

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

TEKSTİL TEKNOLOJİSİ

DESEN ÇİZİM KOMUTLARI 2 542TGD494

Ankara, 2011

- 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

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. DÜZENLEME KOMUTLARINI KULLANMAK.....	3
1.1. Düzenleme Komutları	3
1.1.1. Kopyalama (Copy).....	3
1.1.2. Kopya (Copy)	3
1.1.3. Taşıma (Move)	4
1.1.4. Desen Kompozisyonu (Composing Pattern).....	4
1.1.5. Kontürlü Kopyalama (Free Copy)	5
1.1.6. Döndürme (Rotate).....	6
1.1.7. Boyut Değiştirme.....	7
1.1.8. Simetrik Çizme İşlemi (Mirror).....	7
1.1.9. Desen Tekrarı (Repeat).....	8
1.1.10. Yazı Ekleme (Text).....	8
1.1.11. Alan Boyama (Fill).....	9
1.1.12. Sıra Ekleme (Attach Bank)	9
1.1.13. Büyüteç (Zoom).....	10
1.1.14. Renk Değiştirme (ChangeColour)	10
1.2. Düzeltme İşlemi Yapılacak Elemanlar.....	10
1.2.1. Yapılan İşlemin İptali (Undo).....	10
1.2.2. İptal Edilen İşlemi Geri Alma (Redo)	10
UYGULAMA FAALİYETİ	11
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	13
ÖĞRENME FAALİYETİ-2.....	14
2. Çizimlere yazı eklemek	14
2.1. Yazı (Text) Komutu	14
2.1.1. Yazının Önemi.....	14
2.1.2. Yazı (Text) Komutu.....	15
2.1.3. Yazı Tipleri.....	15
2.1.4. Çizimlere Yazı Ekleme.....	16
2.2. Yazı Düzenleme.....	17
UYGULAMA FAALİYETİ	22
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	24
MODÜL DEĞERLENDİRME	25
CEVAP ANAHTARLARI.....	26
KAYNAKÇA.....	28

AÇIKLAMALAR

KOD	542TGD494
ALAN	Tekstil Teknolojisi
DAL/MESLEK	Endüstriyel Çorap Örne
MODÜLÜN ADI	Desen Çizim Komutları 2
MODÜLÜN TANIMI	Bilgisayarda çizim ekranı düzenleme, çizim ve düzenleme komutlarını kullanma ile ilgili temel bilgilerin verildiği öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Ön koşulu yoktur.
YETERLİK	Desen çizim komutlarını kullanmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Çizim ekranını düzenleyebilecek, çizim ve düzenleme komutlarını kullanabileceksiniz. Amaçlar 1. Düzenleme komutlarını kullanım ve uygulama şekillerini öğrenebileceksiniz. 2. Çizimlere yazı ekleyebilecek; yazı ayarlarını kullanım ve uygulama özelliklerini öğrenebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Bilgisayar desen atölyesinde aydınlık bir ortam
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,

Hayatımızda hızlı teknolojik değişim, uluslararası bütünleşme ve artan müthiş bir rekabetle karşı karşıyayız. Bizleri, yaptığımız veya yapmak istediğimiz şeylere bir adım daha yaklaştıran işte bu rekabet ve hayatı kolaylaştırma arzusudur.

Çizim programları sayesinde istenilen özelliklerde desenler oluşturabilmek, bunlarla ilgili bilgi paylaşımını kolaylaştırır.

Bu modül ile çizim komutlarını tanıyacak ve bu komutlarla farklı çizimler, farklı tasarımlar yapacaksınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Düzenleme komutlarının kullanım ve uygulama özelliklerini öğrenecek ve komutları tanıyarak çizim sırasında gerekli işlemleri yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Temel çizim komutlarını kullanarak geometrik desenler oluşturunuz.
- Kazadığınız bilgi ve deneyimleri arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. DÜZENLEME KOMUTLARINI KULLANMAK

1.1. Düzenleme Komutları

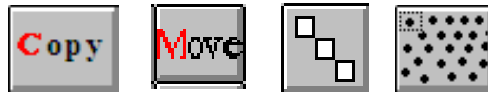
Bir desen çiziminde en önemli unsurdur. Düzenleme komutların içinde taşıma, kopyalama, kontürlü kopyalama, dereceli döndürme, boyut değiştirme, simetrik çizim, desen tekrarı, yazı ekleme, alan boyama, sıra ekleme seçenekleri bulunmaktadır.

1.1.1. Kopyalama (Copy)



Şekil 1.1: Kopyalama

Araç çubuğunda bulunan bu seçenek, nesnelerin kopyalanmasını sağlar. Bu şekli seçtiğimizde çizim ekranının sol üst köşesinde 4 seçenek çıkar. Bu seçenekler şunlardır:



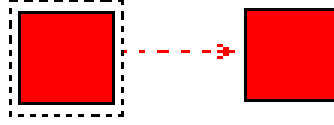
Şekil 1.2: Kopyalama seçenekleri

1.1.2. Kopya (Copy)

Bu komut, nesneleri bir yerden başka bir yere kopyalamamızı sağlar.



