T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

EL SANATLARI TEKNOLOJİSİ

BİLGİSAYARDA HALI DESENİ ÇİZİMİ–2

ANKARA, 2012

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- PARA İLE SATILMAZ.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ 1
ÖĞRENME FAALİYETİ–1 3
1. BİLGİSAYARDA HALI DESENİ ÇİZİMİ (Texcelle) 3
1.1. Paket Program Menüleri 3
1.1.1. File Menüsü 3
1.1.2. Edit Menüsü 5
1.1.3. Design Menüsü 8
1.1.4. Create Warp/Weft Defination 10
1.1.5. Colour Menüsü 12
1.1.6. Transform Menüsü 18
1.1.7. Tools Menüsü 20
1.1.8. Windows Menüsü 24
1.1.9. Help Menüsü 24
UYGULAMA FAALİYETİ 26
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 27
ÖĞRENME FAALİYETİ–2 28
2.PAKET PROGRAMDA İCONLAR 28
2.1. New 28
2.2. Open 28
2.3. Save 28
2.4. Cut 28
2.5. Copy 28
2.6. Paste 28
2.7. Print 29
2.8. Print Preview 29
2.9. Undo 29
2.10. Redo 29
2.11. Graphics Repeats 29
2.12. Toggle Repeat 29
2.13. Togge Grid 29
2.14. Paper Format View 30
2.15. Digitizer 30
2.16. Book Shelf 30
2.17. Easy Coloring 31
2.18. Elliptical Selection 31
2.19. Box Selection 31
2.20. Select Figure 31
2.21. Magic Wand Selection 31
2.22. Polygonal Selection 31
2.23. Pan Design 31
2.24. Magnifying Glaas 31
2.25. Eye Dropper 32
2.26. Brush 32
2.27. Bucket (Fill) Toll 33
2.28. Freehand Pencil 33
2.29. Draw Text 33

2.30. Airbrush 34
2.31. Eraser 34
2.32. Stamp 34
2.33. Kontür (Contour) 34
2.34. Gradient Fill 35
2.35. Regtangle 35
2.36. Line 35
2.37. Ellipse 36
2.38. Curve 36
2.39. Draw Border 36
2.40. Draw Polyline 36
2.41. Add\Remove Line 36
2.42. Add Binding Points 36
2.43. Copy Circlewise 36
2.44. Duplicate Ellipse 37
2.45. Duplicate Line 38
2.46. Mitre 39
2.47. Latte Propoties 39
2.48. Rotate 90° Left 39
2.49. Rotate 90° Rigth 39
2.50. Rotate 180° 40
2.51. Rotate Free 40
2.52. Mirror Horizontal 40
2.53. Mirror Vertical 40
2.54. Mirror 45° Left Up 40
2.55. Mirror 45° Right Up 40
2.56. Mirror 45° Left Down 40
2.57. Mirror 45° Right Down 40
2.58. Multiply 40
2.59. Replicate 40
2.60. Remove Single Points 41
2.61. Neighbour Filter 41
2.62. Global Cleanup 41
2.63. Filter Patterns 42
2.64. Conditional Colour Change 42
2.65. Skelation Tool 42
2.66. Weft Defination 42
2.67. Warp Definition 42
2.68. Weft Setup Column Selection 42
2.69. Show\Hide Warps\Weft 42
2.70. Show\Hide Letters\Numbers 43
2.71. Select Weft No-Scale Colour 43
UYGULAMA FAALİYETİ 44
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 45
MODÜL DEĞERLERNDİRME 46
CEVAP ANAHTARLARI 47
KAYNAKÇA 48

AÇIKLAMALAR

ALAN	**El Sanatları Teknolojisi**
DAL/MESLEK	**El Dokumacılığı / Halı Desinatörlüğü**
MODÜLÜN ADI	**Bilgisayarda Halı Deseni Çizimi–2**
MODÜLÜN TANIMI	Bu modül fotoğraf ve grafik olarak kaydedilen doğanın çeşitli unsurlarının ve dokularının bilgisayara aktarılarak kareli ortamda kullanılabilecek motif, doku, plan vb. haline getirilmesi uygulamalarını kapsayan öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Bilgisayarda halı deseni çizimi–1 modülü almış olmak
YETERLİK	Bilgisayarda paket programları ile desen hazırlamak
MODÜLÜN AMACI	**Genel Amaç** Bu modül ile paket program ile bilgisayarda halı deseni çizimi hakkında bilgi sahibi olacaksınız ve bilgisayarda halı deseni çizimi yapabileceksiniz. . **Amaçlar** ➢ Paket programda menüleri kullanabileceksiniz. ➢ Paket programda iconları kullanabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	**Ortam:** Bilgisayar atölyesi **Donanım:** Bilgisayar, halı deseni için hazır paket programlar
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda ölçme aracı (çoktan seçmeli test, doğru-yanlış testi, boşluk doldurma, eşleştirme vb.) kullanarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek sizi değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Bu modül ile elde edeceğiniz bilgiler doğrultusunda paket program ile bilgisayarda halı deseni çizimi yapabilecek bilgi ve beceriye sahip olacaksınız.

Desen resim sanatının temelidir. Renkler, ışık ve gölgeler, tablonun genel yapısı, kompozisyonu bu temel üstüne kuruludur. İyi desen çizebilmek, desenin işlevinde yer alan çizgi, hareket, denge, hacim, oran, form (şekil) ritm, kompozisyon, perspektif, ışık ve renk kavramlarının öğrenilmesiyle sağlanabilir. Desen çizerken önce incelemeli, görmeli ve öyle çizim yapılmalı daha sonra da ayrıntıya geçilmelidir. Ayrıntıya geçerken bütün ile parça ilişkisi kurulmalıdır. Yüzeyin hareketinden hacim kavramı doğar. Eni, boyu, yüksekliği olan her canlı varlığın hacim kavramı vardır.

Bu modül sonunda, edineceğiniz bilgi ve beceriler ile halı desinatörlüğü alanında bilgisayarda desen çizimi yapmak için gerekli olan hazırlıkları ve araç gereçleri tanımanız sizler için çok yararlı olacaktır. Bu modülün amacı bilgisayarda desen çizimi alanında yapılacak çalışmaların istenilen kalite ve özelliklere sahip olarak gelecek yıllara taşımaktır. Bunun için bilgisayarda desen çiziminin nasıl yapıldığı hangi tekniklerin kullanıldığını öğreneceksiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–1

AMAÇ

Bu faaliyetle bilgisayarda paket programlarla halı deseni çizimini öğreneceksiniz.

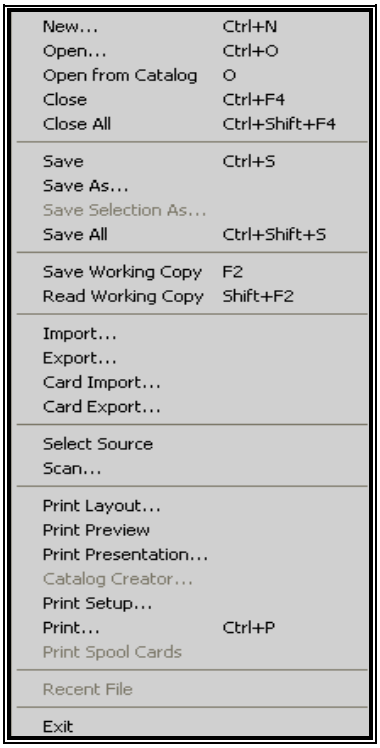
ARAŞTIRMA

- Çevrenizde halı deseni çizimi yapan atölye var mı? Halı deseni çizmek için kullanılan paket programları araştırınız
- Programdaki menüleri araştırınız.
- Elde ettiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. BİLGİSAYARDA HALI DESENİ ÇİZİMİ (TEXCELLE)

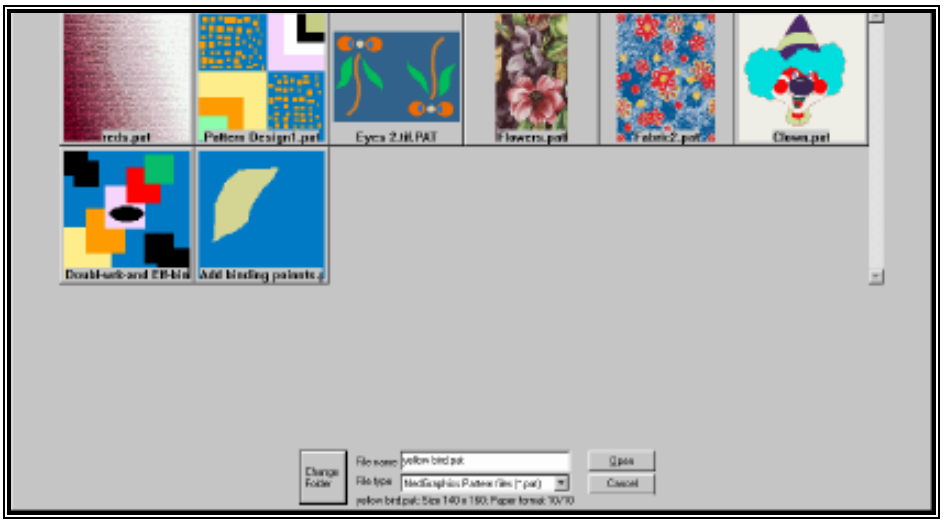
1.1. Paket Program Menüleri

1.1.1. File Menüsü



Resim 1.1: File menüsü

- New: Yeni bir sayfa açmaya yarar. Yeni desen tablosunda; desenin adı x ve y ölçüleri, sıklıkları, ölçü birimi (nokta,mm,cm,inch), raport şekli vardır.
- Open (ctrl+o): Kütüphanedeki desenleri açmak için kullanılır.
- Open from catalog: Katalogdaki desenleri görüntüler.

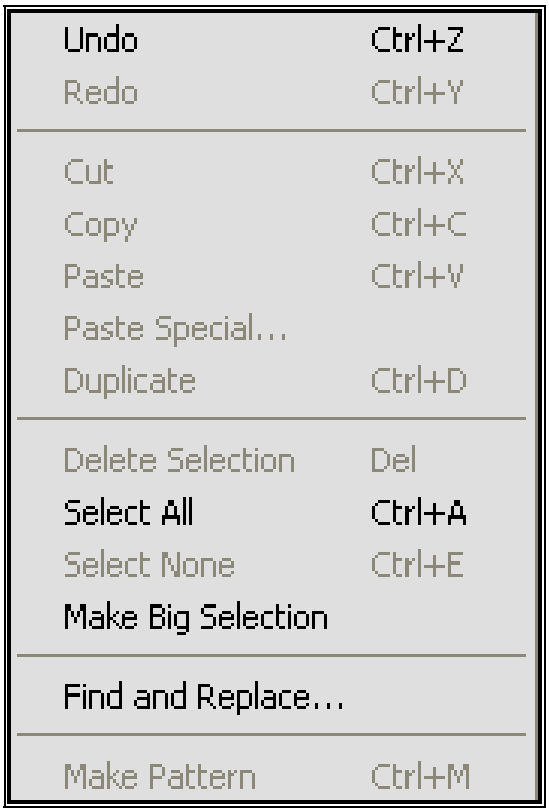


Resim 1.2: Katalog desenleri

- Close (ctrl+f): Deseni kapatır.
- Close all (ctrl+shift+F4): Açık bütün desenleri kapatır.
- Save (ctrl+S): Deseni kayıtlı son ismiyle üzerine kaydeder.
- Save as: Deseni yeni bir isimle kaydetmek için kullanılır. (Teknik çözümleme yapılabilmesi için desenleri atkı ve çözgü atamaları yapıldıktan sonra *des formatıyla kaydedilmiş olması gereklidir.)
- Save selection as... : Bütün seçimleri kaydetmek için kullanılır.
- Save all (ctrl+shift+S): Programda açık olan her bir penceredeki desenleri ard arda kaydetmek için kullanılır.
- Save working copy (F2): Son çalışma dosyasını kopyalamak için seçilmelidir.
- Read working copy (shift+F2): Son çalışma dosyasını geri yükleme olanağı sağlar.
- Import: Programda olmayan farklı cad/cam formatlı desenleri açmak için kullanılır.
- Eksport: Programda olmayan farklı cad/cam formatlarla desen kaydetmek için kullanılır.
- Card import: Jacquart kartı Lb'den makine seçmeden texcellde açmak için kullanılır
- Card export: Hazırlanmış bir jacquart kartı direkt diskete kaydetmek için kullanılır.
- Select source: Tarama cihazını seçmek için kullanılır.

- Scan: Tarama yapmak için kullanılır. Print layout, print preview, print presertation, catalog creator, print setup, print, printspool
- Cards: Bu seçeneklerin hepsi yazıcıyla ilgilidir. Seçimler, ayarlar ve işlem bu menülerden yapılabilir.
- Exit: Texcelle programından çıkmak için kullanılır.

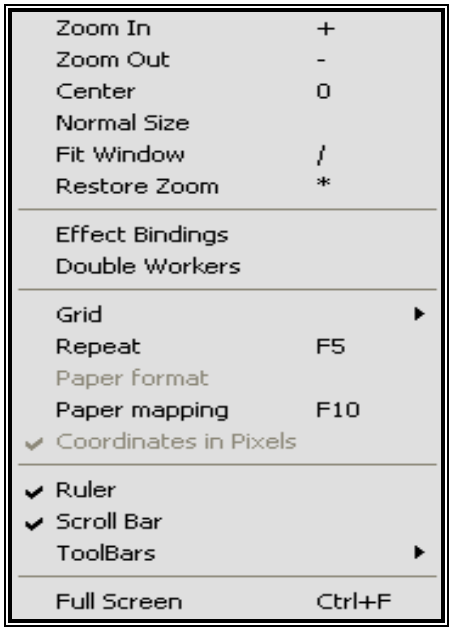
1.1.2. Edit Menüsü



Resim 1.3: Edit menüsü

- Undo (ctrl+Z): İşlemi geri almak için kullanılır. Ne kadar sayıda işlemin geri alınabileceği texcell ayarlar tablosundan ayarlanabilir.
- Redo (ctrl+Y): İşlemleri son işleme kadar ileri almak için kullanılır.
- Cut (ctrl+X): Parça kesmek için kullanılır.
- Copy (ctrl+C): Kesilmiş olan bir parçayı kopyalamak için kullanılır.
- Paste (ctrl+V): Kesilmiş olan parçayı yapıştırmak için kullanılır. Tek kopya bırakır.
- Paste special: Özel yapıştırma yapmak için kullanılır.
- Duplicate (ctrl+D): Kesilmiş olan parçayı çok sayıda yapıştırmak için kullanılır. Yapıştırma yapıldıktan sonra da tekrar yapıştırmaya uygun halde kalır.
- Delete selection (del): Aktif olan seçimi iptal etmek için kullanılır.
- Select all (ctrl+A): Ekrandaki desenin tamamını kalem ucuna alır.

