

**T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

# **TEKSTİL TEKNOLOJİSİ**

**DESEN ÇİZİM KOMUTLARI 4  
542TGD860**

**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. ÇİZİM ARŞİVİ OLUŞTURMAK VE KULLANMAK.....	3
1.1. Çizim Arşivi Oluşturmak .....	3
1.1.1. Çizim Arşivi Oluşturmanın Önemi.....	3
1.1.2. Arşiv Düzenlemek .....	3
1.2. Ön İzleme Penceresi.....	3
1.2.1. Arşivi Kullanmak .....	4
UYGULAMA FAALİYETİ .....	5
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	8
ÖĞRENME FAALİYETİ- 2 .....	9
2. PROGRAMLAR ARASI DESENİ AKTARMAK .....	9
2.1. Aktarılacak Paket Programın Uzantısı (Format).....	10
2.1.1. Çorap Desen Dizim Programlarının Uzantıları .....	10
2.2. Dışarıdan Desen Yükleme (İmport Pattern).....	10
2.2.1. Aktarılacak Bit (Renk).....	10
UYGULAMA FAALİYETİ .....	12
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....	18
MODÜL DEĞERLENDİRME .....	19
CEVAP ANAHTARLARI .....	20
KAYNAKÇA .....	21

# AÇIKLAMALAR

<b>KOD</b>	<b>542TGD860</b>
<b>ALAN</b>	<b>Tekstil Teknolojisi</b>
<b>DAL/MESLEK</b>	<b>Endüstriyel Çorap Örne</b>
<b>MODÜLÜN ADI</b>	<b>Desen Çizim Komutları 4</b>
<b>MODÜLÜN TANIMI</b>	Desen renk gruplarını belirlemek, desen uygulamak, çizim arşivi oluşturmak ve kullanmak, programlar arası deseni aktarmak ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
<b>SÜRE</b>	40/32
<b>ÖN KOŞUL</b>	Desen Çizim Komutları 3 modülünü almış olmak
<b>YETERLİK</b>	Desen çizim komutlarını kullanmak
<b>MODÜLÜN AMACI</b>	<b>Genel Amaç</b> Gerekli bilgisayar desen atölyesi sağlandığında güvenli, verimli, amaca ve tekniğine uygun desen çizim komutlarını kullanabileceksiniz. <b>Amaçlar</b> 1.Çizim arşivi oluşturabilecek ve kullanabileceksiniz. 2.Programlar arası deseni aktarabilecek ve özelliklerini öğrenebileceksiniz.
<b>EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI</b>	<b>Ortam:</b> Bilgisayar desen atölyesinde aydınlık bir ortam <b>Donanım:</b> Bilgisayar, iş önlüğü
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</b>	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**

Bundan önce öğrendiğiniz Desen Çizim Komutları 1-2 ve 3 modülleri ile çorap desenlerini bilgisayarda hazırlama konusunda bazı bilgiler edinmiştiniz.

Bu modül ile çizim komutlarını tanımaya devam edecek ve bu komutlarla oluşturduğunuz çizimlerle farklı tasarımlar yapabileceksiniz. Bu modül ile çizim arşivi oluşturup bunları kullanabilecek, programlar arası desen aktarıp özelliklerini öğreneceksiniz.



# ÖĞRENME FAALİYETİ- 1

## AMAÇ

Çizim arşivi oluşturabilecek ve kullanabileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

- Farklı desen programlarına ait çizim arşivlerinin nasıl oluşturulduğunu ve aralarındaki farklılıkları karşılaştırınız. Kazanmış olduğunuz bilgi ve deneyimleri arkadaş grubunuz ile paylaşınız.

## 1. ÇİZİM ARŞİVİ OLUŞTURMAK VE KULLANMAK

### 1.1. Çizim Arşivi Oluşturmak

#### 1.1.1. Çizim Arşivi Oluşturmanın Önemi

Çizilen desenlerin üretim yapılana kadar veya bu desenin tekrar imalat talimatı gelene kadar saklandığı gizli klasörlere çizim arşivi denir. Bu klasörler daha sonra açılır, desen yeni düzenlemeyle ya da eski hâliyle saklanır, silinmesi engellenir. Arşiv desenlerin kaybolmaması açısından büyük önem taşır.