Şekil 1.3: Kopya



Şekil 1.4: Örnek kopyalama

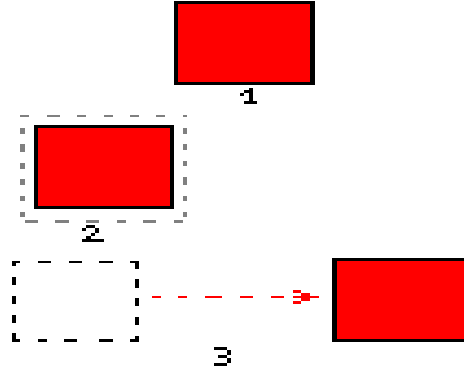
1.1.3. Taşıma (Move)



Şekil 1.5: Taşıma

Bu komut ile nesnelere bir yerden başka bir yere taşıyabilirsiniz.

- Bu işlemi yapabilmek için önce nesnelere seçilir. Fare çizim alanında iken sağ tuşa tıklayarak onaylanır.
- Taşınacak nesne, fare ile tutularak taşınacak noktaya getirilir.
- Farenin sol tuşuna çift tıklanarak işlem tamamlanır.



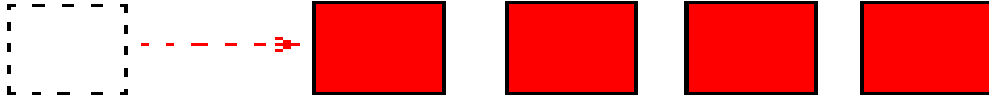
Şekil 1.6: Örnek taşıma

1.1.4. Desen Kompozisyonu (Composing Pattern)

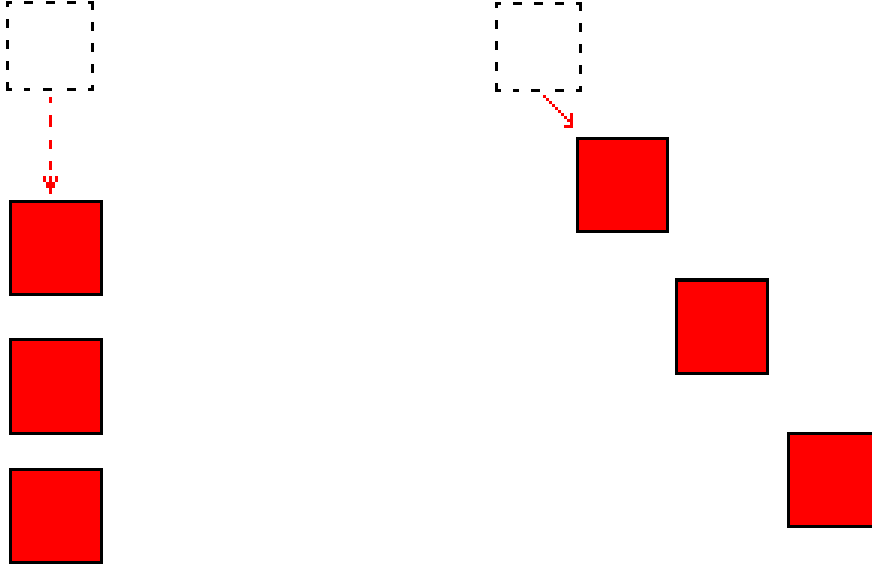
Kopyalama seçeneğinin içinde bulunan bu seçenek, tek olan nesnenizin sayfa üzerinde yatay, dikey ve asimetrik şekilde çoğaltarak kopyasını sağlar.



