

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKÎ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

EĞLENCE HİZMETLERİ

GÖRÜNTÜ İŞLEME TASARIM PROGRAMI

ANKARA 2007

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. PROGRAMIN TEMELLERİ	3
1.1. Araç Kutusu Özellikleri (Toolbox)	3
1.1.1. Seçim Araçları	4
1.1.2. Boyama Araçları	11
1.1.3. Path, Yazı ve Şekil Araçları	20
1.1.4. Görüntüleme Araçları	23
1.2. Araç Seçenekleri Çubuğu (Tool Options Bar)	27
1.2.1. Menüler	28
1.3. Yazı Aracı Komutları (Type Tool)	32
1.4. Yazı Karakterleri	33
1.4.1. Character Paleti	33
1.5. Paragraf Paleti	36
1.5.1. Yazıyı Yazmak	37
1.6 Katmanlar	39
1.6.1. Layers Paletini Kullanmak	39
1.6.2. Katmanların Sırasını Değiştirmek	42
1.6.3. Katmanları Gizlemek, Göstermek	43
1.6.4. Katmanları Bağlamak	43
1.7. Maskeleme	43
1.7.1. Quick Mask Kullanımı (Hızlı Maske)	44
1.7.2. Katman Maskeleri (Layer Mask)	46
1.7.3. Katman Maskelerini Düzenlemek	48
1.8. Çizim Oluşturma(Path)	49
1.8.1. Path Oluşturmak	50
1.9. Görüntü Montajları	56
1.9.1. İki Resmi Tek Bir Resim Haline Getirme	56
1.9.2. Arka Planın Değiştirilmesi	59
1.10. Filtreler	62
1.10.1. Extract	62
1.10.2. Filter Galery	63
1.10.3. Liquify	63
1.10.4. Pattern Maker	64
1.10.5. Artistic	64
1.10.6. Blur	65
1.10.7. Brush Strokes	65
1.10.8. Distort	66
1.10.9. Noise	66
1.10.10. Pixelate	66
1.10.11. Render	66
1.10.12. Sharpen	67
1.10.13. Sketch	67
1.10.14. Stylize	67

1.10.15. Texture.....	68
1.10.16. Video	68
1.10.17. Other	68
1.11. Efektler.....	68
1.11.1. Edit Menüsünde Bulunan Araçlar.....	75
1.11.2. Renk Efektleri.....	77
UYGULAMA FAALİYETİ	80
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	82
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	85
2. YAZI, RESİM, FİLTRELER VE EFEKTLERİ KULLANARAK UYGULAMALAR	
YAPMA	85
2.1. İç Mekân İlanları.....	85
2.2. Dış Mekân İlanları	85
2.3. İfo Reklâmları	86
2.4. Tanıtım Afişleri.....	86
2.5. Program, Gösteri, Show Tanıtımları	88
2.1.1. Flayer	88
2.1.2. El İlanı	89
2.1.3. Broşür	90
2.6. Desen Oluşturma Amaçlı Uygulamalar	90
UYGULAMA FAALİYETİ-2	93
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	95
MODÜL DEĞERLENDİRME	97
CEVAP ANAHTARLARI	98
KAYNAKÇA	99

AÇIKLAMALAR

KOD	482BK0041
ALAN	Eğlence Hizmetleri
DAL/MESLEK	Animatörlük
MODÜLÜN ADI	Görüntü İşleme Tasarım Programı
MODÜLÜN TANIMI	Eğlence hizmetleri departmanında tesisin ve aktivitelerin özelliğine uygun olarak, aktivitelerin tanıtımında görüntü işleme tasarım programını kullanma yeterliliğinin verildiği öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/24
ÖN KOŞUL	Vektörel (Çizim) Tabanlı Tasarım Programı I veya Vektörel (Çizim) Tabanlı Tasarım Programı II modülünü almış olmak.
YETERLİK	Tasarım programlarını aktivite özelliğine göre kullanarak, reklâm amaçlı araçlar tasarlamak.
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç <p>Bu modül ile eğlence hizmetleri departmanında Görüntü İşleme Tasarım Programını kullanarak aktivitelerin ve tesisin özelliğine göre tanıtım, reklam amaçlı araçlar tasarlama bilgi ve becerisini kazanabileceksiniz.</p> Amaçlar <ul style="list-style-type: none">➤ Eğlence hizmetleri departmanında “Görüntü İşleme Tasarım Programı”nın temel özelliklerini kullanarak aktivitelere uygun reklâm araçları tasarlama becerisi kazanabileceksiniz.➤ Eğlence hizmetleri departmanında “Görüntü İşleme Tasarım Programı”nı kullanarak aktivitelerin ve tesisin özelliğine uygun tanıtım ve reklâm araçlarını hazırlayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam <p>Sınıf, sektör, atölye, öğrencinin kendi kendine ve grupta çalışabileceği tüm ortamlar</p> Donanım <p>Bilgisayar donanımları (Tasarım programı yüklenebilecek özellikte ve kapasitede olmalıdır.) Görüntü İşleme Tasarım Programı, VCD, DVD, CD, televizyon, projeksiyon, görsel materyaller.</p>

**ÖLÇME VE
DEĞERLENDİRME**

Modülün içinde bulunan her öğrenme faaliyetinden sonra, verilen ölçme araçları ile kazandığımız bilgi ve becerileri ölçerek kendinizi değerlendirebileceksiniz.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Görüntü İşleme Tasarım Programı, grafik tasarım alanında uzun yıllardır kullanılan bir tasarım programıdır. Program yıllar içerisinde yeni sürümlerle (versiyonlarla) kendini geliştirmiş, farklı özellikler eklenerek kendi kendisiyle yarışmıştır.

Grafik Tasarım'da olduğu gibi, yaratıcılığın ön planda tutulduğu diğer sektörler içinde de yerini almaya, geniş kullanım alanlarına hizmet vermeye devam eden bir tasarım programı olarak kabul görmüştür.

Hiçbir alanda bir gecede uzman olmanın yolu yoktur. Bu modülle, alanınızla ilgili uygulamalar yapma beceresi kazanacak, modülde verilen bilgiler sayesinde çok kısa bir sürede tasarım programını kullanabilir hale geleceksiniz. Programın özelliklerini kavradıkça keyif alarak çalışacak ve mesleğinizi en iyi şekilde icra edebileceksiniz.



Resim 1.1

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Eğlence hizmetleri departmanında “Görüntü İşleme Tasarım Programı”nın temel özelliklerini kullanarak aktivitelere uygun reklâm araçları tasarlama becerisi kazanabileceksiniz

ARAŞTIRMA

Yaşadığınız kentte reklâm ve tanıtım faaliyetinde bulunan reklâm ajanslarını, alanınızla ilgili iş yerlerini ziyaret ederek, “Görüntü İşleme Tasarım Programı”nı kullanarak ne tür çalışmalar yaptıklarını gözleyiniz. Elde ettiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. PROGRAMIN TEMELLERİ

1.1. Araç Kutusu Özellikleri (Toolbox)

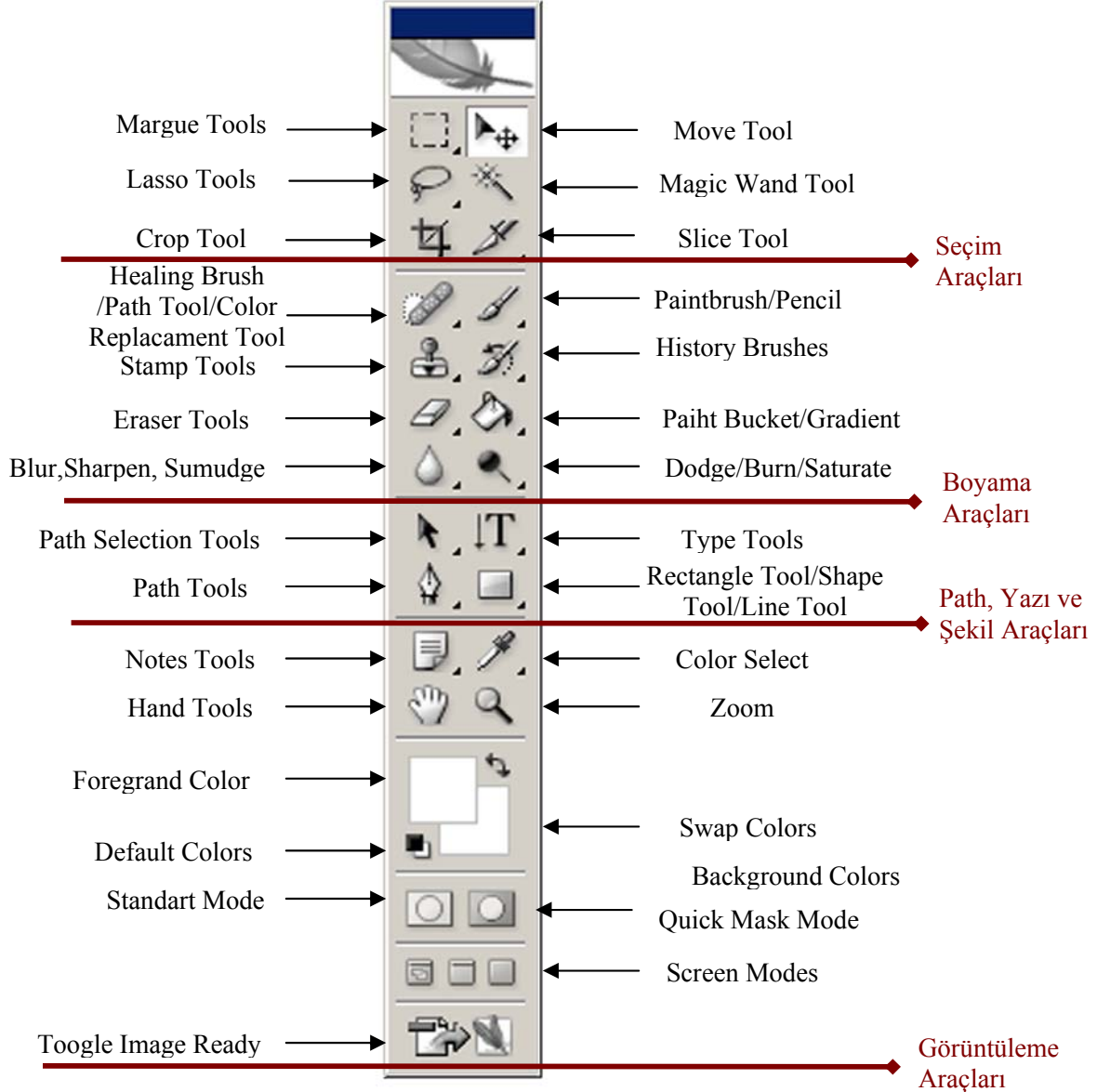
Programı çalıştırdığınızda ekranda araç kutusunu görürsünüz. Eğer araç kutusu açılışta görüntülenmemiş ise üst menüden Window >Tools komutunu verin. Araç kutusu (Toolbox); çizmek, boyamak, silmek ve görüntü üzerinde yapmak istediğiniz diğer tüm işlemler için ihtiyaç duyacağınız birden fazla aracı içinde barındırır. Programın eski bir versiyonunu(sürümünü) kullanıyorsanız bazı sürprizlerle karşılaşabilirsiniz. Yeni olan versiyonlarda bazı araçların farklı yerlerde durduklarını görebilirsiniz, bazılarının özelliklerinin ise yeni yeteneklerle donatıldığını keşfedebilirsiniz. Hatta daha önce hiç görmediğiniz yeni araçlarla da karşılaşabilirsiniz.

Programın Temelleri öğrenme faaliyeti içerisinde her konuda geçen (>) işareti fare(mause) ile tıklama işaretidir. Örneğin: (Window>Tools) komutu.

“Görüntü İşleme Programı”nın araç kutusunda dört ayrı katagori bulunmaktadır.

- Seçim Araçları
- Boyama Araçları
- Path, Yazı ve Şekil Araçları
- Görüntüleme Araçları

Türlerine göre ayrılmış olan araçların özellikleri ana menünün hemen altında görünen Tool Options Bar'daki ayarlar ile daha fazla yetenek ve özellik kazanırlar. Bunu tasarım programını kullandıkça anlayacak ve özelliklerin sağlayacağı kolaylıkları keşfedeceksiniz.



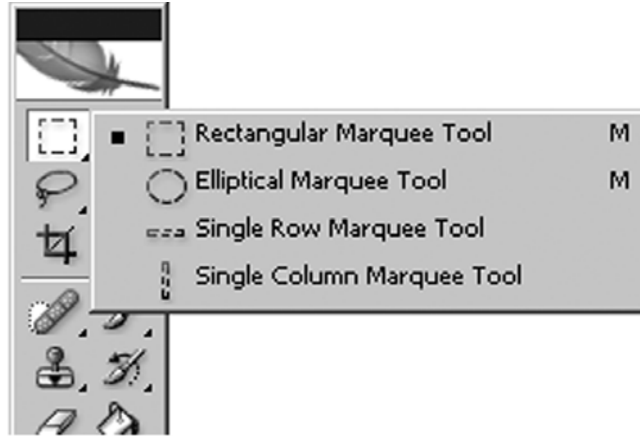
Şekil 1.1. Araç kutusu (Toolbox)

1.1.1. Seçim Araçları

1.1.1.1. Margue Tools

Kare, daire, elips, dikdörtgen çizmek için seçili alan yaratmanınızı sağlayan araçtır. Araç üzerine uzun süreli tıkladığımızda aşağıda görüntülenen araç seçenekleri karşınıza gelecektir.

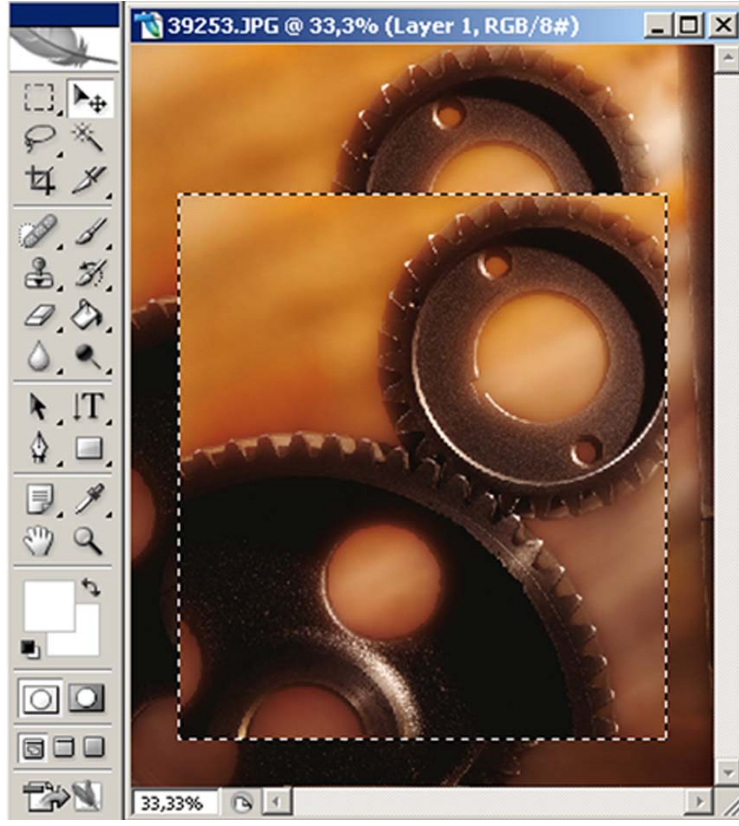
- Rectangular Margue Tool; Kare, dikdörtgen çizmek için seçili alan yaratır. Klavye kısa yolu "M" tuşudur. Kare bir alan seçmek için kare şeklini seçip, klavyenizdeki Shift tuşuna basılı tutarak imajınız üzerinde farenizi sürükleyiniz. Aksi halde dikdörtgen alan seçili hale gelecektir. Seçimi kaldırmak için klavyeden Ctrl+D tuşuna beraber basmanız gerekir. Bu klavye kısayoludur. Tüm seçilmiş alanlar için iptal komutu aynıdır.
- Eliptical Margue Tool; Daire şeklinde bir alan seçmenize olanak veren araçtır. Daire şeklini seçip yine klavyenizdeki Shift tuşuna basılı tutarak imajınız üzerinde farenizi sürükleyiniz. Aksi halde elips alan seçili hale gelecektir.
- Single Row Margue Tool; Tek piksel yatay alan seçmenize olanak veren araçtır.
- Single Column Margue Tool; Tek piksel olarak dikey alan seçmenize olanak veren araçtır.



Şekil 1.2. Margue Tool

1.1.1.2. Movie Tool

Bir alanı, layer(katman)'ı seçmenize ve taşımanıza olanak veren araçtır. Otomatik seçim özelliği bulunduğundan imajın üzerinde iken farenizin sağ tuşuna tıklarsanız hangi katman üzerinde bulunduğunuzu görmenizi sağlar. Taşımak istediğiniz layer(katman) üzerinde farenizi basılı tutarak imajınızı istediğiniz yere veya farklı bir sayfaya taşımanız mümkündür.



Resim 1.2: Movie Tool ile seçilmiş bir imajın taşınması

1.1.1.3. Lasso Tool

İmajınız üzerinde serbest çizim yaparak alan seçmenize olanak veren araçtır. Hem serbest çizim, hem de düzgün çizgiler gerektiren seçimlerde **Lasso** aracı kullanılabilir. Araç seçili iken klavyede bulunan **alt** tuşuna basılı tutarak fareye tıklarsanız **Polygon Lasso** moduna geçer. Lasso aracı bir seçim oluştururken farenin düğmesini bırakırsanız, seçim başlangıç noktası ve farenin düğmesi bıraktığınız nokta arasında düz bir çizgi çizerek kendini birleştirir. Daha düzgün bir sınır oluşturmak için, seçimin başlangıç noktasıyla kesiştiği yerde sonlandırmanız gerekir.

- **Polygonal Lasso Tool;** Resmin belli noktalarını tek tek seçmenize olanak verir.



Resim 1.3.:Polygon Lasso aracı ile bebeğin kolunun belli noktalardan seçilmesi.

- **Magnetic Lasso Tool;** Kontrast (birbirine zıt) renklere duyarlı kenarlara sahip alanlarda seçim yapmanıza olanak verir. Sınırlar otomatik olarak izlediğiniz yola yapışır. Fareyi basılı tutarak belirlemek istediğiniz sınırlar üzerinde oluşan tutunma noktaları sayesinde aracı kontrol edebilirsiniz. Fareye tıklayarak kendi tutunma noktalarınızı belirleyebileceğiniz gibi **delete (sil)** tuşuna basıp imlecinizi en son tutunma noktasına geri götürerek belirlediğiniz tutunma noktalarını siler böylece geri gidebilirsiniz.



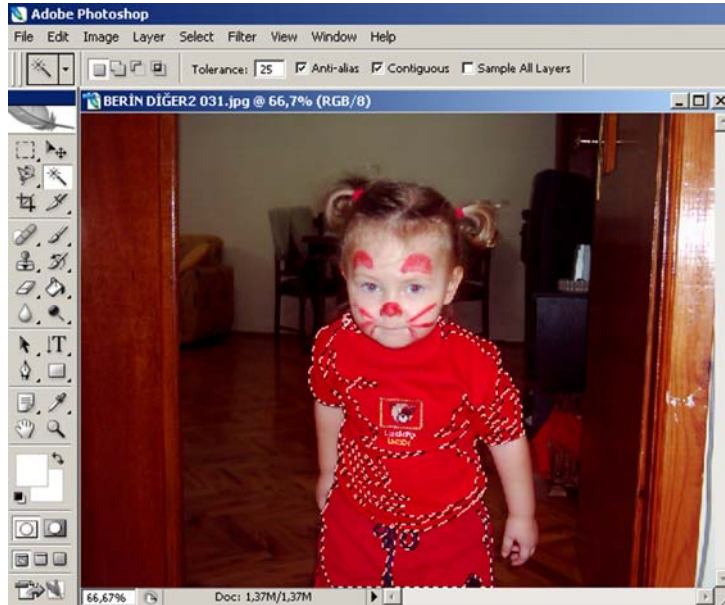
Resim 1.4:Magnetic Lasso aracı ile bebeğin seçilmesi.



Resim 1.5: Magnetic Lasso ile bebeğin üzerinde yapılan seçimin başlangıç ve bitiş noktalarının birleştirildiğinde beliren seçim alanı görüntüsü.

1.1.1.4. Magic Wand Tool

Renk temelli seçim yapan araçtır. Arzu edilen renk benzerliği miktarını ayarlamanıza olanak verir. Böylece seçmek istediğiniz renk ve ona yakın renkteki tüm pikselleri seçmenizi sağlar. **Tool Options Bar**'da gözükken ayarlar bölümünde aracınız seçili halde iken görülen **tolerance** değeri azaltıldığında seçilecek renk yakınlığı azaltılır, arttırıldığında ise seçilecek renk yakınlığı arttırılır.

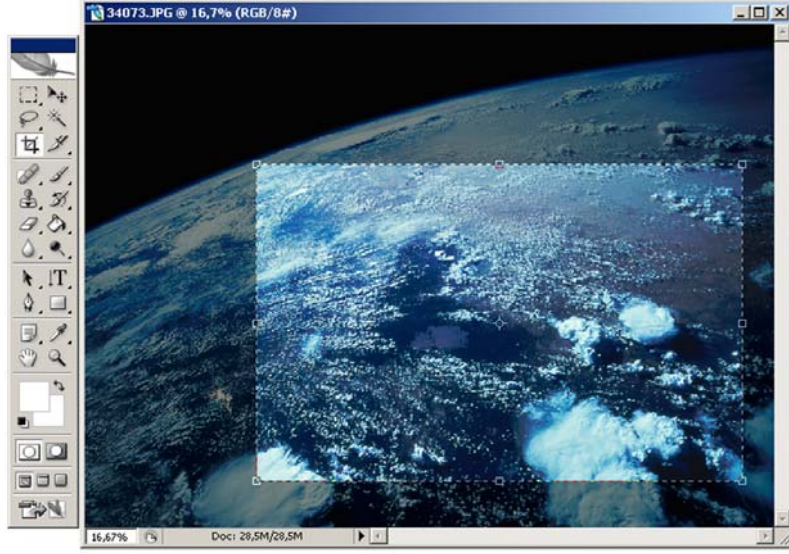


Resim 1.6: Magic Wand Tool ile 25 tolerance değeri ile yapılan seçimde renk yakınlığının belirlenmesi.

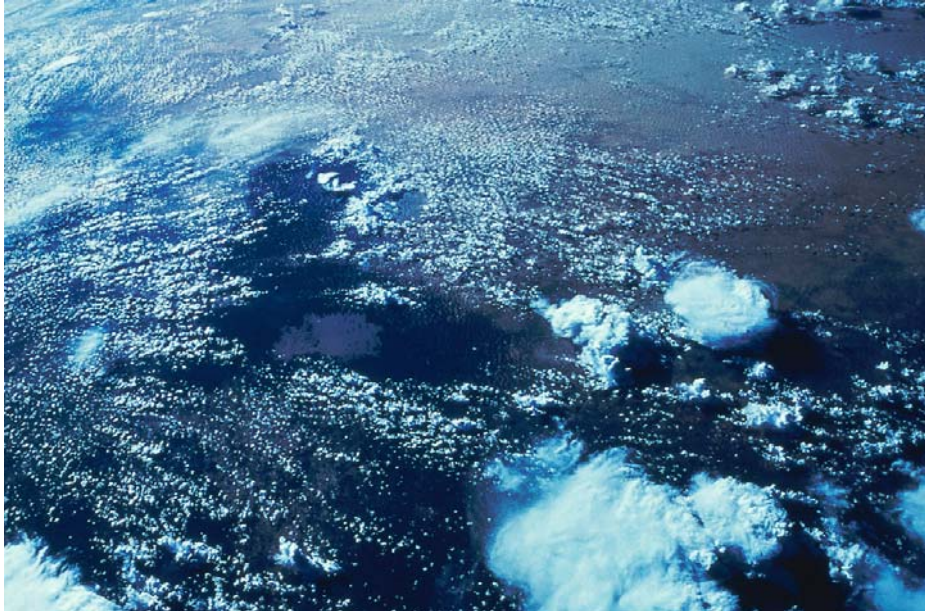
1.1.1.5. Crop Tool

Kesme aracıdır. İmajınızdaki fazlalıkları kesmenize, temizlemenize ve imajınızı serbest olarak döndürmenize olanak veren araçtır.

Ana menünün altında bulunan araç çubuğunda bulunan bölümlere değeri vererek ya da serbest elle istediğiniz şekilde kesim yapabilirsiniz.



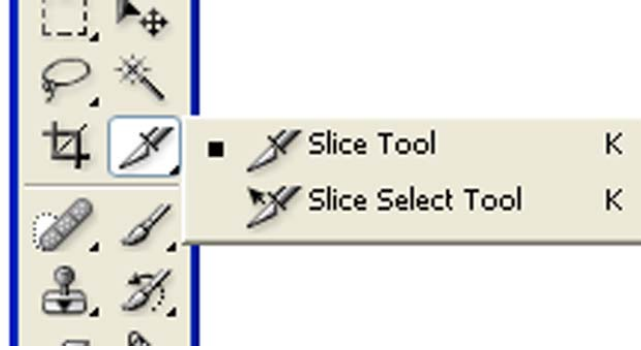
Resim 1.7: Crop Tool ile imajdaki istenmeyen alanların kesilmesi.



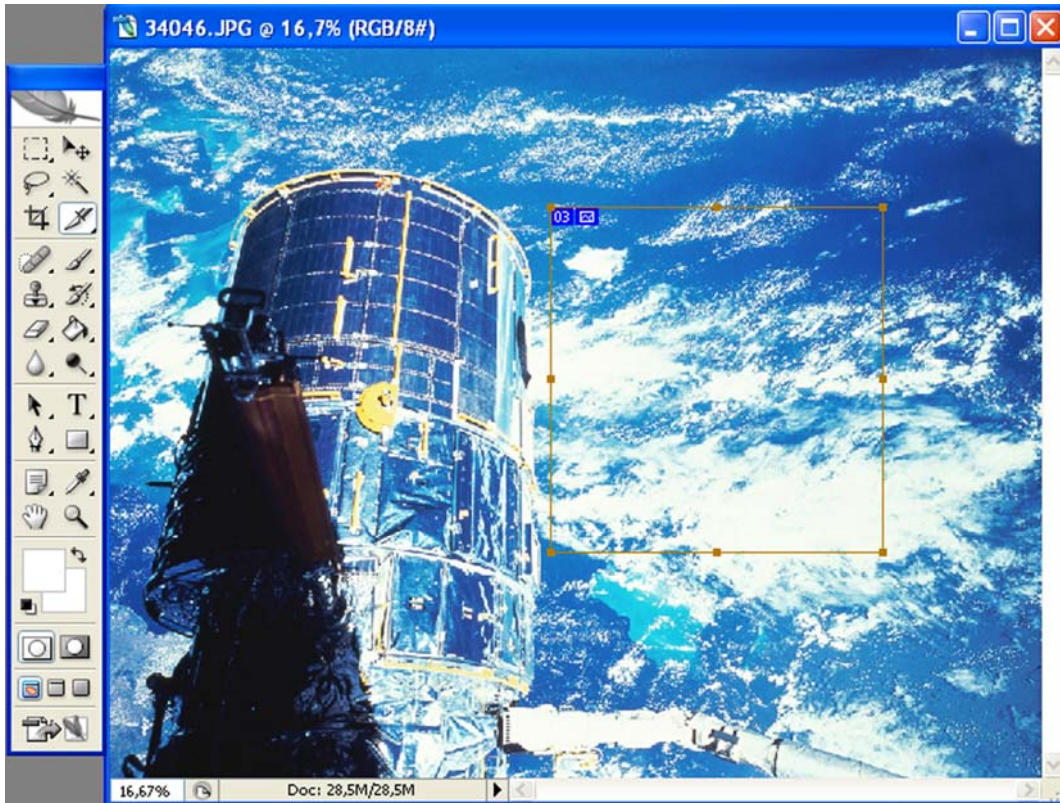
Resim 1.8: Crop Tool ile imajdaki istenmeyen alanların kesilmesinden sonra imajın son hali.

1.1.1.6. Slice Tool

Dilimleme aracı olarak adlandırılır. İmaj üzerinde dilimler yaratmanıza olanak veren araçtır. **Slice Select Tool** ise dilimlediğiniz alanları seçmenizi sağlar.