#### 1.1.2. Arşiv Düzenlemek

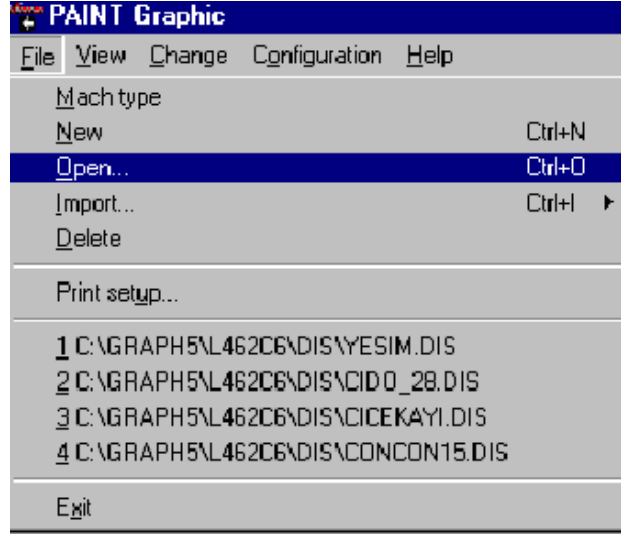
Yapılan her çalışma; gerektiğinde kolay bulunması ve incelenip düzeltilebilmesi için özelliklerine veya adlarına göre tasnif edilir. Çizim talimatında ölçülendirilmiş olan arşiv klasörlerine bazı desen programlarında sadece desen olarak başka bir desen programında ise desen ve zincir programı birleştirilerek saklanır. Arşiv düzenlemesini kendi otomatik olarak alfabetik sıraya göre yapar.

### 1.2. Ön İzleme Penceresi

Bütün çizim programlarında önizleme penceresi bulunmaktadır. Arşivdeki deseni ekran üzerine getirmeden küçük bir pencerede ön izleme ile görmemizi sağlar.

### 1.2.1. Arşivi Kullanmak

Arşivi kullanmak için önce File (dosya) seçeneği seçilir. File'nin içindeki Open seçeneği seçilerek onaylanır. Böylece arşiv açılmış olur. Her desen programının arşiv seçeneği farklıdır. Fakat amacı aynıdır.

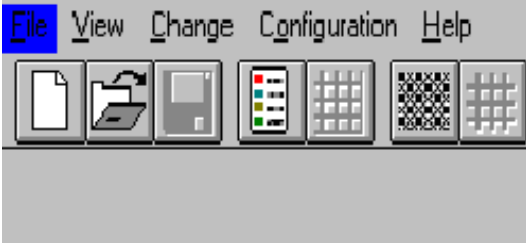
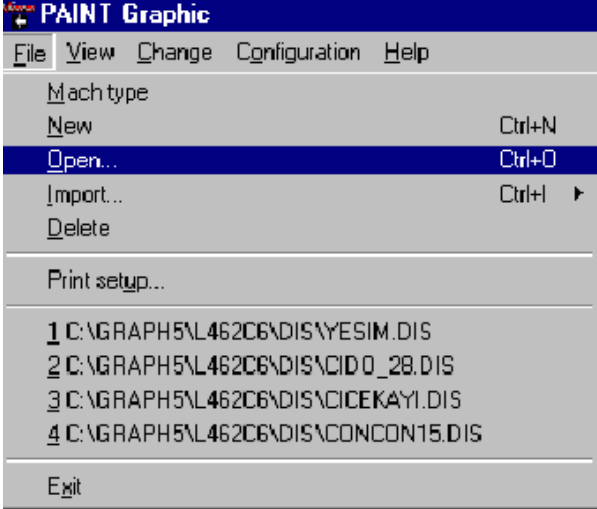


Şekil 1.1: Arşivi açma



## UYGULAMA FAALİYETİ

Çizim arşivini açarak 156 iğne bir deseni ekranınıza getiriniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.</li><li>➤ Çizim programınızı açınız.</li><li>➤ File (dosya) menüsünü açınız.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Arşivi açmadan aradığınız desenin hangi makine programında kayıtlı olduğunu araştırmayı unutmayınız.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ File menüsünden Open seçeneğini onaylayınız.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Ctrl+O kısayol tuşunu da kullanabilirsiniz.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Arşivinizdeki çizilmiş desenleri inceleyiniz.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Arşiviniz açıldığında desenleri görebilmeniz için ön izleme kutusunu işaretleyiniz.</li></ul>

➤ Karşınıza gelen desen isimlerinin bulunduğu listeden aradığınız deseni bulunuz.	➤ Kısayoldan deseninizi bulabilmek için liste üzerine mausunuzla bir kere tıkladıktan sonra deseninizin baş harfine klavyeden basabilirsiniz.
➤ Deseninizi onaylayınız.	➤ Farenizin sol tuşuna basarak onaylama işlemi yapabilirsiniz.
➤ Çalışmanızı tamamlayınız.	