Şekil 1.7: Kopyalama



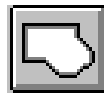
Şekil 1.8: Yatay kopyalama



Şekil 1.9: Dikey kopyalama

Şekil 1.10: Asimetrik kopyalama

1.1.5. Kontürlü Kopyalama (Free Copy)

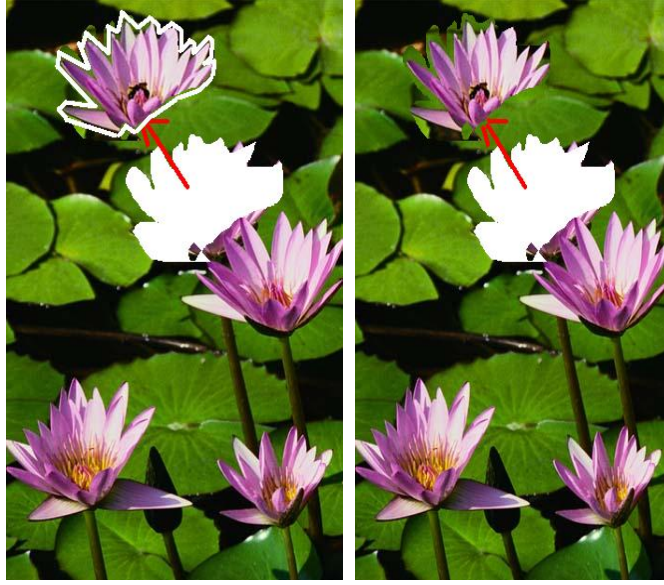


Şekil 1.11: Kontürlü kopyalama

Bu şekle basıldığında ekranın sol üst köşesinde 2 seçenek çıkar. Birinci seçenek, nesnenin istenilen bölümünü kontürleyip istenilen bölümden seçerek kopyalamak; ikinci seçenek ise seçilen alanı taşıyarak kopyalamaktır.

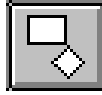


Şekil 1.12: Kontürlü kopyalama seçenekleri



Resim 1.1: Kopyalama seçenekleri

1.1.6. Döndürme (Rotate)



Şekil 1.13: Döndürme

Bu komut, çizilmiş nesnelere bir merkez nokta etrafında döndürmeyi sağlar. Çizilmiş olan nesnelere döndürmek için önce seçmelisiniz, sonra çizim alanında iken farenin sağ tuşuyla onaylayarak etrafında beliren noktalardan hangi yöne çevirmek istiyorsanız o yöne doğru çevirebilirsiniz. Bu seçenekle nesneyi sayfa üzerinde döndürerek istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz.



Resim 1.2: Rotate

1.1.7. Boyut Deęiřtirme



řekil 1.14: Boyut deęiřtirme

Boyut deęiřtirme seęeneęi, seęilen nesneyi istenilen boyutta bytp kltmeyi saęlar. Desenin alanı belirlendięinde ekranın sol st křesinde DST belirir. DST seęildikten sonra nesnenin křelerindeki noktalaradan tutularak istenilen lde boyut deęiřtirme iřlemi yapılır.



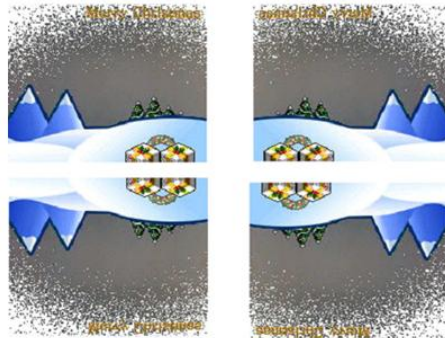
Resim 1.3: Boyut deęiřtirme

1.1.8. Simetrik izme İřlemi (Mirror)



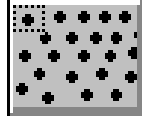
řekil 1.15: Simetrik izme

Bu komut ile aynalama yapılır yani nesnelerin simetrik kopyaları oluřturulur. Desenleri istenilen yne evirmede yardımcıdır. Bu komut seęildięinde ekranın sol st křesinde yn tuřları belirir. Nesne hangi yne aynalanacaksa o yn gsteren ok tuřuna basılır.



řekil 1.16: Mirror

1.1.9. Desen Tekrarı (Repeat)



Şekil 1.17: Desen kopyalama

Kopyalama seçeneğinin içindedir. Desenin çizim sayfası üzerinde istenilen miktarda çoğaltarak kopyalanmasını sağlar.



Şekil 1.18: Repeat

1.1.10. Yazı Ekleme (Text)



Şekil 1.19:Yazı ekleme

Bu komut ile çizim alanı üzerine yazı eklenebilir. Yazı yazabilmek için çizim sayfasında merkez noktası belirlenir. Yazılacak metnin puntosu, yazı karakteri, döndürme açısı bu text komutu içindedir.

- **Karakter:** Bu seçenekle yazının karakteri belirlenir. Yazı tipi; yazı puntosu; yazının kalın, italik, altı çizgili olması; yazıya sembol ekleme gibi seçenekler bulunur.

Text
Text
Text

Şekil 1.20: Yan karakteri belirleme

- **Sembol:** Sembol seçeneği ile yazılara değişik semboller eklenebilir.