- Select none (ctrl+E): Aktif olan seçme fonksiyonlarından kurtulmak için kullanılır.
- Make big selection: İkonlardan dikdörtgensel seçme ikonunu aktifler.
- Find and replace: Renk bulma ve değiştirme tablosunu açar. Tabloda istatistikten kontrol edilip desende yer almamasına karar verilen renk renk butonundan seçilir. Değiştirilecek butonunda işlemi rahat görmek için aranandan farklı bir renk işaretlenir. Sonrakini bul komutu verilir. Aranan renk ekrena geldiğinde değiştir butonundan dönüştürülmek istenen renk seçilir ve değiştir komutu verilir. Bu işlem fazla olan tüm noktalar bitene kadar sürdürülür. İşlem bittiğinde renk araması bitmiştir uyarısı gelir.
- Make pattern (ctrl+M): Rapor dışından daha büyük alan seçmek için kullanılır.
- View Menüsü

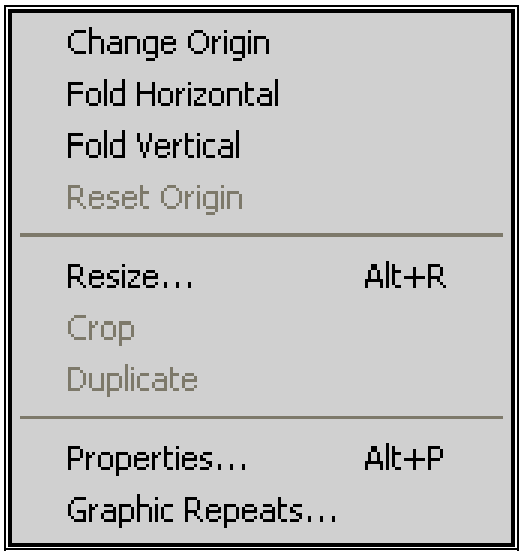


Resim 1.4:View menüsü

- **Zoom in (+)** : Ekrandaki desene yakınlaşmak için kullanılır. Bu işlem ikonlardan da yapılabilir.
- **Zoom out (-) :** Ekrandaki desenden uzaklaşmak için kullanılır.
- **Center:** Merkeze odaklanmak için kullanılır.
- **Normal size:** Deseni standart çalışma ekranı uzaklığına getirir.
- **Fit window:** Deseni ekrana tam ortalayarak zoom yapar. Her dört kenara uzaklık orantılıdır.
- **Restore zoom:** Deseni bir önceki uzaklığına getirmek için kullanılır. İkinci seçilişte yakınlaştırdığı oranda uzaklaştırır ya da uzaklaştırdığı oranda yakınlaştırır.
- **Effect bindings**: Daha önceden renklerine karar verilen seçeneği aktif olarak kullanabilmesini ya da iptal edilmesini sağlar.

- **Double workers:** Daha önceden renklerine karar verilen seçeneği aktif olarak kullanabilmesini ya da iptal edilmesini sağlar.
- **Grid:** Desen üzerinde çalışırken desenin kareli olmasını sağlar.
- **Repeat (F5)** : Belirlenmiş bir raport varsa deseni raportlu ya da raportsuz görmek için kullanılır.
- **Paper format:** Birebir ölçülerden farklı bir sıklık oranı kullanılmış ise deseni o oranda sıklıkla göstermek ya da sıklık oranını yok saymak için kullanılır.
- **Paper mapping (F10):** Dıgıtızer ile çizim yapmak için seçili olması gereklidir.
- **Coordinates in pixels:** Piksel cm ayarları yapılabilir.
- **Numbers\letters:** Atkı çözgü sistemleri atanmışken görülür. Atkı ve çözgü kolonlarındaki numaralandırma ve harflendirme sistemimi aktiflemek ya da aktifliğini kaldırmak için kullanılır.
- **Weft setup column selection:** Atkı tanımlama kolon seçimi tablosunu açar. Seçilen kolonun atkı ayarlarını yapmak için kullanılır. Atkı ve çözgü sistemlerinin tanımlanmış olmasıyla aktiflenir. Bu tablodan sıklık seçenekleri, kenar alanları, regülatör seçimleri yapılabilir. Sistemler gizlenir. Tanımlı olmalıdır.
- **Show/hide-warps/wefts**: Çözgü atkıyı göster gizle tablosunu açar. Sistemlerin belirlenmiş olması gereklidir. Çözgü ya da atkıların kolonları gizlenebilir ya da gösterilebilir.
- **Parts:** Atkı ve çözü atamaları yapılmışken aktiftir. Desenin altında çözgü, solunda atkı bölgeleri belirlenmişken bu bölgelerde yer alan katlamalar, iplikler ve renkler giydirme bölümlerinin aktifliğiyle ilgilidir. 3 alan vardır. Birinci alan iplik bölümüdür, ikinci alan katlamaları, üçüncü alan da renk giydirme bölümüdür.
- **Ruller:** Çalışma ekranında desenin solunda ve altında x ve y ebadını kontrollü çalışabilmek için cetvel belirir. Cetvelin aktifliği ya da buradan sağlanabilir.
- **Scroll bar:** Çalışma ekranının altında ve sağ yanındaki sürgünün aktifliği ya da pasifliği için kullanılır.
- **Tool bars:** Ana araç çubuğu, çizim paleti, araç özellikleri, renk paleti, kalem uçları, aynalama çubuğu, çevirme çubuğu, seçim, multicolor toolbar, temizleme, çözgü atkı çubuğu, renk yönetim çubuğu, çizim çubuğu, aktif motif, desen yönlendiricisi gibi seçeneklerin aktifliği ya da pasifliği için kullanılır.

1.1.3. Design Menüsü

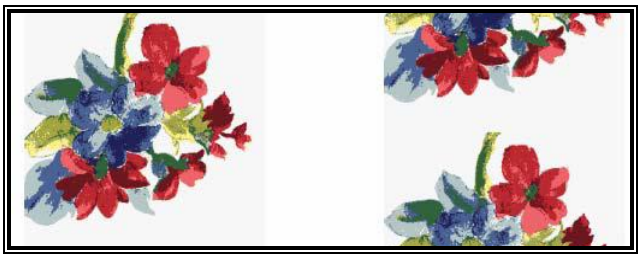


Resim 1.5: Design menüsü

- Change origin: Görsel olarak desenin orijinini olması istenen noktaya göre değiştirilmesini sağlar.
- Fold horizontal: Deseni yatayda ortadan keserek kaydırır.

Resim 1.6: Fold horizontal butonu ile kesilmiş desen

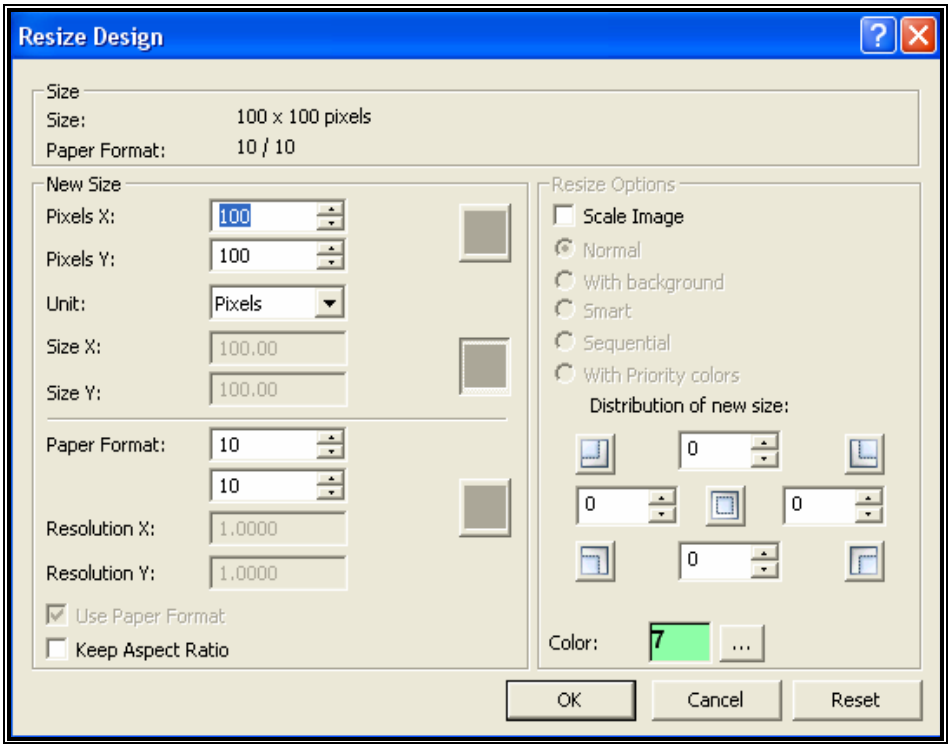
- **Fold vertical :** Deseni düşeyde ortadan keserek kaydırır.



Resim 1.7: Fold vertical butonu ile kesilmiş desen

- **Reset origin:** Orijin değiştirme aktiflenip de orijini değiştirilmiş desenin orijinini eski haline dönüştürmek için seçilmelidir.
- **Resize (alt+R)** : Ebatlandırma tablosunu açar. Desenin dört tarafına alan eklenebilir veya çıkartılabilir. Büyütme küçültme işlemleri yapılabilir. Sıklık kat sayıları değiştirilebilir. Büyütme küçültme işlemleri normalin dışında zemin ren-

giyle, yumuşak, sıralı veya öncelikli renk ile yapılabilir. Zemin rengiyle seçeneğinde eklenen zemin rengiyle gösterilir. Bir çeşit aralara eşit sayıda piksel eklemek ya da çıkarmaktır. Yumuşak eklemeyi deseni az deforme ederek yapar. Bir piksellik alanı orantılı bir şekilde ikiye iki ya da üçe üç gibi köşeli ve kare görüntüsünü koruyarak yapar. Sıralıda kat yazmak gereklidir. Kaç kat yazılırsa renge o kadar kat kadar aynı renkten piksel ekler. Düzenli artış için da kullanılır. Örneğin 1,1,2 yazılırsa 3.pikselin yanına aynısından ekler. 100 piksellik bir desende bu işlem x yönünde yapılınca desen x ölçüsü 133 piksel olur. Öncelikli renk genellikle desenlerde konturu az bozulması istendiğinde büyütme küçültme işlemi yapmak için kullanılır. Hangi renk seçilirse o renk öncelikle korunur ve en az deformasyon o renge uygulanır.

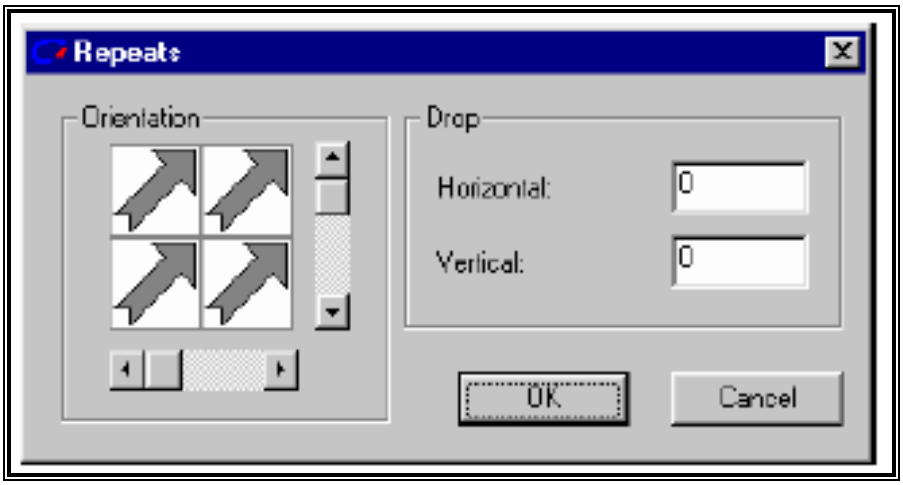


Resim 1.8: Ebatlandırma tablosu

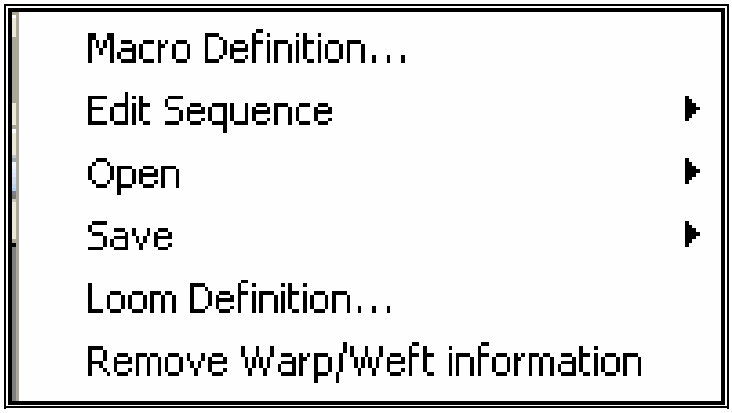
- **Crop:** Aslında ebatlandırma gibi de düşünülebilecek bir seçenektir. Dikdörtgen alan belirleme ikonuyla seçilen alan bu seçenekle yeni desen alanını oluşturur. Yani ekranda seçili alan kalır.
- **Duplicate:** Motif penceresine atılmış ya alan seçme fonksiyonlarıyla belirlenmiş desen bu seçenekle ekrana yeni bir sayfa olarak gelir. Benzer işlem deseni tutup pencerenin sağ tarafına atarak da gerçekleştirilebilir.

- **Proporties (alt+P)** : Desen bilgilerini ekrana getirir. Adı ve raport şekli gibi bilgileri bu tablodan görülebilir.

- **Graphic repeats:** Fonksiyon seçildiğinde bir raportlama tablosu açılır. Bu tabloyu kullanarak desenin raport şekli çok kolay bir şekilde ayarlanabilir.