Şekil 1.3: Slice Tool aracı.



Resim 1.9: Slice aracı ile imajın dilimlenmesi (Parçalara ayrılması).

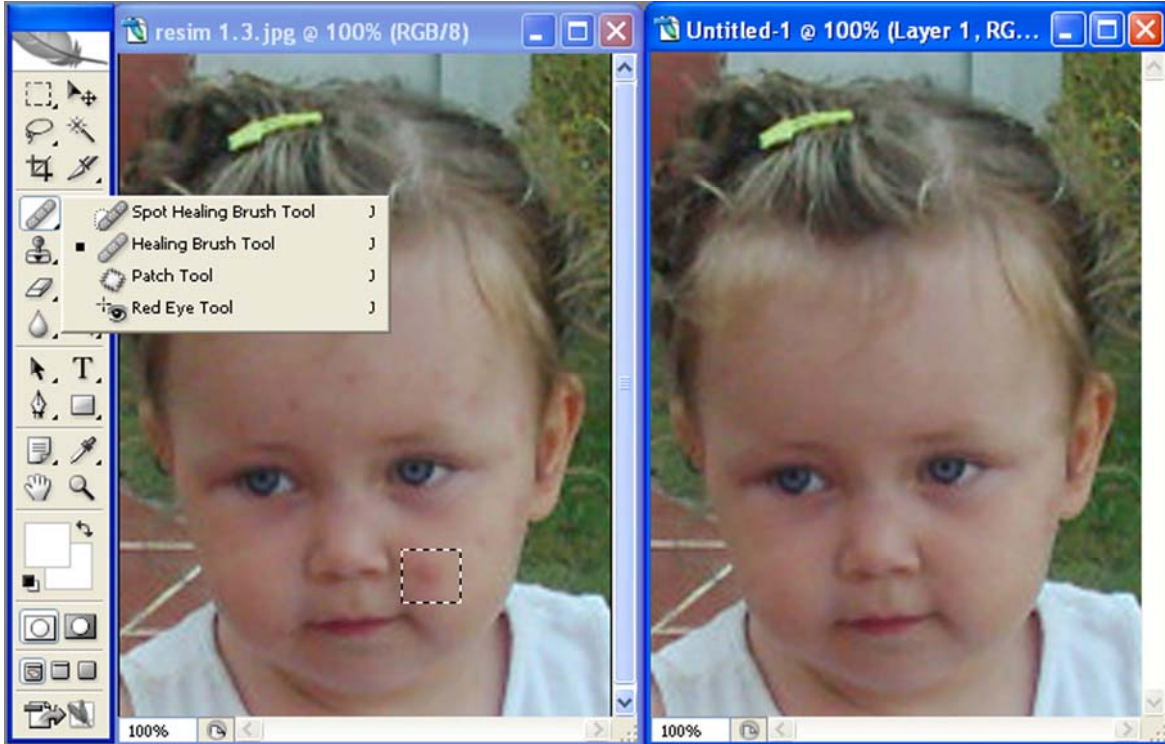
1.1.2. Boyama Araçları

1.1.2.1. Healing Brush Tool

İmaj üzerinde düzeltmek istediğimiz küçük bölgeler için kullanışlı bir araçtır. Alt tuşuna basarak aldığımız bir noktayı başka bir yere taşımaya olanak verir. Örneğin yüz üzerindeki sivilceler ya da istenmeyen noktaların yok edilmesinde sıklıkla kullanılır. **Clone Stamp** aracından daha kullanışlıdır, çünkü etraftaki piksellere dokunmadan sadece kaldırmak istediğiniz bölge, kırışık ya da çizgi üzerinde çalışmanızı sağlar.



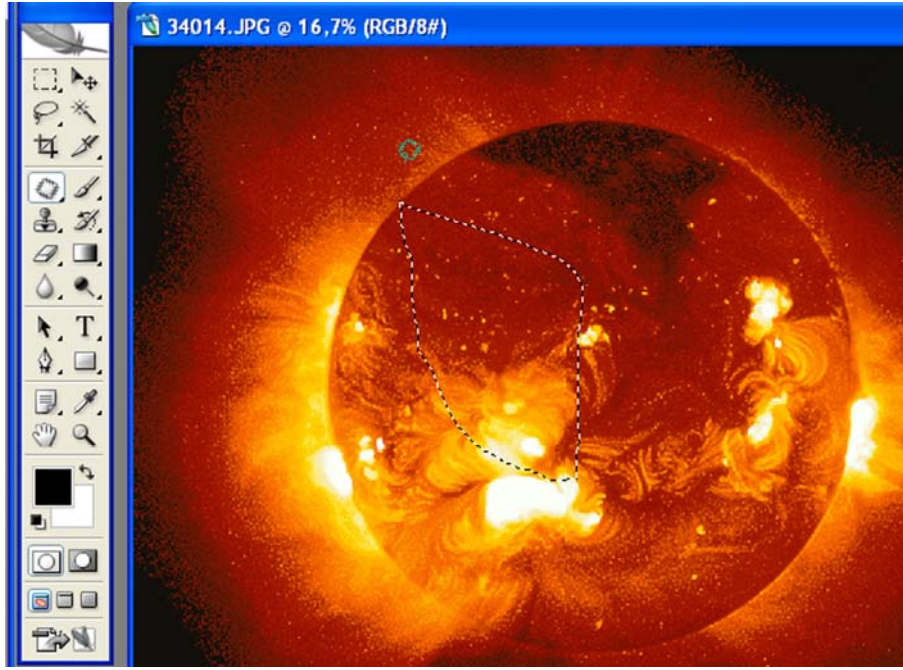
Şekil 1.4.:Healing Brush Tool



Resim 1.10: Healing Brush Tool ile ilk resimde kare içerisinde gösterilen bebepin yüzündeki böcek ısırığı yarasının kapatılmış hali

Bulacağımız imajlar üzerinde araç özelliklerini kendiniz uygulayınız.

- **Spot Healing Brush Tool;** İmaj üzerinde düzeltmek istediğimiz bölüme bitişik piksellerden doku alır ve Healing Brush Tool'un yaptığı işi otomatik olarak yapar. Alt tuşu ile doku belirlemenize gerek yoktur.
- **Path Tool;** Yama aracı olarak adlandırılır. Geniş bir alanı kaplar ve eşit şekilde zeminle uyum sağlar. Belirli bir alandaki rengi alıp başka bir yere yumuşatarak koymanıza yarayan güzel bir araçtır. Özellikle fotoğrafçıların sıklıkla kullandıkları vazgeçilmez bir araçtır.



Resim 1.11: Path Tool ile bir rengin başka bir alana yumuşatılarak yerleştirilmesi.

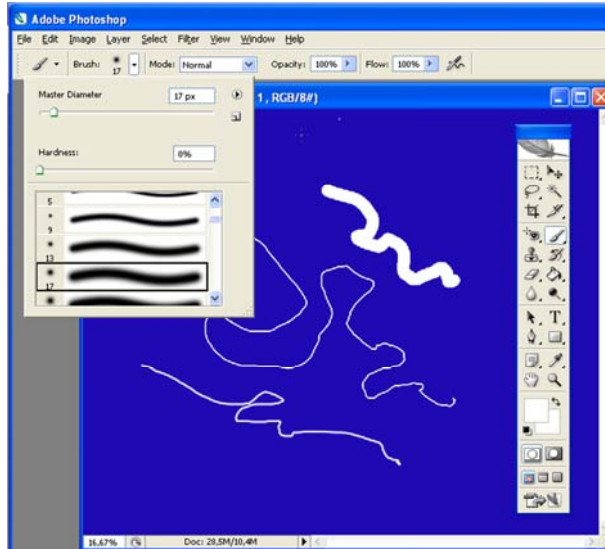
- **Red Eye Tool;** Flaşla fotoğraf çekimlerinde oluşabilen kırmızı gözbebeklerini düzeltmek için kullanılan araçtır.



Resim 1.12: Red Eye Tool kullanılarak bebeğin sol gözündeki kırmızılığın düzeltilmesi.

1.1.2.2. Brush Tool

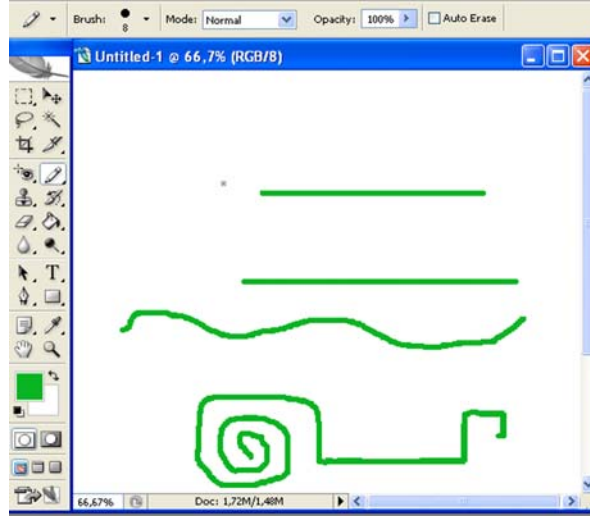
Fırça aracıdır. Yumuşak kenarlı boyamalar yapmanıza olanak veren araçtır. Fırça hareketi sağlar. Brush aracını seçtiğinizde üst menüde brush ayarları görüntülenir. İstedığınız değerleri girerek farklı boyamalar yapmanıza olanak verir. Uygulamalar yaparak değişik fırça darbelerini görüntüleyebilirsiniz.



Resim 1.13. Brush Tool ile farklı fırça darbesi görüntüleri oluşturma.

1.1.2.3. Pencil Tool

Kalem Aracıdır. Brush Tool'un aksine sert kenarlı çizgiler çekmeye yarar. Brush ayarında olduğu gibi üst menüde bulunan ayarlarla farklı çizgiler oluşturmanıza olanak verir.



Resim 1.14: Pencil Tool ile yapılmış farklı çizgiler.

1.1.2.4. Color Replacement Tool

Bir rengin başka bir renkle değiştirilmesine olanak veren araçtır. Özellikle göz renkleri ile oynamak gerektiğinde oldukça sık kullanılan bir araç olarak karşımıza çıkar.



Resim 1.15: Resimde görülen bebeğin bir gözü Color Replacement Tool ile farklı bir renge dönüştürülmüş.

1.1.2.5. Clone Stamp Tool

Istampa aracı olarak adlandırılır. İmajın istenilen bölümüne alt tuşuna basılı tutarak tıkladığımızda o bölümdeki doku örneğini alır. Bu doku örneğini imajın farklı bölgelerine taşımamıza olanak verir. Bu taşıma işlemi yine fare (mause) yardımı ile tıklayarak yapılır.

- **Pattern Stamp Tool;** Hafızaya aldığımız görüntüyü kullanmamızı sağlayan araçtır.

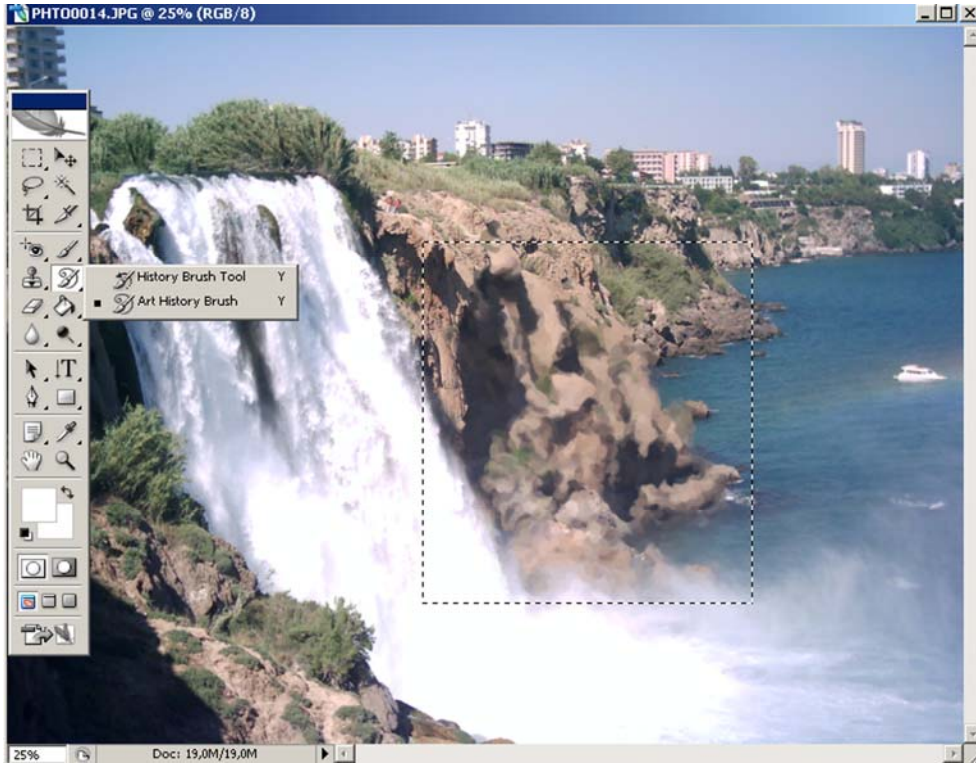


Resim 1.16: Bebeğin montundan alınan doku örneği yerdeki parke taşa taşınmış.

1.1.2.6. History Brush Tool

History Brush Tool imajın arkaplan rengini kopyalayıp imaj üzerine seçilen alanı fırça etkisiyle boyamanıza olanak veren araçtır.

- **Art History Tool;** Kullanılan seçili alandaki farklı boyama stillerine bakıp onları taklit ederek, fırça etkisiyle boyama yapmaya olanak verir. Fotoğraflara resim etkileri eklemek için sıklıkla kullanılan bir araçtır.



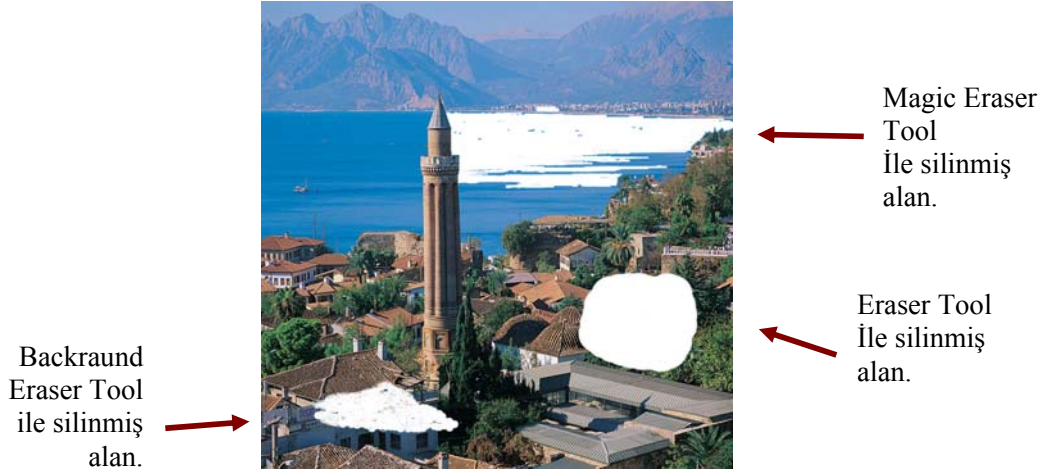
Resim 1.17: Resimde gördüğünüz işaretlenmiş alana Art History Brush uygulanmış.

1.1.2.7. Eraser Tool

Silme aracıdır. İmaj üzerinde bulunmasını istemediğiniz alanları silmenize olanak verir. Ancak silerken alttaki “layer”daki rengin veya imajın görünmesini sağlar.

- **Background Eraser Tool;** Arka plan rengini silerek imajı transparent (şeffaf) yapar.
- **Magic Eraser Tool;** Tek tıklama ile imajın arkaplan rengini silerek imajı transparent (şeffaf) yapar. Renk tonlarının imaj üzerinde silinme işleminde etkindir.

Farklı denemelerle verilen örnekleri inceleyerek uygulama yapınız.

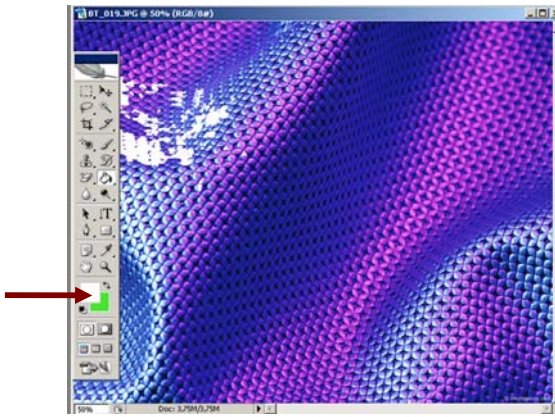


Resim 1.18: Eraser Tool uygulamaları.

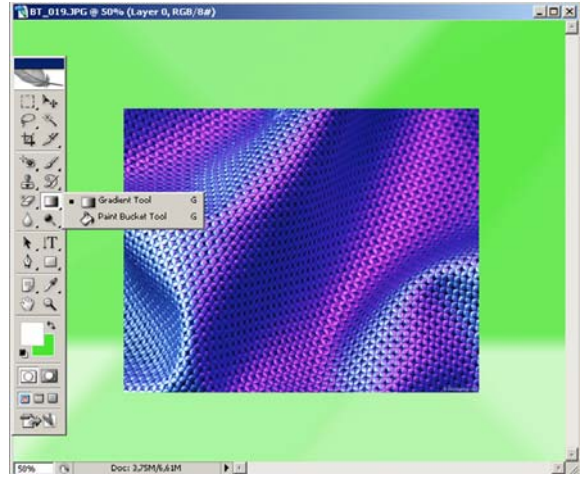
1.1.2.8. Paint Bucket Tool

Boya kovası aracı olarak adlandırılabilir. Araç çubuğunda bulunan foreground (ön plan), renk değiştirme aracındaki renk ile boyama yapmanıza olanak veren araçtır.

- **Gradient Tool;** İki ya da daha çok rengin birbiri arasında yumuşak geçiş (degrade) yapmasını sağlayarak seçili alanı boyamanıza olanak verir.



Resim 1.19: Paint Bucket Tool ile foreground (beyaz) bazı alanları boyanmış imaj.

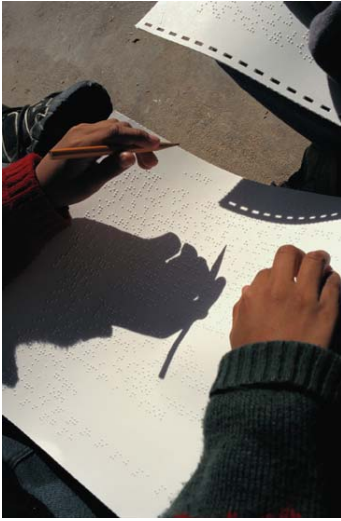


Resim 1.20: Gradient Tool ile rengi ile bacground (arka plan) boyaması yapılmış imaj.

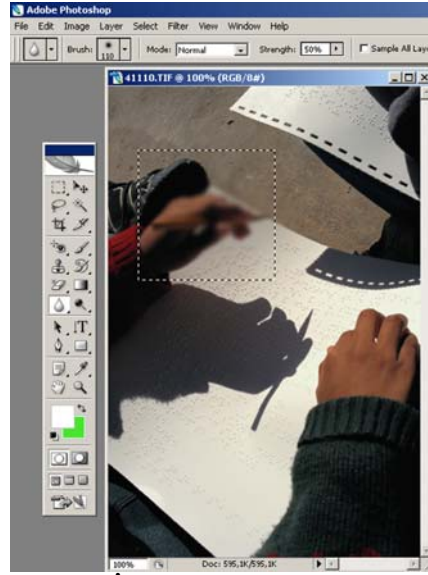
1.1.2.9. Blur Tool

İmaja kenarlardan dışa doğru belirsizlik hissi verir.

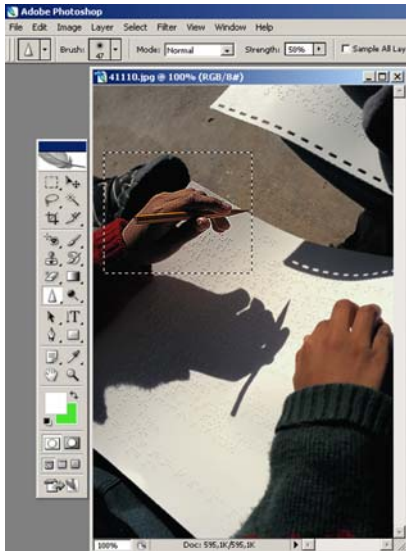
- **Sharpen Tool;** İmajın kenarını dışa doğru keskinleştirme hissi verir.
- **Smudge Tool;** İmajın rengini dağıtma, renkleri birbirine karıştırma ve leke hissi verir.



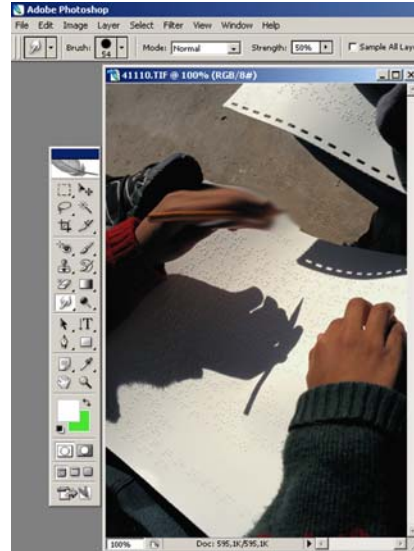
Resim 1.21:Orijinal imaj görüntüsü.



Resim 1.22:İşaretlenmiş alanın, üst menü altında görülen 110 brush değeri ile Blur Tool uygulaması.



Resim 1.23:İşaretlenmiş alanın, üst menü altında görülen 47 brush değeri ile Sharpen Tool uygulaması.



Resim 1.24:İşaretlenmiş alanın, üst menü altında görülen 54 Brush değeri ile Smudge Tool uygulaması.

1.1.2.10. Dodge Tool

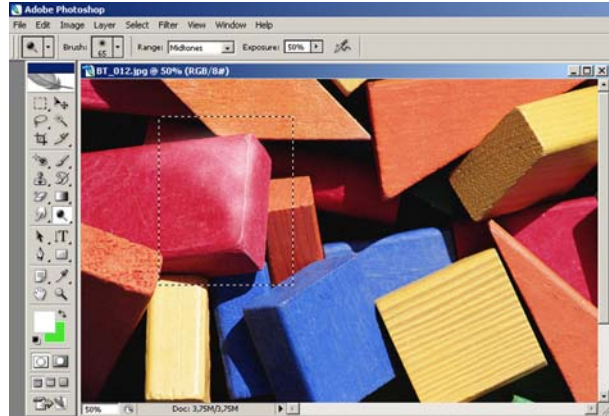
İmajda aydınlık-ışıklı bir alan yaratmanıza olanak veren araçtır.

- **Burn Tool**; İmajda koyu-karartılmış bir alan yaratmanıza olanak verir.
- **Sponge Tool**; İmajın renk doygunluğunu azaltıp-arttırmanıza olanak verir.

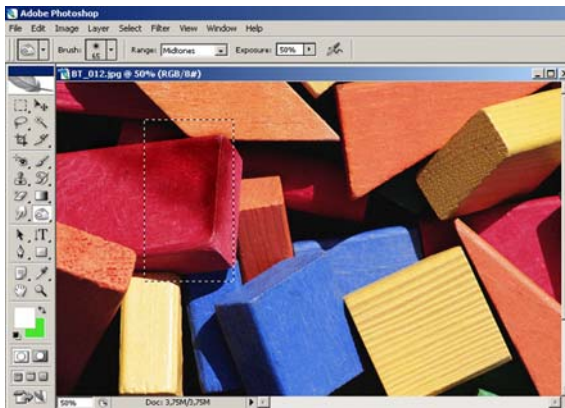
Lütfen aşağıdaki örneklere göz atınız ve kendiniz uygulamalar yapınız.



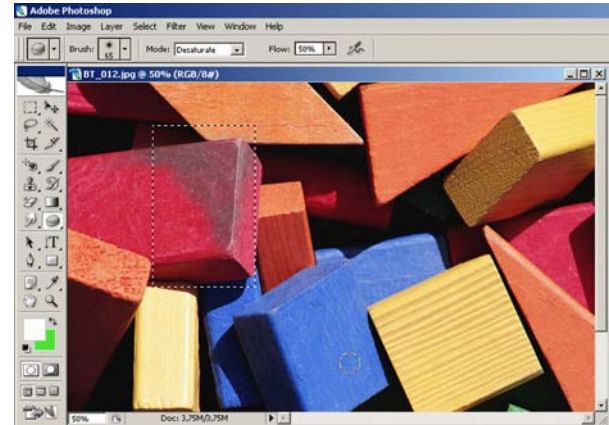
Resim 1.25: Orijinal imaj görüntüsü.



Resim 1.26: İşaretlenmiş alanda uygulanmış Dodge Tool görüntüsü.



Resim 1.27: İşaretlenmiş alanda uygulanmış Burn Tool görüntüsü.



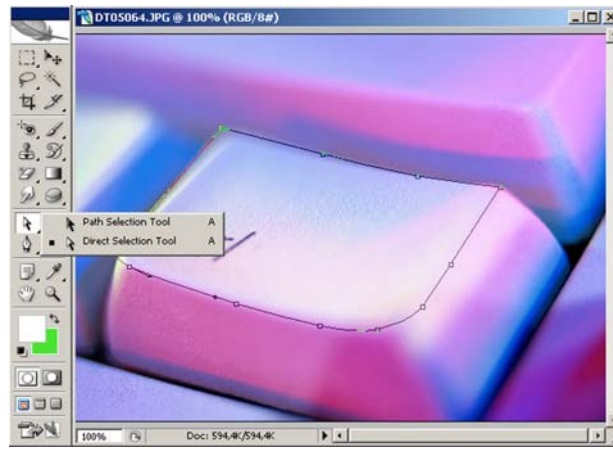
Resim 1.28: İşaretlenmiş alanda uygulanmış Sponge Tool görüntüsü.

1.1.3. Path, Yazı ve Şekil Araçları

1.1.3.1. Path Selection Tool

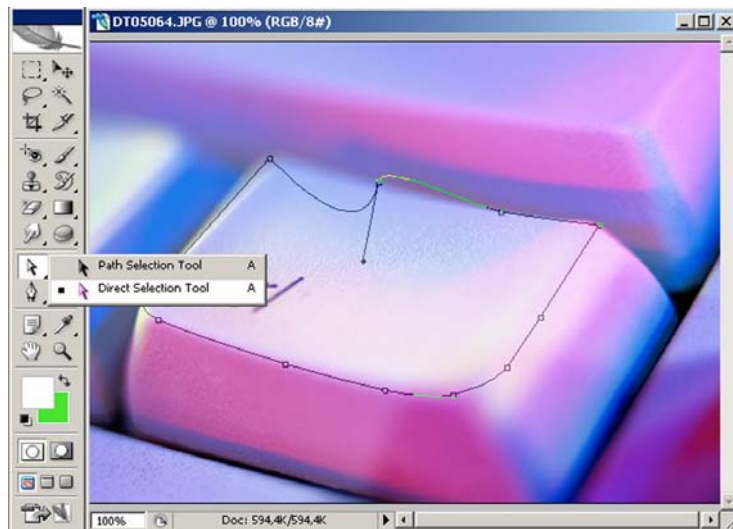
Path Tool ile imaj üzerinde bir seçim yapıldığında ya da farklı araçlar ile bir path oluşturulduğunda seçim noktalarını, kontrol hatları ve noktalarını tespit etmenize, taşımaya olanak veren araçtır.

- **Direct Selection Tool;** Yapılan seçim üzerinde bulunan çapa noktaları üzerinde değişiklikler yapmaya olanak veren araçtır.



Resim 1.29: İmaj üzerinde path tool ile oluşturulmuş bir seçim alanı üzerinde Path Selection Tool ile çapa noktalarının belirlenmesi.

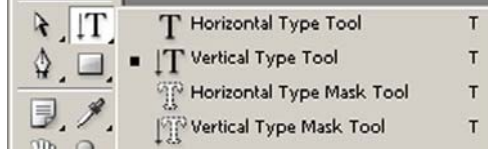
Klavyede bulunan Ctrl tuşunu basılı iken sol tık yaptığımızda yukarıda belirtilen bu iki araç arasında geçiş yapabilirsiniz.