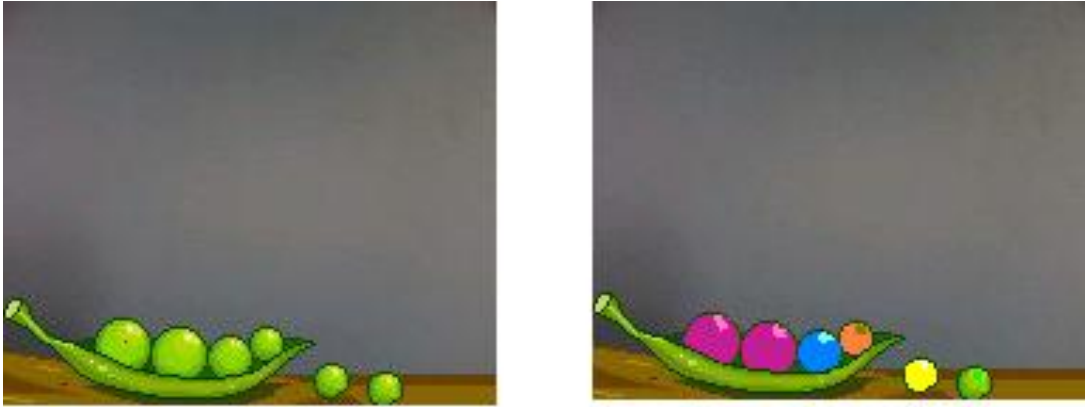
Şekil 1.21: Sembol

1.1.11. Alan Boyama (Fill)



Şekil 1.22: Alan boyama

Boyama kovası ile seçili alana istenilen üst rengin doldurulması sağlanır.



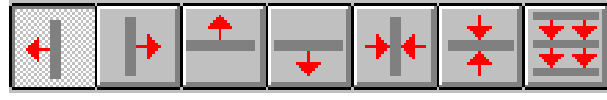
Şekil 1.23: Örnek alan boyama

1.1.12. Sıra Ekleme (Attach Bank)



Şekil 1.24: Sıra ekleme

Bu seçenek, çizim sayfası üzerine enine ve boyuna sıra eklenmesini sağlar. Çizim sayfası üzerinde hangi yöne doğru sıra eklenecekse o yön butonuna basılır. Sıra eksiltilmesi de bu seçenektan yapılır. Sıra eksiltmek için de yön butonlarındaki okların karşılıklı olması gerekmektedir.



Şekil 1.25: Sıra ekleme yön butonları

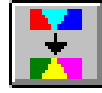
1.1.13. Büyüteç (Zoom)



Şekil 1.26: Zoom

Bu seçenek, çizim ekranında bulunan desenin yaklaşmasını ve uzaklaşmasını sağlar. Klavye üzerinde bulunan yön tuşlarını da kullanarak aynı işlemi yaptırmak mümkündür.

1.1.14. Renk Değiştirme (ChangeColour)




Şekil 1.27: Renk değiştirme

Bu seçenek, çizim üzerinde bulunan rengin veya tüm renklerin başka renklerle değiştirilmesini sağlar.

1.2. Düzeltme İşlemi Yapılacak Elemanlar


1.2.1. Yapılan İşlemin İptali (Undo)

“Undo” seçeneği yanlış yapılan bir işlemin bir önceki hâline geri dönmesini sağlar.

Desen çizim sayfası üzerinde kısayol tuşu bulunmaktadır.  Bu tuşa basıldığında yapılan işlem, eski durumuna geri döner.

1.2.2. İptal Edilen İşlemi Geri Alma (Redo)

“Redo” seçeneği iptal edilen bir işlemin bir önceki hâline geri dönmesini sağlar.

Desen çizim sayfası üzerinde kısayol tuşu bulunmaktadır.  Bu tuşa basıldığında yapılan işlem eski durumuna geri döner.

UYGULAMA FAALİYETİ

Düzenleme komutlarını ve uygulama şekillerini kullanınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Çizim sayfanıza bir kare çiziniz. Bu kareyi kopyalayıp sayfa üzerine yayınız.	➤ Kopyalama işlemi yaparken alanınızı belirledikten sonra fareinizin sağ tuşuyla onaylamayı unutmayınız.
➤ Çizdiğiniz deseni sayfa üzerinde kompozisyon hâline getiriniz.	➤ Kompozisyon oluştururken desen yönünüzü belirlemeye dikkat ediniz.
➤ Çizilmiş bir desenin istediğiniz parçasını kopyalayarak başka alana yapıştırınız.	
➤ Çizilen deseni renklendiriniz.	➤ Hangi şekilde renklendirme yaparsanız o butonu seçmeyi unutmayınız.
➤ Dosya (File) seçeneğinden bir çizim sayfası açınız. Sayfanıza yazı yazınız.	➤ Yazı yazmadan önce komutu seçmeyi unutmayınız.
➤ Bu yazıları sayfa üzerinde büyük ve küçük puntolarla yazınız.	➤ Yazıları yazarken puntosunu ayarlamayı unutmayınız.
➤ Bir desen açarak bu deseni sayfanın diğer bölümüne aynalayarak kopyalayınız.	➤ Aynalama işleminde yönünüzü belirlemeyi unutmayınız.