## 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. Atölye önlüğünüzü giydiniz mi?		
2. Çizim programınızı açtınız mı?		
3. File (dosya) menüsünü açtınız mı?		
4. File menüsünden Open seçeneğini onayladınız mı?		
5. Arşiviniz açıldığında desenleri görebilmeniz için ön izleme kutusunu işaretlediniz mi?		
6. Deseninizi buldunuz mu?		
7. Deseninizi onayladınız mı?		
8. Çalışmanızı tamamladınız 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

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere doğru sözcükleri yazınız.

1. Çizilen desenlerin üretim yapılana kadar veya bu desenin tekrar imalat talimatı gelene kadar saklandığı gizli klasörlere ..... denir.
2. ...., arşivdeki deseni ekran üzerine getirmeden küçük bir pencerede ön izleme ile görmemizi sağlar.
3. Arşivi kullanmak için önce ..... seçeneği seçilir.

### 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

Uygun ortam sağlandığında programlar arası deseni aktarabileceksiniz.

## ARAŞTIRMA

- Farklı resimler veya çizimler bularak değişik programların desen aktarma seçeneklerini kullanarak çizimleri ayrı formatlara dönüştürünüz ve aralarındaki farkları araştırınız ve birbirleri ile karşılaştırma yapınız. Kazanmış olduğunuz bilgi ve deneyimleri arkadaş grubunuz ile paylaşınız.

## 2. PROGRAMLAR ARASI DESENİ AKTARMAK

Tarayıcıdan veya internetten aldığınız bir resmi kendi çalıştığımız desen çizim programına aktarabilmemiz için aldığımız resmi programımızın uzantısına çevirmemiz gerekmektedir.

Örneğin, belgelerim klasöründe kayıtlı olan “deneme.xls” isimli ve uzantılı bir belgeyi açabilmek için o bilgisayarda “Microsoft Office Excel” programının yüklü olması gerekmektedir.

Yukarıdaki örnekte olduğu gibi dışarıdan aldığımız bir desenin uzantısı bizim programımıza uymadığı için biz de bu uzantıyı çizim programımıza uyumlu hâle getiririz.

## 2.1. Aktarılabak Paket Programın Uzantısı (Format)

Her çizim programının kendine özel uzantısı vardır. Örneğin, Windows Paint programında, bmp, gif, tif vb. uzantılar vardır. Çizilen deseni kayıt ederken ya da diskete aktarırken bu formatla kaydeder.

### 2.1.1. Çorap Desen Dizim Programlarının Uzantıları

Çorap çizim programlarının da farklı uzantıları vardır.

Bunlar:

- dis,
- sdi,
- pat,
- dib vb.dir.

## 2.2. Dışarıdan Desen Yükleme (İmport Pattern)

İmport Pattern seçeneği, Windows Paint programında yer alan ya da taranan bir resim bmp ya da dip uzantılı bir dosyayı çizim programına yüklemek için kullanılır.

### 2.2.1. Aktarılabak Bit (Renk)

Paintte çizilen veya taranan bir deseni çizim programına aktarmak için desen üzerinde düzeltmeler yapıldıktan sonra kayıt aşamasında, farklı kaydet seçeneği kullanılmalıdır.

Dosya adı yazıldıktan sonra altta bulunan kayıt türü bölümünde en az “tek renkli bit eşlem” veya en fazla “16 renkli bit eşlem (BMP, Dip) olmalıdır.

Seçenek onaylanır. Desenin renk sayısı azaltılmış olur. Renk sayısı azaltılmazsa çizim programının renk sayısı kısıtlı olduğundan programın bu deseni tanıması engellenir.

Tarayıcıdan paint programına aktarılan bir desen “tek renkli bit eşlem” seçeneği ile kaydedilince 2 renk olarak görülmektedir.