Resim 1.30: İmaj üzerindeki çapa noktalarının Direct Selection Tool ile değiştirilmesi.

1.1.3.2. Type Tool

İmajlar üzerine text (yazı) yazmanıza olanak veren araçtır. Tasarım programının yazı editörüdür ve farklı tasarımlar, tipografik çalışmalar yapmak için önemli bir araçtır. Aracın seçilmesiyle birlikte otomatik olarak bir layer açılır ve text bu layer içerisinde yer alır.

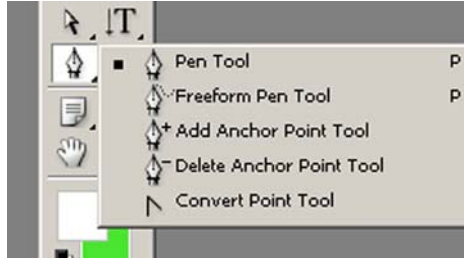


Şekil 1.5.:Type Tool araç çubuğu.

Yazı Aracı Komutları bölümünde ayrıntılı olarak açıklanacaktır.

1.1.3.3. Pen Tool

Denetimli ve etkili seçim alanları yaratmanıza olanak veren araçtır.



Şekil 1.6: Pen Tool araç çubuğu.

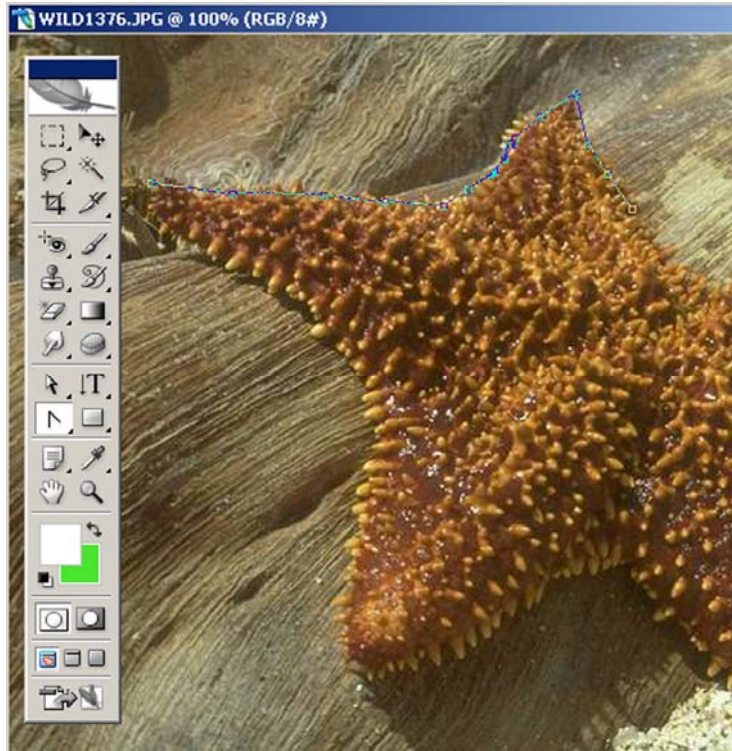
- Free Form Pen Tool; İmaj üzerinde çapa noktaları olmaksızın serbestçe seçim alanı oluşturmanıza olanak verir.



Resim 1.31:Free Form Pen Tool ile serbest seçim alanı oluşturma.

- **Add Anchor Point Tool;** Seçiminize yeni çapa noktaları ve hatlar eklemenize olanak vererek yeni düzenlemeler yapmanızı sağlar.
- **Delete Anchor Point Tool;** Seçiminizde fazla bulduğunuz noktaları silmenizi sağlar.
- **Convert Point Tool;** Çapa noktalarında bulunan ayarlama noktalarını ve ayarlama tutamaçlarını düzenlemenizi sağlar. İstenmeyen hatalı seçim yollarını düzenlemenize olanak veren araçtır.

Lütfen alıştırmaya çalışmaları yaparak, Pen Tool özelliklerini pekiştiriniz.

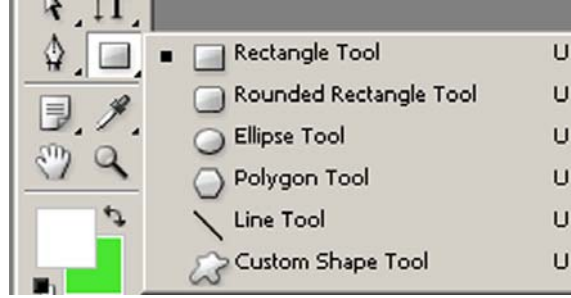


Resim 1.32: Convert Point Tool ile ayarlama tutamaçlarının düzeltilmiş, yolun düzenlenmiş görüntü.

1.1.3.4. Rectangle Tool

Araç kutusunda bulunan **Rectangular Marquee Tool** araç çubuğunun özelliklerini yapmanıza olanak veren araçtır. Ancak bu araç farklı olarak foreground (ön plan) denen renk değiştirme aracında belirlenmiş olan renk ne ise, o rengi alarak uygulandığı yere maskeleyme işlemi yapar. İstenildiğinde üzerine çift tıklayarak rengi değiştirmenize olanak verir. Köşeleri yuvarlatılmış, elips, poligonol kullanım özellikleri vardır. Her özellikli aracın kenarlıkları, yarıçapları üst menü altında bulunan "Tool Options Bar"dan belirlenip, değiştirilebilir.

- **Line Tool**; Çizgi aracıdır. İstenilen kalınlıkta düz çizgiler çizmenize olanak verir.
- **Custum Shape Tool**; Tasarım programında yer alan hazır şekiller listesine ulaşım kullanmanıza olanak verir.

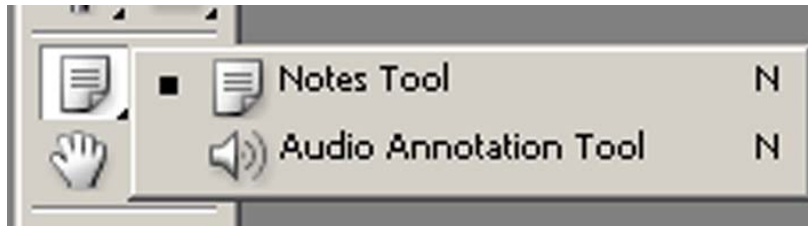


Şekil 1.7: Rectangle Tool araç çubuğu.

Rectangle Tool aracı seçili iken Tool Options Bar'da farklı ayarlar girerek değişik uygulamalar yapınız. Unutmayınız ki araçların özellikleri kullanıldıkça kavranabilir.

1.1.3.5. Notes Tool

Notes Tool, imaja açıklayıcı yazı ve ses eklemenize olanak veren araçtır. Ancak bu eklentiler sadece PSD formatında etkindirler. PSD bir kayıt formatıdır ve eklenti yapmak istediğiniz bu formatta kaydedilmiş olmak durumundadır. Çalışmalarda yapacaklarınızı size hatırlatmak, geri dönüşlerde dikkat edeceğiniz noktaları belirtmek için kullanılır.



Şekil 1.8: Notes Toll aracı.

1.1.4. Görüntüleme Araçları

1.1.4.1. Color Select Tool

İmaj üzerindeki renk değerlerini seçmenizi, değerleri görmeyi ve iki nokta arasındaki mesafeleri ölçmenize olanak veren özellikleri içinde barındıran araçtır.

- **Eyedropper Tool**; İmaj içinde bulunan renklerden örnek renk seçmenize olanak verir. İmajın hangi rengine tıklarsanız o rengi alır.
- **Color Sampler Tool**; İnfö sekmesinde, seçilen rengin değerini gösterir.

- **Measure Tool;** İmajda iki nokta arasındaki uzaklığı ölçmenizi sağlar.



Resim 1.33: Eyedropper Tool ile fregraund alanı tebeşirin rengi olan sarı ile doldurulmuş.

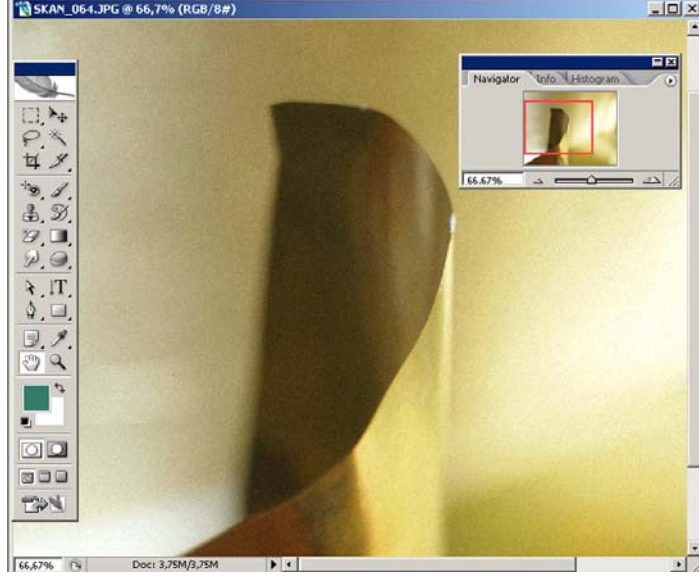


Resim 1.34: Measure Toll ile iki tebeşir arasındaki mesafelerin ölçülmesi, değerler ana menü altında bulunan Tool Options Bar'da görüntülenmiştir.

Farklı imajlar üzerinde denemeler yapınız.

1.1.4.2. Hand Tool

Ekranı sığmayan, büyütülmüş imajların görünmeyen alanlarına ulaşmanıza olanak veren araçtır. El şeklinde sembolize edilmiştir.



Resim 1.35: Hand Tool aracı. Sağ üstte görülen konumlama (navigatör) alanında kırmızı çerçeve ile belirlenen bölüm hand aracı ile görüntülediğiniz alandır.

1.1.4.3. Zoom Tool



İmajın istediğiniz bölümüne yaklaşmanıza ya da uzaklaşmanıza olanak veren araçtır. Çok sık ihtiyaç duyulan bir araç olduğundan kısa yolu bilmek kullanımı kolaylaştıracaktır. Zoom aracını seçmenize gerek kalmadan klavyeden boşluk + alt “(-) İşareti belirir” tuşuna beraber basıldığında imajdan uzaklaşmak, boşluk + Ctrl “(+) işareti belirir” tuşuna beraber basıldığında imajın istenilen alanına yaklaşmak mümkün olur.

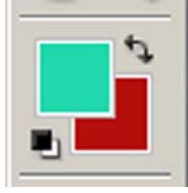


Şekil 1.9: Zoom aracı.

1.1.4.4. Swap Colors (Color Picker)

Palet ya da **renk seçim** aracı olarak adlandırılır. Foreground (ön plan) rengini, background (arka plan) rengini belirler.

-  Default alanına tıklayarak default ayarlara geçilebilir.
-  sembolüne tıklayarak alttaki ve üstteki renklerin yerlerini değiştirmek mümkündür. Unutulmamalıdır ki, alttaki daima background, üstteki daima foreground olacaktır.



Şekil 1.10: Color Picker aracı

1.1.4.5. Quick Mask Mode

Hızlı maskeleme yapmaya ya da oluşturulmuş maskelemeyi kaldırmanıza olanak veren araçtır. Maskeleme bölümünde geniş olarak anlatılacaktır.



Şekil 1.11: Quick Mask Mode

1.1.4.6. Screen Modes

Ekranı eski moduna getirip, tam ekran olarak görüntülemenize olanak veren araçtır.



Şekil 1.12: Screen Mask Mode

1.1.4.7. Toogle Image Ready

Image Ready'ye atlama yapmanıza olanak veren araçtır. Açık olan imajınızın bütün katmanlarını, efektlerini ve filitreleri ile Image Ready'de kullanıma hazır hale getirir.



Şekil 1.13: Toogle Image Ready

1.2. Araç Seçenekleri Çubuğu (Tool Options Bar)

Tool Options Bar çubuğu, ekranda ana menünün hemen altında yer alır. Her aracın (toolbox), seçeneklerini görüntülemenize olanak verir. Araç kutusu özelliklerinden bahsedilirken pek çok yerde bu konuya değinilmiştir.

Tool Options Bar araç çubuğu ekranda görünmüyorsa ana menüden **Window > Options** seçeneği işaretlenmelidir. Herhangi bir araç üzerine çift tıklamak yoluyla da araç çubuğunu açık hale getirebilirsiniz. Tool Options Bar çubuğunda, ok bulunan her araç çubuğu bileşeni, bir açılır menüye sahiptir.



Resim 1.36: Gradient Toll (degrade) aracının Tool Options Bar ayarları.

Yukarıdaki resimde (Resim 1.36) Gradient Toll aracının Tool Options Bar ayarları görüntülenmiştir. Ok işareti ile belirtilmiş olan ayarlar çubuğu üzerinde Gradient uygulamasında kullanılan farklı seçenekler mevcuttur. Kademeli geçişlerin nasıl verileceği, **mode**'nin belirlenmesi, **opacity** değeri (şeffaflık etkisi) **transparan** (geçirgenlik) özelliği taşıyıp taşımayacağı gibi değerler istenilen şekilde girilebilir.

Her aracın Tool Options Bar ayarları ve özellikleri farklıdır. Bunlar yapılacak uygulamalarla çok kısa sürede kavranıp, anlaşılabilir özellikler taşırlar.

Tüm araçların(Toolbox), Tool Options Bar ayarlarını inceleyiniz, örnek uygulamalarda kullanınız.

1.2.1. Menüler

Tool Options ayarları, toolbox araçlarıyla faal olarak kullanım kolaylığı sağlarlar. Tool Options Bar'ın üstünde bulunan ana menüden ve içeriklerinden de bahsetmek, bu menülerde neler olduğunu bilmek tasarım programını kullanırken önemlidir.

Bu menülerde, dosya açma ve üzerinde işlem yapma imkanı veren komutları içerirler. Bu menülere diğer menülerde olduğu gibi menü ögesine tıklayarak ve açılan alt menüden istediğiniz seçeneği işaretleyerek ulaşabilirsiniz. Tüm tasarım programları üst menü benzerlikleri taşırlar ve aynı yöntemle ulaşılırlar.

- **File (Dosya) Menüsü;** burada farklı olarak bahsedebileceğimiz **Browse** komutudur. Açılan bu pencerede fotoğraf ve diğer resimleri görebilirsiniz. Tüm resimler slayt tarzında sıralanırlar. Açmak istediğiniz bir resim üzerine çift tıklamak yeterlidir. Ayrıca resimlerin bu alanda boyut, renk modu, kayıt tarihi, dijital bir makinedan aktarıldı ise makine özellikleri gibi bilgilere ulaşabilirsiniz.
- **Edit (Düzen) Menüsü;** kes, kopyala, yapıştır, sil, geri al, dönüştür, gibi seçenekleri sunar. Ayrıca preferans (renk ayar tercihleri) ayarlarını da bu menüden gerçekleştirebilirsiniz.

Bakınız; Vektörel(çizim) Tabanlı Tasarım Programları I Modülü.

- **Image Menüsü**
 - Mode menüsü, çalıştığınız renk modunu belirlemenize yarar.
 - **Adjustments menüsü,** renk ayarlamaları yapmakta kullanılır. İmajlar üzerinde uygulanacak tüm renk ayarlamaları bu menü tercihlerinden gerçekleştirilir.
 - Ayrıca bu menüde dokümanın boyutlarını, imajların ölçelerini değiştirmenizi sağlayan **image size, canvas size** gibi araçları barındırır.
 - Yine imajları döndürmenizi, yönlerini değiştirmenizi sağlayan **Rotate Canvas** ayarları bu menünün içinde yer alır.



Şekil 1.14: Image menüsü.



Şekil 1.15: Layer menüsü.

- **Layer Menüsü**

Yeni katmanlar oluşturmaya yarayan iletişim kutusunu açar. Katmanları birleştirmeye, bunlarla çalışmaya, efektler uygulamaya, stil düzenlemelerini uygulamaya yarayan komutları içerir.

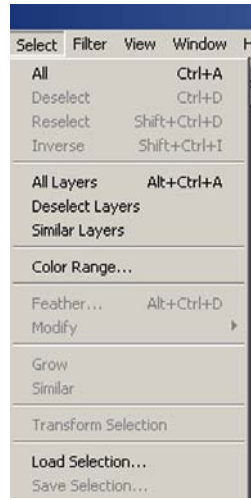
Ayrıntılı bilgi için bakınız; Modül 1.6 Katmanlar bilgi sayfası.

- **Select Menüsü**

Seçilen alanları değiştirme imkânı sunar. Seçilen alan istenildiği kadar büyütüp-küçültülebilir, kenarları dâhil ederek üzerine yapıştırdığınız zemine dâhil edebilirsiniz. İmajlar üzerinde istediğiniz kısımları seçip, seçtiğiniz kısımlar üzerinde çalışma imkânı sunan menü özelliklerini barındırır.

Select menüsünde en yararlı komutlar üstteki dört komuttur. Bunlar;

- **Select All**; resmin tümünün etrafına bir seçim çerçevesi çizer.
- **Deselect**; seçili alan üzerindeki seçim işlemini kaldırır.
- **Reselect**; istemeden seçili halden çıkardığınız bir alanı yeniden seçili hale getirmenize yarar.
- **Inverse**; bir nesneyi seçtiğinizde, seçilen bu nesne dışındaki her şeyi seçili hale getirmenize yarar.
- **Feather**; yine aynı menüde bulunan bu özellik ise, size sert kenarlar yerine yumuşak kenarlara sahip bir seçim yapma imkânı verir. Bu özellik bir nesneyi seçip başka bir resme yapıştırmak istediğinizde önem kazanır. Çünkü nesneyi yerine yerleştirirken hafif bir bulanıklık ekler. Denemeler yaparak kaç piksel uygulamak gerektiği tespit edilir.



Şekil 1.16: Select Menüsü.



Şekil 1.17: Filter Menüsü

- **Filter Menüsü**

Farklı kategorilerde biz dizi filtreyi içinde barındırır. Tasarım programının en eğlenceli araçları bu menünün içinde yer alır.

Ayrıntılı bilgi için bakınız; modül 1.7 Filtreler bilgi sayfası.

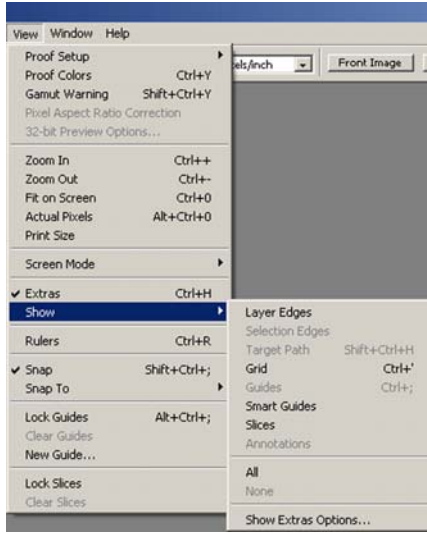
- **View Menüsü**

Bu menünün komutları **Zoom** aracında olduğu gibi, görüntünün belli kısımlarına yakınlaşma ve ya uzaklaşma imkânı sağlar. Cetveller, kılavuz ve ızgaralarla çalışmanıza, bunları ölçmenize ve nesnelere istediğiniz alanlara yerleştirmenize olanak veren komutları da

içermektedir. **Show** komutu ızgara, klavuz, not ve dilimlere ulaşma imkânı veren alt menüleri açar.

- **Window Menüsü**

Ekran üzerinde görüntülenen, **Layer, History, Pats, Chanel**s gibi panelleri içinde barındırır. Sürekli bu panelleri ekranda açık tutabileceğiniz gibi window menüsünü kullanarak açıp kapatabilirsiniz.



Şekil 1.18: View menüsü



Şekil 1.19: Window menüsü

- **Help Menüsü**

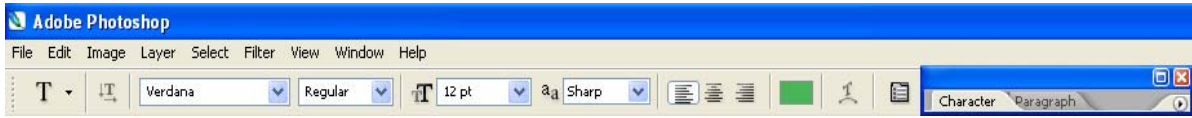
En son menü olan help menüsü, sizi tasarım programının son derece kapsamlı olan yardım ekranlarına ulaştırır. Bu yardım menüsü arama fonksiyonu içeren eksiz bir kullanım kılavuzu niteliğindedir



Şekil 1.20: Help menüsü

1.3. Yazı Aracı Komutları (Type Tool)

Araç kutusu (toolbox) dan yazı aracı olan **type tool** aracı seçildiğinde tüm araçlarda olduğu gibi **Tool Options Bar**'da yazı ile ilgili seçenekler çıkar. Font (yazı çeşiti), boy, hizalama ve başka kontroller sıralanır.



Şekil 1.21: Type aracı Tool Options Bar seçenekleri.

- Araç çubuğunun en solundan bakıldığında, **T** simgesi ile gösterilmiş **Type Orientation** düğmesi görülür, hemen onun yanında iki ok bulunan **T** harfi görüntülenir. Bu oklar, yatay ve dikey yazmayı belirleyen araçlardır. Yatay moddan dikey moda geçmek için ya da geri dönmek için bu alana tıklamak yeterlidir.
- Bu simgenin hemen yanında yazı stilini belirlemeye yarayan alan bulunur. Yanındaki işarete tıkladığınızda karşınıza yazı stilleri listesi gelecektir. Programın kendi fontları kullanım için yeterli değildir ve Türkçe karakterler içermezler bu nedenle font listesine yeni fontlar eklemek gerekecektir.
- Daha sonra hemen yazı puntosunu(büyükliğini) belirleyeceğiniz alan gelir. 6 ila 72 punto arasında font büyüklükleri seçeneğini sunar.
- Sonraki alan ise yazıya uygulanacak **anti-aliasing** yöntemini belirleyen özellikler içerir. Bu yöntem, kenar piksellerini (noktalar) kısmen doldurarak yumuşak hatlı fontlar oluşturur. Anti-aliasing yöntemi uygulanmış fontlar daha iyi okunurlar özellikle küçük puntolu yazılar için idealdirler. Dört ayrı seçenekten birini seçerek yazının ekrandaki görüntüsünü belirleyebilirsiniz. **None** (yok), **crisp** (keskin), **smooth** (yumuşak) veya **strong** (güçlü) özelliklerinden tercih edilebilir.

- Üç ikondan oluşan bir sonraki grup yazıyı bloklama seçeneklerini sunar. Soldan, ortadan ve sağdan bloklama yapmanıza olanak sağlarlar.
- Hemen sonrasında geçerli foreground (ön plan) rengi ile aynı renkte görünen renk seçenek alanı gelir. Uygulanacak yazının renk ayarını yapmanıza olanak verir. Bu renk örneğine tıkladığınızda color picker (renk seçici) penceresi açılır.
- Altında eğri bir çizgi bulunan **T** düğmesi **Warp Text** aracıdır. Yaylardan balıkgözüne kadar uzanan 15 ayrı pathi kullanmanızı sağlar. Yazılara standart biçimler eklemenize olanak verir.
- Araç çubuğunda en son bulunan **character** (karakter) ve **paragraph** (Paragraf) paletlerinin yer aldığı **plattes** isimli düğme yer alır.

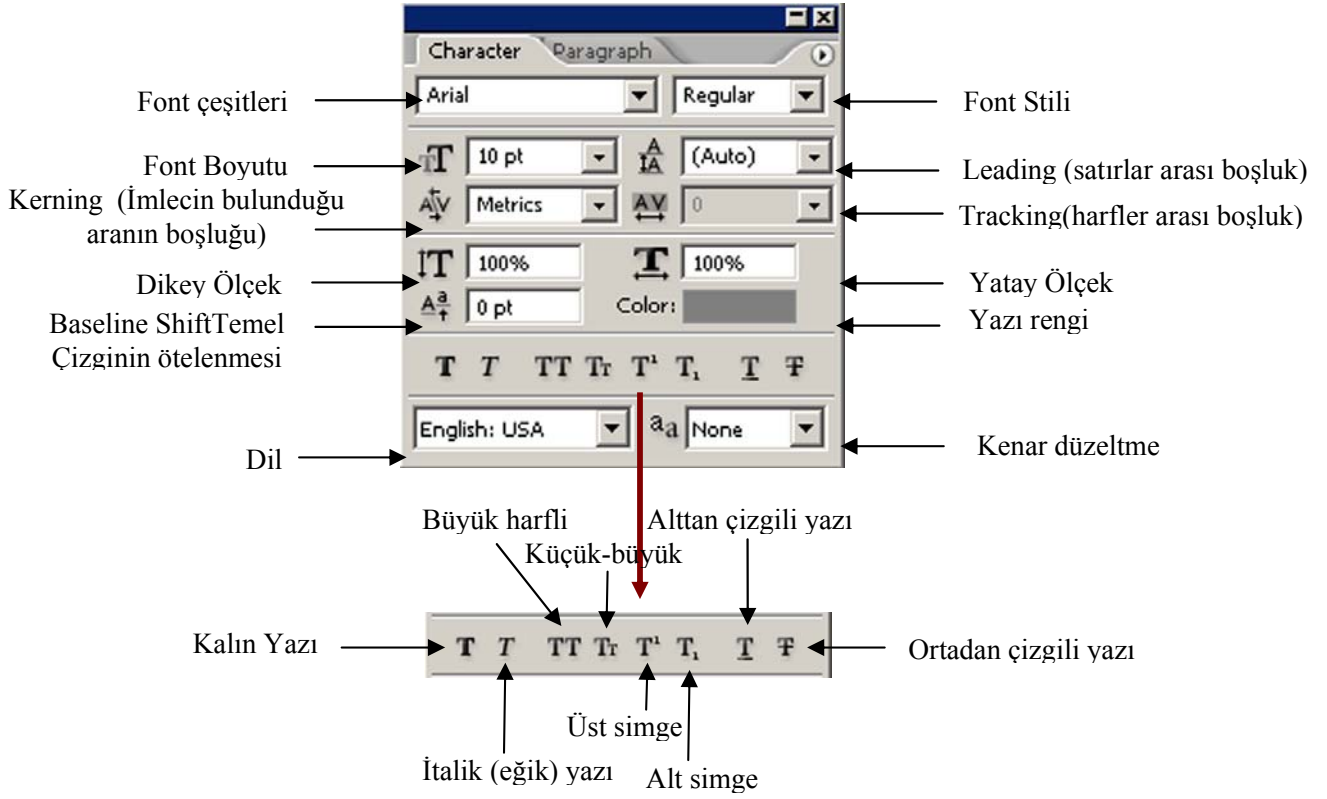
Warp Text aracını kullanarak 15 ayrı path ile yazı uygulamaları yapınız.

1.4. Yazı Karakterleri

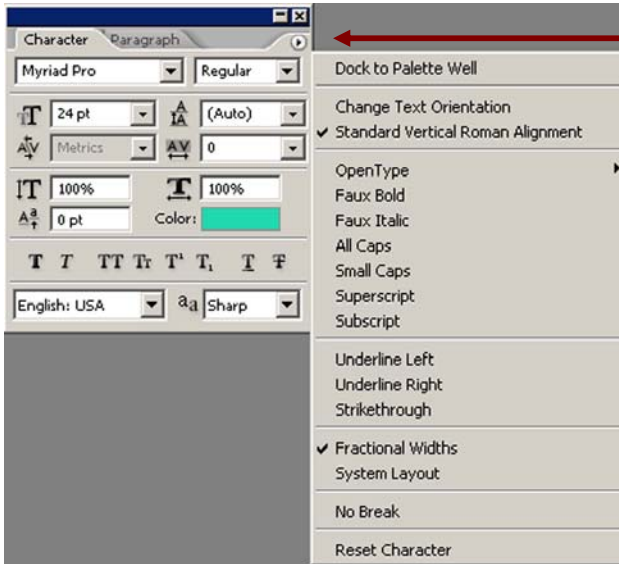
Yazı karakterleri **character** (karakter) paleti sayesinde kolayca denetlenebilir. **Tool Options** çubuğunda da bulunan font, stil, renk ve boyut seçeneklerine ek olarak başka özellikleri de barındırır.

1.4.1. Character Paleti

Bu palet yardımıyla, yazıyı sayfaya yerleştirmeden önce yazıyla ilgili kararları verebileceğiniz gibi, sayfaya yerleştirdiğiniz yazıyı daha sonradan biçimlendirmenize de olanak verir.