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

	Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1	Çizim sayfanıza bir kare çizip bu kareyi kopyalayarak sayfa üzerine yaydınız mı?		
2	Çizdiğiniz deseni sayfa üzerinde kompozisyon hâline getirdiniz mi?		
3	Çizilmiş bir desenin istediğiniz parçasını kopyalayarak başka alana yapıştırdınız mı?		
4	Çizilen deseni renklendirdiniz mi?		
5	Dosya (File) seçeneğinden bir çizim sayfası açıp yazı yazdınız mı?		
6	Bu yazıları sayfa üzerinde büyük ve küçük puntolarla yazdınız mı?		
7	Bir desen açıp bu deseni sayfanın diğer bölümüne aynalayarak kopyaladınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise **D**, yanlış ise **Y** yazınız.

1. () Düzenleme komutların içinde taşıma, kopyalama, kontrollü kopyalama, dereceli döndürme, boyut değiştirme, simetrik çizim, desen tekrarı, yazı ekleme, alan boyama, sıra ekleme seçenekleri bulunmaktadır.
2. () Boyut değiştirme seçeneği, seçilen nesneyi istenilen boyutta büyütüp küçültmeyi sağlar. Desenin alanı belirlendiğinde ekranın sol üst köşesinde 3 seçenek belirir.



3. () Bu seçenek kopyalama komutunun içindedir. Deseni sayfa boyunca çoğaltarak kopyalamayı sağlar.



4. () Bu komut, kopyalama işlemi 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

Yazı komutunu tanıyarak yazının önemini, özelliklerini, yazı tiplerini, yazı ayarlarını ve yazının yüksekliğini doğru yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

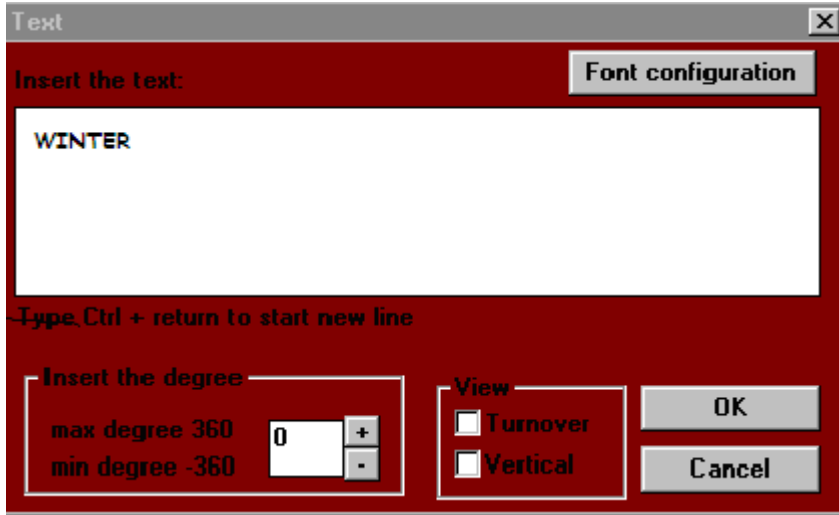
- Çevrenizdeki farklı amaçlar için kullanılmış yazı karakterlerini araştırınız ve bu araştırmanızı milimetrik kâğıtlara uygulayarak bir katalog oluşturunuz.
- Hazırladığınız bu katalogu arkadaşlarınızın yaptığı kataloglarla karşılaştırınız.

2. ÇİZİMLERE YAZI EKLEMEK

2.1. Yazı (Text) Komutu

2.1.1. Yazının Önemi

Yazı komutu; oluşturulan çizimlere yazı ekleyebilmek için çeşitli yazı karakterlerini, bu yazı karakterleri ile oluşturulan yazıları düzenleme imkânlarını kullanıma sunar ve ilave kolaylıklar sağlar.