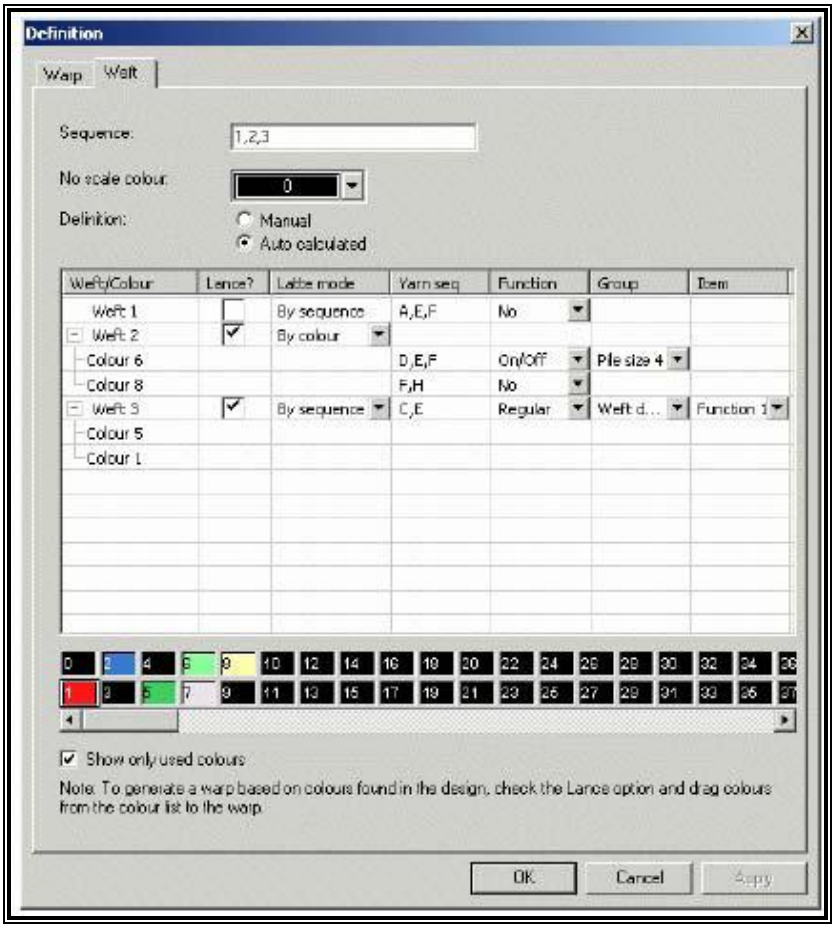
Resim 1.9: Raportlama tablosu



Resim 1.10: Create Warp/Weft Defination menüsü

1.1.4. Create Warp/Weft Defination

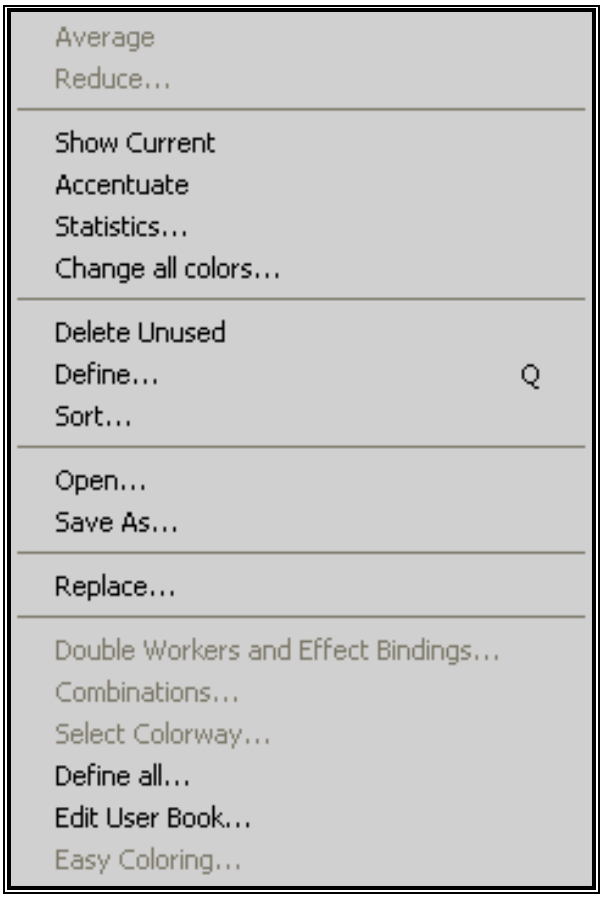
- **Macro definition:** Warp weft macro defintion tablosunu açar. Çözgü ve atkı sistemindeki değişiklikler bu tablodan yapılır.



Resim 1.11: Atkı ve çözgü için renk raportu tablosu

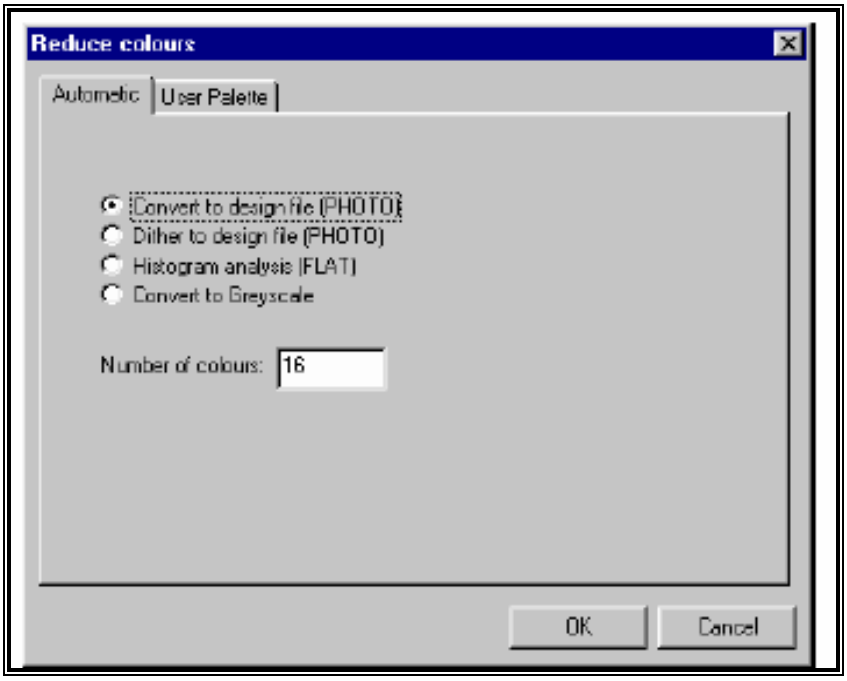
- **Edit sequence:** Bu bölümde atkı ve çözgü için renk rapotu atamaları gerçekleştirilir.
- **Open:** Önceden kaydedilmiş çözgü ve atkı bilgilerini açmak için kullanılır.
- **Save:** Çözgü ve atkı sistemlerini kaydetmek için kullanılır.
- **Loom definition:** Tezgâh tanımlamak için kullanılır. Farklı modellerde tezgâhlar kayıtlıdır. Tezgâh formatı olmazsa desenin tezgâh tarafından algılanması mümkün değildir. Tezgah tanımlaması sırasında regülatör ya da fonksiyon tanımlamaları da yapılabilir.
- **Remove warp/weft information:** Tanımlanmış çözgü ve atkı bilgilerini kaldırmak için kullanılır.

1.1.5. Colour Menüsü

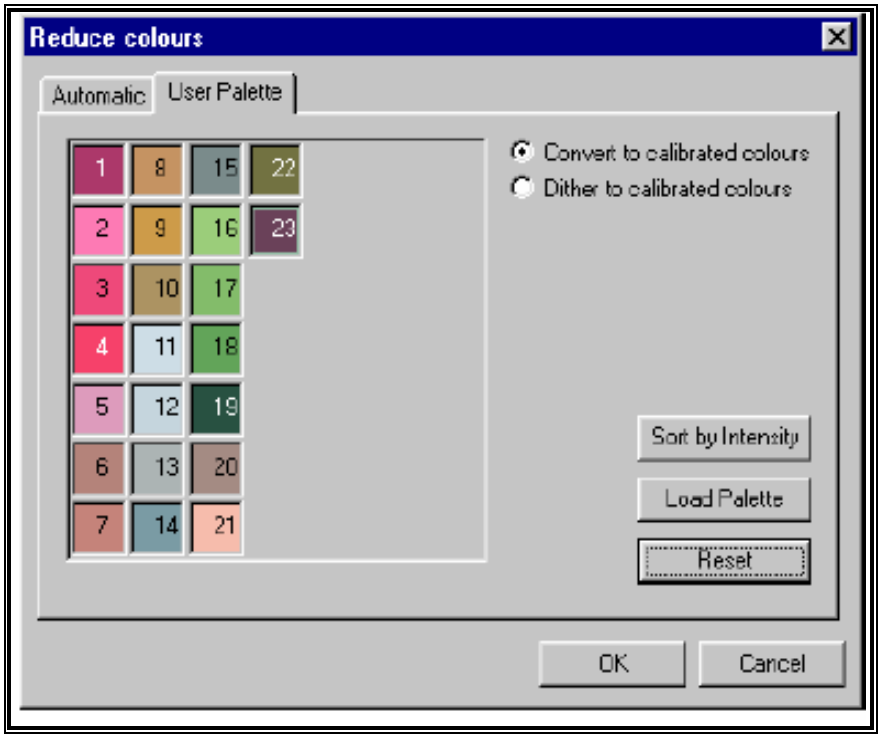


Resim 1.12: Colour menüsü

- **Avarage:** Seçili alandaki renkleri birbirine karıştırıp yeni renk bulmak için kullanılır. Renk paletinden seçilen bir renge yeni renk kaydedilebilir.
- **Reduce:** Renk indirgeme menüsünü açar. İki seçenek vardır. Sayısı belirtilebilir. 4 çeşittir. Convert to design file normal bir indirgeme yapar, dither to design file tramlı indirgeme yapar, histogram analysis lap ve net renklere göre indirgeme yapar. Convert to greyscale renkleri gri tonlara indirger. Automatik dışında ikinci bir indirgeme şekli de user palettedir. Palete renk seçmek gereklidir. Yeni taranmış bir desende renk indirgemesi yaparken en çok kullanıcı paletiyle indirgeme yapılır. Palete istenen renkler tıpkı dikdörtgen alan belirleme ikonunu kullanır gibi seçilir. Seçilen alandaki renklerinin tamamını palete eklediği renge bağlar.



Resim 1.13: Renk indirgeme menüsü

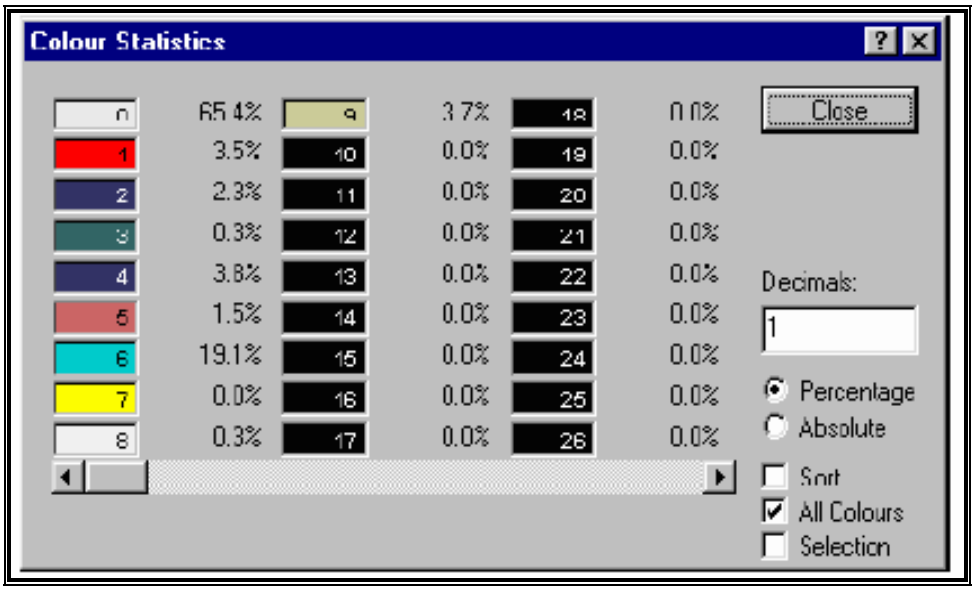


Resim 1.14: Renk indirgeme paleti

- **Show current:** Renk ikonlarından show currenti aktifler. Bu ikonda tümü, hiç-biri, tersi seçenekleri vardır. Tümü seçilirse desen tamamen siyah görünür.

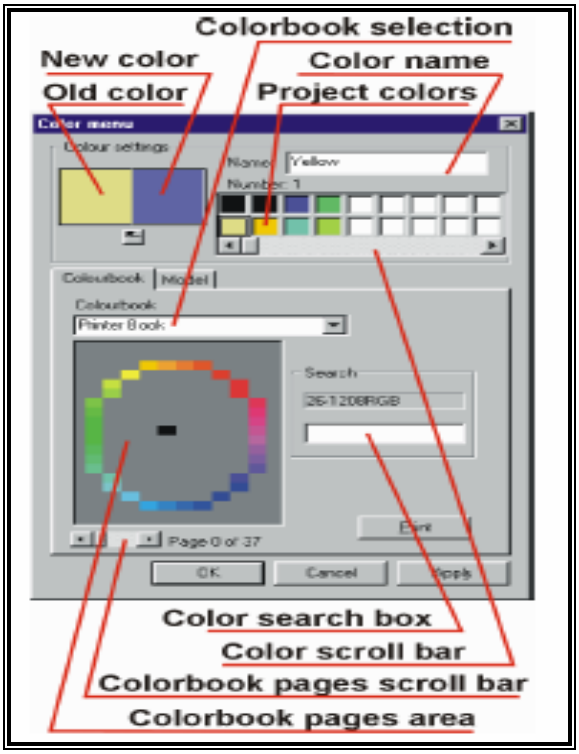
Renk paletinde tüm renklerin sol üst köşelerinde küçük birer kutucuk görülür. Kontrol edilecek renk shiftle birlikte seçilirse kendi renginde açılır. Hepsini açmak için hiçbiri seçeneği seçilir. Tersi açık olanları kapatır kapalı olanları açar. Tam siyah olmaması seçeneklerdeki özelliklerin altından açılan texcell tablosundan sağlanabilir. Tablodan koyuluk ayarları yapılabilir.