Şekil 1.22. ve 1.23:Character Paleti



Açılır yan menü seçenekleri

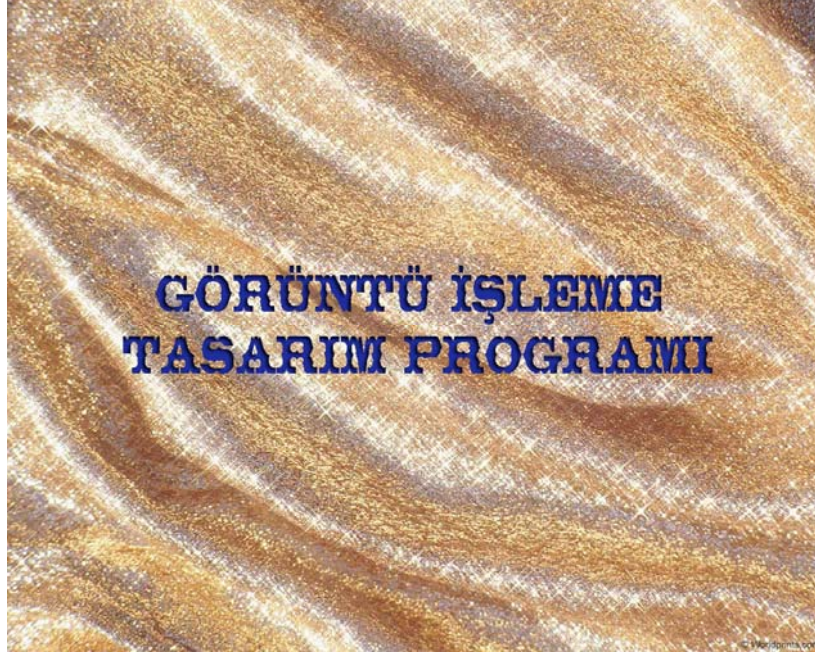
Şekil 1.24: Metin stillerini belirleyen yan menü seçenekleri.

Yukarıdaki şekil (Şekil 1.24) açılır yan menü seçeneklerini sunuyor. Bu seçeneklerde dil ve anti-aliasing için menüler yer alıyor. **Bold** (koyu), **İtalik**(eğik) stillerin yanı sıra, **all**

caps (büyük harfli), **small caps** (küçük-büyük), **superscript** (üst simge) ya da **subscript** (alt simge), **underscore** (alt çizgi), **strike through** (üzeri çizili) stilleri bu menüyü kullanarak da uygulayabilirsiniz. **Language** (dil) menüsü farklı dilleri kullanan kullanıcılar için idealdir. Bu menüdeki seçiminiz yazım kontrolü için gereken sözcüğü otomatik olarak çağırır.



Şekil 1.25: Character paletindeki yazı karakterli listesi.

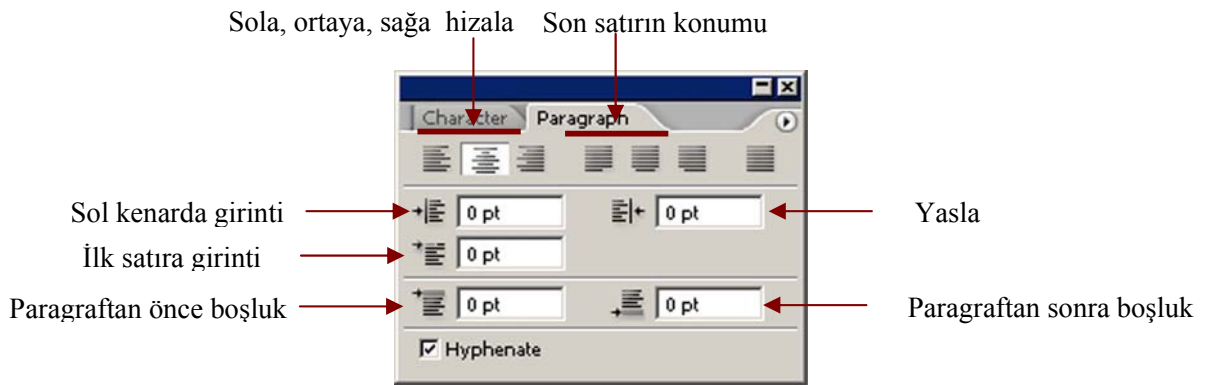


Resim 1.37:Character paleti kullanılarak imaj üzerine yazı çalışması.

Character Paletini kullanarak farklı yazı uygulamaları yapınız. Öğrendiğiniz menü özelliklerini uygulamalarla pekiştiriniz.

1.5. Paragraf Paleti

Tasarım programında paragraf, satırın sonundaki karakterden sonra gelen her satır anlamına gelir. Yani dilbilgisinde kullanılan anlamın dışında bir anlam taşır. Hizalama, bloklama ve girinti gibi paragraf ile ilgili seçeneklerin tümü **paragraf** paletinden ayarlanır.

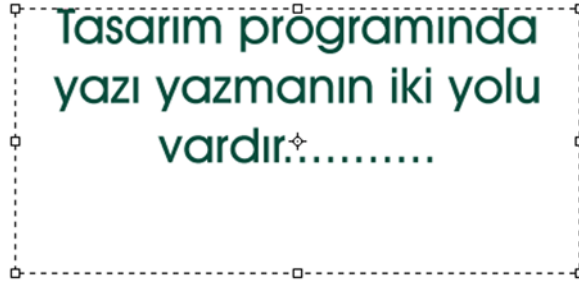


Şekil 1.26.:Paragraf paleti

1.5.1. Yazıyı Yazmak

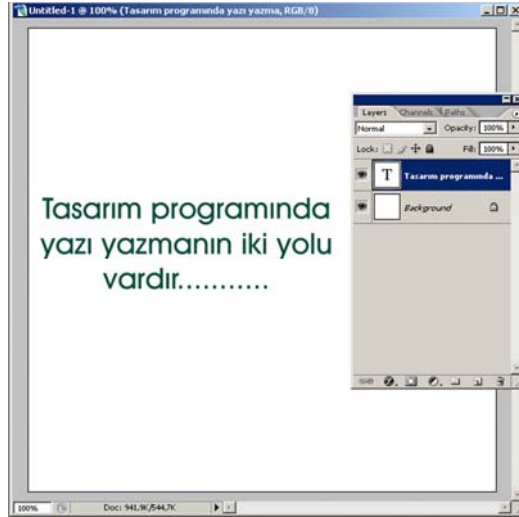
Program iki türlü yazı yazma seçeneğini sunar. Bunlardan en kolayı ve birincisi, resmin herhangi bir yerine yazı aracı **type** seçili iken tıklayıp yazıyı yazmaya başlamaktır. Paragraf paletindeki hizalama seçeneklerinden tercihinizi yaparsanız yazı seçtiğiniz işleme göre olacaktır. (Sola, ortaya ve sağa hizalama yapacaktır.)

Yazıyı yerleştirmenin diğer bir yolu ise, çok fazla yazı yazmanız gerektiğinde ya da özel bir alanı doldurmak için kullanacağınızda bir sınırlayıcı kutu (bounding box) çizmektir. Bunun için **Type** seçiniz, tıklayarak kutunun bir köşe noktasını belirleyiniz ve sonra farenin tuşunu bırakmadan kutu isteğiniz şekil ve boya gelene kadar sürükleyiniz. Yazıyı yazdıktan sonra kutunun boyutlarını tekrar değiştirebilirsiniz.



Şekil 1.27: Type aracı ile çizilen sınırlayıcı yazı kutusu.

Metni yazarak girebilir, başka bir programdan kopyalayıp buraya yapıştırabilirsiniz. Yazı, her zaman ayrı bir katmanda belirir. Yazı katmanları **Layers** panelinde büyük **T** harfiyle gösterilir.



Şekil 1.28. Type aracı ile yazılan yazının layers panelinde görüntüsü.

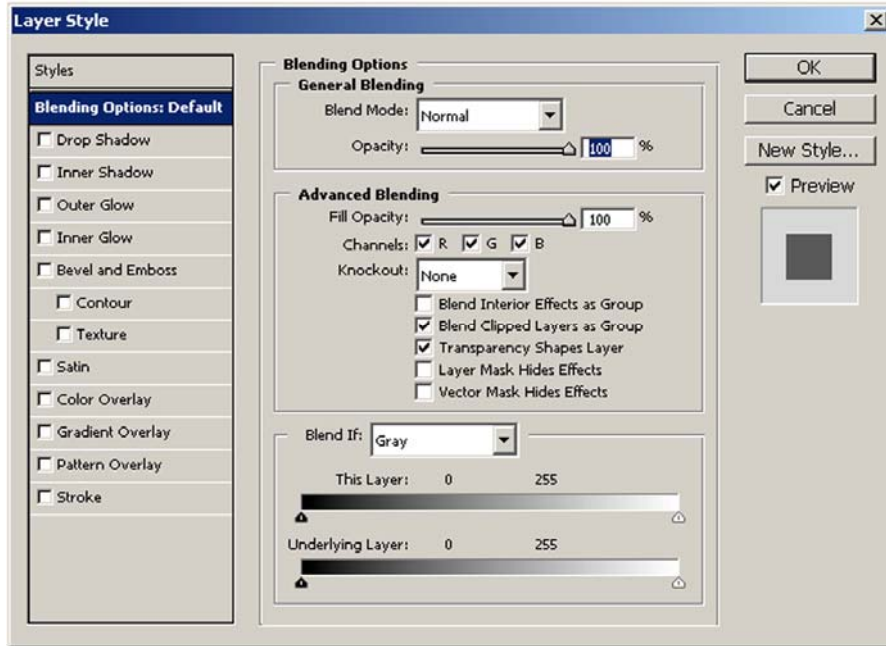
Yazı katmanları ilk yazdığınız kelime-kelimelere göre adlandırılır. Yazıyı değiştirmek isterseniz, **Layers** panelindeki yazı katmanına çift tıklayarak **type** aracını ve bu satır için daha önce kullandığınız araçları seçebilirsiniz. **T** ikonuna tıklamanız, değişikliği uygulayacağınız yazıyı da seçer. Yazı seçili değil iken üzerinde hiçbir işlem yapamazsınız. **Unutmayınız.**

Eğer yazı yazarken sınırlayıcı bir kutu kullanarak yeterince yazı yazdıysanız artık **paragraf paletini** kullanarak satır aralıklarını, paragraf boşluklarını, girintileri ayarlayabilirsiniz.

Bir yazı katmanı oluşturduktan sonra, yazıyı düzenleyebilir, yeni yazı ekleyip yazdıklarınızın bir kısmını silebilirsiniz. Yazının font, stil veya puntosunda değişiklik yapabilirsiniz. Bunun için sadece yazıyı seçili hale getirmeniz yeterlidir.

Yazıyı sayfanın bir parçası haline getirmeden önce yapmanız gereken bir işlem daha vardır. Yazıya filtreler uygulayabilmeniz için, önce yazının **render** edilmesi gerekmektedir. Yazı render edilmeden önce, başka bir katmanda bulunduğu, ancak sabitlenmediği kabul edilir. **render** işlemi yazıyı katmana yapıştırır. Fakat bu işlemden sonra bir daha yazı üzerinde değişiklik ve düzeltme yapamazsınız. Yazıyı Render etmek için Layers panelinde yazı katmanını seçip üst menüden **Layer > Rasterize > Type**'ı seçiniz.

Yazıyı ekrana sabitledikten sonra dilediğinizce oynayabilirsiniz. Çeşitli filtreler uygulayarak sonuçlarını inceleyebilirsiniz. Seçtiğiniz harfleri boyayabilir, yazının şeklini deforme(değiştirme-bozma) edebilirsiniz.



Şekil 1.29: Yazıyı rasterize ettikten sonra kolayca uygulayabileceğiniz ve katman üzerine çift tıkladığınızda karşınıza çıkan layer style paneli.

Layer style panelini kullanarak farklı efekt uygulamaları yapınız. Unutmayınız, özellikleri ancak deneyerek ve gözleyerek kavrayabilirsiniz.

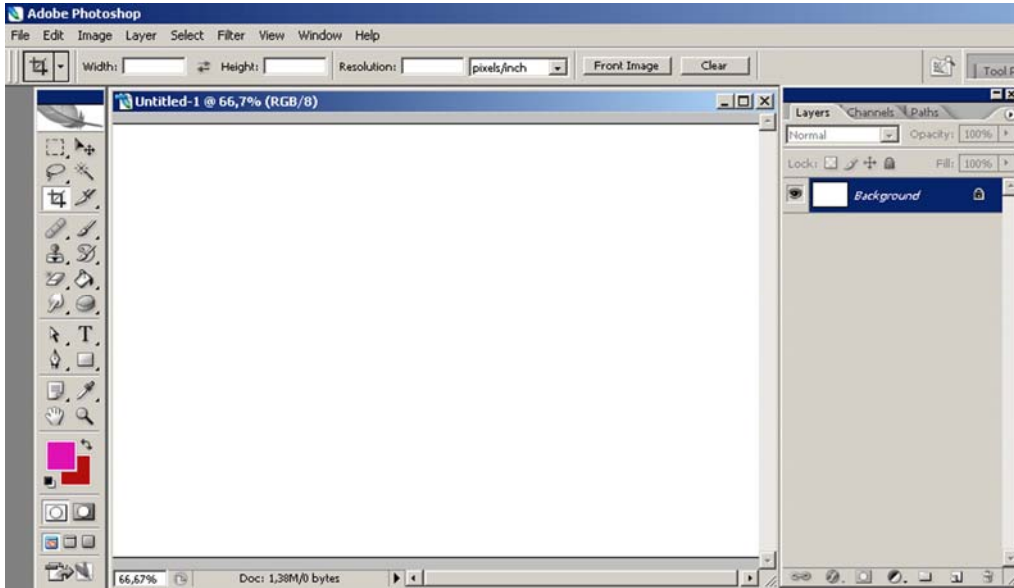
1.6. Katmanlar

Katman (Layer) sözcüğünün ilk başta biraz karmaşık geldiği doğrudur. Ancak bu ilk anda düşünülendir, aslında sanıldığından daha kolay bir mantıkla işlerinizi kolaylaştırır. Layer gerçekten de bir görüntü üzerindeki katmanlar olarak ifade edilir. Her katman üzerinde diğerlerinden bağımsız olarak ayar ve farklı işlemler yapılabilir. Bu özelliği bu kadar eğlenceli ve heyecan verici yapan da budur.

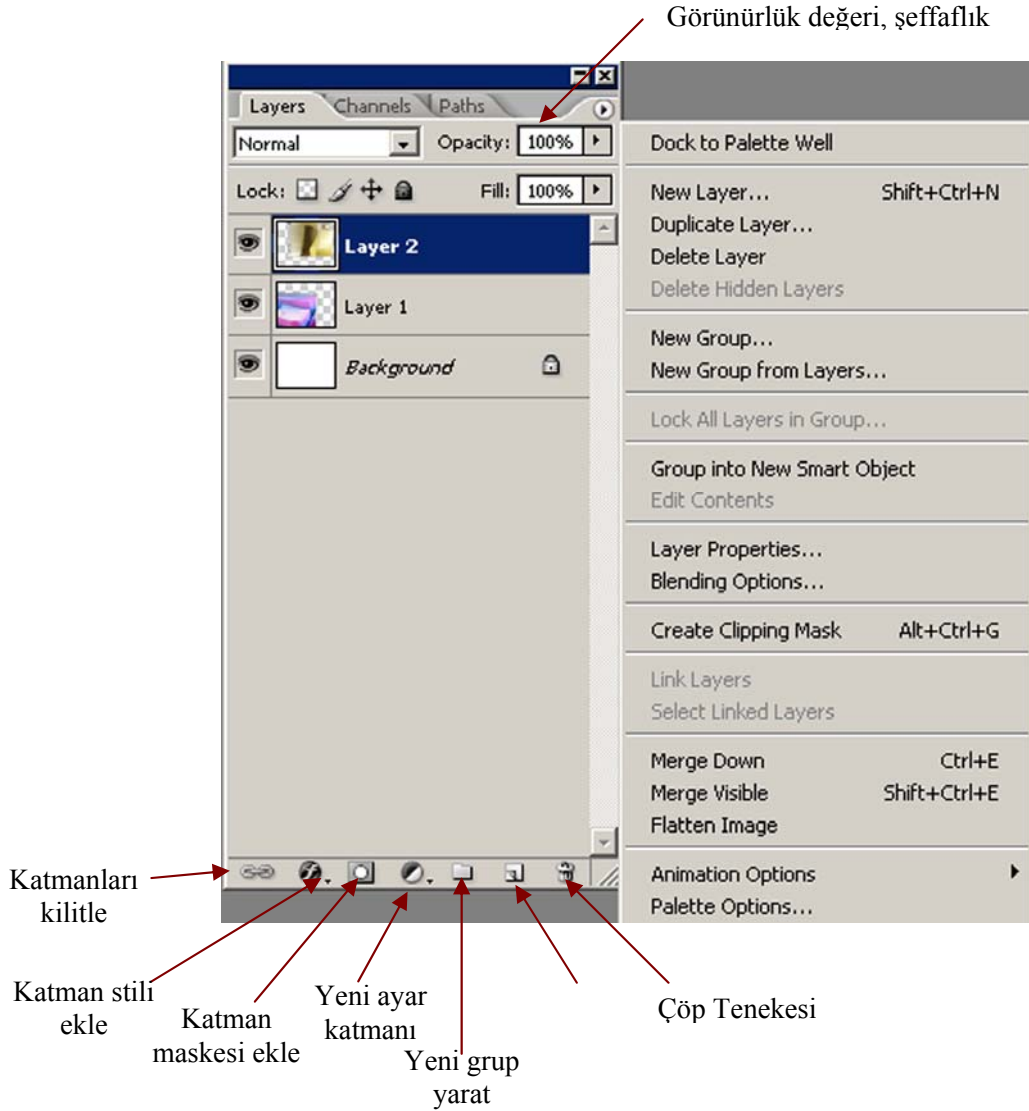
Doküman üzerinde 999'a kadar dilediğiniz kadar katman oluşturabilirsiniz. Bir katman üzerinde çalışırken diğer katmanları layer panelindeki göz işaretine tıklayarak kapatabilirsiniz. Yine bu katmanları birbirine bağlayabilir, farklı ayarlamaları hepsi üzerinde aynı şekilde yapabilirsiniz.

1.6.1. Layers Paletini Kullanmak

Yapılacak ilk iş yeni bir doküman açıp, layers (katman) paletini açmaktır. Eğer ekranda otomatik olarak açılmadıysa üst menüden windows > layers'ı seçin. Bu panel katmanlarla çalışmak için bir kumanda merkezi olarak kabul edilebilir. Yeni bir layer oluşturulmadığında ve doküman ilk açıldığında layers paletinde boş küçük bir resim belirir bu background (arka plan) katmanıdır.



Şekil 1.30.: Dokümanın ilk açılışında görülen background katmanı.



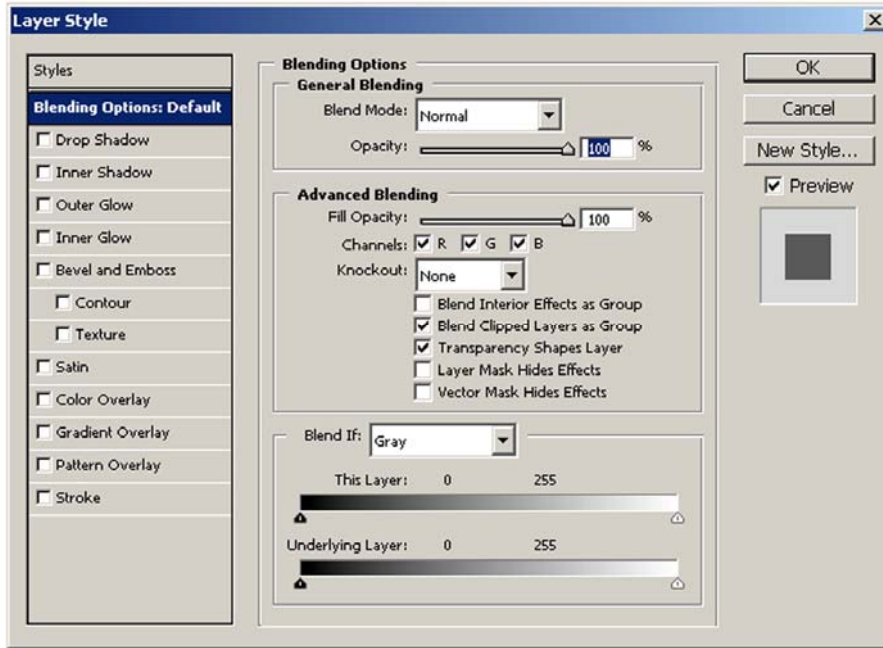
Şekil 1.31: Layers paneli

Paletin sağ üst köşesine yakın üçgen simgesinin altında açılan menü şekil 1.31’de görülüyor. Bu menüden katman ayarları yapmak mümkündür. En sık kullanılan katman ayarları;

- **New Layer**, yeni bir katman oluşturur.
- **Duplicate Layer**, bir katmanın bire bir kopyasını çıkarır.
- **Delete Layer**, seçili katmanı siler.
- **New Grup**, yeni bir layer grubu oluşturur.
- **Layer Properties**, işaretli layer’in özelliklerini açar.
- **Blending Options**, Layer’in üstüne çift tıkladığımızda açılan Layer Style penceresini açmanın bir başka yoludur.

- **Merge Down**, katmanı bir altındaki katmanla birleştirir. Tek bir katman yapar.
- **Merge Visible**, görünen katmanların tamamını background katmanına yollar. İşlemi biten ve kalabalık oluşturmasını istemediğimiz katmanlara uygulanır.
- **Flatten Image**, Tüm görünür katmanları bir araya toplayıp, background katmanına gönderir. Bütün katmanlar birleşir. Ancak dikkat edilecek bir husus vardır ki bu komut verildikten sonra geri dönüş yoktur. Tüm işlemler bittikten sonra bu komut verilmelidir.

Seçili Layer'ın üstüne çift tıkladığında **Layer Style** menüsü açılır. Bu menüde katman efektleri yer alır. Bu efektler gölge verme, kabartma, dolgu rengi gibi tüm katmanlara uygulayabileceğiniz otomatik efektleri sunar.



Şekil 1.32: Layer style paneli

En solda görünüm menüsünden efektler uygulayabilirsiniz. Sırasıyla;

- **Drop Shadow**, seçili katmanın üzerine ışık vurdurarak alttaki katmana gölge düşürür.
 - Blend Mode alanı, düşen gölgenin altındaki renklerle nasıl gölgeleneceğini belirler.
 - Opacity alanı, düşen gölgenin matlığını yüzde cinsinden ayarlar.
 - Angle alanı, ışığın gelme açısını ayarlar.
 - Distance, ışığın gelme uzaklığını piksel cinsinden belirler.

- **Inner Shadow**, seçili katmanın içinde yer alan doku piksellerin sınırladığı alanın içine gölge düşürür. Bu etkinin ayarları yukarıdaki drop shadow ayarları ile aynıdır.
- **Outer Glow**, seçili katmanda yer alan piksellerin sınırladığı alanı, sınırların dışında bir hale oluşturarak aydınlatır.
- **Inner Glow**, seçili katmanda yer alan piksellerin sınırladığı alanı, sınırların içinde bir hale oluşturarak aydınlatır.
- **Bevel and Emboss**, katmanın içeriğinin sınırlarının aydınlık ve karanlık pikselleri arasında geçişler yaparak, kabartma etkisi oluşturur.
 - Hightıgt alanı, aydınlık piksellerin altındaki renklerle geçişlerini ayarlar.
 - Opacity alanı, aydınlık piksellerin matlığını yüzde cinsinden ayarlar.
 - Style alanı, uygulanacak efektin türünü belirler.
- **Angle**, ışığın gelme açısı derece cinsinden ayarlanır.
- **Depth**, kabartmaların derinliklerini piksel cinsinden belirlemeye yarar.
- **Soften**, kabartmaların yanlarına doğru açılma uzaklıklarını piksel cinsinden belirlemeye yarar.

Layer style paneli'ni kullanarak farklı efekt uygulamaları yapınız. Unutmayınız, özellikleri ancak deneyerek ve gözleyerek kavrayabilirsiniz.

1.6.2. Katmanların Sırasını Değiştirmek

Katmanların sıralamalarını değiştirmek elbetteki mümkündür. Bir katmanın altındaki katmanı üste, üstteki katmanı alta alabilirsiniz. Bunu yapmak için;

- Aktif katmanın küçük resminin sağ tarafına tıklayıp basılı tutun, aktif katmanın rengi değişecektir.
- Farenin düğmesini basılı tutarken, katmanı sıralamanın en üstüne ya da altta olmasını istediğiniz katmanın üzerine sürükleyiniz. Böylece en üst katman haline gelecektir.

1.6.3. Katmanları Gizlemek, Göstermek

Katmanların en güzel yararlarından biri sadece bir katmana odaklanmak istediğinizde diğerlerini gizleme özelliğidir. Küçük resimlerin sol tarafında göz şeklini andıran sembole tıkladığınızda ve göz kaybolduğunda artık dökümanınızda o katman siz istemediğiniz sürece gözükmeyecektir. Tekrar gözükmesini istediğinizde yine aynı sembole, yani göz sembolünü görünür hale getirene kadar katman görünmeyecektir.

Background(arka plan) katmanını istediğiniz zaman normal bir katmana dönüştürebilirsiniz. Bunun için bu katmana çift tıklayarak ismini değiştirmeniz ya da standart layer 0 adını kabul etmeniz yeterlidir. Unutmayınız, bazı işlemleri background katmanına uygulayamazsınız ve onu yeni bir isimle ya da layer 0 olarak değiştirmelisiniz.

1.6.4. Katmanları Bağlamak

Layers penelinin yanındaki göz ikonunun yanındaki kutuya tıkladığınızda, o katman aktif değilse kutuya bir bağ zinciri yerleştirirsiniz. Bu zincir, katmanın aktif katmana bağlandığını, yani başka bir ifadeyle aktif katmanı hareket ettirdiğinizde bu katmanın da onunla birlikte hareket edeceğini ifade eder.



Resim 1.38: Birbirine bağlanmış katmanların layers panelinde kilit işaretiyle görünümü

1.7. Maskeleme

Karmaşık bir resim üzerinde çalışırken maskeler en büyük yardımcılardır. Ancak, görüntüye uygulanacak çok farklı maske türü vardır. Herbirinin görevleri birbirinden farklıdır. Bu açıdan sadece maskelyi oluşturmak yeterli değildir, o maskenin sizin için hangi görevi yapacağını da bilmeniz gerekir. Bunu bilerseniz ancak doğru maskelyi uygulama imkânını bulabilirsiniz.

Maske, bir açıdan yaptığınız tüm seçim işlemleridir diyebiliriz. Çünkü maskeler seçili olmayan alanları etkilemezler. Resmin tümünü değiştirmeden, sadece seçtiğiniz alanlar üzerinde işlem yapmanıza olanak verir. Dolayısıyla maskeler seçili olmayan alanları

maskeler. Kısacası maskeleme, resmin bütününe etkilemeden sadece seçtiğiniz alanlar üzerinde değişiklik imkânı verir.

Örneğin bir çiçek bahçesi imajında, hiçbir yerde değişiklik yapmadan sadece bir çiçeğin rengini maskeleme yöntemiyle değiştirebilirsiniz. Maskeler, imajın değiştirmek istemediğiniz alanlarını maskler, böylece evinizi boyarken boyanmasını istemediğiniz eşyaların üstünü örtmenize benzer.

Maskeleme karışık bir yöntem gibi görünür, bunun nedeni farklı maskeleme türlerinin bulunmasındandır. **Katman maskeler**(layer mask), **maske kanalları**(mask channel), **şeffaflık maskeleri** (transparency mask), "**kırpma path**"ı(clipping path), kırpma grupları bir de **quick mask** vardır. Maskeler değişiklik yapmak istediğinizde etkilenmesini istemediğiniz bölgeleri izole etmek için kullanacağınız yöntemdir. Maskeleri kullanmayı öğrendiğinizde zamandan nasıl zaman kazanacağınızı da fark edeceksiniz.