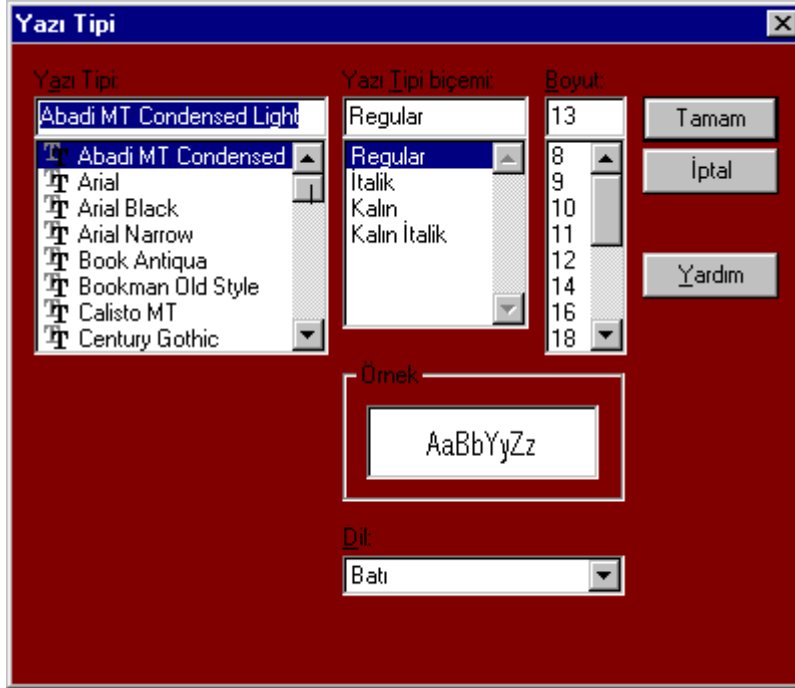


Şekil 2.1: Örnek yazı

2.1.2. Yazı (Text) Komutu

Çizimlere yazı eklemek istendiğinde yazı tipi (Text Style) olarak o anda etkin olan yazı tipi kullanılır. Yazı tipi (Text Style), yazı yüksekliği (Height) yazı kalınlığı (Bold), italik (Italic) ve bunun gibi diğer seçenekleri belirlemek için kullanılır.

Yeni bir çizime başlandığında yazı, standart (Standard) olarak adlandırılır ve bu yazı tipi kullanılır. Yazı tipini, yazı yüksekliğini ve yazdırma açısını değiştirebilirsiniz.



Şekil 2.2: Yazı komutu

2.1.3. Yazı Tipleri

Yazı tipi, karakterlerin değişik biçimlerine verilen addır. Kimi yazı tipleri, standart olarak belirlenmiştir (Arial, Times New Roman gibi). Kimileri de daha değişik özelliklere sahiptir. Süslüdür (Comic sans gibi) ve değişik alanlarda kullanılır.


Biçimleme düğmelerinden en çok kullanılan üçü; “Kalın (Bold), İtalik ve Altı Çizili” düğmeleridir.

Seçilen karakterlerin cümlelerin biçimlenmesinde kullanılan diğer özellikler de “Text” seçeneğinden yazı tipi biçimi komutuyla ulaşacağınız text kutusundan yapılır.




Şekil 2.3: Yazı tipleri

2.1.4. Çizimlere Yazı Ekleme

Yalnızca ekran normal görünümünde iken bir çizime yazı ekleyebilirsiniz. Normal görünüme geçmek için araç kutusundan büyüteci  seçerek çizim alanınızı normal boyuta getiriniz.



- Araç kutusundan  butonu seçilir.
- Metin yazabilmek için imleç, yazı yazılacak bölgenin üzerine getirilerek onaylanır.
- Karşınıza gelen “Text” seçeneğinden yazacağınız metin için istediğiniz yazı tipi boyutu ve biçemi belirlenir.
- Metin yazılır.
- Ve okeylenir.
- Metin rengini ön plan belirler (Farenin sol tuşunda olan renk.).

Bir metin kutusuna yalnızca bir kez metin girilebilir. Metin onaylandığında yazı artık bir grafik resme dönüşür ve yeniden etkin duruma getirilemez.

Metin rengi değiştirilmek istendiğinde renk kutusundan bir renk seçilir.

WINTER

Şekil 2.5: Renk değiştirme



Şekil 2.6: Örnek yazı ekleme

2.2. Yazı Düzenleme

Metin yazı düzenleme ilgili bazı örnekler aşağıda verilmiştir.

➤ **Kolay özellikler**

Tanım	Örnek
Kalın Yazı	Yazınız.
İtalik Yazı	<i>Yazınız.</i>
Yukarı Yazı	[Referans] ^{Yazınız.}
Aşağı Yazı	[Referans] _{Yazınız.}
Sabit Genişlikli Yazı	Yazınız.
Altı Çizgili Yazı	<u>Yazınız.</u>
Ortalanmış Yazı	Yazınız.
Solda Yazı	Yazınız.
Kalın+Ortada Yazı	Yazınız.

Tablo 2.1:Yazı düzenleme örnekleri

Örnekler

Girilen:	<code>\b{Bana biraz kalın}</code> ve <code>\i{biraz italik yazı göster}</code> .
Görünen:	Bana biraz kalın ve <i>biraz italik yazı göster</i> .
Girilen:	<code>H\{-2}O</code> 'nun yoğunluğu <code>1.000x10\+{-3}</code> kg/ml'dir.
Görünen:	H ₂ O'nun yoğunluğu 1.000x10 ⁻³ kg/ml'dir.