- **Accentuate:** Renk ikonlarından accentuare ikonunu aktifler. Bu ikon desendeki tüm renklere parlaklık verir.
- **Statistics:** Renk istatiği tablosunu açar. Bu tablodan desende kullanılan renklerin kullanım oranları görülür. Toplam kaç renk kullanıldığı, kullanım yüzdeleri yüzde ya da mutlak değer olarak seçilebilir.

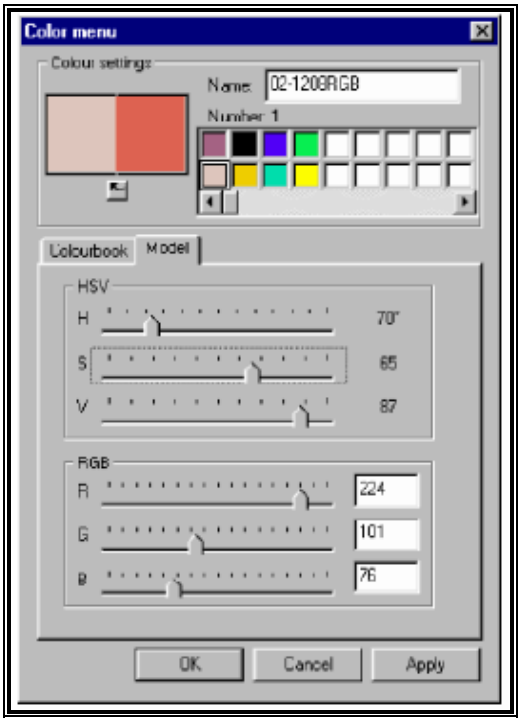


Resim 1.15: Renk istatistiği tablosu

- **Chance all colors**: Desenin bütün renklerini aynı anda ışığını, kontrastlığını ya da yoğunluğunu belirleyerek değiştirmek için kullanılır.
- **Delete unused:** Desende kullanılmayan renkleri renk paletinde siyaha çevirir.
- **Define:** Renk menüsü tablosunu açar. Çeşitli renk paletleri vardır. Burada yeni renkler oluşturulabilir, paletler kaydedilebilir.

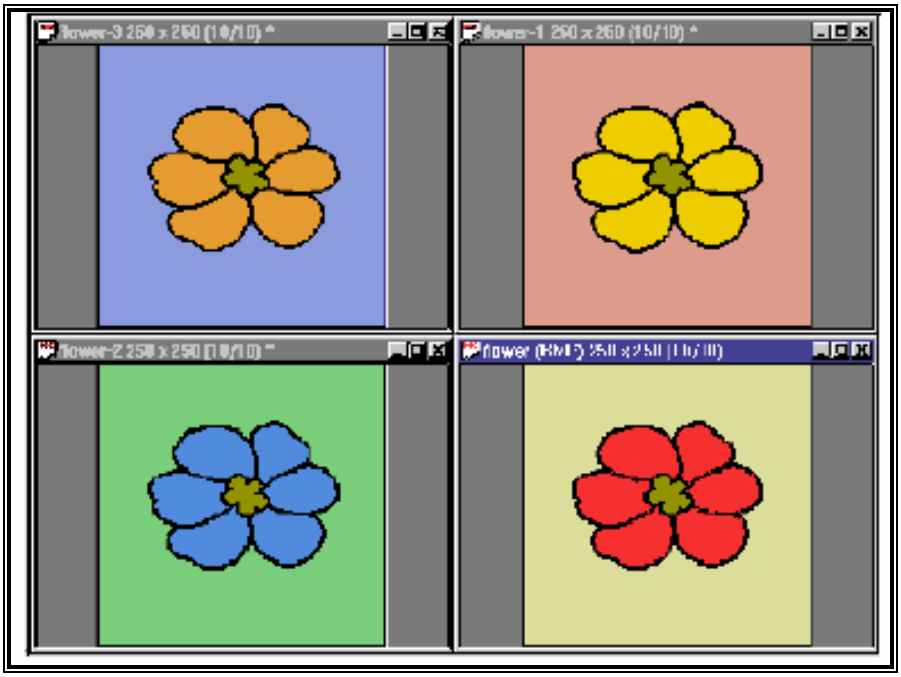


Resim 1.16: Renk menüsü tablosu

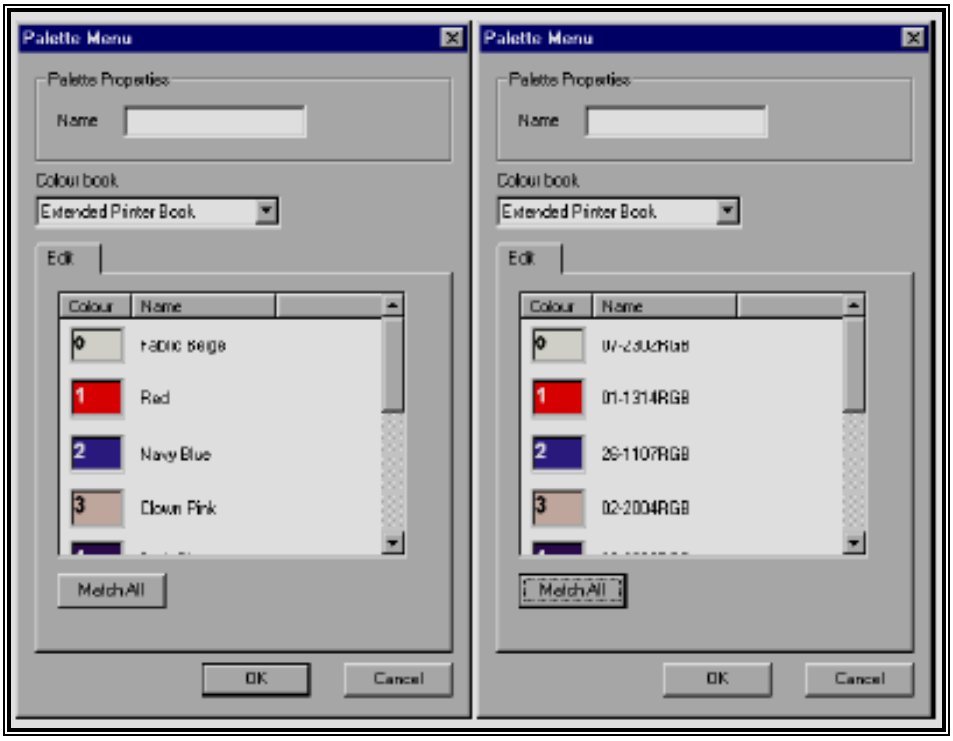


Resim 1.17: Renk sıralama tablosu

- **Sort:** Renk sıralama tablosunu açar. Tabloda 225 rengin istatistik, yoğunluk manuel, orijinal, tersi seçenekleriyle sıralama gerçekleştirilebilir.
- **Open:** Renk dosyaları açılır.
- **Save as:** Renk dosyasına farklı bir isimle renk paleti kaydetmeye yarar. Dosyalar *.des formatıyla kaydedilmelidir.
- **Replace:** Renk değiştirme tablosunu açar. Tabloyla desen üstünde ya da renk paletinde değişiklikler yapılabilir. Renk renge çevrilebilir ya da iki renk birbirine dönüştürülebilir.
- **Combinations:** Yan yana ya da üste pek çok desen penceresi açmak için kullanılır.
- **Define all :** Desendeki bütün renklerin kodlarını ve hangi palette olduklarını gösterir.

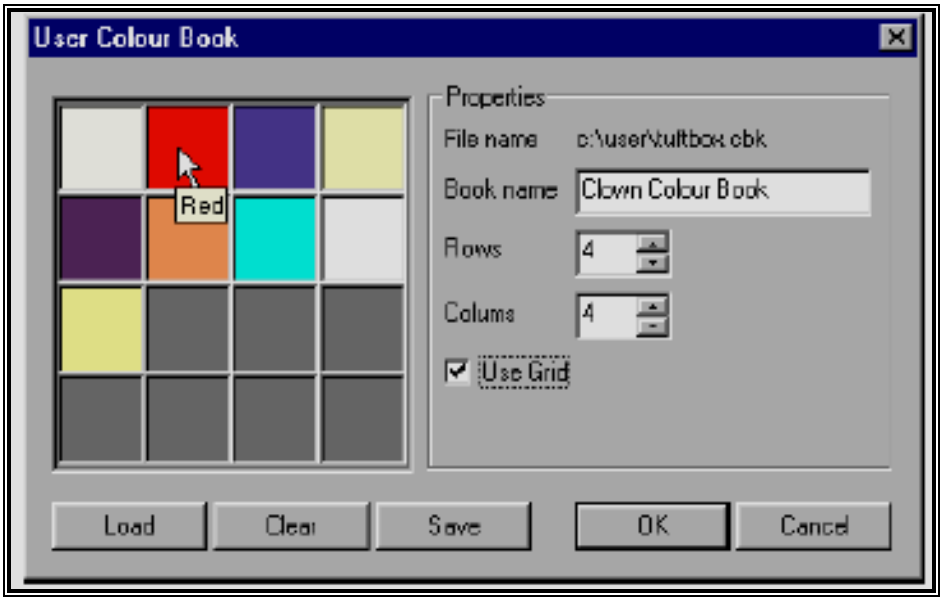


Resim 1.18: Yan yana ve üst üste açılmış desenler



Resim 1.19: Renk kitabı

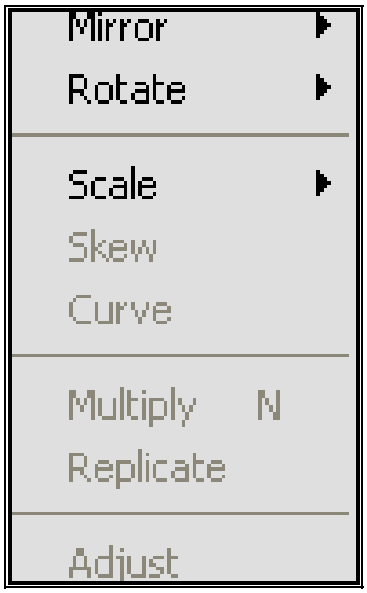
- **Edit user book:** Kullanıcı renk kitabı tablosunu açar. Tablodan yeni renk paletleri hazırlanabilir.



Resim 1.20: Renk istatistik bilgileri

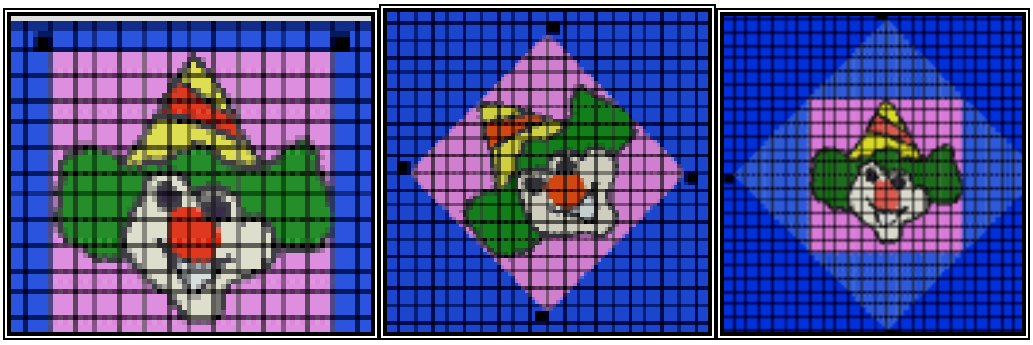
- **Advanced statistics:** Renk istatistik bilgilerini hangisi gerekiyorsa seçip görmek ya da yazıcıdan basmak için kullanılır.

1.1.6. Transform Menüsü



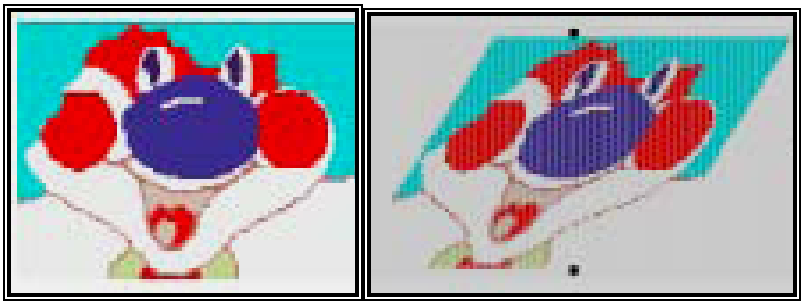
Resim 1.21:Transform menüsü

- **Mirror:** Deseni yatayda ya da dikeyde 45 derece çevirmek için kullanılır.
- **Rotate:** Deseni serbest olarak ya da 180,90,45 gibi derecelerle sağa ya da sola çevirir.



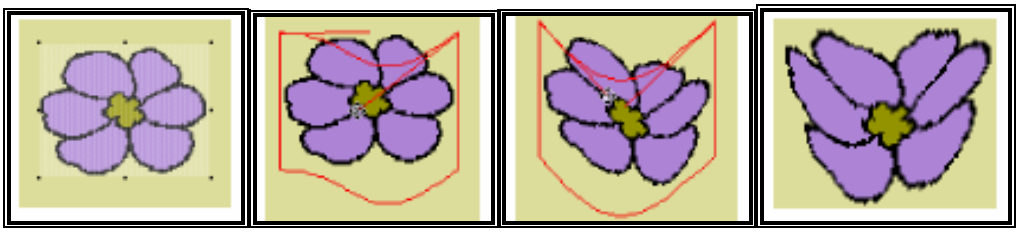
Resim 1.22: Rotate butonu ile istenilen şekillerde çevrilmiş desen

- **Scale**: Desenin boyutunu değiştirmek için kullanılır. Serbest ya da %25 ve %200 arasında orantılı olarak değiştirir. Serbest seçim ctrl+A tuşlarıyla desenin tamamını seçerek uygulanırsa görerek küçültme işlemi yapılabilir.
- **Skew:** Seçili parçanın bir kenarını sabit tutmak koşuluyla deseni çekerek açı-landırmaya yarar. Dörtgen bir görüntü için kullanılır.