1.7.1. Quick Mask Kullanımı (Hızlı Maske)

- Ön planla arka planın birbirine kontrast(zıt) oluşturduğu bir imaj seçiniz. Size en uygun seçim aracı ile görüntünün değiştirmek istediğiniz kısmını seçiniz. Bu uygulamada siz arka planı seçeceksiniz. İsterseniz nesneyi seçip daha sonra üst menüden **select > inverse** komutunu vererek seçimi ters çevirebilirsiniz.



Resim 1.39:Değişiklik yapılmasını istemediğimiz kertenkele görüntüsünün seçilmiş hali.

- Araç kutusunun alt kısmında daha önce öğrendiğiniz **quick mask mode** düğmesini tıklayın. Koruma altına alınmış alanın üzerinde renkli bir tabaka göreceksiniz. Bu maske alttaki zemini görebilmeniz için standart olarak %50 opaktır.



Resim 1.40: Seçili alanın maskelenmiş görüntüsü.

- Eğer seçimi çok düzgün yapmadıysanız eksik alanlar üzerinde düzenlemeyi maskeleme işleminden sonra da yapabilirsiniz. Eğer düzenleme gerekiyorsa araç kutusundaki **Brush** aracına tıklayınız, uygun bir fırça boyutu seçiniz ve gerekli düzeltmeleri yapınız. Quick Mask moduna geçtiğinizde ön plan ve arka plan renklerinin siyah-beyaza dönüştüğünü göreceksiniz.
- Maskeyi düzenleyerek işlemi tamamladığınızda araç kutusunda **Quick Mask Mode** düğmesinin solunda bulunan **Standart Mode** düğmesine tıklayınız ve orijinal görüntüye dönünüz. Korunmayan alan(bu işlemde arka plan) seçili hale gelecektir. Artık yapmak istediğiniz herhangi bir değişikliği uygulayabilirsiniz. Maskeli alan bu değişiklikten etkilenmeyecektir.



Resim 1.41: Arka planın değiştirilmiş hali görülüyor. İlk resimle karşılaştırmız.

İpucu

Maskenizde düzeltmeleri düz kenarlar kullanarak yapmak isterseniz **Line** aracını tek piksellik bir çizgi çizmek için kullanabilirsiniz. Çizerken Quick Mask modundaysanız, bu çizgi maske renginde belirlenecektir.

Yukarıdaki işlem basamaklarını takip ederek, farklı resimler üzerinde quick mask denemeleri yaparak farklı etkileri gözlemleyiniz.

1.7.2. Katman Maskeleri (Layer Mask)

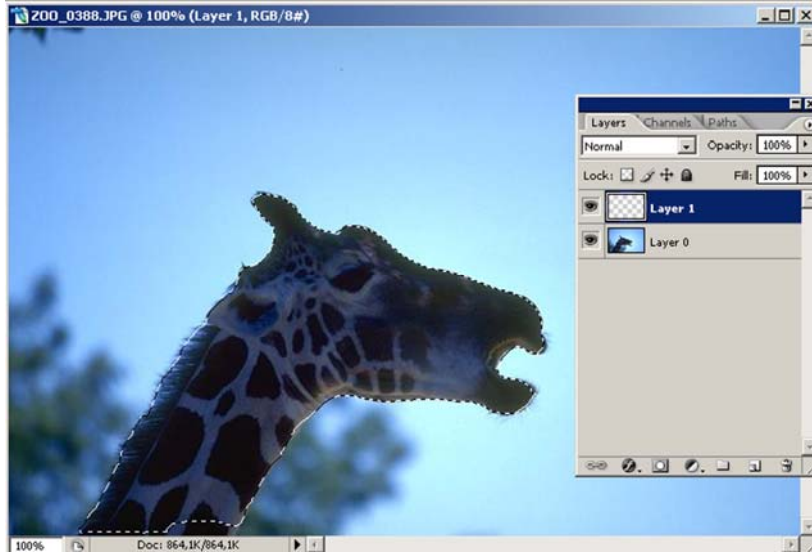
Layer Mask uygulaması yaparak, katmanların bazı kısımlarını gösterebilir, gizleyebilir, filtreler gibi bazı özel efektleri kontrollü ve hassas bir şekilde uygulayabilirsiniz. Bu maskelemenin en güzel tarafı sonucu beğenmediğiniz durumda maskeyi atabilmeniz ve imajınızın bundan hiç etkilenmemesidir.

Katman maskeleri raster(bitmap) resimlerdir. Boyama araçları ile düzenlenebilirler. Ayrıca **vector mask**(vektörel maske) ya da **layer clipping Path**(katman kırma path'i) isimli maske türleri de mevcuttur.

İpucu

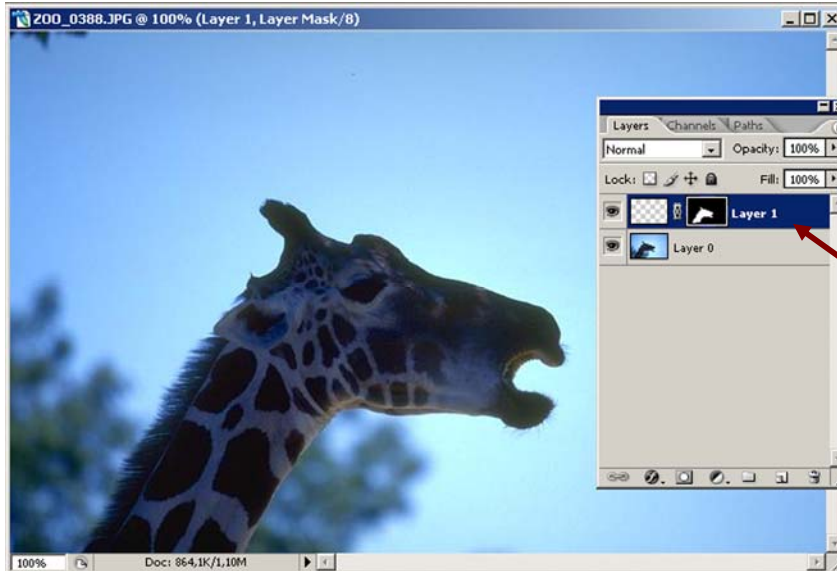
Arka plan katmanına(background) bir maske yerleştiremezsiniz. Görüntü bu katmandaysa layers panelinde üzerine çift tıklayarak adını değiştirmeniz gerekir. Bu işlem background katmanı ile ilişkili özellikleri kaldırır.

- Bir katman maskesi oluşturmak için önce maskelemek istediğiniz alanın bir bölümünü seçiniz ve layers panelinde **new layer** (yeni katman) komutunu vererek yeni bir katman oluşturunuz.



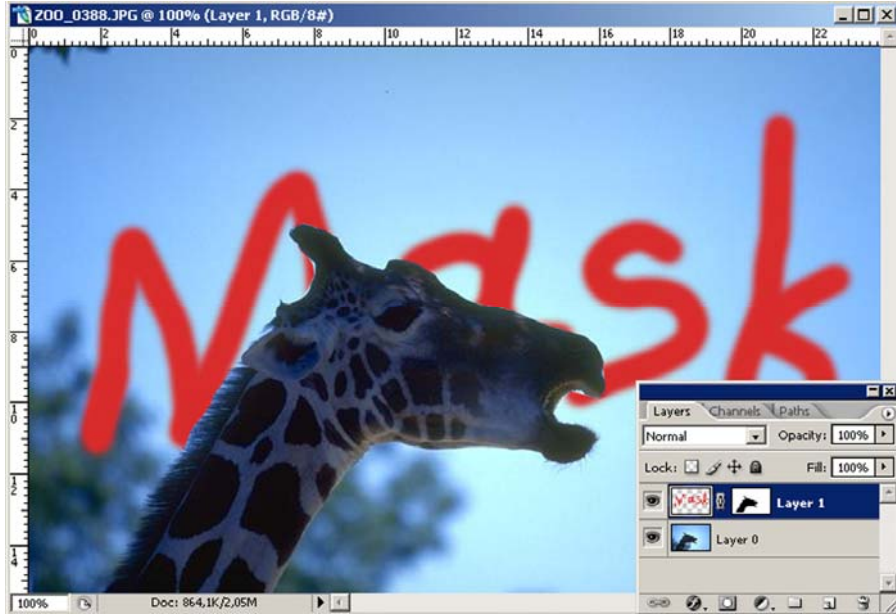
Resim 1.42: Mask uygulanacak resmin bir bölümü seçilmiş ve layers paletinde yeni bir layer açılmış.

- Layers paletinin alt tarafında ikinci düğme olan **add layer mask** düğmesine tıklayıp yeni layerı maskeye dönüştürün. Bu işlem tamamlandığında, **layers** paletindeki küçük resmin hemen yanında bir küçük maske resmi göreceksiniz. Siyah katmanın örtülü kısımlarını, beyaz alan da açıkta kalan kısımları gösterir. İki küçük resim arasında görülen bağlantı işareti maskenin katmana bağlı olduğunu gösterir.



Resim 1.43: Maske zürafa ile birlikte kopyalanan arka planı gizliyor.

- Maske oluşturulduktan sonra, maskeli katmanı aktif hale getirip maske ikonunun üzerine tıklayarak işlem yapmaya başlayabilirsiniz.



Resim 1.44:Zürafa seçilerek maskelendiği için imaj üzerine yazılan Yazılardan etkilenmiyor. Yazı sadece seçilmemiş alan üzerinde görüntüleniyor.

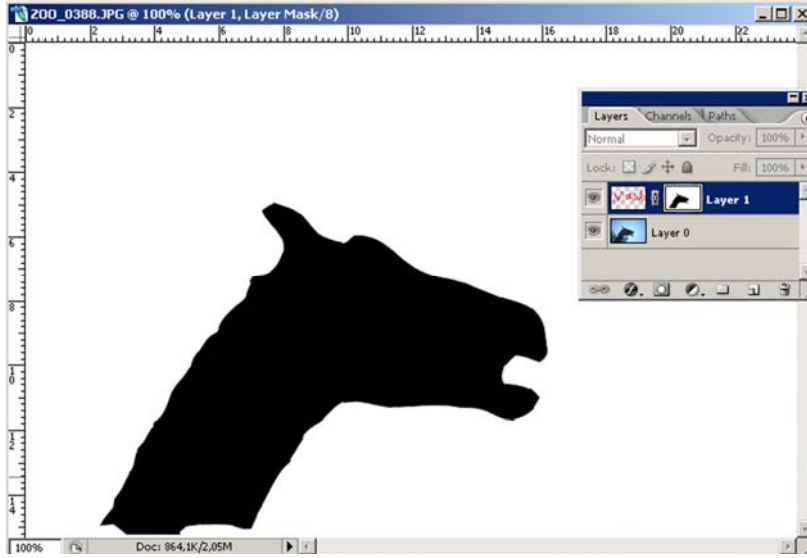
- Bir katman maskesini artık kullanmak istemezseniz ya da yeni bir işlem yapacaksanız Layers panelinde görülen küçük resmi sürükleyerek layers panelinin altındaki çöpe atabilirsiniz.

İmajlara maske uygulamak için zaman ayırarak çeşitli uygulamalar yapmalısınız. İlk başta karmaşık gelebilir. Önce Quick Mask'ı deneyiniz, daha sonra seçim yaparak bunu katman maskesine çevirmeye çalışınız. Alıştırmalarla konuyu pekiştirdiğinizde ileride renk değişikliklerini ne kadar hızlı yapabileceğinizi, ve arka planı değiştirirken nesnenin kendisini muhafaza edeceğini kavrayacaksınız.

1.7.3. Katman Maskelerini Düzenlemek

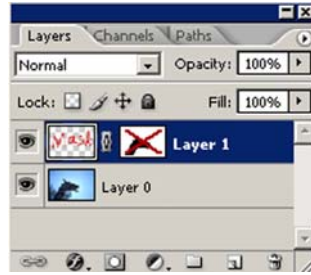
Layers panelinde katman maskesinin küçük resmine tıkladığınızda, katmanın küçük resminin solundaki küçük karede bir maske ikonunun belirmediğini göreceksiniz. Bu ikon belirmediğinde maskenin etkin durumda olduğu anlaşılır.

Klavyeden alt tuşuna basılı tutarak maskeye ait küçük resme tıklamanızı, çalışma alanına maskenin eklenmesini sağlar. Bir boyama aracını seçtikten sonra siyah renk maskenize eklemeler yapmanıza olanak verir. Maskedeki düzeltmeleri beyaz renk kullanarak maskeden dilediğiniz alanları çıkartabilirsiniz. Ya da griye boyayarak kısmen görünür alanlar yaratabilirsiniz.



Resim 1.45: Klavyeden alt tuşuna basılı tutarak maske resmine tıklanması ve Maskenin çalışma alanına eklenmiş görüntüsü.

Maskenizi aktif halden pasif hale dönüştürmeniz gerektiğinde, klavyeden shift tuşuna basılı tutarak maskeye ait küçük resme tıklayabilirsiniz. Resmin üzerinde büyük bir X işareti belirir bu maskenin pasif halde olduğu anlamını taşır.



Şekil 1.33: Maskenin etkisiz hale dönüştürülmüş görüntüsü.

1.8. Çizim Oluşturma(Path)

Path kullanarak kendinize özel seçimler hazırlayıp, bunları ileride kullanmak üzere kaydedebilirsiniz. Bu patler aynan katmanlar gibi dökümanın içine kaydedilirler. Patler piksel(nokta) değil vektör(çizim) tabanlı oldukları için sınırlı değildirler. **Pen** araçlarıyla hassas şekiller, yumuşak geçişli eğriler hazırlayabilirsiniz. Daha sonra bunları seçim olarak kullanabileceğiniz gibi, resminizdeki nesnelere veya çizgiler halinde kullanarak onlara fırça darbeleri ve dolgular uygulayabilirsiniz.

Tasarım programı eksiksiz bir path şekilleri araç grubu içerir. Bu araçlar dikdörtgen, kenarları yuvarlatılmış dikdörtgen, elips, çokgen ve düz çizgiler çizebilmektedir. Yıldız, ok, hayvan silüetleri, çerçevelerden, konuşma balonlarına, sembollere kadar değişen 250 özel şekil bulunmaktadır.

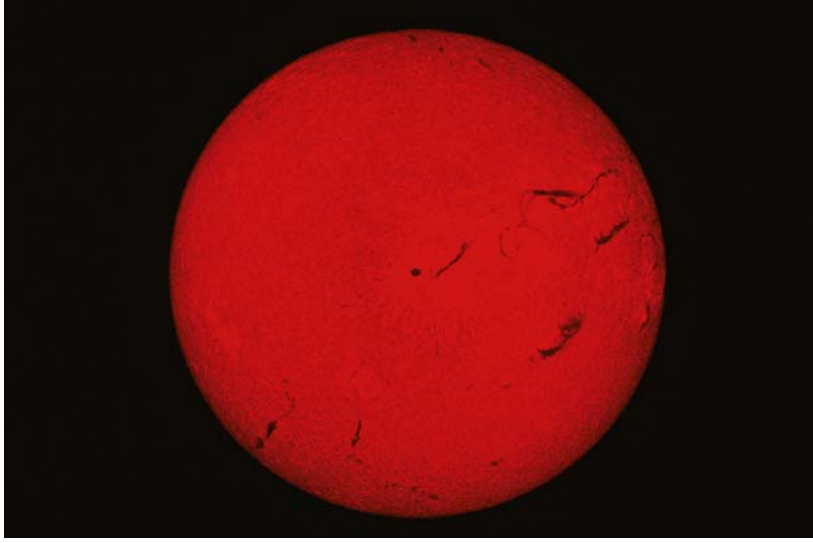
1.8.1. Path Oluřturmak

Path oluřturmanın üç yolu bulunmaktadır;

- Path'i dođrudan yaptığınız bir seçimden yaratmak.
- Pen aracını kullanarak ve elle çizerek path oluřturmak.
- Őekil araçlarını kullanarak path oluřturmak.

1.8.1.1. Seçim Yaparak Path Oluřturmak

Kullanılacak görüntüye bađlı olarak, seçim yapmak ve bunu “path”e dönüřtürmek path hazırlamanın en kolay ve en hızlı yoludur.

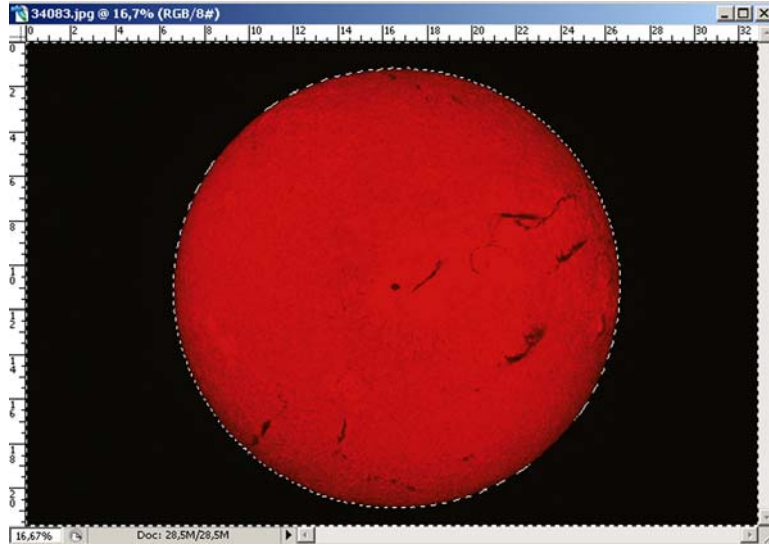


Resim 1.46: Seçimle path oluřturmak için seçilmiş örnek imaj görüntüsü.

Resim 1.46’da görölen imaj çok farklı araçlar kullanılarak seçilebilir. Ancak, bu görüntü için en uygun seçim aracı **magic wand** aracıdır. Çünkü birbirine kontrast(zıt) renklerden oluşuyor. Arka plan siyah ve ön planda kırmızı bir görüntü var.

Magic wand aracı ile siyah alana tıklıyoruz ve sonrasında seçimi ters çevirmek için üst menüden **select > inverse** komutunu veriyoruz.

Bazen birden fazla seçim aracını bir arada kullanmak gerekebilir bu durumda seçimleri birleřtirmek için sadece klavyeden shift tuşunu basılı tutmak yeterli olacaktır. Resim 1.47 ‘de seçimin yapılmış halini görüyorsunuz.

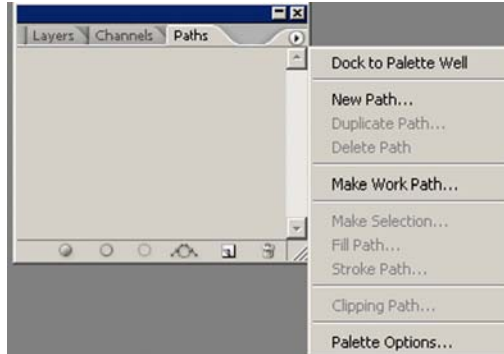


Resim 1.47: Magic wand aracı ile seçim yapılmış ve Inverse edilmiş görüntü.

➤ Seçimi “Path”e Dönüştürmek

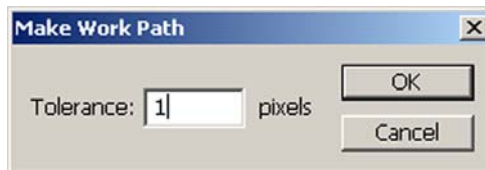
Seçim yapılmış durumda, “path”e dönüştürmek için aşağıdaki adımlar uygulanmalıdır.

- Path paleti ekranda açık bulunmalıdır. Açık değilse window > path komutu verilmelidir.



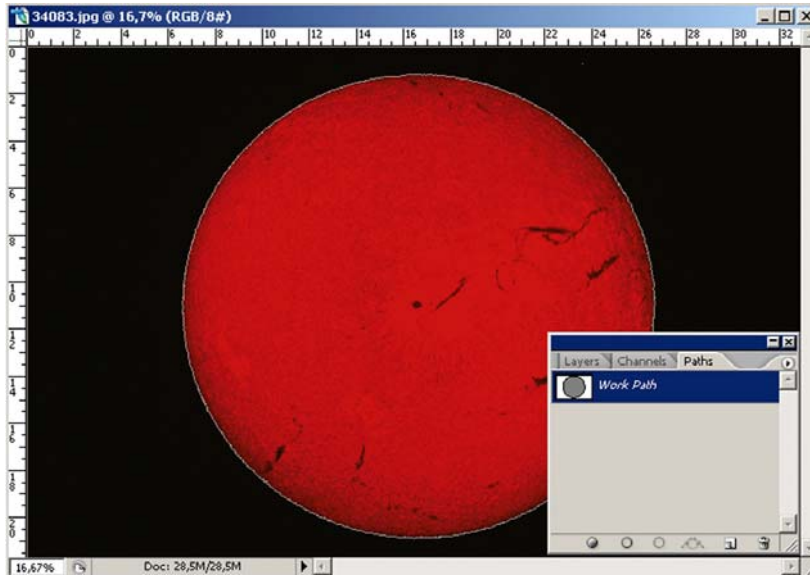
Şekil 1.34: Path paleti ve açılır menü görüntüsü.

- Paletin sağ üst tarafında yer alan açılır menüden Make Work Path’ı (çalışma path’i oluştur) seçilmelidir.
- Make Work Path iletişim kutusunda ayarlanacak tek seçenek tolerance’dır. Bu path’i yaratırken seçiminizin konturları izlemesiyle ilgili bir ayardır. Bu değer ne kadar küçük tutulursa, seçiminiz o kadar kesin olacaktır. Tek piksellik sonuç her zaman idealdir.

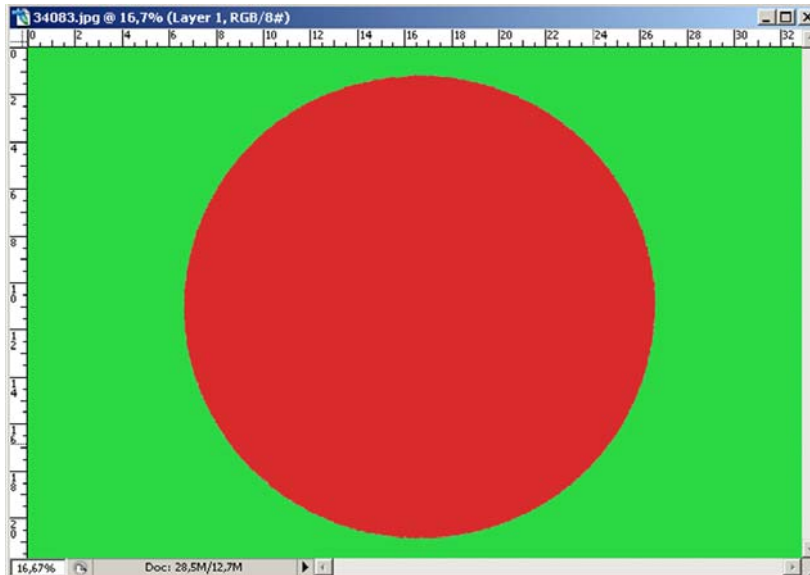


Şekil 1.35: Tolerance değeri

- Resim 1.48’de tolerance değeri 1 piksel olarak ayarlanmış ve programın **work path** adını verdiği çalışma “path”ini görüyorsunuz. Üzerine çift tıklayarak isterseniz “path”in adını değiştirmek mümkündür. İsim verme işlemi aynı “path”e tekrar ihtiyacınız olduğunda onu bulmanızı kolaylaştırır ve bazı kullanım sıkıntılarını ortadan kaldırır. Bunun için tıklamayla beliren **save path** iletişim kutusunda yeni ismi yazıp demek yeterlidir.



Resim 1.48:Path’in doğru tolerance değeri ile çizilmiş görüntüsü.



Resim 1.49: Path’i oluşturduktan sonra seçili hale getirerek içeri doldurabilir, farklı arka plan renkleri uygulayabilirsiniz.

Çizimini yaptığınız path üzerinde işlem uygulamak için onu seçili hale getirmeniz gerekir. Bu seçimi üst menüden **select > reselect** komutunu verip sonra da bu seçim yönünü **select > inverse** komutu yardımıyla ters çevirebilirsiniz.

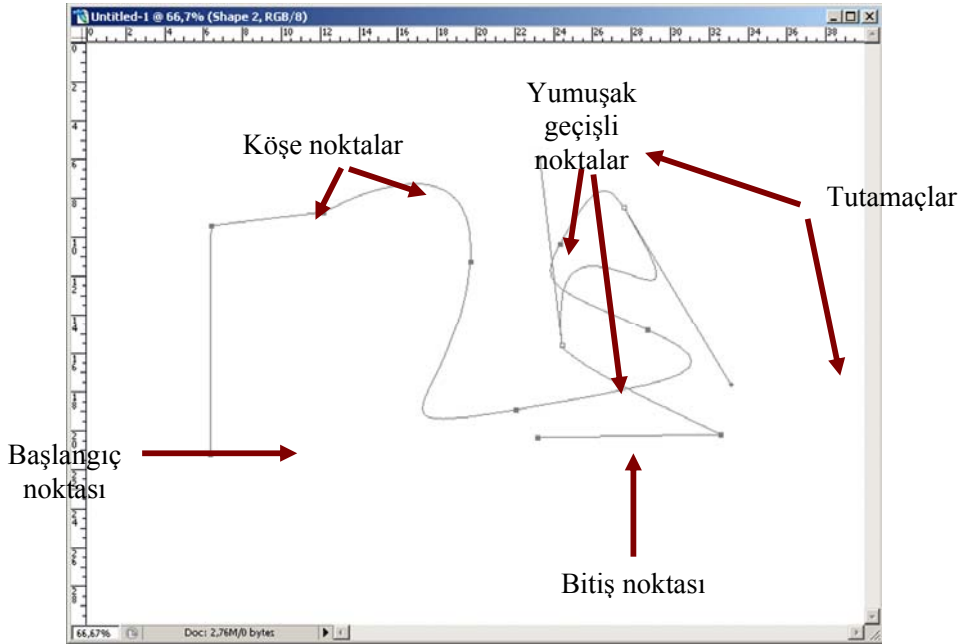
İpucu

Seçim yaptıktan sonra path oluşturmanın bir yolu daha vardır. Bir seçim yapıp daha sonra Path paletinin alt tarafındaki **Wake Work Path** ikonuna tıklayabilirsiniz. Program mevcut tolerance değerini kullanarak otomatik olarak path hazırlar.

1.8.1.2. Pen Aracını Kullanarak Path Oluşturmak

- Pen aracı ile path oluşturmak için öncelikle çalışmanıza olanak verecek doküman sayfası ve path paleti açık olmalıdır.
- Pen aracını seçin, sayfanın başka bir alanına tıklayınız bu nokta pathın başlayacağı noktadır.
- Düz bir çizgi çizmek için imleci sürükleyip herhangi bir yerde bırakınız. Bu arada farenin düğmesine basılı tutmayınız.
- Path'i sürdürmek için ama bu sefer eğri bir çizgi çizerek imlecinizi alt orta tarafa doğru götürüp, tıklayınız. Bir yumuşak geçişli eğri yaratmış oldunuz. Her yumuşak geçişli eğrinin yaratılması sonucunda her nokta için iki tutamaç belirir. Bu tutamaçlar çiziminizde değişiklik yapmanıza olanak tanırırlar.

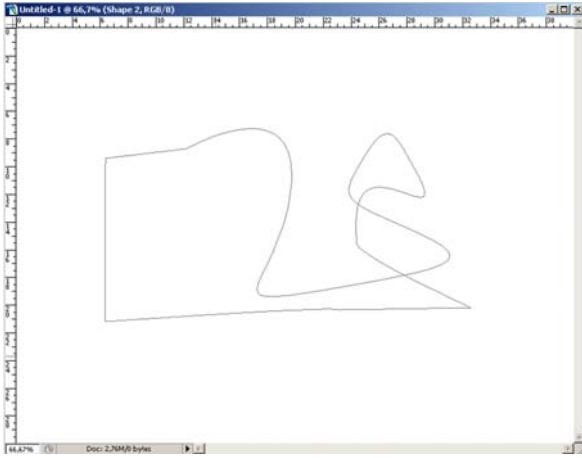
Temel olarak ifade edilecek olursa, köşe noktalardan düz çizgiler, yumuşak geçişli noktalardan eğri çizgiler geçer. Sert geçişli bir çizgi oluşturmak için klavyenin alt tuşuna basılı tutarak pen aracı ile tıklamalısınız. Öylece düz çizgiler çizmek kolaylaşır.



Şekil 1.36: Path çiziminde noktalar ve tutamaçlar.