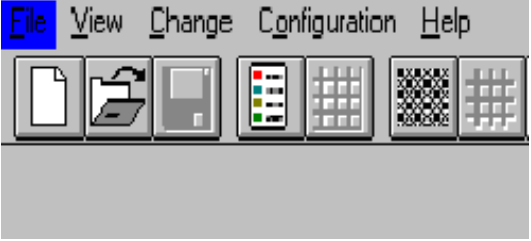
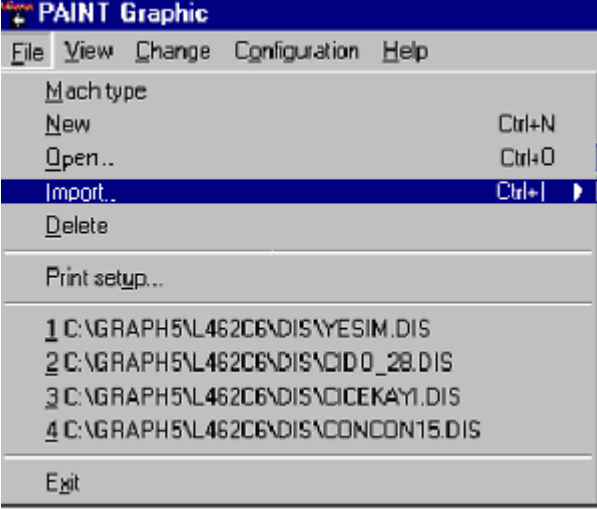
**Resim 2.1: Paintte aktarılmış desen**



**Şekil 2.1: Tek renkli bit eşlem ile kaydedilmiş desen**

## UYGULAMA FAALİYETİ

BMP formatında olan bir deseni çizim programına yükleyiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.</p>	
<p>➤ Çizim programınızı açınız.</p>	
<p>➤ File (dosya) menüsünü açınız.</p> 	<p>➤ Arşivi açmadan aradığınız desenin hangi makine programında kayıtlı olduğunu araştırmayı unutmayınız.</p>
<p>➤ File menüsünden import seçeneğini onaylayınız.</p> 	<p>➤ Ctr+I kısayol tuşunu da kullanabilirsiniz.</p>
<p>➤ File BMP sütununa tıklayınız.</p>	<p>➤ Arşiviniz açıldığında desenleri görebilmeniz için kutuyu işaretleyiniz.</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Karşınıza gelen directory (dizin) kısmından Windows'u seçiniz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Windows yazılacak olan yer otomatik olarak kendini ayarlar.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sürücü kısmından C'yi seçiniz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Farenin sol tuşuna basarak onaylama işlemi yapabilirsiniz.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Biçim (Format) kısmında BMP'yi seçiniz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ BMP formatındaki bütün desenlerin isimlerini görebilirsiniz.</li> <li>➤ Şayet desenin ismini bilmiyorsanız ön izleme ikonunu tıklayınız.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Yükleyeceğiniz deseni gördükten sonra OK tuşuna basarak deseni seçiniz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ OK tuşuna basınca karşınıza üç renkli bir tablo çıkacaktır.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Karşınıza gelen tablodaki seçeneklerden birini onaylayınız.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Makine renk numaraları ve makine renk numaralarının iki katı 256 renk şeklindedir. Hangisi uygunsa bunlardan birini mutlaka seçmek zorundasınız.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Renk penceresini açınız.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pencerede bulunan soldaki resim orijinal olandır. Sağda bulunan resim ise makine mekiklerine göre renklendirilmiş resimdir.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ OK tuşuna basarak renk değişimini tamamlayınız.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Çiziminizin renk değişimini yaptıktan sonra deseninizi arşiv içerisinde bulabilirsiniz.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Çalışmanızı tamamlayınız.</li> </ul>	

## KONTROL LİSTESİ


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

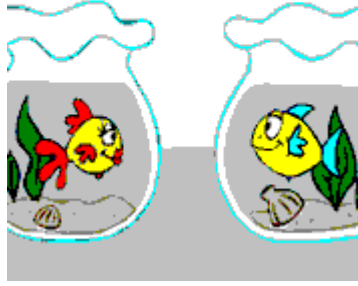
Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
1. Atölye önlüğünüzü giydiniz mi?		
2. Çizim programınızı açtınız mı?		
3. File (dosya) menüsünü açtınız mı?		
4. File (dosya) menüsünden import seçeneğini onayladınız mı?		
5. File BMP sütununa tıkladınız mı?		
6. Karşınıza gelen directory (Dizin) kısmından Windows'u seçtiniz mi?		
7. Sürücü kısmından C'yi seçtiniz mi?		
8. Yükleyeceğiniz deseni gördükten sonra OK tuşuna basarak deseni seçtiniz mi?		
9. Karşınıza gelen tablodaki seçeneklerden birini onayladınız mı?		
10. Renk penceresini açtınız mı?		
11. OK tuşuna basarak renk değişimini tamamladınız mı?		
12. Çalışmanızı tamamladınız mı?		