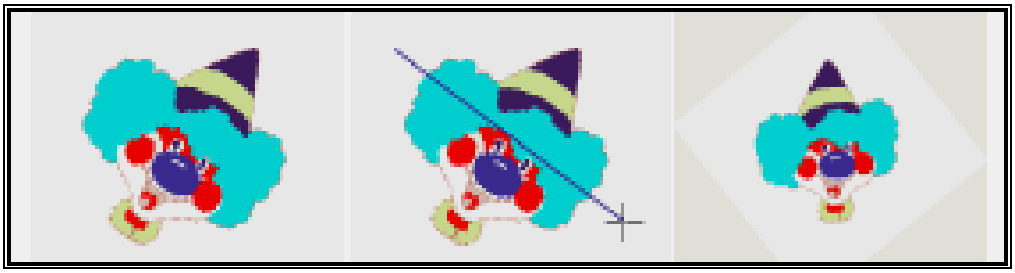
Resim 1.23: Skew butonu ile açılandırılmış desen

- **Curve:** Seçilen parçaya dalga efekti vermek için kullanılır.
- **Multiply N:** Kesilen parçayı seçilen alana parçanın ölçüsünü değiştirmeden yaymak için kullanılır. Parçanın ölçüsü sabit kaldığı için işlem sırasında parça yarım kalabilir.
- **Replicate:** Kesilen parçayı seçilen alana deseni yarım bırakmadan aralara zemin rengiyle alan ekleyerek yayar. Eşit dağılım yapmak için kullanılır.



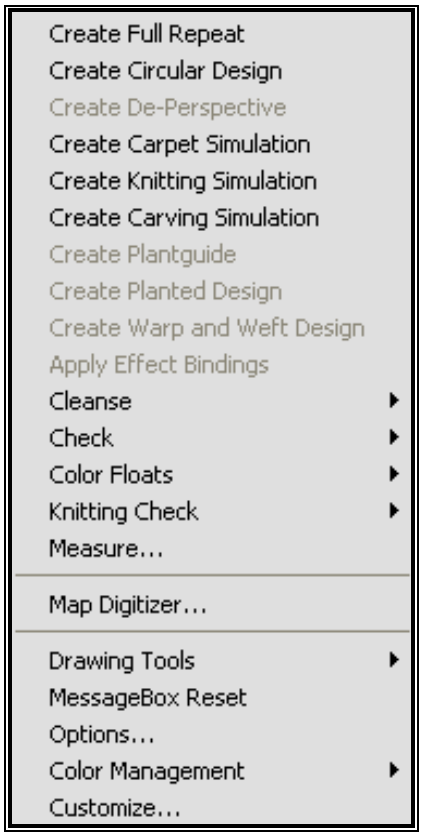
Resim 1.24: Curve butonu ile dalga efekti verilmiş desen

- **Adjust:** Bir çeşit döndürme şeklidir. Düz bir çizgi çıkar bu çizgi yön olarak kullanılır. Çizginin açısına göre deseni çevirir. Seçili alan fonksiyonlarıyla alan seçilmişken aktif değildir. Sadece tüm sayfayı çevirmekte kullanılır.



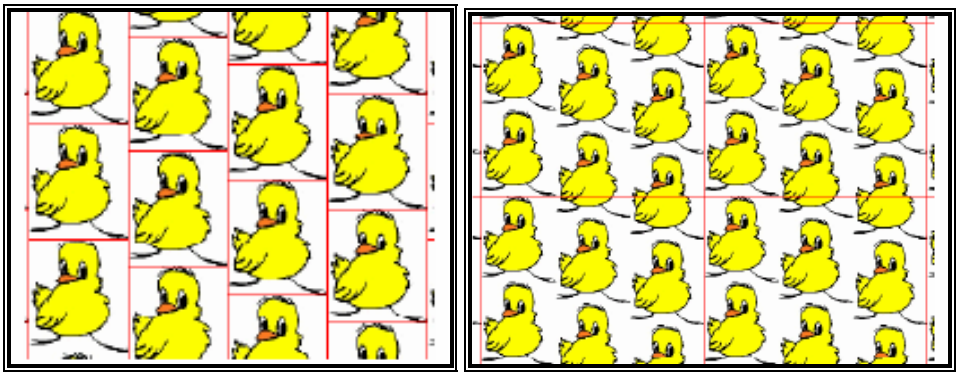
Resim 1.25: Adjust butonu ile çevrilmiş desen

1.1.7. Tools Menüsü



Resim 1.26: Tools menüsü

- **Create Full Repeat** : İstenilen sayıda yan yana ya da üst üste raport tekrarı yapmak için kullanılır. İkondan seçili iken soter bir raport hazırlanmışsa ancak bu halini sayılı ve düz raport halinde uygulama istenirse kullanılmalıdır.



Resim 1.27: Create Full Repeat butonu ile yan yana tekrar yapılmış desen

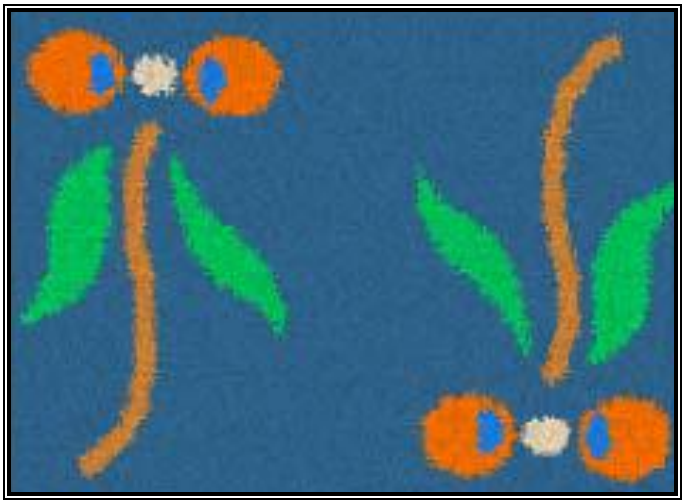
- **Create Circular Design:** Dörtgen olan bir deseni daire görüntüye getirmek için kullanılır.

Resim 1.28: Create Circular Design butonu ile dörtgenden daireye çevrilmiş desen

- **Create De-perspective**: Perspektifli bir desenin düzeltilmesinde kullanılır. Örneğin perspektifli çekilen bir halı fotoğrafında dört köşenin belirlenmesinden sonra seçenek aktiflerinse halının karşılıklı kenarlarının eşitlendiği görülür.

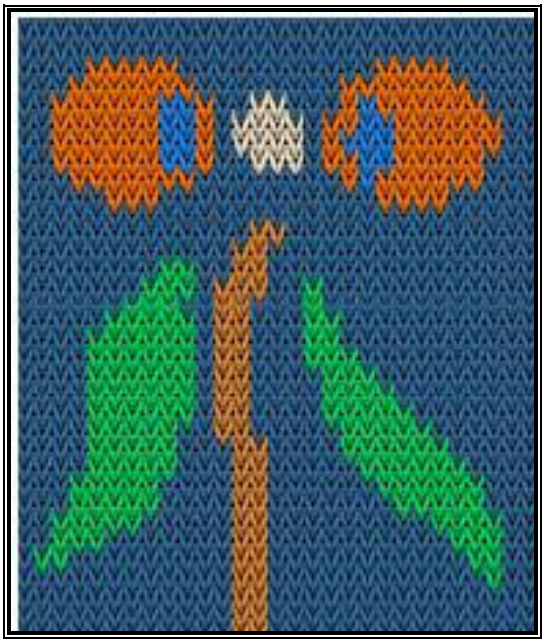
Resim 1.29: Create De-perspective butonu ile perspektifi alınmış halı deseni

- **Create Carpet Simulation:** Basit bir halı simülasyonu yapmak için kullanılır. Renklerin yanına açıklı koyulu renk tonlarını ekleyerek Boyutlu bir görüntü elde ettirir.



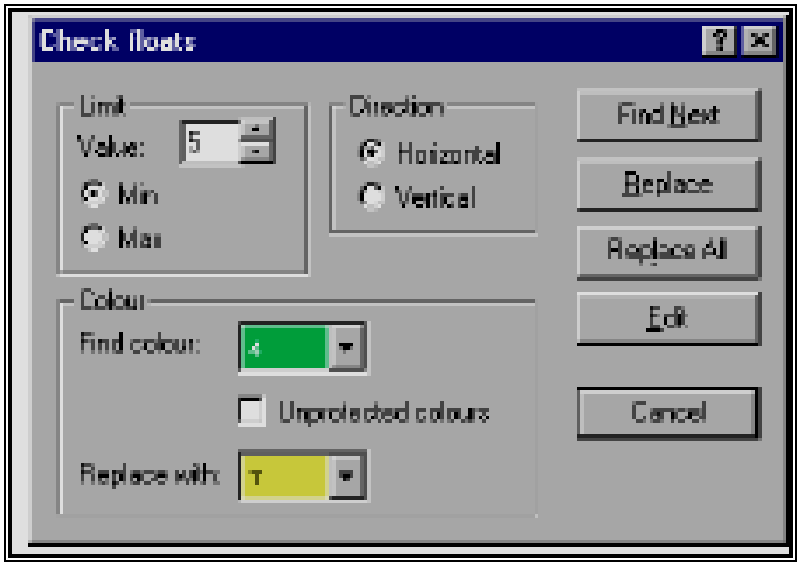
Resim 1.30: Create Carpet Simulation butonu ile halı simülasyonu yapılmış desen

- **Create Knitting Simulation:** Örme kumaş görüntüsü elde etmek için kullanılır.



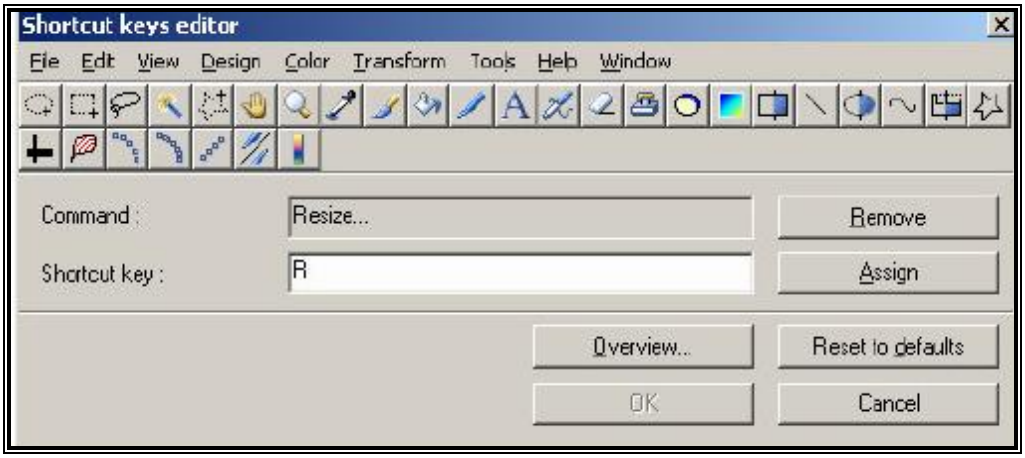
Resim 1.31: Create Knitting Simulation butonu ile örme kumaş görüntüsü verilmiş desen

- **Create Warp and Weft Design:** Desenin çözgü ve atkı tanımlarını yapmak için kullanılır. Çözgü ve atkı sayıları raport bölümüne 1,2,… şeklinde yazılır.
- **Cleanse:** Tek noktaları, komşuluk filtresi, genel temizlik, motif filtreleme, canditional color change,skeleton tool gibi temizlik yollarının uygulanması için kullanılır. İkonları da vardır.
- **Check:** Yüzme kontrolü için kullanılır. Yüzme kontrol tablosunu açar. Tablo-dan aranacak renk seçilir. Yatayda ya da dikeyde aranabilir.



Resim 1.32: Renk yüzme tablosu

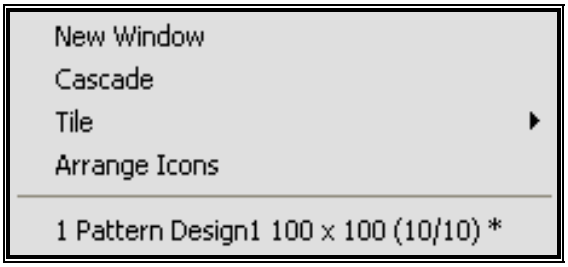
- **Color Floats:** İstatistikler,locate,mark,bind gibi seçeneklerle yüzmeler kontrol edilebilir. Renk yüzme tablosu açılır. Bu seçenek genellikler halı tasarımında kullanılır.
- **Knitting Check:** Renk kullanımı ve yüzme seçenekleri vardır. Genellikle triko-da kullanılır.
- **Measure:** Ölçü almak için kullanılır: cm, mm, piksel ya da inch ölçü birimleri kullanılabilir.
- **Map Digitizer:** Map digitizer wizard tablosunu açar. Tabletle çizim yapma olanağı sağlar. Tablodan sayfa koordinatları belirlenir. Tabletin üzerine konmuş desen bu koordinatlar yardımıyla direkt olarak çizilir. Maouse seçildiğinde aktifliği kalkar.
- **Drawing Tools:** Ekranda görülen ikonların ve kısa yolların aktifliğini yönetir.
- **MesageBox Reset:** Programın çalışmasında programdan gelen mesajların resetlenmesi için kullanılır.
- **Options:** Program ayarlarını yapmak için kullanılır.
- **Color Managament:** Setup, gama ikazı, proofing gamut indication, manitor look up table seçenekleriyle renk işlemleri yapmak için kullanılır.
- **Customize:** İkonların kısa yollarını klavyeden ayarlamak için kullanılır.



Resim 1.33: Kısayol belirleme tablosu

- **Pile Yarn Master:** Bu seçenek halı deseni tasarımında kullanılır. Havların yüzde değerlerini gösterir. Maliyet hesabı için gereklidir.

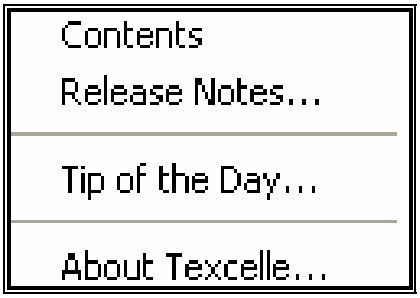
1.1.8. Windows Menüsü



Resim 1.34: Windows menüsü

- **New window, Cascade, Tile, Arrange Icons:** Bu pencere seçenekleri pencerelerin ve ikonları düzenlenmesinde kullanılır

1.1.9. Help Menüsü



Resim 1.35: Help menüsü

- **Contents, Release notes, Tip of the day, About Texcelle:** Bu yardım seçenekleri ihtiyaç duyulduğunda program hakkında yazılı bilgi almak için kullanılır.