- **Pathı tamamlamak;** evet çizim yapmanın yolunu öğrendik ancak yukarıda çizerek oluşturduğumuz path henüz tamamlanmadı. İki çeşit path tamamlama yolu vardır. Bunlardan birincisi kapalı pathdir. Adından da anlaşılacağı üzere başlangıç ve bitiş noktalarının birleştirilmesi esasına dayanır. Son noktadan tekrar ilk başladığınız noktanın üzerine gelip tıklarsanız zaten ekranda bir birleştirme işareti belirir. Ve path kapatılmış olur artık dolgu rengi uygulamanız mümkündür.

Pathin açık hali şekil 1.37'deki görüntü gibidir. Ancak açık bırakılacak path için son noktayı koyduktan sonra araç çubuğunda pen aracına yeniden tıklanmalıdır. Böylece path son noktaya sahip olur. Ara noktalar ve tutamaçlar artık görünmez duruma dönüşür.



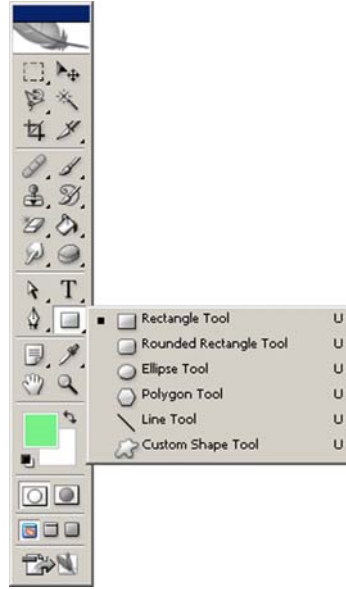
Şekil 1.37: "Path"ın kapatılmış görüntüsü



Şekil 1.38: "Path"ın kapatılmış ve dolgu rengi uygulanmış görüntüsü.

1.1.8.3. Şekil Araçlarını Kullanarak Path Oluşturmak

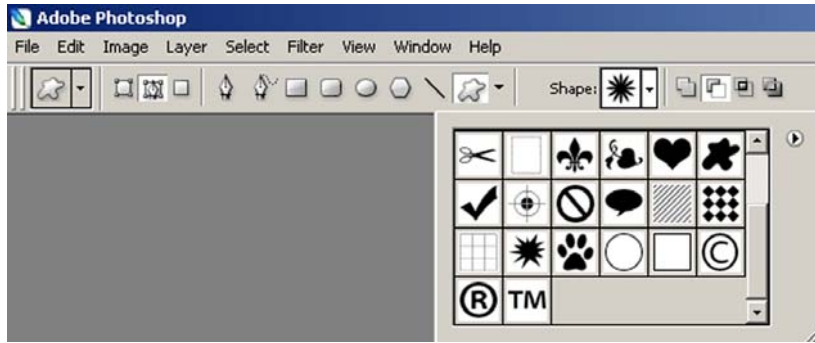
Shape Tools(şekil araçları) çok sayıda hazır şekil sunan araçlara sahiptir. Bu şekiller path olarak kullanılabilir gibi, gerektiğinde kontur verilebilir ve içlerine dolgu renkleri uygulanabilir. Bunlar yeniden boyutlandırılabilir ve renkleri değiştirilebilir. **Tool Options** aracı tıklayarak açılan menüden araç seçimini yapmanız gerekir.



Şekil 1.39: Şekil araçları.

Bir şekil çizmek için önce ön plan rengini belirleyiniz. Bu renk şeklin içini doldurur. **Custom Shape Tool**(özel çizim aracı) aracını kullanırsanız açılan listeden şeklinizi belirlemeniz gerekir.

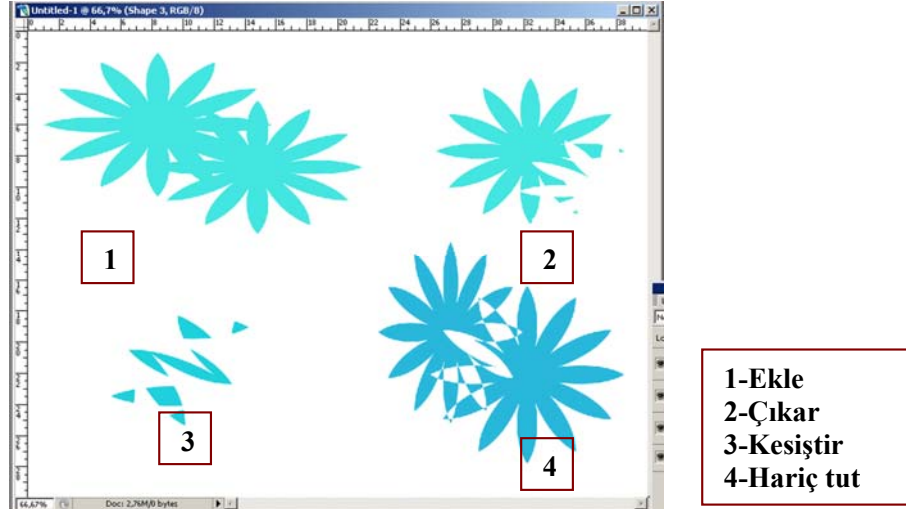
Yeni bir şekil yaratmak için **Tool Option Bar**'da **Create New Shape Layer**(yeni şekil katmanı yarat), **Create New Work Path**(yeni çalışma path'i yarat) veya **Create Filled Region**(dolgulu bölge yarat) seçeneklerinden birini seçmek gereklidir.



Create Filled Region

Şekil 1.40: Tool Options ayarları

Bir şekli çizdikten sonra değişiklik yapabilmeniz için öncelikle şeklin katmanı aktif olmalıdır. Sonra tool options çubuğundan ekle, çıkar, keşistir, hariç tut, düğmelerinden birine tıklarsanız (bakınız şekil 1.41.). Ekle'ye tıklayıp ilkinde temas eden ikinci bir şekil çizdiğinizde her ikisinin de içi doldurulur. Çıkar seçeneğine tıklarsanız, içi dolu şeklin bir kısmını kesip çıkartabilirsiniz. "Kesiştir"i tıklarsanız, sadece şekillerin kesiştiği bölgeleri doldurursunuz. Kesiştir seçeneği ise, her iki şeklin kesişen yerlerdeki dolguyu siler.



Şekil 1.41: Ekle, çıkar, keşistir, hariç tut komutlarının etkileri.

1.9. Görüntü Montajları

Montajlama kelimesini açıklamak için çok farklı ifadeler kullanmak mümkündür. Ancak bu ifadelerin hepsinin ortak noktası, resimlerin bir araya getirilmesi(kolaj yapma) ve yaygın deyim olarak montajlamadır. Adı ne olursa olsun amaç, farklı resimlerden tek bir resim yaratmaktır. Bu işlem için resimlere yani görüntü kaynaklarına ihtiyaç vardır. Bu görüntüleri; fotoğrafları tarayarak, dijital fotoğraf makinalarından bilgisayarınıza aktararak, hazır CD'lerde satın alarak temin edebilirsiniz. Eğer ofset baskı yöntemiyle çoğaltılmayacak çalışmalarda kullanacaksanız, internet ortamından 72 resolution(çözünürlük değeri) değerinde sağlayabilirsiniz. Ofset baskı yapılmayacaksa diyerek şart koymamızın nedeni 72 resolution resimlerin bu baskı tekniğine uygun olmayışındandır. Bu işlemde resimlerin 300 resolution olması gerekmektedir. Yoksa baskı sonucu kötü olacaktır.

1.9.1. İki Resmi Tek Bir Resim Haline Getirme

Montajlamada gerçekçi etkiler yaratmak, gerçekliği taklit etmek zordur. Montajlanmış görüntüler hazırlarken bazı noktalara dikkat etmek gerekir.

- Arka planın sade olması.
- Daha kolay düzenleyebilmek için farklı öğelerin, farklı katmanlara atanması.
- Bir araya getirilen parçaların birbirine kıyasla aynı büyüklükte(ölçekte) olması.
- Görüntünün montajlama işlemi tamamlandığında, daha küçük bir dosya oluşturabilmek için katmanların birleştirilmesi. (Merge Visible)

Ayrıca gölgeler, yansımalar, diğer farklı efektlerin etkilerinin de sonucu etkileyeceği unutulmamalıdır. Perspektifte ayrı bir konudur. Perspektif yanlış olduğu zaman bu yanlışlık genelde fark edilir düzeydedir. Fakat yine de yanlışlığın neden kaynaklandığını tespit edemeyebilirsiniz.



Resim 1.50:Görülen imaj üzerinde bir montajlama işlemi yapılacak.

Resim 9.1’de yabani kuşlar doğal ortamlarında görünmekte. Şimdi bu ortama bir yeni hayvan daha eklemek istediğimizde izlememiz gereken adımlar aşağıdaki gibi olacaktır.

Tasarım programında bu imaj dokümanda açık halde duruyor. Daha sonra birleştireceğimiz diğer imajı da sayfaya üst menüden **file > open** komutunu vererek çağırıyoruz. Çağırduğumuz resim 1.51’den tek başına duran yabani kuşu alıp diğer resme montajlayacağız. Ancak önce en uygun seçim aracıyla alacağımız görüntüyü seçmemiz gerektiği unutulmamalıdır.



Resim 1.51: Resim 1.50 üzerine montajlayacağımız beyaz yabani kuş görülüyor.

Resim 1.51’de bulunan görüntü seçilir ve resim 1.50’nin üstünde uygun yere taşınır. Taşıma işlemi için **move tool** aracı kullanılarak taşınır. Artık seçilen imaj resim 1.52’de görüldüğü gibi diğer imajın üzerine taşınmış durumda ancak bu yeterli değil, martıyı yerleştirdiğimiz doğal ortama uydurmamız gerekiyor. Bunun içinde yerleştirdiğimiz imajın boyutunun montajlanacak imajda bulunan görüntülerin boyutuna uygun olması gerekiyor. Yerleştirdiğiniz imajın boyutunu doğru ayarlamamız çok önemlidir. Burada yerleştirilen

görüntünün diğer yabani kuş görüntülerinin boyutuna uydurulmuş halini resim 1.52’de görüyorsunuz.



Resim 1.52:Yerleştirilen imaj ve boyutunun ayarlanmış görüntüsü.

Bu işlemlerden sonra martıya gölge vermemiz gerekiyor. Bunun için ışığın sağ üstten geldiğini bildiğimizde, imaja uygulanacak gölgenin sol altına düşmesi gerekiyor. Bu gölgeleme işlemi uygulamak için üst menüden **layer > layer style > drop shadow** komutunu vererek **layer style** iletişim kutusunu açmamız gerekiyor. Ayarlara özellikle distance (mesafe) ayarına dikkat edilmelidir. Bu ayar gölgenin ait olduğu yere yerleştirilmesine yardımcı olur.



Resim 1.53:Gölge düşürüldükten sonra tamamlanmış montaj görüntüsü.

Ekranında görülen ayarlar öteleme mitranını kontrol ederler ve gölgeyi ait olduğu yere koymanıza yardımcı olurlar. Yukarıdaki gölgelemede siyah ton değil, zemine uyum

sağlaması için otların renginden daha koyu bir yeşil kullanılmıştır. Uygulanacak her gölgelemede zeminin renklerine uygun gölgeleme yapmak önemlidir.

Hangi ayarları kullanacağınızı öğrenmenin tek yolu deneme yapmaktır. Zorunlu olarak açılan menüden ayarlanan tek ayar **angle** (açı) ayarıdır. Bunun nedeni ışığın geldiği yönde gölge uygulayabilmektir. Çünkü gölgeler, ışığın geldiği yönün zıt yönünde düşerler. Diğer ayarlar, gölge ile oynayabilmenizi, gölgeyi azaltıp arttırabilmenizi, uzaklaştırıp yakınlaştırmanıza olanak verirler.

Şeffaf olmayan bir opak görüntünün bir diğer görüntü üzerine bindirilmesi nispeten kolaydır. Ancak şeffaf görüntülerle çalışmak biraz daha zordur. Bunun için opacity ayarları size yardımcı olur. Bunun dışında blending modes(harmanlama modları) menüsüyle de efektleri kontrol etmeniz mümkündür. Unutmayınız; hangi ayarları kullanacağınızı bilmenin tek yolu denemeler yapmaktır. Lütfen farklı imajlar üzerinde montajlama denemeleri yapınız.

1.9.2. Arka Planın Değiştirilmesi

Çoğu zaman imajların arka plan görüntülerini değiştirmek isteriz. Seçilen imajın arkasındaki alandan kurtulmanın pek çok yöntemi vardır. **Magic wand** aracı ile bir kısım seçilerek silinebilir, ancak en etkili yöntem **background eraser** aracına tıklayıp basılı tutarak işlem yapmaktır. Bu araçla görüntüye tıklayıp sürüklendiğinizde, pikseller silinerek şeffaf hale gelir.



Şekil 1.42: Background Eraser aracı Tool Options açılır menü ayarları.

➤ Background Eraser Aracının Kullanılması

- Layers paletine gidip silmek istediğiniz alanları içeren “layer”ı (katmanı) seçin.
- Toolbox (araç kutusu), background eraser aracını seçiniz.
- Tool options çubuğundaki uygun brush menüsünden, uygun fırça büyüklüğünü seçin.
- Tool options çubuğundaki limits açılır listesinden silme yöntemini seçin.
 - **Discontinuous**, arka plan rengi olarak örneklenen rengi katmanda bulunduğu yerleri siler.
 - **Contiguous**, örneklenen rengi içeren ve aynı renkte başka bir alana komşu alanları siler.
 - **Find Edges**, örneklenen rengi içeren komşu alanları siler, nesnenin konturlarının belirginliğini korur.

- Tolerance, kutusuna deęer girerek veya sürgüyü sürükleyerek tolerans deęerini belirleyiniz. Düşük bir tolerans, silinecek alanları örneklenen renge yakınlığıyla sınırlar. Yüksek toleranslı deęer ise, daha geniş bir renk aralığını siler.
- Silinen renklere uygulanacak işlemi belirlemek için bir sampling (örnekleme) seçeneğini seçin
 - **Continuous**, Bu seçenek farklı renkleri bulunan komşu alanları silmeye olanak verir.
 - **Once**, sadece ilk tıkladığınız rengi içeren alanları siler.
 - **Background Swatch**, sadece geçerli zemin rengini içeren alanları siler.
- Ön plan rengini muhafaza etmek için, Tool Options çubuğunda “protect foreground color”ı işaretleyin.
- Background eraser aracını, silmek istediğiniz alanın üzerine sürükleyiniz. Preferences iletişim kutusunda brush size cursors seçeneğini seçti iseniz, aracın imleci fırçanın konturu şeklinde görünür. Aksi halde, aynen ikon gibi üzerinde makas bulunan bir silgi şeklinde görülecektir.

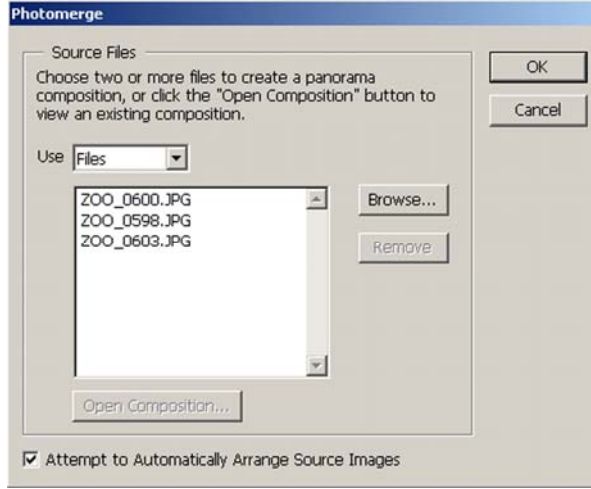
Yukarıda verilen işlem basamaklarını takip ederek öğrendiğiniz işlemleri uygulayınız. Unutmayınız ancak deneyerek araçları doğru ve yeterli kullanma becerisizi kazanabilirsiniz.

➤ **Photomerge ile Panorama Yaratmak**

Panoramik(toplu görünüm) görüntüler tek bir karede fotoğraflanma yönteminin tersine, görüntünün birbirini takip eder şekilde sırasıyla fotoğraflanması ile oluşturulur. Panoramik resim elde etmenin en iyi yolu görüntüyü ayrı kareler halinde fotoğraflayıp sonra bunları birbirine eklemektir. Bunun yapılması, tek bir çekimde geniş açılı görüntüleri fotoğrafladığımızda istediğimiz sonucu alamamızdan kaynaklanır.

İşte bu panoramik görüntüleri sorunsuzca elde etmek için, tasarım programının içinde bulunan photomerge ile çalışmak oldukça kolaydır.

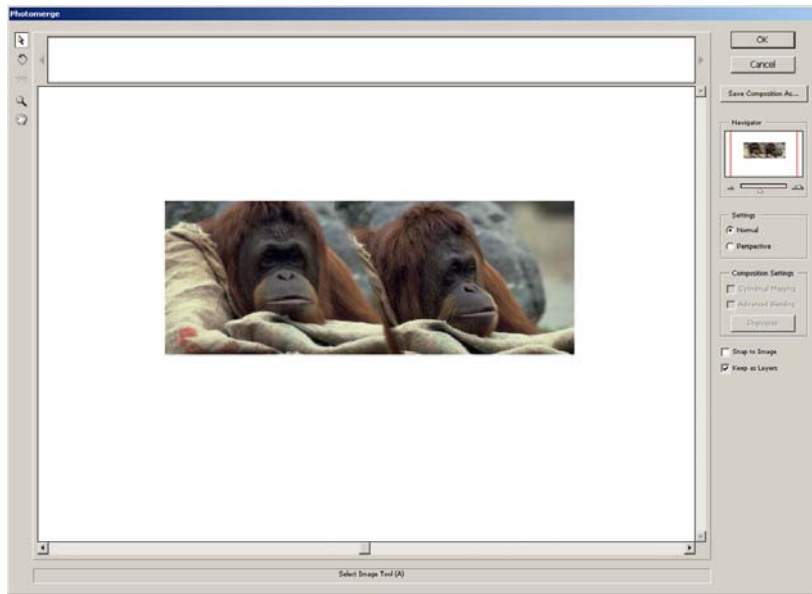
Panoraması oluşturulacak görüntüler bilgisayara aktarılır. Üst menüden **file** > **automate** alt menüsünden **photomerge**'e açıp resimlerin yerini yani hangi dosyada bulunduğu yer gösterilir. Browse'a tıklayarak resimlerin bulunduğu klasörü seçtikten sonra kullanmak istediğiniz resimleri seçiniz ve OK'e tıklayınız.



Şekil 1.43.:Çalışılacak resimlerin tek bir klasörde toplanması.

Bu noktada önce, seçilen tüm resimler ve panoramanın yer alacağı bir doküman açılır. Sonra resimleri sıralayıp üst üste gelen köşeleri birleştirerek görüntü birleşecek. Siz de görünen iletişim kutusunda bu işlemi izleyebileceksiniz. Photomerge iletişim kutusunda bazı ayarlamalar yapılabilir. Resimleri döndürebilir, yerlerini değiştirebilir, yakınlaştırıp uzaklaştırabilirsiniz. Önemli olan birleştirilecek görüntü parçalarının aynı yükseklikte ve aynı ışıkta çekilmiş olmasıdır. Bu birleştirmenin mükemmel olmasını sağlayacaktır.

Panoramada parlaklık ve kontrast açısından uyumsuzluklar var ise advanced blending seçeneği kullanılır. Böylece detaylar azaltılarak renkli alanlar harmanlanır. Cylindrical mapping veya advanced “blending”i yada her ikisini birden kullandıktan sonra “prewiev” a tıklayıp sonuçlar izlenebilir. Düzeltmeleri yaptıktan sonra OK’e tıklayın. Photomerge iletişim kutusunda **keep as layers**’ı tıklamak resimlerin sayfanıza ayrı ayrı layer olarak gelmesini sağlar. Bu daha sonra tek tek değişiklikler yapmanız için gereklidir. İşaretlemeyi unutursanız tek bir layer halinde sayfaya gelecektir.



Şekil 1.44: Photomerge iletişim kutusu.



Resim 1.54:Ayrı ayrı çekilmiş iki imajın photomerge ile bir arada tek bir görüntü gibi montajlanması.

Farklı panoramalar oluşturmak için birbirini takip eden görüntüler fotoğraflayınız ve photomerge uygulamaları yapınız.

1.10. Filtreler

İmajların genel görüntülerini değiştirmek için eşsiz araçlar olarak ifade edilebilirler. Programın kendi içinde bulunan standart filtrelerin bazıları güzel, bazıları ise yararlıdır. Filtrelere ulaşmak için üst menüden “**filter**”i seçmek gerekir. Orijinal filtrelerini gösteren liste açılır. Görüldüğü gibi bunlar ana filtrelerdir. Her biri için açılır menüler vardır. Tüm filtreler için örnekleme yapmak mümkün olmayabilir. Lütfen listeden özelliklerini kavrayıp, uygulamalar yapınız.



Şekil 1.45:Filter Menüsü

1.10.1. Extract

Bu filtre ön plan nesnelere katmandaki arka plan resminden izole ederek çekip çıkarır. Extract dialog box”taki araçları kullanarak resmin hangi kısmının çıkarılacağı belirlenir. Nesne resimden çıkarıldığında resmin arka planı silinir ve transparana dönüşür.

1.10.2. Filter Galery

Birçok filtreyi bir arada gösteren penceredir. Filtreleri bir arada uygulayıp ön izleme penceresinden sonucu görmek mümkündür.



Şekil 1.46.:Filter galery menüsü

1.10.3. Liquify

İmajları deforme etmek için kullanılır. Açılan pencereden farklı deforme işlemi seçenekleri tercih edilir.



Resim 1.55:Liquify uygulanmış bir imaj.

1.10.4. Pattern Maker

İmajlar üzerinde sızuz çeşitlilikte dokular yaratmanıza olanak veren filitredir. Doku oluşturmak için çok sık kullanılır.



Şekil 1.46 ve 1.47:Pattern maker uygulaması imajda doku olarak kullanılan alanın seçimi ve sonraki doku görüntüsü

1.10.5. Artistic

- **Colored Pencil:** İmajda bir renk haritası çıkararak baskın olan renkleri alarak fırça darbeleri oluşturur. Feather seçilirse yağlı boya etkisi verir.
- **Cutout:** İmajımızdaki köşeleri basitleştirerek detayını azaltıp yarattığı köşeler ve çizgilerde anti-alias özelliği nedeniyle yumuşak hatlar oluşturur. Yüksek kontrastlı grafiklerde iyi sonuç verir.
- **Dry Brush:** Kuru boya etkisi verir. Renk geçişlerini en aza indirip kenarları rastgele bükerek, anti-alias etkisi verir.
- **Film Grain:** Bir tür kirlenme etkisi vererek beyaz kirler aydınlatır, siyah kirler koyulaştırır. Yazılar üzerinde iyi etkiler verir.
- **Fresco:** Kontrastı yüksek bir görüntü verir. Kenarlar daha keskin, koyu renkler daha koyu olmakla birlikte "Dry Brush" a benzemektedir.
- **Neon Glow:** Uygulandığı bölgenin renklerine göre 2-3 renk tonu içeren sonuçlar yaratır.
- **Palette Knife:** Palettteki renk sayısını azaltarak keskin hatlı, az renkli bir imaj yaratır.

- **Poster Edges:** İmajımızı posterize ederek renk sayısını azaltır. Kenarlara siyah detaylar ekler.
- **Rough Pastels:** İmajımızın kenarlarını geliştirir. Bunun için bir doku dosyası kullanır.
- **Smudge Stick:** Birbirine karışmış renklerdeki bir bezin kağıt üzerine etkisi gibi sonuç verir.
- **Sponge:** Buzlu cam etkisi ve benzer etkiler verir.
- **Underpainting:** Kumaş kaplama havası verir.
- **Water Color:** İmajımızın kenarlarına sulu boya etkisi verir. "Fresco" ya benzer.

1.10.6. Blur

- **Blur:** Yumuşatma, bulanıklaştırma etkisi verir. Standart değere uygular.
- **Blur More:** "Blur" etkisini standart değer üzerinde uygular.
- **Gaussian Blur:** Photoshopun en çok kullanılan filtresidir. Bulanıklaştırma ve yumuşatma etkisini istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.
- **Motion Blur:** Hareketli bir kameranın yakaladığı görüntüyü simüle eder. Hareketin şiddeti ve yönü belirlenebilir.
- **Radial Blur:** Çok özel bir kamera efektidir.
- **Smart Blur:** İmajımızdaki kenarları tespit ederek, "Gaussian Blur" etkisini kenarlara dokunmadan iç bölgelere uygular.

1.10.7. Brush Strokes

- **Accented Edges:** Küçük imajlara uygulanmasında fayda olan kenarlara doku ekleyen geliştirme filtresidir.
- **Angled Strokes:** Kenarları sertleştirip ana hatlara dikkat çeker.
- **Crosshatch:** İmajı geliştirmek için rastgele dokular ve zigzaglar yaratır.
- **Dark Strokes:** Koyu renkli set kenarlar üretir.
- **Ink Outlines:** İmaj kenarlarına mürekkep bulaşmış havası verir.
- **Splatter:** Sudaki yansıma etkisi verir.
- **Sprayed Strokes:** Kenarlarda yatay veya dikey deformasyonlar yaratır.
- **Sumi-e:** Yazılarda (Text) kullanarak hoş görüntüler elde edilir.

1.10.8. Distort

- **Diffuse Glow:** Aydınlık alanlara gölgeler verir.
- **Displace:** Seçtiğimiz ikinci bir imaj (PSD Formatlı) ile etki eden grafiğin tüm pixellerini düzenleyen bir filtrelerdir. Kullanımı biraz karışıktır.
- **Glass:** İmajımıza eğrilmiş cam kaplaması yapar.
- **Ocean Ripple:** Su dalgalarının verdiği etkiyi yapar.
- **Polar Coordinates:** İmaja iki çeşit bükülme etkisi verir.
- **Ripple:** Küçük su dalgaları etkisi verir.
- **Shear:** Verdiği eksen üzerindeki noktalar ile dikey doğrultuda imaja eğrilik vermeyi sağlar.
- **Spherize:** Deformasyonları küresel yapmamızı sağlar.
- **Twirl:** Girdap hareketi etkisi yapar.
- **Wave:** Su dalgası gibi yumuşak bir deformasyon sağlar.
- **ZigZag:** Zigzaglar, su dalgaları oluşturur.

1.10.9. Noise

- **Add Noise:** Belirttiğiniz yoğunlukta pixelleri rastgele ekler.
- **Despeckle:** Tarayıcı ile tarattığımız fotoğraflardaki kirleri yok eder.
- **Dusk & Scratches:** Renkleri birbirine yaklaştırarak kontrastı azaltır.
- **Median:** Pürüzsüz yüzeylerin oluşmasını sağlar. En çok kullanılan filitrelerden biridir.

1.10.10. Pixelate

- **Color Haftone:** İmajımızı renk sayısı az, düşük kalitede bir hale getirir.
- **Crystallize:** İmajımızı renkli hücelere bölerek petek gibi bir doku yaratır.
- **Facet:** İmaj içindeki kenarlardan anti-aliasing kaldırır.
- **Fragment:** İmajımızda deprem etkisi yaratır.
- **Mezzotint:** İmajımıza kirlilik ekleyecek rastgele noktalar üretir.
- **Mosaic:** İmajımızı kareselleştirir. Düşük çözünürlükte zoom yapmış gibi bir hava verir.
- **Pointillize:** Doku yaratmaya yardımcı olur, uygulanan bölgeyi noktasallaştırır.

1.10.11. Render

- **Clouds:** Fırça ve zemin rengini kullanarak bulut etkisi veren doku çalışmalarında sık kullanılan bir filtrelerdir. Boş bir Layer de kullanılması daha iyi olur.
- **Differance Clouds:** "Clouds" filtresine benzer. Uygulandığı yüzeyin karşıt renklerini alarak bulut etkisi yaratır.
- **Lens Flare:** Photoshopun en çok kullanılan filitrelerinden birisidir. Kamera objektifine ışık vurmasıyla oluşan sanal hüzmeleri simüle etmemizi sağlar.
- **Lighting Effects:** Bu da photoshopun en çok kullanılan filitrelerinden birisidir. Herhangi bir yüzeye ışık efekti vermeyi sağlar.
- **Texture Fill:** Bir PSD dosyasını desen olarak döşemeye yarar.