## UYGULAMA FAALİYETİ



Tarayıcıdan alınmış olan resmi “16 renkli bit işlem” şekline dönüştürünüz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Atölye önlüğünüzü giymeyi unutmayınız.	
➤ Windows Paint programınızı açınız.	
➤ File (dosya) menüsünden Open (aç) seçeneğini onaylayınız.	➤ Open (aç) seçeneği arşivdeki kayıtlı desenleri göstermektedir unutmayınız.
➤ Resminizi listeden bulunuz.	➤ Arama işleminizi klavye üzerinde bulunan yön tuşları ile de yapabilirsiniz.
➤ Resminizi onaylayarak paint programındaki çizim ekranınıza getiriniz. 	

<p>➤ File menüsünden “Farklı kaydet” seçeneğini onaylayınız.</p>	
<p>➤ Karşınıza açılan pencereden kayıt türünü seçiniz.</p>	
<p>➤ 16 renkli bit işlem (BMP, DİB) seçeneğini bularak onaylayınız.</p>	<p>➤ Mausunuzun sol tuşuna basarak onaylama işlemi yapabilirsiniz.</p>
<p>➤ Renk değişimini kaydet tuşuna basarak onaylayınız.</p> 	<p>➤ Çiziminizin renk değişimini yaptıktan sonra deseninizi arşiv içinde bulabilirsiniz.</p>
<p>➤ Çalışmanızı tamamlayınız.</p>	

## 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. Atölye önlüğünüzü giydiniz mi?		
2. Windows Paint programınızı açtınız mı?		
3. File (dosya) menüsünden Open (aç) seçeneğini onayladınız mı?		
4. Resminizi listeden buldunuz mu?		
5. Resminizi onaylayarak paint programındaki çizim ekranınıza getirdiniz mi?		
6. File menüsünden “Farklı kaydet” seçeneğini onayladınız mı?		
7. Karşınıza açılan pencereden kayıt türünü seçtiniz mi?		
8. 16 renkli bit işlem (BMP, DİB) seçeneğini bularak onayladınız mı?		
9. Renk değişimini kaydet tuşuna basarak onayladınız mı?		
10. Çalışmanızı tamamladınız 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

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere doğru sözcükleri yazınız.

1. ....seçeneği, “Windows Paint” programında yer alan ya da taranan bir resim bmp ya da dip uzantılı bir dosyayı çizim programına yüklemek için kullanılır.
2. Paintte çizilen veya taranan bir deseni çizim programına aktarmak için desen üzerinde düzeltmeler yapıldıktan sonra kayıt aşamasında, ....seçeneği kullanılmalıdır.
3. Tarayıcıdan paint programına aktarılan bir desen ..... seçeneği ile kaydedilince 2 renk olarak görülmektedir.

### 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. ( ) Çizilen desenlerin üretim yapılana kadar veya bu desenin tekrar imalat talimatı gelene kadar saklandığı gizli klasörlere çizim arşivi denir.
2. ( ) Bütün çizim programlarında önizleme penceresi bulunmamaktadır.
3. ( ) Arşivi kullanmak için önce File (dosya) seçeneği, sonra import seçeneği seçilir.
4. ( ) Her çizim programının kendine özel uzantısı vardır.
5. ( ) İport Pattern seçeneği, Windows Paint programında yer alan ya da taranan bir resim bmp ya da dip uzantılı bir dosyayı çizim programına yüklemek 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 modüle geçmek için öğretmeninize başvurunuz.

# CEVAP ANAHTARLARI

## ÖĞRENME FAALİYETİ 1'İN CEVAP ANAHTARI

1	çizim arşivi
2	önizleme penceresi
3	File (dosya)

## ÖĞRENME FAALİYETİ 2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	İmport Pattern
2	farklı kaydet
3	Tek renkli Bit eşlem

## MODÜL DEĞERLENDİRMENİN CEVAP ANAHTARI

1	<b>Doğru</b>
2	<b>Yanlış</b>
3	<b>Yanlış</b>
4	<b>Doğru</b>
5	<b>Doğru</b>



# KAYNAKÇA

- PLEVNE Funda, **Ders Notları**, İstanbul.
- SÖNMEZER Bünyamin, **Ders Notları**, İstanbul.