Resim 1.36: Modern tarzda çizilmiş Japon halı deseni

UYGULAMA FAALİYETİ

Aşağıda verilen bilgiler doğrultusunda Halı Dokuma ve Desen Hazırlama konularında araştırmalar yapıp dosya hazırlayınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ Yapacağınız işlem için atölye ortamını hazırlayınız.	➢ Aydınlık bir ortam sağlayınız. ➢ Temiz ve düzenli bir atölye ortamı hazırlayınız.
➢ Bilgisayarı ve paket programı açınız.	➢ Islak elle yaklaşmamaya özen gösteriniz. ➢ Çalışma alanında yiyecek içecek maddeleri bulundurmayınız.
➢ Menüler ve altındaki komutları açarak işlevlerini araştırınız.	➢ Zamanı iyi kullanınız.
➢ Help menüsünde bulunan bilgileri gözden geçirerek program hakkında daha fazla bilgi sahibi olunuz.	➢ Öğretmeninizden de yardım alarak tam bilgilenme sağlayınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. **( )** Save as deseni yeni bir isimle kaydetmek için kullanılır.

2. **( )** Copy **parça** kesmek için kullanılır.

3. **( )** Grid **desen** üzerinde çalışırken desenin kareli olmasını sağlar.

4. **( )** Avarage seçili alandaki **renkleri** birbirine karıştırıp yeni renk bulmak için kullanılır.

5. **( )** Mirror deseni yatayda ya da dikeyde 90 derece çevirmek için kullanılır.

6. **( )** Curve seçilen parçaya dalga efekti vermek için kullanılır.

7. **( )** Create Circular Design daire **olan** bir deseni dikdörtgen görüntüye getirmek için kullanılır.

8. **( )** Create Knitting **Simulation** örme kumaş görüntüsü elde etmek için kullanılır.

9. **( )** Contents, Release notes, **Tip** of the day, About Texcelle bu pencere seçenekleri pencerelerin ve ikonları düzenlenmesinde kullanılır.

10. **( )** New window, Cascade, Tile, Arrange Icons bu yardım seçenekleri ihtiyaç duyulduğunda program hakkında yazılı bilgi almak için kullanılır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–2

AMAÇ

Bu faaliyetle bilgisayarda paket programlarla halı deseni çizimini öğreneceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Halı deseni çizim programlarında kullanılan iconları araştırınız.
- Texcelle programında kullanılan iconlar hakkında bilgi toplayınız.
- Elde ettiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

2.PAKET PROGRAMDA İCONLAR

2.1. New

Yeni bir sayfa açmak için kullanılır. Yeni desen tablosunda desenin adı x ve y ölçüleri, sıklıkları, ölçü birimi (nokta, mm, cm, inch), raport şekli vardır.

2.2. Open

Daha önce kaydedilmiş desen dosyalarına ulaşmayı sağlayan ikondur.

2.3. Save

Desenleri kaydetmek için kullanılır. Desen *des formatıyla kaydedilmelidir.

2.4. Cut

Bu ikon parça kesmek için kullanılır.

2.5. Copy

Kesilen bir parçayı kopyalamak için kullanılır.

2.6. Paste

Kesilen ya da kopyalanan bir parçayı istenen yere yapıştırmak için kullanılır

2.7. Print

Print çıkışı almak için kullanılır. Yazıcının seçilmesi ve kopya sayısının belirlenmesi buradan yapılır.

2.8. Print Preview

Print çıkışı alınmadan basılacak sayfanın nasıl göründüğünü kontrol etmek için kullanılır.

2.9. Undo

Bu ikon işlemleri geri almak için kullanılır.

2.10. Redo

Bu ikon geri alınmış işlemlerin son işleme kadar ileri alınması için kullanılır.

2.11. Graphics Repeats

Bu ikon seçildiğinde bir raportlama tablosu açılır. Tabloda görerek ya da parametrik olarak soterleme yapılabilir.

2.12. Toggle Repeat

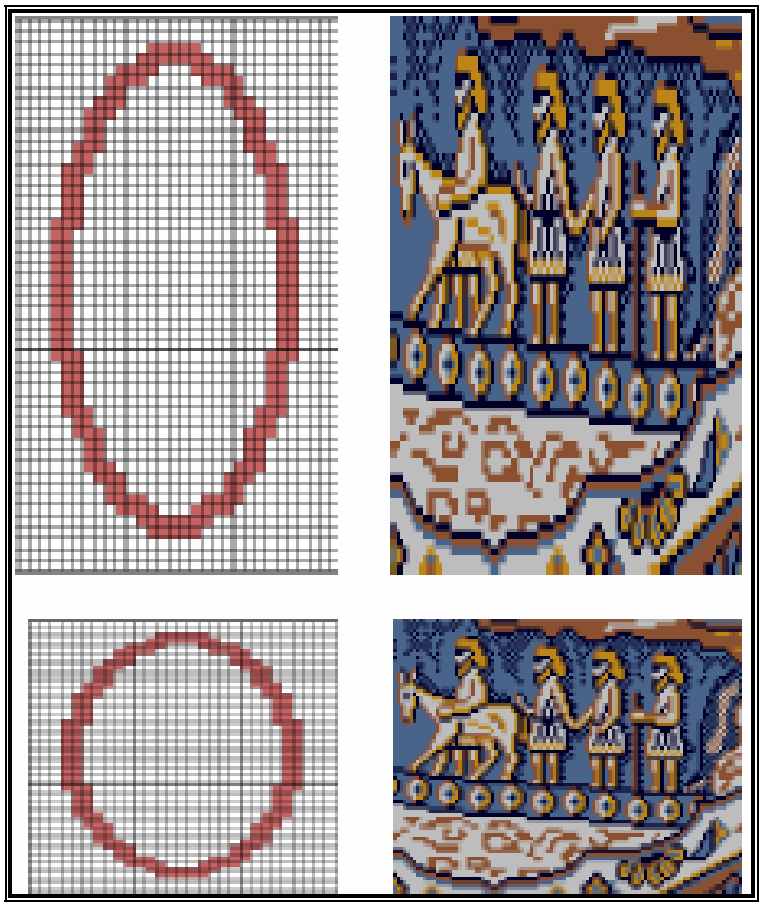
Raport tanımı yapıldıktan sonra bu ikon seçildiğinde desenin raportlu halini gösterir. İkinci seçilişte deseni raportsuz haline getirir.

2.13. Togge Grid

İkon tanımlanmış ızgaranın görülmesi ya da görünen ızgaranın iptal edilmesine yarar. Sağ yanındaki küçük okun altında ızgara seçenekleri vardır. Bu seçeneklerden görülmek istenen ızgara belirlenebilir. Noktasal ızgara deseni noktasal olarak karali kâğıt görüntüsüyle görmek için kullanılır. Grup seçilip de istenen sayıda noktanın çevresinde 2. bir ızgara görüntülenebilir. Merkezi rahat görmek için merkezde bir nokta olması sağlanabilir. Rapor çizgilerinin görülmesi için raport seçeneği işaretlenebilir. Tüm bu ızgaraların renk kalınlık sayı ayarları ızgara seçenekleri bölümünden yapılabilir.

2.14. Paper Format View

Bire bir olmayan sıklıklara sahip desenlerde desen görüntüsünü gerçekçi almak için seçilmelidir. Aksi halde desen sıklık oranına göre teknik çözüme uğrayacağından bozulabilir.



Resim 2.1: Paper Format View iconu ile bire bir alınmış desen

2.15. Digitizer

Daha önceden belirlenmiş olan dijital tabletle çizim koordinatlarının aktif olmasını sağlar.

2.16. Book Shelf

Bu ikon seçilirse ekranda motif penceresi gibi küçük ve sıralı pencereler gelir. Kütüphaneden motifler seçilip yeni desende kullanılabilir, gizlenebilir. Sil komudu verilmedikçe kütüphane desenleri silmez saklar.

2.17. Easy Coloring

NedGraphics easy coloring programına kolay ulaşım ikonudur. Bu programda varyantlar hazırlanabilir.

2.18. Elliptical Selection

Alan seçiminde kullanılır. Dairesel alan seçilebilir. Seçilmiş alan her türlü işlem yapılabilir. Kesme işlemi gibi kullanılıp kopyalama da yapılabilir. Ctrl tuşuna basılı tutularak tam daire çizimi yapılabilir. Çizim köşeden gerçekleşir. Merkezde çizim yapmak için de aynı anda shift tuşuna da basmak gereklidir.

2.19. Box Selection

Alan seçiminde kullanılır. Dikdörtgensel alan seçilebilir. Seçilmiş alan her türlü işlem yapılabilir. Kesme işlemi gibi kullanılıp kopyalama da yapılabilir. Ctrl tuşuna basılı tutularak tam kare çizimi yapılabilir. Çizim köşeden gerçekleşir. Merkezde çizim yapmak için de aynı anda shift tuşuna da basmak gereklidir. Herhangi bir seçim fonksiyonu ile seçilmiş motifleri klavyeden num lock tuşlarıyla desenin ortasına ya da kenarlerına getirmek mümkündür. 1 sol alt köşe, 2 alt kenar ortası, 3 sağ alt köşe, 4 sol kenar orta, 5 merkez, 6 sağ kenar orta, 7 sol üst köşe, 8üst orta ve 9 sağ üst köşe için kullanılır. Desenin tamamını seçmek için de ctrl+A tuşları kullanılabilir.

2.20. Select Figure

Seçili bir zemin rengine bağlı olan tüm renkleri seçmek için kullanılır.

2.21. Magic Wand Selection

Teker teker bölge seçimi yapılabilir.

2.22. Polygonal Selection

Alanı serbest seçmek için kullanılır. Enter tuşuyla işlem sonlandırılabilir.

2.23. Pan Design

Yakınlaştırılmış bir deseni sürgüyü kullanmadan hareket ettirmek için kullanılır.

2.24. Magnifying Glaas

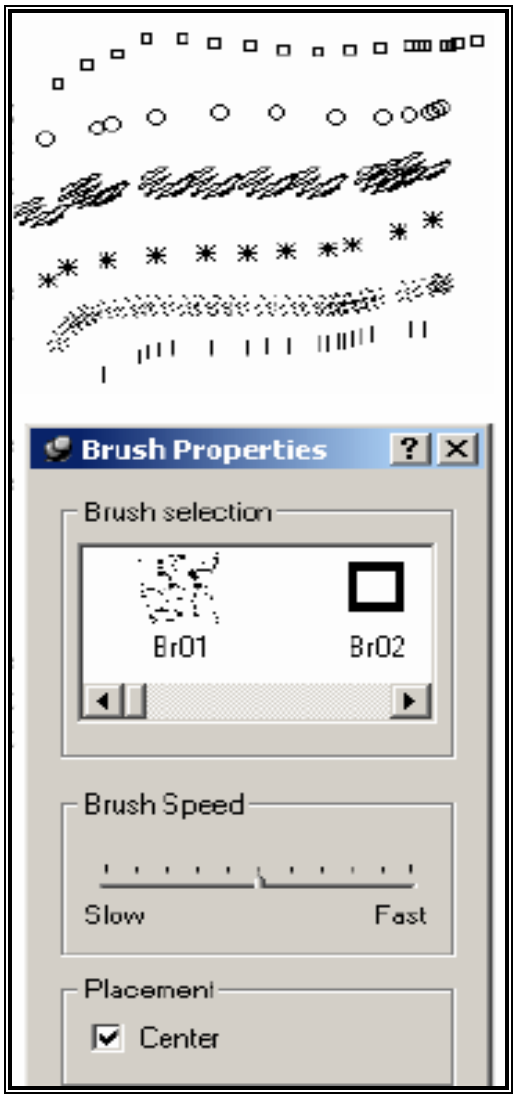
Desene yakınlaşmak için kullanılır.

2.25. Eye Dropper

Renk karıştırmaya yarar. Renk pipeti tablosunu açar. Üzerine gelinip seçilen renkle diger rengi karıştırır. Ekleme butonuna basıldığında palette seçilen yerin numarası yazılırsa yeni rengi o renkle palete kaydeder.

2.26. Brush

Desende farklı şekillerde efektler elde etmek için kullanılır. Fırça aralık hızı seçilebilir. Merkez pozisyonu işaretli ise merkezden, değil ise sol alt köşeden işlemi yapar. Bmp formatıyla yeni efektler kaydedilebilir.



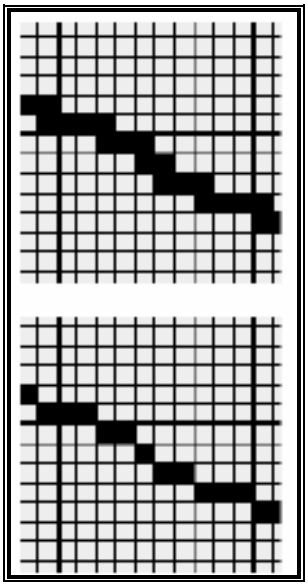
Resim 2.2: Fırça aralık hızı seçme

2.27. Bucket (Fill) Toll

Renkler tek ya da tamamı şeklinde boyanabilir. Doldurma işlemi renkle ve motifle yapılabilir. Motifle doldurma yapmak için motifin motif penceresinde olması gereklidir. Korumalı renkler seçeneğiyle çok renkli bir alanda kontürle sınırlandırılmış olması koşuluyla kontür rengi korumaya alınarak diğer tüm renklerin doldurulması sağlanabilir. Sınır bölümüne değer girildiğinde yapılan doldurma o değer kadar alana dokunmadan gerçekleştirilebilir. Normal ya da diagonal tip seçilebilir.

2.28. Freehand Pencil

Çizim ikonudur. Piksel değeri değiştirilebilir. Normal seçeneğinin dışında seçim yapılabilir. Bir buçuk seçeneği normal çizimde oluşan tekli ta da çiftli bozuk görüntüleri engeller. Eskizde her yerde bir piksellik çizim yapar. Tekli noktada nokta aralıkları seçilebilir ancak en çokta bile noktalar bağlantısızdır. Düzeltme seçeneğinde iki renkle çalışılabilir. Alt renkte üst rengi üst renkte alt rengi aktifleyerek düzeltme yapar. Motif çizme seçeneğinde ekranda ne olursa olsun motif penceresinde bulunan motifi açığa çıkartır. Basınca duyarlının kullanılması için digitizerle çalışılıyor olması gereklidir. Kalemin az bastırılmasıyla ince çok bastırılmasıyla da kalın çizgiler çizilebilir. Böylece nüanslı görüntüler elde edilebilir.