1.10.12. Sharpen

- **Sharpen:** İmajdaki kenar ve köşeleri belirginleştirir.
- **Sharpen More:** Daha şiddetli bir "Sharpen" etkisi sağlar.
- **Sharpen Edges:** Düşük şiddette "Sharpen" etkisi yapar.
- **Unsharp Mask:** Kenarların keskinliğini azaltır.

1.10.13. Sketch

- **Bas Relief:** Kompleks çizgileri alıp iki renkli bir imaj yaratır.
- **Charcoal:** Siyah ve beyaz renkleri kullanarak kara kalem çalışması benzeri üretilebilir. Görüntünün contrast'ı çok fazla olur.
- **Chalk and Charcoal:** Paletteki background ile tebeşir etkisi, foreground ile "Charcoal" etkisini birleştirir.
- **Chrome:** Metal etkisi sağlar.
- **Conte Crayon:** Renk sayısını altıya indirir ve doku ekler. Contrastı yüksek imajlarda iyi sonuçlar verir.
- **Graphic Pen:** İki renkli bir grafiği detay seviyesi düşük olarak yaratır.
- **Halftone Pattern:** "Graphic Pen" in gelişmişidir.
- **Note Paper:** Basit görüntüler sağlar.
- **Photocopy:** Renkleri azaltır.
- **Plaster:** Siyah, beyaz, gri tonlarda plastik etkisi yapar.
- **Reticulation:** Siyah-Beyaz kirli bir görüntü sağlar.
- **Stamp:** İki renkli sert kenarlı bir sonuç verir.
- **TornEdges:** "Stamp" filtresine gri tonlar ekler.
- **Water Paper:** Su içindeki bir imajın sert hatlarını su üstüne çıkan bir mürekkep etkisi yaratır.

1.10.14. Stylize

- **Diffuse:** Pixelleri dağıtır.
- **Emboss:** En çok kullanılan filtrelerden biridir. Resmi gri yaparak üç boyutlu bir görünüm verir.
- **Extrude:** İmajı değiştirip farklı bir imaj yaratır.
- **Find Edges:** Kenarların kontrastını artırır.
- **Glowing Edges:** "Invert" (tersyüz eder) edeceği uçları otomatik bulur.
- **Solarize:** Renk eğrilerine yaptığı etki ile imajı %50 koyulaştırır.
- **Tiles:** Kaplama yapar.
- **Trace Contour:** Kontur çizgilerini bulur, geri kalanları yok eder.
- **Wind:** Rüzgar efekti verir.

1.10.15. Texture

- **Craquelure:** Texture yaratır. Yazılarda iyi sonuç verir. Eskimiş yağlı boya tablo etkisi yaratır.
- **Grain:** "Add Noise" filtresi gibidir.
- **Mosaic Tiles:** Gelişmiş mozaik de denilebilir. "Craquelure" a benzer.
- **Stained Glass:** "Mosaic Tiles" ın contrast ile kristalize edilmiş halidir.
- **Texture:** Yazılarda iyi sonuçlar verir.

1.10.16. Video

- **De-Interlace:** Videodan aktarılan resmin üzerinde temizlik yapar.
- **NTSC colors:** Resmin renklerini titremeyen, kaymayan renklere çevirir.

1.10.17. Other

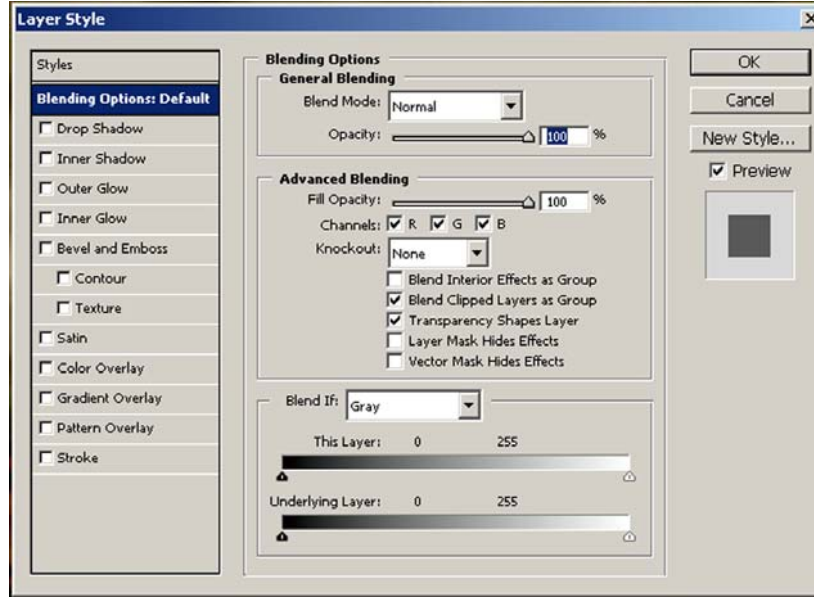
- **Costom:** Resim üzerinde numerik olarak bir çok efekt yaratmayı sağlar.
- **High Pass:** Resimdeki contrastı azaltır.
- **Minimum:** Resimdeki koyu pixelleri vurgular.
- **Maximum:** Resimdeki açık pixelleri vurgular.
- **Offset:** Birbirini takip eden döşenebilen desenler yaratmaya yarar.

Yukarıda açıklanan her bir filtrenin etkilerini ve kullanım olanaklarını pekiştirmek için uygulamalar yapınız.

1.11. Efektler

Yazı ile ilgili bölümlerde yazı üzerinde uygulanacak efektleri üzerinde durmuştuk. Bu bölümde biraz daha detaylı olarak efektler konusunu açıklayacağız.

Efektler menüsüne ulaşmak için üst menüden **layer > layer style** alt menüsünü açarak **blending options** adı altında sıralanan menüyü açmak gerekir. Ya da layers menüsünde bulunan bir layer üzerine çif tıklamak bu menüyü kolayca açmanızı sağlayacaktır.



Şekil 1.48: Blending options menüsü.

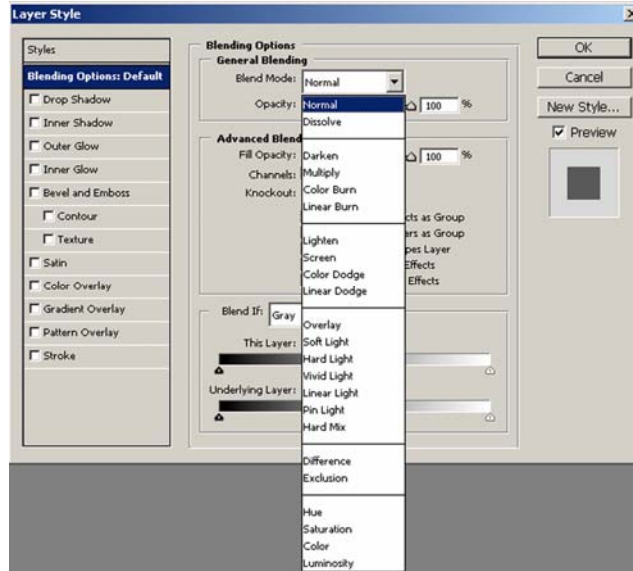
Efektler iki ayrı çeşit olarak ayrılırlar. Bunlardan birincisi **Blending Options**'dan ulaşılan efektlerdir. Diğeri ise layer paletinin üst tarafında bulunan açılır menüden **blend mod**'dan ulaşabileceğimiz layer efektleridir.

Hatırlarsanız, meydana getirdiğimiz imajımızın üst üste gelmiş bir katmanlar bütünü olduğundan bahsetmiştik. Katmanları alta ve üste sürükleyerek yerlerini değiştirebiliyor, şeffaflıklarını ayarlayabiliyorduk (Opacity). **opacity** değerini düşürdükçe (şeffaflaştırdıkça) geçirgenliği artar ve bir alttaki resmin görüntüsü ortaya çıkar.

➤ **Blend mod'dan ulaşılan layer efektleri;**

- Normal: Sıradan asetat katmanıdır. "Opacity" değeri % 0 iken tam geçirgen, % 100 iken geçirgen değildir.
- Dissolve: Erime, dağılma etkisi verir. Dağınık, kirli, pürüzlü yüzeylerin yapımında bu efekt çok etkilidir.
- Multiply: Siyah rengin hakim olduğu koyu bir görüntü elde ederek, iki layer'i birbirine kombine eder.
- Screen: Yine iki layer'i kombine ederek bu defa açık renklerin hakim olduğu bir görüntü elde eder.
- Overlay: "Multiply" ve "Screen" efektlerinin tam orta noktasını bulur.
- Soft Light: Hafif bir spot ışığı etkisi verir. Etki rengi koyu ise "Multiply", açık ise "Screen" uygular. İmajın kontrastını yükseltir.
- Hard Light: "Soft Light"ın daha şiddetlisidir.
- Color Dodge: Uygulanan renk, uygulayıcının renk değerlerine göre parlaklaşır.
- Color Burn: Color Dodge'nin tam karşıtıdır.

- Darken: Birbirleriyle etkileşim yapan renklerden koyu olanı baskınlaştırır.
- Lighten: Darken'in tam karşıtıdır.
- Difference: Etkileşen renklerden açık tonda olanı bularak diğer renkten RGB değerini çıkarır.
- Exclusion: Difference ile aynı mantıkta çalışmasına rağmen daha yumuşak sonuç verir.
- Hue: Etki eden ile etki edilen renk değerleri kombine edilir.
- Saturation: Rengin şiddetidir. Etki eden ile edilenin kombinasyonu neticesi renk elde eder.
- Color: Rengi farklı şeffaf bir layer in diğer layer'e etkimesini sağlar.
- Luminosity: Rengin parlaklığıdır.



Şekil 1.49: Layer efektleri Blend Mod menüsü.

➤ Layer Style Penceresinde Açılan Blending Options Efektleri;

• Drop Shadow

Herhangi bir layerde olan ve imaj penceremizin içine çizdiğimiz şekle gölge verir. İçindeki ayarlar:

○ Structure Ayarları

Blend Mode: Yukarıda açıklanmıştı (Normal, Dissolve, vd.).

Opacity: Geçirgenlik, şeffaflık oranıdır. Default (Varsayılan-Standart) değeri %75 dir.

Angle: Açı'dır. Işık kaynağı ile cisim arasındaki sanal doğrunun yatayla yaptığı açığı ifade eder. Default değer 120° dir.

Use Global Light: (Genel ışık değerini kullan) Resimdeki gölgeleme yapan tüm ışık değeri ile genel ışık değerini kullanılır. Bunu değiştirirseniz tüm layerlerdeki ışık değerleri ve açıları değişecektir.

Distance: Resim ile gölgenin düştüğü zemin arasındaki pixel cinsinden uzaklığı belirler. Default değeri 5' dir.

Spread: Gölgeyi yaymak için kullanılan % değeridir. Yüzde değeri çoğaldıkçe gölgenin bulanıklığı azalır. Default değeri 0' dir.

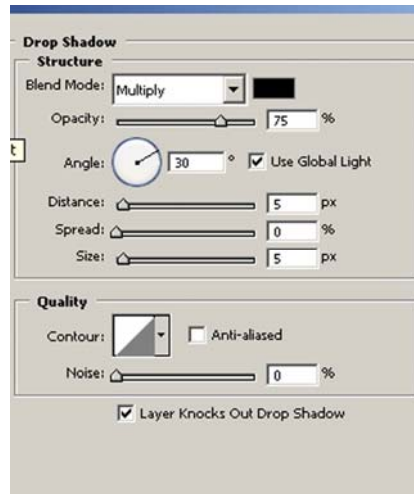
Size: Gölgenin pixel cinsinden ebalarını belirler.

- **Quality Ayarları**

Contour: Photoshop'un bünyesindeki desenlerle veya bizim "Define Pattern" ile kaydettiğimiz desenleri, gölgenin dış hatlarına uygular.

Anti-aliased: Tek pixellik çizgilerin açı kazandıklarında oluşan rahatsız edici çıkıntılarının daha açık bir renkle yumuşatılması ve boşlukların daha koyu bir renkle doldurulması işlemi olan anti-alias'ın gölgeye uygulanmasını sağlar.

Noise: Gölgeye % cinsinden rastgele pixeller ekler.



Şekil 1.50: Drop Shadow ayarları menüsü.

- **Inner Shadow**

İçe gölge verme efektidir. Resmin daha uzakta gömülü gibi görünmesini sağlar. Farklı olan, **choke** ayarı gölgeyi içe doğru yayarak imajı boğar.

- **Outer Glow**

Dışa parlaklık efektidir. Resmin etrafına neon ışıkları ile aydınlanma kazandırır. Biz yine farklı olan ayarları açıklayalım çünkü diğer ayarlar yine aynı özellikleri içeriyor.

- **Structure Ayarları**

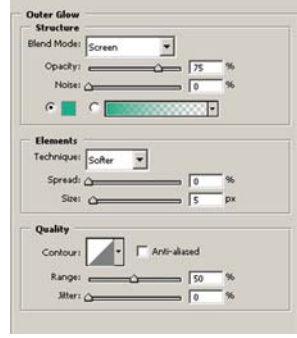
Color pickerden efekte vereceğiniz rengi seçebilirsiniz. Hemen yanındaki "Gradient"

(Eđim) penceresini aarsanız, buradan hazır řablonları kullanabileceđiniz gibi isterseniz kendinizde řablon hazırlayarak bu efektte uygulayabilirsiniz.

- **Elements Ayarları**

Technique Softer, Parlaklıđa yumuřak bir etki verir.

Precies, Tam parlaklık sađlar.



řekil 1.51: Outer Glow ayarlar menüsü.

- **Inner Glow**

İe Parlaklık efektidir. Neon ışıkları türündeki efekti cismin iine uygular.

Source, parlaklıđı,

Center, ortadan dıřa dođru parlaklık,

Edge; kenardan ortaya dođru parlaklık verir.

- **Quality Ayarları**

Range: Parlaklıđın menzilinini % cinsinden belirler. Default deđeri % 50 dir. Yüzde deđeri küüldüke ie, büyüdüke dıřa dođru mesafesini ayarlar.

Jitter: Parlaklıđın imaj üzerindeki stresini % cinsinden belirler.

- **Bevel and Emboss**

Kabartma efektidir. Aydınlatma ve karartma ile imajın kabarık, zemine gömülü veya řiřkin görünmesini sađlar.

- **Structure Ayarları**

Style: Burada açılır menüde beř tane efekt vardır.

Outer Bevel: Dıřa eđim-řev verir.

Inner Bevel: İe eđim verir.

Emboss: Kabartma etkisi yapar.

Pillow Emboss: Zeminin alt yüzeyine kabartma efekti vererek imajın zemine gömülmesi etkisini yaratır.

Stroke Emboss: İmaj kenarlarına kabartma etkisi verir. Default ayarı, inner beveldir.

Technique: Buradaki açılır menüde de üç adet efekt vardır. Smooth:Düzgün, yumuşak etki yapar.

Chisel Hard: Kabartmaya sert yontma etkisi yapar.

Chisel Soft: Kabartmaya yumuşak yontma etkisi yapar. Default ayarı, smoothdur.

Depth: Efektin derinliğini yüzde cinsinden belirler. Default ayarı, % 100 'dür.

Direction: Burada yanındaki radyo düğmeleri ile seçilen iki değer vardır. "Up", Işığın sol üstten, "Down", ışığın sağ alttan gelmesini sağlar.Default ayarı, "Up" tır.

Size: Efekt etkisinin yüzde cinsinden boyutudur. Default ayarı, % 5' dir.

○ **Shanding ayarları**

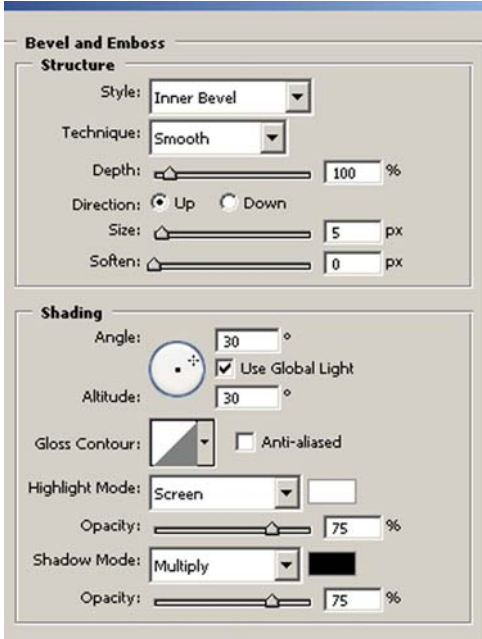
Bu bölüm, efekte yapılan gölgeleme ayarları bölümüdür.

Gloss Contour: Buradaki hazır şablonlar ile veya kendiniz şablon ekleyerek efektin dış hatlarına parlaklık ekleyebilirsiniz.

Highlight Mode - Shadow Mode: Işık ve gölge tarzlarını, daha önce anlattığımız Layer Efektleri bölümündeki ayarlardır (Normal, Dissolve, vd.).

Default ayarları, Highlight modeda beyaz renk ve screen, shadow modeda siyah renk ve multiplydir. Opacity değerleri her ikisinde de % 75 'dir.

Dikkat edilirse, "**Layer Style Penceresi**"nde, bevel and emboss efekti altında bulunan "**Contour**" ve "**Texture**" sekmelerini göreceksiniz. Buradan, "**Contour**" sekmesinden ayrıca efektin dış hatlarına verilen efekt değerlerini ayarlayabilirsiniz. "**Texture**" sekmesinden de hazır şablonları kullanarak veya kendiniz "define pattern" ile yarattığınız şablonlarınız ile imajın üstüne desenler ekleyebilirsiniz.



Şekil 1.52. Bevel and emboss ayar menüsü.



Resim 1.56: İkinci layer üzerinde bevel and embos efekti uygulandı.

- **Satin**

İmaja verdiği efekt ile satin etkisi yaratır. Default ayarları, Blend Mode: Multiply, Opacity %50, Angel 19°, Distance: 11px, Size: 14 px'dir.

- **Color Overlay**

İmaja renk kaplama efektidir. **Blend mode**un yanındaki renk kutusuna tıklayarak, açılan color pickerden seçilen renk ile blend mode daki seçime göre renk efekti ekler.

- **Gradient Overlay**

İki ya da daha çok rengin birbiri arasından yumuşak geçiş yaparak imajı boyar.

- **Pattern Overlay**

Hazır şablonları kullanarak veya define pattern ile kendi yarattığınız şablonlardan oluşan desenler ile imaja kaplama yapar.

- **Stroke**

İmaj altında etkisi ile dış kenarlarına çerçeve ekler.

Position: Çerçevenin pozisyonunu belirler, çerçeveyi,

Outside: Dış kenara, **Inside:** İç kenara,

Center: Kenarların ortasına ekler.

Fill Type: Doldurma tipini seçebiliriz. Çerçeveye,

Color: Renk Doldurur, Gradient: Eğim vererek doldurur,

Pattern: Desen vererek doldurur.

Efektleri kısaca incelemiş oldu. Ancak bunların işlevlerini görebilmeniz için mutlaka tasarım programında, deneme yanılma yöntemi ile ve sabırla uğraşarak öğrenmekten daha kolay yol yoktur. Burada sadece efektlerin kısa açıklamaları yer alıyor ve her biri için uygulama yapmak gerekiyor!

Açıklanan efektlerin özelliklerini ve kullanım detaylarını pekiştirmek için uygulamalar yapınız.

1.11.1. Edit Menüsünde Bulunan Araçlar

Efektleri incelerken, yaptığımız işlemler ile çok yakın alakalı olan **edit** menüsünde bulunan çok önemli araçlar olan ve bir imajın boyutlarını değiştirmeye, eyp-bükmeye, şeklini değiştirmeye, perspektif vermeye ve yatayla yaptığı açıyı değiştirmeye, döndürmeye, yarayan **free transform** ya da **transform** bahsetmeden, program hakkında eksik bilgilerin kaldığı söylenebilir. **Edit > free transform** ya da **edit > transform** ile bu özelliklere ulaşabiliriz. Transform yapabilmemiz için imajın, seçilmesi her işlemde olduğu gibi şarttır. Şayet bu seçimi yapmazsak transform işlemi, o layerdeki bütün resimlere işlem uygulanır. Bu hatırlatmadan sonra, **free transform** u açıklamadan önce **transform** 'un alt menülerini açıklayalım.



Şekil 1.53: Transform menüsü

- Scale

İmajın enini boyunu değiştirmeye yarar. Bu işlem köşelerdeki küçük kutular ile yapılacak değişikliğin imajın her iki doğrultuda yani en ve boyunun değişimini sağlar. İmajın tam ortasında bulunan simge, bölgenin merkez noktasını belirler. Tasarım programında birçok araçta karşımıza çıkacak olan merkez noktası simgesinin yeri değiştirilirse imajın

ağırlık merkezi de deęişmiş olur ve yapılacak açı deęişikliklerinde yeni merkez noktası dikkate alınarak etki sağlanır. Burada konumuz olan transform işlemleri de bu yeni deęişen merkez noktası esas alınarak yapılır. Bu özellik, tasarım programının merkez noktasına etki eden bütün araçlarında aynı sonucu verir.

- Rotate

İmaji, sağa-sola döndürmeye, yatayla yaptığı açığı deęiştirmeye yarar. Tool options bardaki ayarlar ile bu işlemi çok düzgün bir şekilde yapabilirsiniz. Örneğin tam 45° döndürmek için açı penceresine 45 yazmak yeterlidir. Bunu gibi daha bir çok özellik tüm transformlar için tool options bar da mevcuttur.

- Screw

İmajın eğriliğini deęiştirmeye yarar. Güzel şekiller elde edebilirsiniz.

- Distort

Küçük kutucukların birbirinden bağımsız hareket ettirilmesi ile imajın biçimini deęiştirir. "Render" edilmemiş "Text" lere uygulanmaz.

- Perspective

İmaja perspektif kazandırır. "Render" edilmemiş "Text" lere uygulanmaz.

- Rotate 180°

İmaji bulunduğu konumdan 180° aksi yöne çevirir.

- Rotate 90° CW

İmaji bulunduğu konumdan 90° saat yönünde çevirir.

- Rotate 90° CCW

İmaji bulunduğu konumdan 90° saat yönüne ters yönde çevirir.

- Flip Horizontal

İmajın sağını soluna çevirir.

- Flip Vertical

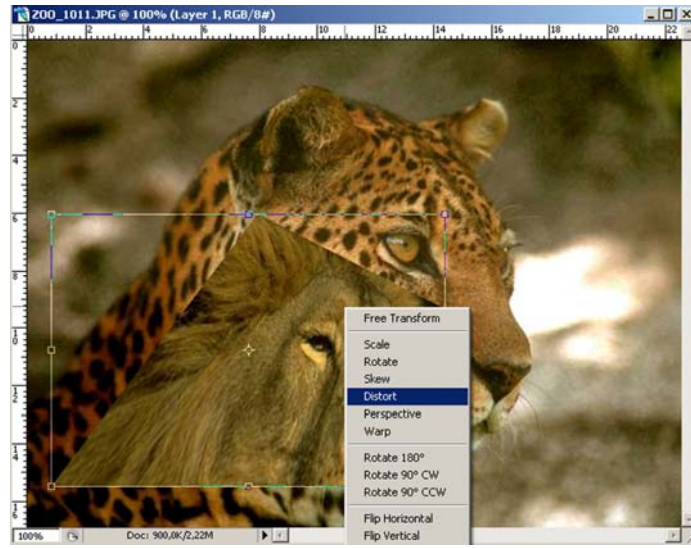
İmaji baş aşağı çevirir.

- Free Transform

Scale, rotate, flip gibi işlemlere kolaylık sağlamak amacıyla kullanabiliriz. Bu işlemleri manuel olarak yapmamızı sağlar. (Klavye kısayolu CTRL+T) Ayrıca resimlerin boyutlarını ayarlamak için de kullanılır. Ancak unutulmamalıdır en ve boyun aynı oranda büyütülüp küçülmesi için köşe kutularından daraltır ya da açarken klavyeden shift tuşuna basıyor olmanız gerekir. Yoksa işlem orantısız olarak gerçekleştirilir.



Resim 1.57:Free transform ekran görüntüsü.



Resim 1.58:Free transform menüsünden distort komutuyla imajın biçiminin değiştirilmesi.

1.11.2. Renk Efektleri

Bu bölümde tasarım programının en önemli özelliklerinden birisi olan renklere etkisi üzerinde duracağız. Ana menüden, **image > adjustments** ile erişeceğimiz renk etkileşim menüsüne, layer penceresi altında bulunan **creat new fill or adjustment layer** ikonundan da ulaşılır.

➤ Levels

Level penceresindeki, **channel** açılır menüsünde bulunan RGB modunda iken 4 channel seçeneği ile resimdeki renk aralıklarını ve minumum ve maximum değerlerini ayarlamayı sağlar. **R** modunda iken kırmızı, **G** modunda iken yeşil, **B** modunda iken mavi renk aralığını belirlemeye yarar.

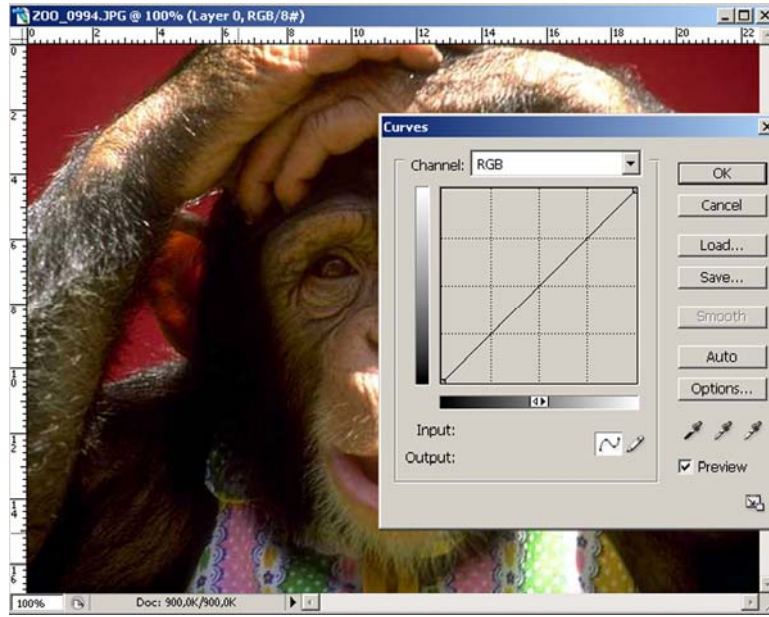
Scanner ile taranan fotoğrafların orijinal renklerine döndürülmesinde çok yararlı olur.

➤ **Auto contrast**

Resmin kontrastını optimal seviyeye getirir.

➤ **Curves**

Renk ayarlarının eğrilerle yapıldığı, level mantığı ile aynı şekilde çalışan bir efekttir. Curves penceresinde, eğrinin üzerinde sol tuşa basılı tutarak istediğimiz gibi ayarlayabiliriz. Tek rengin tonlarına uygulanırsa daha etkili sonuçlar verir.



Resim 1.59: Curves ayarları ekran görüntüsü.

➤ **Color Balance**

Özellikle CMYK'dan RGB'ye geçişte renk değişimlerini açık, orta ve koyu ton olarak düzeltmede kullanılır.

➤ **Brightness/Contrast**

Resmin aydınlık ve kontrast(zıtlık) ayarlarını değiştirir.

➤ **Hue/Saturation**

Resmin, renk, aydınlık ve parlaklık ayarlarını değiştirmemize yarar. Ancak "Colorize" seçeneği işaretli ise tüm renklerin tonlarını değiştirir.

Hue: Renk değeri,

Saturation: Parlaklık,

Lightness: Aydınlık.

Desaturation: Resmi siyah-beyaz hale getirir.

➤ **Replace Color**

Resimde, seçilen bir rengi diğer bir renk ile değiştirir.

➤ **Selective Color**

Kırmızı, sarı, yeşil, mavi, beyaz, mor gibi renkleri seçerek, resimdeki miktarlarını ayarlamaya yarar.

➤ **Channel Mixer**

Resimde bulunan kırmızı, yeşil ve mavi miktarlarında değişiklikler yapmaya yarar.

➤ **Invert**

Resmin negatifini alır.

➤ **Equalize**

Aydınlık alanları daha aydınlık yaparak resmin parlaklığını artırır.