Tablo 2.2: Yazı düzenleme örnekleri

➤ Renkler

Tanım	Örnek
Kırmızı Yazı	Yazınız.
Kavuniçi Yazı	Yazınız.
Sarı Yazı	Yazınız.
Yeşil Yazı	Yazınız.
Açık Mavi Yazı	Yazınız.
Mavi Yazı	Yazınız.
Pembe Yazı	Yazınız.
Beyaz Yazı	
Gri Yazı	Yazınız.
Siyah Yazı	Yazınız.

Tablo 2.3: Yazı rengi düzenleme

Örnek

Girilen: `\red{Kırmızı}` ve `\green{yeşil}` güzel renklerdir.

Görünen: **Kırmızı** ve **yeşil** güzel renklerdir.

Tablo 2.4: Yazı rengi düzenleme örnekleri

➤ Yazı boyutu

Tanım	Örnek
Büyük (boyut +2 yazı)	Yazınız.
Büyük (boyut +1 yazı)	Yazınız.
Orta (boyut +0 yazı)	Yazınız.
Küçük (boyut -1 yazı)	Yazınız.
En küçük (boyut -2 yazı)	Yazınız.

Tablo 2.5: Yazı boyutu düzenleme

Örnek

<code>\2{Yazının} \1{boyutunu} \0{kolayca} \-1{siz} \-2{seçebilirsiniz}.</code>
Yazının boyutunu kolayca siz seçebilirsiniz.

Tablo 2.6: Yazı boyutu düzenleme örnekleri

➤ Diğerleri

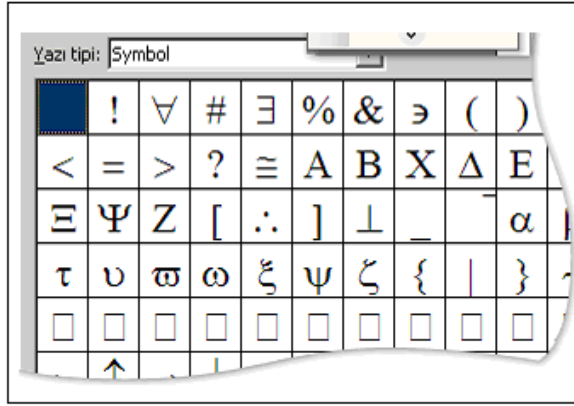
Tanım	Örnek
Yunan (sembolik) Yazısı	Ψαχὶνῆς.
Üst Çizgili Yazı	Yazınız-
Zıplayan Yazı	Yazınız.
Hex Koduna Göre Renkli Yazı	Yazınız: aaaa00 renginde
Yazı Tipi	Yazınız.
Karakter Kodu (0-255)	Ê (ASCII kod=202)
Blok Alıntı Yazı	Yazınız.
Alıntı	Alıntı: Yazınız.

Tablo 2.7: Diğer yazı düzenleme örnekleri

Örnekler

Girilen:	<code>\rgb{Çok garip bir renk}.</code>
Görünen:	Çok garip bir renk
Girilen:	<code>\font{Times New Roman,Bu değişik bir yazı tipinde}.</code>
Görünen:	Bu değişik bir yazı tipinde
Girilen:	<code>\font{Comic Sans MS\,Tahoma,Buradaki kurtarılan virgüle dikkat}</code>
Görünen:	Buradaki kurtarılan virgüle dikkat

Tablo 2.8: Yazı düzenleme örnekleri



Şekil 2.9: Semboller

➤ **Özel karakterler**

Yeni çizim programları "derece" (°) gibi özel karakterleri gösterme kabiliyetine sahiptir. Bunun gibi birçok özel karakter mevcuttur.

→	←
	↓
†	‡
•	™
©	«
®	°
±	≠
≠	∫
∑	∧
K	μ
½	»
Å	÷
∅	∇
≤	≥
↔	∞
≡	∂
∇	?
∴	

Tablo 2.10: Özel karakterler

"Symbol" yazı tipi, birçok Windows platformunda sağlanmış olup birçok bilimsel alanda matematiksel formüllerin yazımında kullanılan Yunan harflerinin metinlere yerleştirilmesini sağlar. Aşağıdaki tabloda sağlanan Yunan harfleri 5'lik gruplar hâlinde listelenmiştir.

Tag	Result	Tag	Result
<code>\greek{abcde}</code>	αβχδε	<code>\greek{ABCDE}</code>	ΑΒΧΔΕ
<code>\greek{fghij}</code>	φγηιϑ	<code>\greek{FGHIJ}</code>	ΦΓΗΙΘ
<code>\greek{klmno}</code>	κλμνο	<code>\greek{KLMNO}</code>	ΚΛΜΝΟ
<code>\greek{pqrst}</code>	πθρστ	<code>\greek{PQRST}</code>	ΠΘΡΣΤ
<code>\greek{uvwxyz}</code>	υπωξψζ	<code>\greek{UVWXYZ}</code>	ΥΨΩΞΨΖ