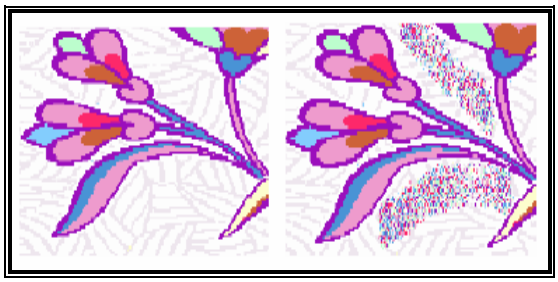
Resim 2.3: İnce ve kalın çizgiler

2.29. Draw Text

Bu ikonla desen üzerine istenilen karakterde metin yazılabilir. Seçili alanla ekrana gelen metin istenen büyüklüğe ve renge getirilir ve enterle sayfaya bırakılır.

2.30. Airbrush

Kumlama fonksiyonudur. Tablodan nokta boyutuna pikse sayısı yazılabilir. Püskürtme alanı belirlenebilir. Yoğunluğu az ve çok değer alabilir. Çoklu renk curserdeki rengi püskürtür. Scatter ise renkleri birbirine karıştırır. Üst üste dağıtır.



Resim 2.4: Aırbrush iconu ile kumlanmış desen

2.31. Eraser

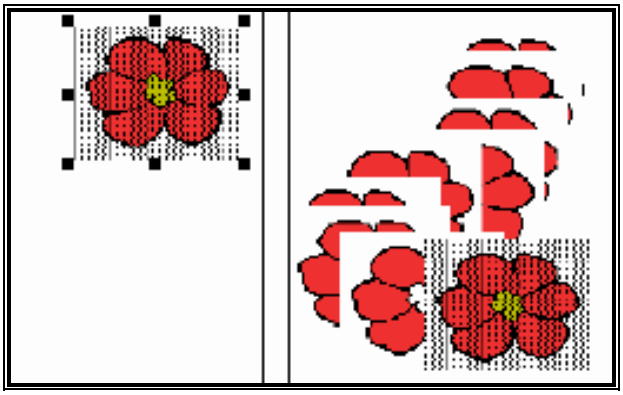
Silmek ya da o alana renk, motif yaymak için kullanılır. Motif penceresinde bulunan motifle desen arasındaki renk uyumunu sorgular.

2.32. Stamp

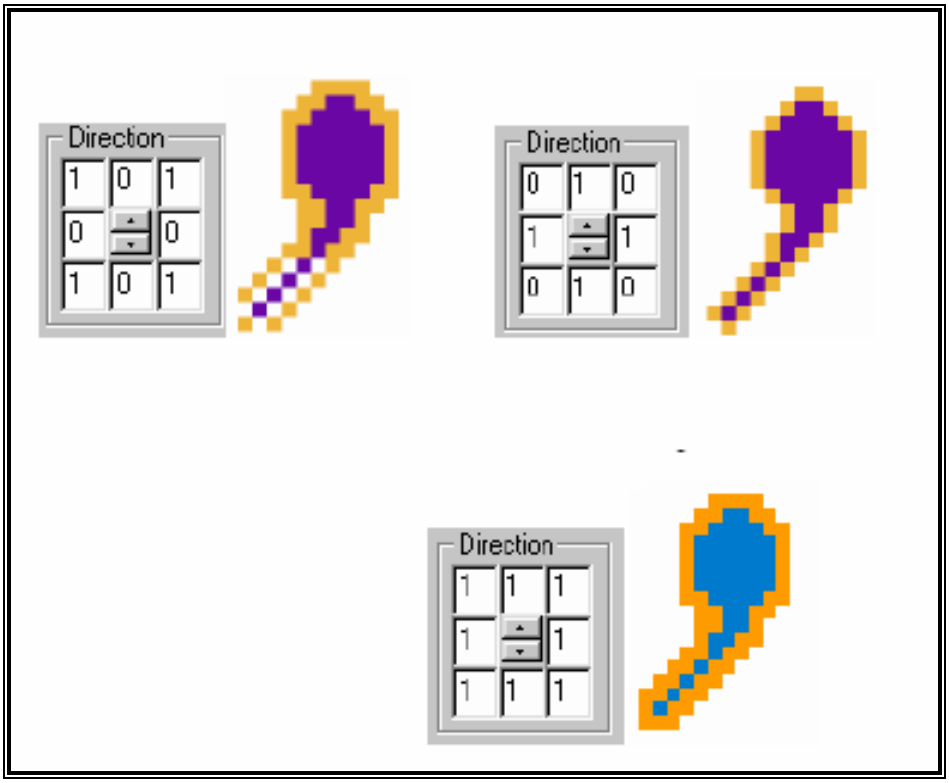
Kesilen bir parçayı yapıştırmaya yarar. Manuel seçeneğiyle kesilen parça sınırsız sayıda üst üste bırakılabilir. Otomatik seçeneğinde ise damgalama hızı seçilerek damgalama yapılabilir. Parçayı kısmen sürükler.

2.33. Kontür (Contour)

İstenilen bir motife kontür atmak için kullanılır. Tek bir motif seçilebilir ya da o rengin olduğu her yere kontur atması için hepsi seçeneği işaretlenebilir. Rengin içinden ya da dışına işlem yapılabilir. Yönü kutucuklar sayesinde formül girmeden görsel olarak seçilebilir.



Resim 2.5: Kontör atılmış desen



Resim 2.6: Desen çevresine kontör atma

2.34. Gradient Fill

Efekt yapma ikonudur. Çift renk, çoklu renk ya da örgü gibi seçenekleri vardır. Çizgiler ve ana çizgilere göre uygulama yapılırsa efekt rengin sınırına göre uygun efekt merkeze doğru yoğunlaşır. Yatayda ya da dikeyde de yapılabilir. Angle seçeneğinde efekt hacimlidir ve rapotlu gibi görülür. Desene hacim kazandırmak için de kullanılabilir.

2.35. Regtangle

Üç farklı kullanım şekli vardır. İçi renkle dolu dikdörtgen çizim yapılabilir. İçi boş çizgisel dikdörtgenler yapılabilir. Düz çizginin yanı sıra efektli çizgiler de vardır. Üçüncü çizim şeklinde motifle dolu dikdörtgenler yapılabilir. Tüm desen dikdörtgenle doldurulmak istenirse ikon seçiliyken home ve end tuşlarına basmak yeterli olacaktır.

2.36. Line

Kalınlık ölçüsü yazılabilir. Kayıtlı efektler kullanılabilir. Kapalı seçiliyken düz çizgi yapılabilir. Başlangıç noktası koyup uzunluğuna karar verildikten sonra bitiş noktasını koymak yeterlidir. Dikey seçiliyken çizgi ne olursa olsun 90 derecelik açıyla çizim yapar. Yatay seçiliyken ise 180 derece açı yapar. Açı kilitliyken seçilen açı ne ise bir sonraki çizgi o kadar ileride olur.

2.37. Ellipse

Çizgisel ya da dolu çizim yapılabilir. Çizgi kalınlığı belirlenebilir. Dolu seçeneği renkle ya da motifle kullanılabilir.

2.38. Curve

Kalınlık ölçüsü seçilebilir. Kayıtlı efektlerle eğri çizim yapılabilir. Üç tip eğri çizim tipi vardır. İlki benzerdir. S harfine benzer bir görüntüsü vardır. İki kenarında eğri çizgiye eğim vermek için 4 nokta bulunur. Bu noktalar hareketlidir. Splinede yay başlangıcında ve sonunda iki tane nokta vardır. Yay hareketlidir. Spline throught seçeneğinde şekle göre ard arda noktalar bırakılır. Ancak noktalar kaydırılabilir. Enter ilk basışta nokta koyma bitse de işlem bitmez. Yerlerini sabitlemek için ikinci enter yapmak gereklidir. Sürekli işaretliyken yay curserde sürekli kalır.

2.39. Draw Border

Bordür çizmek için kullanılır. Çizgisel ya da dolu yapılabilir. Çizgi kalınlığı ya da tipi seçilebilir. Dolu renkle ya da motifle çizilebilir.

2.40. Draw Polyline

Düz ve birbirine bağlantılı çizgiler oluşturmak içindir. Çeşitli kalınlıklarda ve kayıtlı olan çeşitli tiplerde çizgi çizilebilir. Kalem fonksiyonundaki gibi bir buçuk kontur kullanılabilir.

2.41. Add\Remove Line

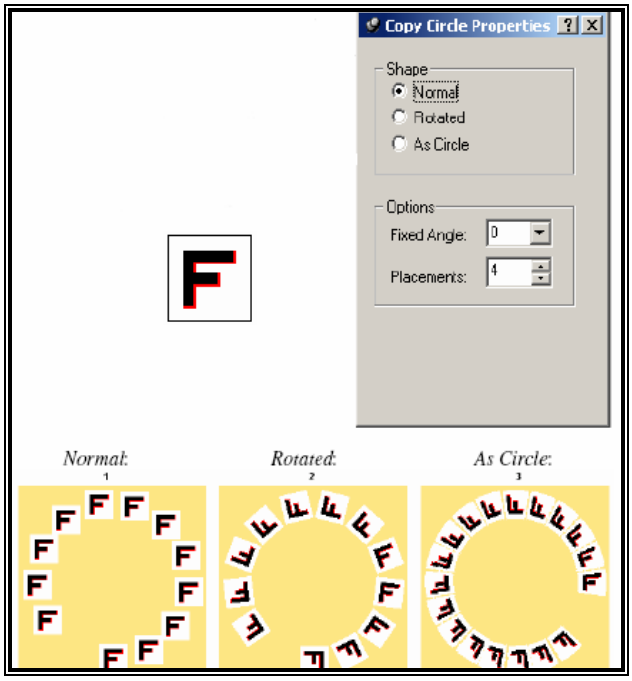
Alan eklemek ve çıkarmak için kullanılır. Yatay ya da dikey yönde ekleme ve da çıkarma yapılabilir. Gerek olursa desenin tamamı değil motif aralarında uygulanabilir.

2.42. Add Binding Points

Bağlantı noktası atma fonksiyonudur. Yüzme uzunluğu seçilebilir. Desenin tamamında mı yoksa tek motifte mi bağlantı noktası atılacağına karar verilmelidir. Tüm yönlerde bağlantı noktası atılabilir. Bir sonraki bağlantı başlangıcı noktasal olarak belirlenebilir.

2.43. Copy Circlewise

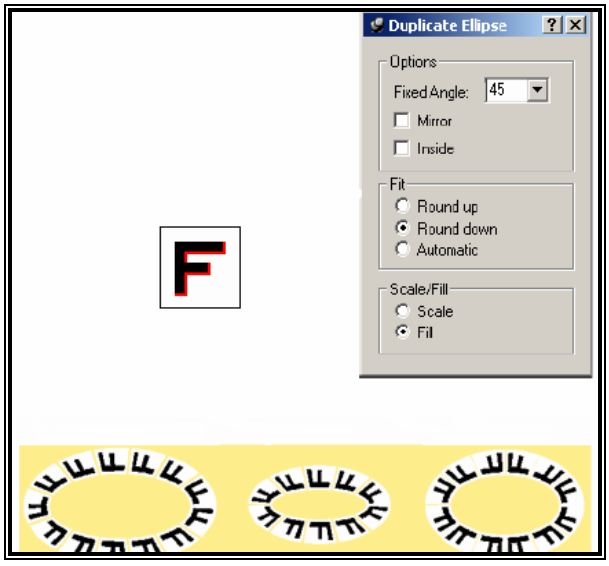
Dairesel kopyalamadır. Normal, düşey, merkezi seçenekleri vardır. Normal seçeneğinde motifi olduğu gibi belirlenen sayına ve yarıçapta üst üste yerleştirmekte kullanılır.



Resim 2.7: Dairesel olarak kopyalanmış motif

2.44. Duplicate Ellipse

Motifi dairesel olarak yaymak için kullanılır. Sabit açı, aynalama ve içinde seçenekleri vardır. Dairenin büyüklüğü belirlenir. Otomatik olarak kaç tane sığabiliyorsa o sayıda yerleşir. Birim raporu üste yuvarlama, alta yuvarlama ve otomatik olarak hesaplama yapılabilir. Boyut ya da doldurma seçilebilir.

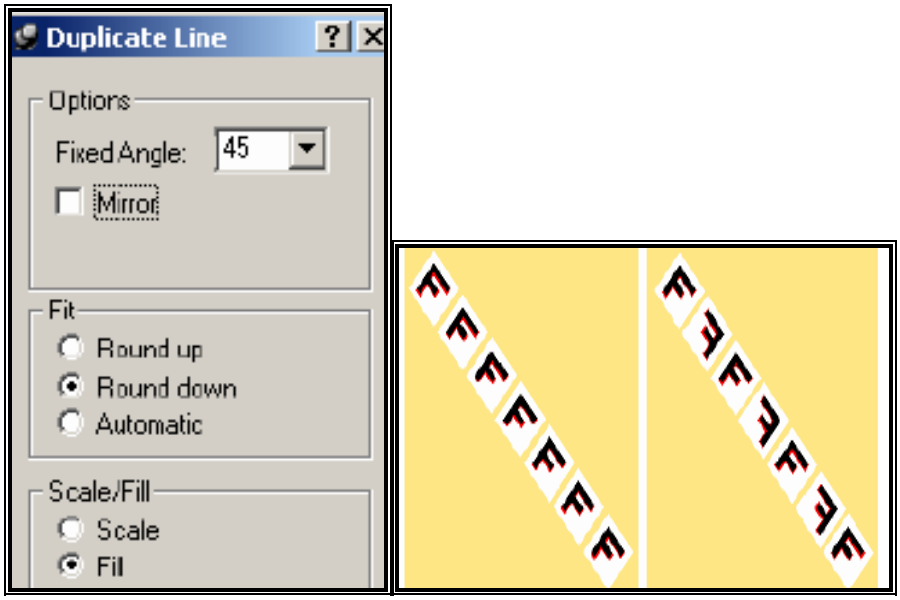


Resim 2.8: Dairesel olarak yayılmış desen

2.45. Duplicate Line

Çizgisel tekrarlamadır. Çizgi boyu kadar motife motifi bölmeden gerekirse aralara alan ekleyerek yayar. İstenirse çizgi dereceli çizilebilir. Aynalama yapılabilir. Birim raport üste yuvarlama, alta yuvarlama ve otomatik seçenekleri kullanılabilir. Çizgiler seçiliyken efekt sol alttan sağ üste göre yoğunlaşırken ana çizgiler seçiliyken uygulanır.