➤ **Threshold**

Resmin karanlık ve aydınlık noktalarını açığa çıkarır veya geri plana iter. Sonuçta resim siyah-beyaz olur.

➤ **Postarize**

Resmin renk sayısını belirlememize yarar. Postarize penceresindeki kutucuğa yazdığımız sayı kadar, renk sayısını o seviyeye indirir.

➤ **Frame#1**

Resme çerçeve eklemeye yarar. **Border width** çerçevenin kenar kalınlığını, **frame width** çerçevenin kalınlığını belirler.

➤ **Variations**

Resimdeki renkleri değiştirmeye yarar. kırmızı, yeşil, mavi, sarı, mor, gibi renkleri daha çok kullanarak, bunlara ışık ve gölge verip, resmin renklerini değiştirir, yenivaryasyonlar yaratır. Bu işlemi, ilgili renk penceresinin üzerine, istediğimiz Renk tonunu alana kadar sol tuş ile tıklayarak gerçekleştiriniz.

Efektlerin uygulamalarını yapınız, her birinin bıraktığı etkiyi ekran görüntüsünde gözlemleyiniz.

UYGULAMA FAALİYETİ

Tesiste akşam yemeği sonrasında sunulacak “**Brodway Show**” isimli gösteriyi konuklara tanıttak, bilgilendirecek ve katılımlarını sağlayacak unsurları içeren A3 (29.7 x 42) ebadında bir ilan tasarımı yapınız. İlan tasarımını yaparken aşağıdaki işlem basamaklarını kontrol ediniz. Yaptığınız çalışmayı sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
<ul style="list-style-type: none">➤ Tesislerde hazırlanan gece showları ve müzikaller ile ilgili aktivitelerin içerikleri hakkında araştırma yapınız.➤ Çeşitli kaynaklardan daha önce hazırlanmış aktivite tanıtımlarını amaçlayan afiş çalışmalarını inceleyiniz.➤ Ön hazırlık aşamasında hazırlayacağınız ilanın içinde bulunması gereken materyalleri belirleyiniz.➤ Tüm ön hazırlıkları tamamladıktan sonra çalışma için uygun ortamı hazırlayınız.➤ Tasarım Programı’nda dokümanınızı açınız ve uygun sayfa seçimini yapınız.➤ Cetvelleri kullanarak ilan tasarımını yapacağınız alanı belirleyiniz.➤ İlan çalışmasında kullanacağınız imajları ya da kullanmak istediğiniz fotoğrafları sayfanıza çağırınız.➤ Tespit ettiğiniz metinleri, yazı aracını kullanarak sayfaya yerleştiriniz.➤ İmajların düzenlemesini yapınız.➤ Gerekli imajların sayfada nerede ve ne şekilde kullanılacağını tasarlayınız.➤ Görüntü montajlarını yapınız.➤ Estetik düzenlemeler yapınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörleri ile görüşünüz.➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörleri ile görüşerek daha önce hazırlanmış örnek çalışmalarını inceleyiniz.➤ İlanda kullanabileceğiniz materyallerin farklı kaynaklardan araştırmasını yapınız.➤ Uygun bilgisayar donanımı, tasarım programı, görsel materyaller ile çalışma ortamınızı hazırlayınız.➤ Doğru ölçülendirme yapınız.➤ Modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ Doğru imaj seçimleri yapınız.➤ “Yazı aracı komutları” modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ “Katmanlar”, “Filtreler-Efektler” modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ Modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ “Görüntü Montajları” modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ Yaratıcılığınızı kullanınız.

<ul style="list-style-type: none">➤ Tüm materyalleri uygun şekilde kullandığınızdan emin olunuz.➤ Hazırladığınız ilan çalışmasını ekran görüntüsünde değerlendiriniz.➤ Amaca uygun hazırlanmalı.➤ Sunulacak programı tanıtmalı.➤ Dikkat çekici olmalı.➤ Yaratıcı fikirler içermeli.➤ Katılım isteği uyandırmalı.➤ Bilgilendirmeli.➤ İmajlar ve metinler dikkat çekici olmalı.➤ İlk bakışta algılanmalı.	<ul style="list-style-type: none">➤ Dikkatli ve titiz çalışınız.➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörlerinden aldığınız genel bilgileri değerlendiriniz.
--	---

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre Uygulama Faaliyetindeki yaptığınız ilan çalışmasını değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet-Hayır” seçeneklerinden uygun olanı kutucuğa işaretleyiniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ			
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR		Evet	Hayır
1	Gece showları ve müzikallerle ilgili aktivitelerin içerikleri hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Daha önce hazırlanmış ilan materyallerini incelediniz mi?		
3	İlanda bulunması gereken materyalleri tespit ettiniz mi?		
4	İlanda kullandığınız imaj ve fotoğrafların tespitini konuyla ilintili olarak hazırladınız mı?		
5	İlanda kullandığınız metinleri doğru tespit ettiniz mi?		
6	İmajlar ve metinler için doğru ve uyumlu renk tespitleri yaptınız mı?		
7	Kullandığınız imajları filtreler ve efekt uygulamalarıyla zenginleştirdiniz mi?		
8	Nesne ve metinleri sayfada uygun alanlara, doğru şekilde yerleştirdiniz mi?		
9	İlan çalışmasını yaparken dikkat çekici ayrıntılar kullandınız mı?		
10	Metin ve şekiller üzerinde doğru ve yaratıcı düzenlemeler yaptınız mı?		
11	Show'un, dikkat çeken detaylarına ilan çalışmasında yer verdiniz mi?		
12	Doğru bilgilendirme yaptınız mı?		
13	Show'un yeri, saati, zamanı gibi detayları vurguladınız mı?		
14	Yaptığınız ilan çalışmasının dikkat çekici olduğunu düşünüyor musunuz?		
15	Yaptığınız ilan çalışmasının estetik unsurlar taşıdığına inanıyor musunuz?		

İşaretleme sonucunda “hayır” cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuların, tekrar uygulamasını yaparak eksiklerinizi tamamlayınız.

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz. Soru numarasının yanında bulunan kutucuğa

() kurşun kalem kullanarak “D” veya “Y” (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

- 1) () **Marque Tools** bir seçim aracıdır.
- 2) () İmajda farklı noktaları tek tek seçmek için Polygonal Lasso Tool aracı kullanılır.
- 3) () **Crop Tool** aracı imajları taşımamıza yarar.
- 4) () Flaşlı fotoğraf çekimlerinde oluşabilen kırmızı göz bebeklerini düzeltmek için **Red Eye Tool** aracı kullanılır.
- 5) () İki ya da daha çok rengin birbiri arasında yumuşak geçiş yapmasını **Blur Tool** aracı sağlar.
- 6) () **Type Tool** aracı, tasarım programının yazı editörüdür.
- 7) () **Tool Options Bar**(Araç Seçenekleri Çubuğu), her araç için farklı ayarlar içerir.
- 8) () **Character Paleti**, imajlarla ilgili kararlar vermenizi sağlar.
- 9) () **Layer(katman) Paleti**'nin açılır menüsünde bulunan **New Layer** komutu seçili katmanı siler.
- 10) () **Layer Style** menüsü katman efektlerini uygulamanıza olanak verir.
- 11) () Maskeleme yapıldığında maskeler, seçili olmayan alanları etkilemezler.
- 12) () Görüntü montajları yaparak resimleri bir araya getirmek mümkündür.
- 13) () Panoramik görüntüler yaratmak için birbirini takip eden görüntüler kullanmak gerekmez.
- 14) () Filtreler, imajların genel görüntülerini değiştirmek için kullanılırlar.
- 15) () **Blur Efekt**i, imajın kenarlarına sulu boya etkisi verir.
- 16) () **Drop Shadow** efektine **Bleding Options** menüsünden ulaşılır.
- 17) () Renk iletişim menüsüne **Image > Adjustments** komutuyla ulaşılır.
- 18) () **Rotate** komutu imajın eğriliğini değiştirmek için kullanılır.

19) () İmajlara perspektif kazandırmak için **Transform** menüsünden **Perspective** komutu verilir.

20) () Free Transform işlemlerini manuel olarak yapmak için **CTRL+T** klavye kısayolu kullanılır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. İşaretleme sonucunda **yanlış** cevap vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuları tekrar ederek eksiklerinizi tamamlayınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Eğlence hizmetleri departmanında “Görüntü İşleme Tasarım Programı”nı kullanarak aktivitelerin ve tesisin özelliğine uygun tanıtım ve reklâm araçlarını hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Yaşadığınız çevrede bulunan, alanınızla ilgili sektör temsilcileriyle bağlantı kurarak, tanıtım ve reklâm amacıyla hazırlanmış dokümanları, desen oluşturma amaçlı çalışmaları, fotoğraf işleme çalışmalarını inceleyiniz. Yapılan çalışmalarla ilgili bir doküman hazırlayarak elde ettiğiniz materyalleri arkadaşlarınızla paylaşarak değerlendiriniz.

2. YAZI, RESİM, FİLTRELER VE EFEKTLERİ KULLANARAK UYGULAMALAR YAPMA

2.1. İç Mekân İlanları

Kapalı alanlarda kitlelere hitap eden ilanlardır. İç mekan reklamlarına örnek olarak, genellikle az sayıda yapraktan oluşan el ilanları, pankartlar (hem iç hem de dış mekanlarda kullanılabilirler), afişler, basın ilanları, posta yolu ile evlere ulaştırılan broşürler, flayerler bilgilendirme amaçlı hazırlanan panolar gösterilebilir.

“Reklâm ve Tasarım Modülü”nü inceleyiniz.

2.2. Dış Mekân İlanları

Dış mekân reklâmları, insanların ortak kullanımına açık olan dış alanlarda kitlelere hitap eden çok çeşitli reklâm araçlarını kapsar. Billboardlar, tabelalar, ışıklı ilanlar, nakil araçlarının dış cephelerinde kullanılan giydirmeler, duvar ve çatı reklâmları, durak reklâmları, dijital ortamda yapılan eskovizyonlar, dinlenme ve tatil amaçlı tesislerin kapalı alanlarında kullanılan her tür materyal örnek gösterilebilir.

“Reklâm ve Tasarım Modülü”nü inceleyiniz.

2.3. İno Reklâmları

İno reklâmları aktiviteler ile ilgili bilgiler içeren, bu aktivitelerin kurallarını, katılım şartlarını, içeriğini, yer, zaman ve mekan gibi unsurları belirten ve info panoları üzerinde bilgilendirme amacıyla sunulan materyalleri kapsar.



Resim 2.1.:İno reklamı.

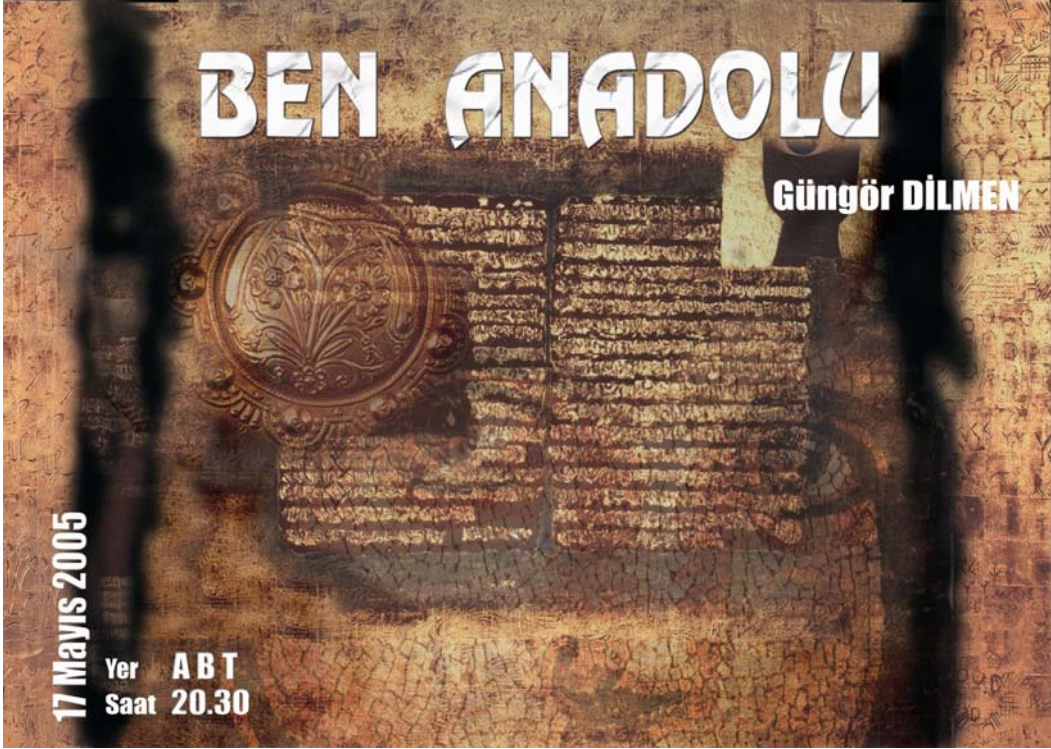
2.4. Tanıtım Afişleri

Afiş, bir ürün ya da hizmetin tanıtımında kullanılan önemli reklâm araçlarından biridir. Kısa ömürlü bir reklâm aracı olmasına karşın en etkili biçimde kitlelere ulaşma yoludur. Afişte yer alan reklam mesajı (kısa ve özlü), kullanılan tipografik unsurlar, resim ve firma işaretleri (logo, amblem, marka) ile birleştğinde, hedef kitle üzerinde son derece etkili olur.

“Reklâm ve Tasarım Modülünü inceleyiniz.



Resim 2.2: Tanıtım afişi



Resim 2.3: Liseler arası tiyatro şenliği okul oyunu tanıtım afişi

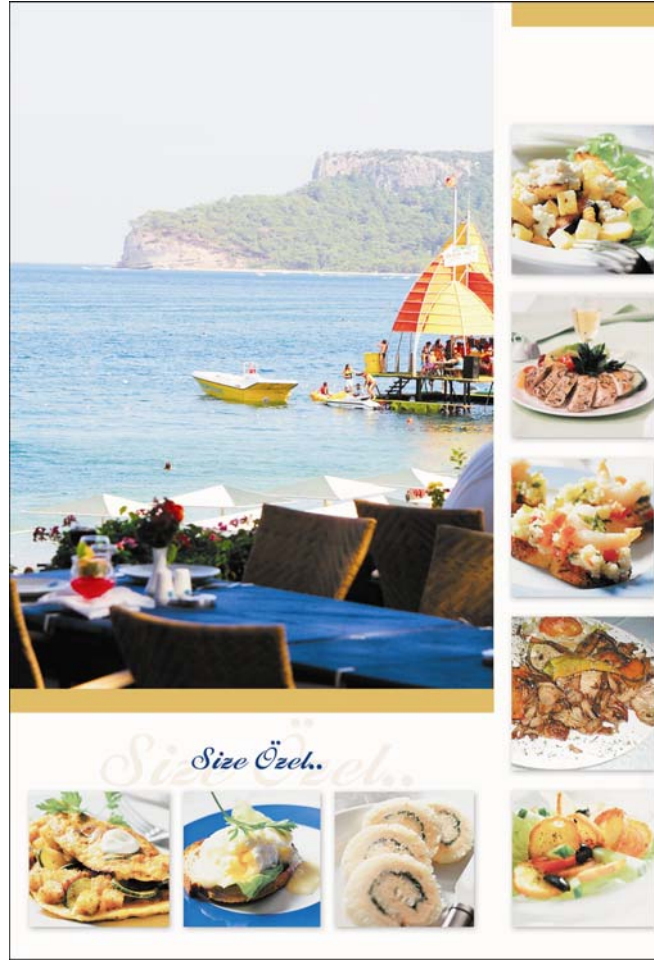


Resim 2.4: Mesleki ve teknik eğitim fuarı afiş çalışması.

2.5. Program, Gösteri, Show Tanıtımları

2.1.1. Flayer

Genellikle A4 ya da daha küçük ebatlarda tasarlanan, elden ele dolaşabilen, yayın araçları vasıtasıyla kitlelere ulaştırılabilen arkalı ve önlü tek sayfadan oluşan tanıtım ve reklâm materyalidir.



Resim 2.5: Flayer

2.1.2. El İlanı

Kitlelere adından anlaşılacağı üzere elden dağıtılan, genellikle metin ağırlıklı hazırlanan tanıtım ve reklâm materyalidir. Ebatları “flyer”den küçüktür. Kolay algılanacak, sıkmadan iletilmek istenen mesajı verecek, krokiler, planlar ve benzeri materyalleri içinde bulunduracak şekilde tasarlanırlar. Günlük ve sürekli değişkenlik gösteren faaliyetler için kolayca hazırlanabilirler.



Resim 2.6: Liseler arası tiyatro şenliği için hazırlanmış el ilanı.

2.1.3. Broşür

Ürün ya da hizmetler hakkında kapsamlı bilgi vermek amacıyla hazırlanan reklâm materyalleridir. Broşürler hazırlanırken resim ve metinlerin etkileyici kullanımı mesajı iletmede önemli rol oynarlar. Broşür diğer reklâm materyallerine göre örneğin el ilanı; daha maaliyetlidir. Ancak en etkili reklâm materyali olarak kabul edilebilirler. Çok sayfalı ya da kıvrımlı olarak tabir edilen şekillerde tasarlanıp, basılırlar.

2.6. Desen Oluşturma Amaçlı Uygulamalar

Farklı alanlarda, desen oluşturma ve benzer uygulamalar için kullanılan görüntü işleme tasarım programı, oldukça kapsamlı özellikler içerir. Bu alanlardan bir tanesi Seramik ve Cam teknolojisidir.

Desen hazırlama amacıyla kullanılır. Görüntüler, çizimler haline dönüştürülebilir, montajlanarak yeni görüntülerden uygulamanın özelliğine uygun desen tasarımları yapmaya olanak verir.



Resim 2.7:Görüntü işleme tasarım programı kullanılarak deseni oluşturulmuş serbest vitray çalışması.



Resim 2.8.:Görüntü işleme tasarım programı kullanılarak deseni oluşturulmuş tabak form üzeri çini çalışması.



Resim 2.9: Görüntü işleme tasarım programı kullanılarak deseni oluşturulmuş seramik vazo çalışması

TASARIMLARINIZI HAZIRLARKEN



YARATICI OLUNUZ

ESTETİK OLUNUZ

ARAŞTIRMACI OLUNUZ

YENİLİKLERİ İZLEYİNİZ

ELEŞTİRİLERE AÇIK OLUNUZ

DİKKATLİ VE TİTİZ ALIŞINIZ

UYGULAMA FAALİYETİ

Tesiste, haftalık olarak planlanan spor aktivitelerini, tesis misafirlerine tanıtacak, bilgilendirecek ve katılımlarını sağlayacak unsurları içeren A3(29.7 x 42) ebadında bir afiş tasarımı yapınız. Afiş tasarımını yaparken aşağıdaki işlem basamaklarını kontrol ediniz. Yaptığımız çalışmayı sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

İŞLEM BASAMAKLARI	ÖNERİLER
<ul style="list-style-type: none">➤ Tesislerde haftalık olarak planlanan spor aktivitelerinin içerikleri hakkında araştırma yapınız.➤ Çeşitli kaynaklardan daha önce hazırlanmış spor aktiviteleri tanıtımlarını amaçlayan reklâm çalışmalarını inceleyiniz.➤ Hedef kitlenin özellikleri hakkında araştırma yapınız.➤ Aktivitenin özelliğine uygun slogan tespiti yapınız.➤ Ön hazırlık aşamasında hazırlayacağınız afişin içinde bulunması gereken materyalleri belirleyiniz.➤ Tüm ön hazırlıkları tamamladıktan sonra çalışma için uygun ortamı hazırlayınız.➤ Tasarım programını çalıştırınız, dokümanınızı açınız ve uygun sayfa seçimini yapınız.➤ Rehber ve cetvelleri kullanarak afiş tasarımını yapacağınız alanı belirleyiniz.➤ Görsel unsur olarak afiş çalışmasında kullanacağınız imajları ya da kullanmak istediğiniz fotoğrafları sayfaya çağırınız.➤ Tespit ettiğiniz metinleri, yazı aracını kullanarak sayfaya yerleştiriniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörleri ile görüşünüz.➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörleri ile görüşerek daha önce hazırlanmış örnek çalışmalarını inceleyiniz.➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörleri ile görüşünüz.➤ Aktivite özelliklerini inceleyiniz.➤ Afişte kullanabileceğiniz materyallerin farklı kaynaklardan araştırmasını yapınız.➤ Uygun bilgisayar donanımı, görüntü işleme yazılım programı, görsel materyaller ile çalışma ortamınızı hazırlayınız.➤ Modül bilgi sayfasına bakınız.➤ Modül bilgi sayfasına bakınız.➤ Doğru ve etkili imaj seçimleri yapınız.➤ “Yazı aracı komutları” modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ “Katmanlar”, “Filtreler-Efektler” modül bilgi sayfasına dönünüz.

<ul style="list-style-type: none">➤ İmajların düzenlemesini yapınız.➤ Gerekli imajların sayfada nerede ve ne şekilde kullanılacağını tasarlayınız.➤ Görüntü montajlarını yapınız.➤ Estetik düzenlemeler yapınız.➤ Tüm materyalleri uygun şekilde kullandığınızdan emin olunuz.➤ Hazırladığınız ilan çalışmasını ekran görüntüsünde değerlendiriniz.➤ Amaca uygun hazırlanmalı.➤ Sunulacak programı tanıtmalı.➤ Dikkat çekici olmalı.➤ Yaratıcı fikirler içermeli.➤ Katılım isteği uyandırmalı.➤ Bilgilendirmeli.➤ İmajlar ve metinler dikkat çekici olmalı.➤ İlk bakışta algılanmalı➤	<ul style="list-style-type: none">➤ Modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ “Görüntü Montajları” modül bilgi sayfasına dönünüz.➤ Yaratıcılığınızı kullanınız.➤ Dikkatli ve titiz çalışınız.➤ Çevrenizdeki tesislerin şef ve animatörlerinden aldığınız genel bilgileri değerlendiriniz.
---	---

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda hazırlanan değerlendirme ölçeğine göre Uygulama Faaliyeti-2’de yaptığınız afiş çalışmasını değerlendiriniz. Gerçekleşme düzeyine göre “Evet-Hayır” seçeneklerinden uygun olanı kutucuğa işaretleyiniz.

DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ			
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR		Evet	Hayır
1	Spor aktivitelerinin içeriği hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Daha önce hazırlanmış spor aktiviteleriyle ilgili yapılmış afiş ve benzeri reklâm çalışmalarını incelediniz mi?		
3	Afişte bulunması gereken materyalleri tespit ettiniz mi?		
4	Afiş çalışmasında kullandığınız imaj ve fotoğrafların tespitini konuyla ilintili olarak hazırladınız mı?		
5	Afiş çalışmasında kullandığınız metinleri doğru tespit ettiniz mi?		
6	İmajlar ve metinler için doğru ve uyumlu renk tespitleri yaptınız mı?		
7	Kullandığınız imajları filtreler ve efekt uygulamalarıyla zenginleştirdiniz mi?		
8	Nesne ve metinleri sayfada uygun alanlara, doğru şekilde yerleştirdiniz mi?		
9	Afiş çalışmasını yaparken dikkat çekici ayrıntılar kullandınız mı?		
10	Metin ve şekiller üzerinde doğru ve yaratıcı düzenlemeler yaptınız mı?		
11	Aktivitenin, dikkat çeken detaylarına ilan çalışmasında yer verdiniz mi?		
12	Doğru bilgilendirme yaptınız mı?		
13	Ativitelerin yeri, saati, zamanı gibi detayları vurguladınız mı?		
14	Yaptığınız afiş çalışmasının dikkat çekici olduğunu düşünüyor musunuz?		
15	Yaptığınız afiş çalışmasının estetik unsurlar taşıdığına inanıyor musunuz?		

İşaretleme sonucunda “**hayır**” cevabı vererek eksik olduğunuzu tespit ettiğiniz konuların, tekrar uygulamasını yaparak eksiklerinizi tamamlayınız.

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyunuz. Soru numarasının yanında bulunan kutucuğa () kurşun kalem kullanarak “D” veya “Y” (Doğru/Yanlış) şeklinde işaret koyunuz.

- 1) () İç mekân ilanları, kapalı alanlarda kitlelere ulaştırılırlar.
- 2) () Billboardlar iç mekân ilanlarıdır.
- 3) () Afişler uzun ömürlü reklâm araçlarıdır.
- 4) () Afişte yer alan reklâm mesajı kısa ve özlü olmalıdır.
- 5) () Flayerler önlü ve arkalı tasarlanabilen reklâm materyalleridir.
- 6) () El ilanları genellikle metin ağırlıklı olarak tasarlanır ve büyük ebatlı hazırlanır.
- 7) () Broşürler ürün ve hizmetler hakkında kapsamlı bilgi verirler.
- 8) () Broşürler, çok sayfalı ya da kırımlı tasarlanabilirler.
- 9) () Firma işaretleri bir afiş çalışmasında kullanılmaz.
- 10) () İnfô reklâmları, aktiviteler ile ilgili bilgiler içeren reklâm materyallerini kapsar.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Tesis içerisinde haftalık olarak programlanmış “Mini Club” faaliyetlerini tanıtmanız gerekiyor. Reklâm türünün tespitini yapınız, tasarım programını kullanarak uygulamayı gerçekleştiriniz.

PERFORMANS TESTİ			
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR		Evet	Hayır
1	Haftalık mini club faaliyetleri hakkında araştırma yaptınız mı?		
2	Faaliyetlerin içeriği hakkında araştırma yaptınız mı?		
3	Daha önce hazırlanmış mini club aktiviteleriyle ilgili yapılmış afiş ve benzeri reklâm çalışmalarını incelediniz mi?		
4	Kullanacağınız materyalleri doğru tespit ettiniz mi?		
5	Kullandığınız imaj ve fotoğrafların tespitini konuyla ilintili olarak hazırladınız mı?		
6	Çalışmada kullandığınız metinleri doğru tespit ettiniz mi?		
7	İmajlar ve metinler için doğru ve uyumlu renk tespitleri yaptınız mı?		
8	Kullandığınız imajları filtreler ve efekt uygulamalarıyla zenginleştirdiniz mi?		
9	Nesne ve metinleri sayfada uygun alanlara, doğru şekilde yerleştirdiniz mi?		
10	Tasarımı hazırlarken dikkat çekici ayrıntılar kullandınız mı?		
11	Metin ve şekiller üzerinde doğru ve yaratıcı düzenlemeler yaptınız mı?		
12	Aktivitenin, dikkat çeken detaylarına ilan çalışmasında yer verdiniz mi?		
13	Doğru bilgilendirme yaptınız mı?		
14	Ativitelerin yeri, saati, zamanı gibi detayları vurguladınız mı?		
15	Hazırladığınız tasarımın dikkat çekici olduğunu düşünüyor musunuz?		
16	Hazırladığınız çalışmanın estetik unsurlar taşıdığını düşünüyor musunuz?		
17	Hazırladığınız çalışma hedef kitlenin dikkatini çekerek katılımı sağlayacak özellikleri taşıyor mu?		

Yurarıdaki performans testini kendinize uygulayınız. Performans değerlendirmede “**hayır**” cevaplarınız var ise modülü tekrarlayınız. Modülü başarı ile bitirmişseniz ve amaçlanan yeterliliği kazandıysanız bir sonraki modüle geçebilirsiniz.

Modüldeki yeterliliğinizi ölçmesi için öğretmeninize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	D
3	Y
4	D
5	Y
6	D
7	D
8	Y
9	Y
10	D
11	D
12	D
13	Y
14	D
15	Y
16	D
17	D
18	Y
19	D
20	D

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	Y
4	D
5	D
6	Y
7	D
8	D
9	Y
10	D

KAYNAKÇA

- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Ankara, 1999
- ROSE Carla, **24 Derste Adobe Photoshop CS**, Çeviren Hatice Cesur, İstanbul, 2004
- ŞAHİN Halil, **Adobe Photoshop CS**, İstanbul, 2004
- TEKER Ulufer, **Grafik Tasarım ve Reklâm**, İzmir, 2002
- ÜRGÜPLÜ Banu, **Yayımlanmamış Ders Notları**, Antalya, 2006
- [www.aeystudio.com./ Dersler/Ders Bölümleri/Photoshop Tanıtımı](http://www.aeystudio.com./Dersler/DersBölümleri/PhotoshopTanıtımı)