Tablo 2.11: Yunan harfleri

- Özel karakterlere atanmış olan klavye kısayolları

Kısayol tuşu	Özel karakter
CTRL+F9	Alan
ÜSTKRKT+ENTER	Satır sonu
ALT+CTRL+EKSİ İŞARETİ	Uzun tire
CTRL+EKSİ İŞARETİ	Tire
CTRL+KISA ÇİZGİ	İsteğe bağlı kısa çizgi
CTRL+ÜSTKRKT+KISA ÇİZGİ	Bölünemez kısa çizgi
CTRL+ÜSTKRKT+ARA ÇUBUĞU	Bölünemez boşluk
ALT+CTRL+C	Telif hakkı simgesi
ALT+CTRL+R	Kayıtlı ticari marka simgesi
ALT+CTRL+T	Ticari marka simgesi
ALT+CTRL+NOKTA	Üç nokta
CTRL+`,`	Tek sol tırnak işareti
CTRL+`,`	Tek sağ tırnak işareti
CTRL+`,` ÜSTKRKT+`,`	Çift sol tırnak işareti
CTRL+`,` ÜSTKRKT+`,`	Çift sağ tırnak işareti

Tablo 2.12: Klavye kısayolları

UYGULAMA FAALİYETİ

Çizime yazı ekleyiniz. Yazının özelliklerini, yazı tipini, ayarlarını ve yüksekliğini değiştiriniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ “Comic Sans” karakterini kullanarak çiziminize metin ekleyiniz.	➤ Bu yazı karakterini uygularken yazı boyutuna dikkat ediniz.
➤ Metin rengini değiştiriniz.	➤ Renk kutusundan renk seçmeyi unutmayınız.
➤ Farklı renklerle 18 punto büyüklüğünde bir yazı yazınız.	➤ Text komutundan boyut ayarlaması yapmayı unutmayınız.
➤ Özel karakterlere atanan kısayolları kullanınız.	

KONTROL LİSTESİ

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız beceriler için **Evet**, kazanamadığınız beceriler için **Hayır** kutucuğuna (X) işareti koyarak kendinizi değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri		Evet	Hayır
1	“Comic Sans” karakterini kullanarak çiziminize metin eklediniz mi?		
2	Metin rengini değiştirdiniz mi?		
3	Farklı renklerle 18 punto büyüklüğünde bir yazı yazdınız mı?		
4	Özel karakterlere atanmış olan kısayolları kullandınız mı?		

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme sonunda “Hayır” şeklindeki cevaplarınızı bir daha gözden geçiriniz. Kendinizi yeterli görmüyorsanız öğrenme faaliyetini tekrar ediniz. Bütün cevaplarınız “Evet” ise “Ölçme ve Değerlendirme”ye geçiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise **D**, yanlış ise **Y** yazınız.

1. () Text komutu yazı tipi (Height), yazı yüksekliği (Text Style), yazı kalınlığı (Bold), İtalik (Italic) ve bunun gibi diğer seçenekleri belirlemek için kullanılır.
2. () Seçilen karakterlerin cümlelerin biçimlenmesinde kullanılan diğer özellikler de “Text” seçeneğinden yazı tipi biçemi komutuyla ulaşacağınız text kutusundan yapılır.
3. () Metin rengini ön plan belirler.
4. () "Symbol" yazı tipi birçok Windows platformunda sağlanmış olup birçok bilimsel alanda matematiksel formüllerin yazımında kullanılan Yunan harflerinin metinlere yerleştirilmesini sağlar.

DEĞERLENDİRME

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

MODÜL DEĞERLENDİRME

Aşağıda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.



1. () Bu komut, sıra eklemek için kullanılır.
2. () Klavye üzerinde bulunan yön tuşlarını da kullanarak zoom işlemini yapmak mümkündür.
3. () Çizim sayfanız standart görünümünde iken yazı (Text) komutunu kullanabilirsiniz.
4. () Metin onaylandığında yazı bir grafik resme dönüşür ve yeniden etkin duruma getirilebilir.
5. () ALT +CTRL+R: Kayıtlı ticari marka simgesini yani (®)'yi yapmamızı sağlar.

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	Yanlış

ÖĞRENME FAALİYETİ-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	Yanlış
2	Doğru
3	Doğru
4	Doğru

MODÜL DEĞERLENDİRMENİN CEVAP ANAHTARI

1	Yanlış
2	Doğru
3	Doğru
4	Yanlış
5	Doğru

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- Çizim program katalogları
- Çorap örme makinesi satışı yapan mümessil firmalar
- Çorap örme fabrikalarında kullanılan paket programlar

KAYNAKÇA

- Desen çizim programı katalogları
- PLEVNE Funda, **Ders Notları**, İstanbul.
- SÖNMEZER Bünyamin, **Ders Notları**, İstanbul.