Resim 2.9: Modern tarzda çizilmiş halı deseni örneği



Resim 2.10: Çizgisel tekrarlama

2.46. Mitre

Simetrik bir desen yapmak için kullanılır. Merkez düzlemi çizgisel olarak belirlenir. Kalem ucu kalınlaştırılabilir. Açı işaretlenebilir. Set minor line butonuna basmak aktif kullanmayı ya da aktifliği kaldırmayı sağlar.

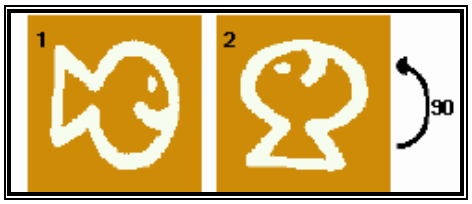
2.47. Latte Propoties

Çözgü ve atkı sistemleri yerleştirilmişken aktif olur. Gökkuşağı yapmak için kullanılır. Yumuşak ya da blokeli yapılabilir. Geçiş ebadı seçilebilir. İkinci renk paletine istenen renkler atanır. Dikdörtgensel boyama ikonu seçilerek gökkuşağı efekti ile istenen atkı boyanır.

Resim 2.11: Gökkuşağı efekti

2.48. Rotate 90° Left

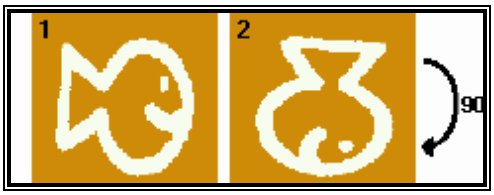
Deseni ya da seçili olan alanı 90`sola çevirmek için kullanılır.



Resim 2.12: Rotate 90` left iconu ile 90' sola çevrilmiş desen

2.49. Rotate 90° Rigth

Deseni ya da seçili olan alanı 90` sağa çevirmek için kullanılır.



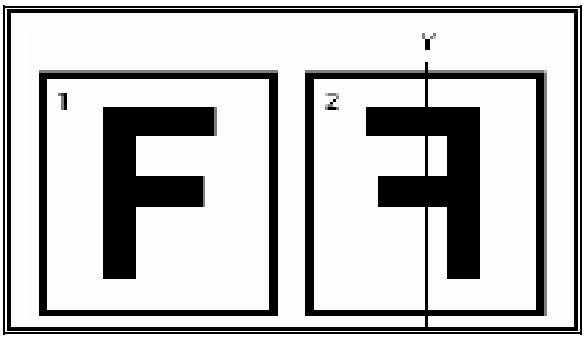
Resim 2.13: Rotate 90` Rıght iconu ile 90' sağa çevrilmiş desen

2.50. Rotate 180°

Deseni ya da seçili olan alanı 180` çevirmek için kullanılır.

2.51. Rotate Free

Seçili olan parçayı görerek dairesel olarak çevirmek için kullanılır.



Resim 2.14: Desen aynalama

2.52. Mirror Horizontal

Motifin aynalamasını dikeyde yapar.

2.53. Mirror Vertical

Motifin aynalamasını yatayda yapar.

2.54. Mirror 45° Left Up

Deseni 45`soluna yukarıya doğru olmak koşuluyla aynalar.

2.55. Mirror 45° Right Up

Deseni 45`sağına yukarıya doğru olmak koşuluyla aynalar.

2.56. Mirror 45° Left Down

Deseni 45`soluna aşağıya doğru olmak koşuluyla aynalar.

2.57. Mirror 45° Right Down

Deseni 45`soluna aşağıya doğru olmak koşuluyla aynalar.

2.58. Multiply

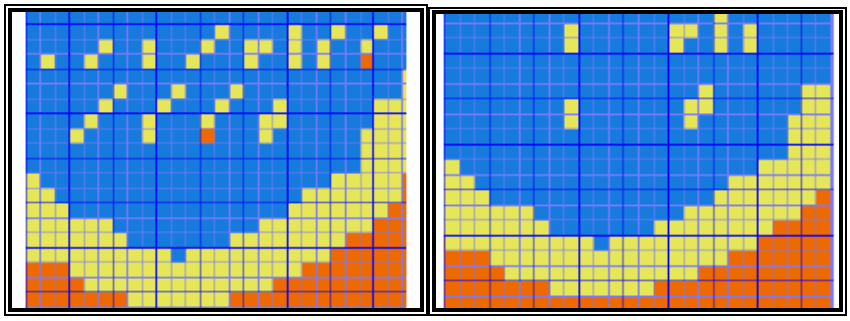
Motif dağıtmak için kullanılır. Motif ölçüsüne bağlı kalır. Önemli olan seçili alan ölçüsüdür. Motifi böler.

2.59. Replicate

Motif dağıtmak için kullanılır. Motif ölçüsüne bağlı kalmaz. Alan ekler. Seçili alana yerleştirirken motif aralarına alan ekleyebilir.

2.60. Remove Single Points

Desende bağımsız kalmış tek noktaları temizlemek için kullanılır.



Resim 2.15: Remove Sıngle Poınts iconu ile bağımsız noktaları temizlenmiş desen

2.61. Neighbour Filter

Bir renk tablosu açar. Belirli bir renk ya da korumasız tüm renkler olmak üzere 2 seçenek vardır. Yakınlık derecesi rakamı değiştirilebilir.

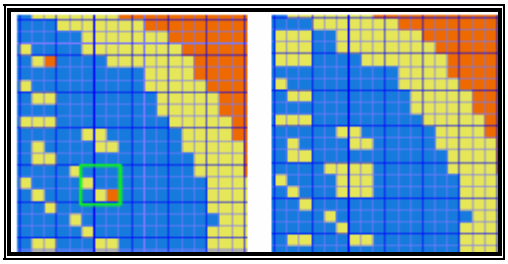
2.62. Global Cleanup

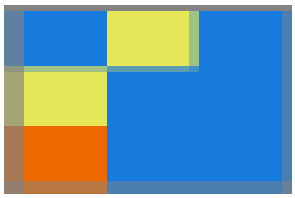
Genel ve ayrıntısız temizlik yapmak için kullanılır.

Resim 2.16: Global Cleanup iconu ile genel temizlik yapılmış desen

2.63. Filter Patterns

En çok 3x3 ölçüye sahip olmak koşuluyla motif penceresine Atılmış olan motifin desen üzerindeki aynılarını bulup filtrelemeye yarar.





Resim 2.17: Filtrelenmiş desen

2.64. Conditional Colour Change

Conditonal color change tablosu açılır. 6 renk seçeneği vardır. Tam ortadaki kutucuk değişmesi istenen renktir. En alta da olması istenen renk yazılır. Diğer renklere bağlantısıyla bulunacağından çevresindeki renkler de belirtilir.

2.65. Skelation Tool

Rötuşlama fonksiyonu tablosunu açar. Rötuş rengi ve kalem ucu kalınlığı seçilebilir. Desende farklı farklı kalem kalınlıklarını aynı kalınlığa getirmek için kullanılır.

2.66. Weft Defination

Atkı sistemindeki değişiklikler için kullanılır. Warp\weft macro defination tablosunu açar.

2.67. Warp Definition

Çözgü sistemindeki değişiklikler için kullanılır. Warp\weft macro defination tablosunu açar.

2.68. Weft Setup Column Selection

Atkı tanımlama kolon seçimi tablosunu açar. Görüntülenecek kolon seçilir.

2.69. Show\Hide Warps\Weft

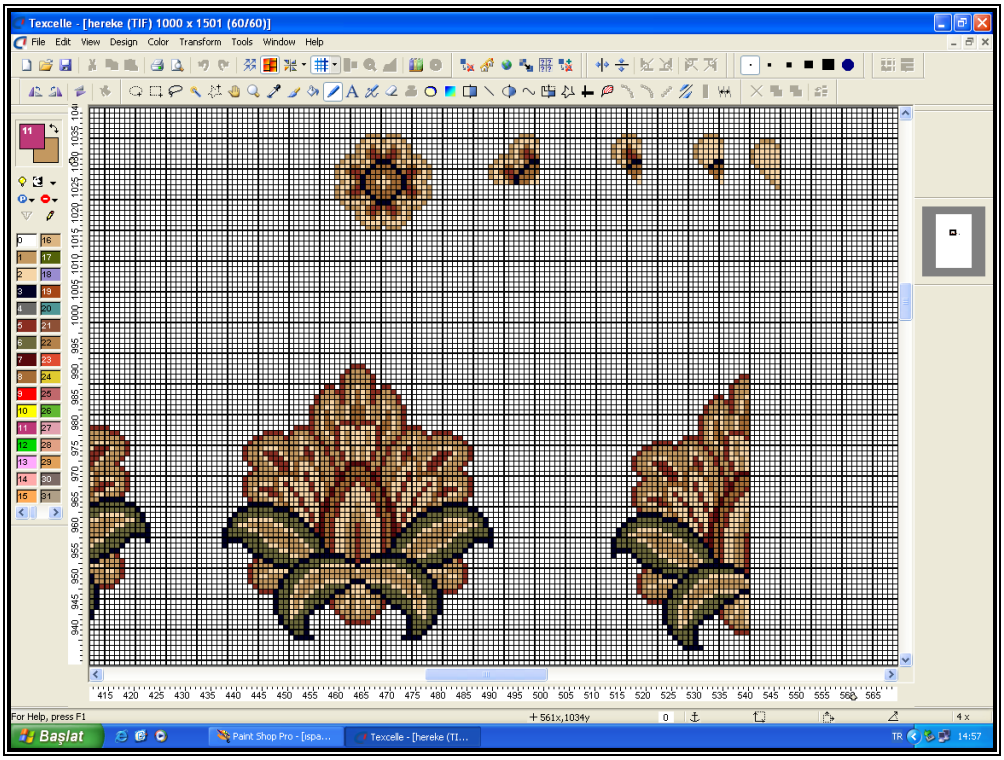
Çözgü\atkıyı göster\gizle tablosunu açar. Bu tablodan ekranda görüntülenmek istenmeyenler seçilir ve kapatılır.

2.70. Show\Hide Letters\Numbers

Çözgü\atkı, regülatör, sıklık üzerindeki numaraları göstermek ya da gizlemek buradan sağlanır.

2.71. Select Weft No-Scale Colour

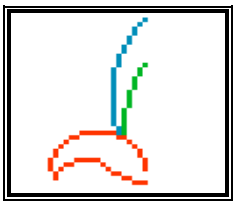
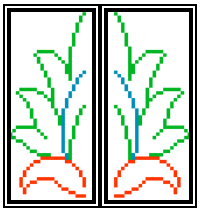
Atkı boşaltmaya yarar. 254 numaralı renkle atkı sistemindeki atkılar boşaltılır.



Resim 2.18: Hazır program tablosu

UYGULAMA FAALİYETİ

AÇIKLAMA: İşlem basamakları ve önerilerde belirtilen hususları dikkate alarak bilgisayarda paket program kullanarak halı deseni çizimi yapabileceksiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➢ New ile yeni bir sayfa açınız. ➢ Desenin ölçülerini, sıklığını giriniz.	➢ Aydınlık ve temiz bir atölye ortamı oluşturunuz. ➢ Titiz çalışınız.
➢ Open ile Kütüphanedeki desenlerden her hangi birini seçiniz.	
➢ Freehand pencil ikonu ile desenin istenilen kısımlarını çiziniz.	
➢ İstediğiniz deseni kesiniz ➢ Stamp iconu ile kesilen deseni yapıştırınız.	
➢ Mitre iconu ile desenin simetrisini alınız.	
➢ Avarage iconu ile seçilen renkler karıştırılır ve istenilen renkler bulunur. ➢ BUCKET (FILL) TOOL iconu ile desenin içi boyanır.	

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. **( )** Open daha önce kaydedilmiş desen dosyalarına ulaşmayı sağlayan ikondur.

2. **( )** Redo ikonu işlemleri geri almak için kullanılır.

3. **( )** Magic Wand Selection teker teker bölge seçimi yapılabilir.

4. **( )** Eye Dropper renk karıştırmaya yarar.

5. **( )** Freehand Pencil kumlama fonksiyonudur.

6. **( )** Add\Remove Line bağlantı noktası atma fonksiyonudur.

7. **( )** Mitre simetrik bir desen yapmak için kullanılır.

8. **( )**Rotate 90° Left deseni ya da seçili olan alanı 90`sola çevirmek için kullanılır.

9. **( )** Skelation Tool rötuşlama fonksiyonu tablosunu açar.

10. **( )** Mirror 45° Right Up deseni 45`soluna aşağıya doğru olmak koşuluyla aynalar.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Modül Değerlendirme”ye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere doğru sözcükleri yazınız.

1. Ekrandaki desenden uzaklaşmak için …… kullanılır.

2. Kütüphanedeki desenleri açmak için…….. kullanılır.

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

3. Aşağıdakilerden hangisi File Menüsünün içinde yer alır.
A) New
B) Undo
C) Change origin
D) Fond horizontal

4. Aşağıdakilerden hangisi Edit Menüsünde yer almaz.
A) Cut
B) Copy
C) Paste
D) Parts

5. Aşağıdakilerden hangisi Tools Menüsünde yer almaz.
A) Create Warp and Weft Design
B) Cleanse
C) Check
D) Open from catalog

6. Aşağıdakilerden hangisi View menüsünde yer almaz.
A) Zoom in
B) Center
C) Fit window
D) Make pattern

7. Aşağıdakilerden hangisi color menüsünde seçili alandaki renkleri karıştırmaya yarar.
A) Show current
B) Accentuate
C) Statistics
D) Avarage

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki modüle geçmek için öğretmeninize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	**Doğru**
2	**Yanlış**
3	**Doğru**
4	**Doğru**
5	**Yanlış**
6	**Doğru**
7	**Yanlış**
8	**Doğru**
9	**Yanlış**
10	**Yanlış**

ÖĞRENME FAALİYETİ-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	**Doğru**
2	**Yanlış**
3	**Doğru**
4	**Doğru**
5	**Yanlış**
6	**Yanlış**
7	**Doğru**
8	**Doğru**
9	**Doğru**
10	**Yanlış**

MODÜL DEĞERLENDİRMENİN CEVAP ANAHTARI

1	**zoom out**
2	**open**
3	**A**
4	**D**
5	**D**
6	D
7	D

KAYNAKÇA