

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

GAZETECİLİK

**BİLGİSAYARDA
GRAFİK DÜZENLEME
213GİM161**

Ankara 2011

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

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. ÇİZİM, BOYAMA VE ONARIM ARAÇLARI	3
1.1. Çizim Araçları	3
1.1.1. Brush (Fırça)	3
1.1.2. Pencil (Kalem) Aracı.....	8
1.1.3. Line (Çizgi) Aracı	8
1.1.4. Shapes (Geometrik) Nesne Araçları.....	10
1.1.5. Onarım Araçları	12
UYGULAMA FAALİYETİ	17
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	18
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	19
2. PATHS (YOLLARLA) ÇALIŞMA	19
2.1. Yol Çizme.....	19
2.1.1. Düz Yollar Çizme	19
2.1.2. Eğri Yollar Çizme	20
2.1.3. Yolları Düzenleme	21
2.1.4. Ayrı Yollar Oluşturma	22
2.1.6. Kırpma Yolu Oluşturma.....	23
UYGULAMA FAALİYETİ	25
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	26
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	27
3. FİLTRELER.....	27
3.1. Filtre Uygulamada Temel Kurallar	27
3.2. Filtre Galerisi	28
3.2. Filtre Kategorileri	29
3.2.1 Artistik (Artistic) Filtreler	29
3.2.2. Blur (Bulanıklaştırma) Filtreleri.....	32
3.2.3.Brush Stroke (Fırça Darbesi) Filtreleri.....	33
3.2.4 Distort (Çarpıtma) Filtreleri	34
3.2.5. Noise Filtreleri	35
3.2.6.Pixelate Filtreleri	36
3.2.7. Render Filtreleri	36
3.2.8 .Sharpen Filtreleri.....	37
3.2.9 .Sketch Filtreleri.....	37
3.2.10. Stylize Filtreleri.....	37
3.2.11 .Texture Filtreleri	38
3.2.12 .Video Filtreleri	38
3.2.13. Diğer Other) Filtreler:	38
3.3. Diğer Araçlar	39
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	42
UYGULAMA FAALİYETİ	44
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	46
MODÜL DEĞERLENDİRME	47
CEVAP ANAHTARI.....	48
KAYNAKÇA.....	49

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM161
ALAN	Gazetecilik
DAL/MESLEK	Ortak Alan
MODÜLÜN ADI	Bilgisayarda Grafik Düzenleme
MODÜLÜN TANIMI	Resim işleme programlarını kullanarak fotoğraflar üzerinde çizim, boyama, desen oluşturup kullanma, onarıma ve filtre uygulama gibi işlemlerle ilgili bilgi ve becerilerin tanıtıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/24
ÖN KOŞUL	Fotoğrafta Özel Alan Çalışmaları modülünü başarmış olmak
YETERLİK	Bilgisayarda grafik düzenlemeler yapmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modül ile gerekli ortam sağlandığında bilgisayarda fotoğraf üzerinde çizim ve boyama yapabilecek, desen oluşturarak uygulayabilecek, fotoğraf üzerinde hassas onarımlar yapabilecek ve filtrelerden yararlanabileceksiniz. Amaçlar 1. Çizim ve boyama araçlarını kullanabilecek, desen oluşturarak uygulayabilecek ve hassas onarımlar yapabileceksiniz. 2. Path (yol/patika) oluşturabilecek, düzenleyebilecek ve sunduğu imkânlardan yararlanabileceksiniz. 3. Filtreleri tanıyarak fotoğraflara filtre uygulayabileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Bilgisayar laboratuvarı Donanım: PC/MAC, resim işleme programı, tarayıcı, fotoğraf yazıcısı, projeksiyon cihazı, örnek dijital fotoğraflar
ÖLÇME VE DEĞERLERDİRME	Modülün içinde yer alan her faaliyetten sonra, verilen ölçme araçları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmeniniz modül sonunda size ölçme aracı uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Bilgisayarda resim işlerken bazı durumlarda çizim, boyama, küçük onarımlar yapmamız gerekebilir. Bunun yanında resimlerimize ya da yazılarımıza sıradan olmayan farklı etkiler kazandırmak isteyebiliriz. Örneğin, adımız ve soyadımızın ilk harflerini farklı bir şekilde düzenleyip basit bir logo çalışması yapmak ya da bir manzara resmine elle çizilmiş etkisi kazandırmak isteyebiliriz.

Resim işleme programı her ne kadar çizim amaçlı değilse de bu konuda da ihtiyaçlarımızı karşılayabilecek nitelikte gelişmiş araçlar sunmaktadır. Bu nedenle çalışma hayatında ya da özel çalışmalarınızda yararlı olacağı düşünülerek bu konular da çalışma kapsamı içerisine alındı.

Bilgisayarda resim işleme becerisi kazandırmayı amaçlayan serinin sonuncusu olan bu modülde resim işleme programında kullanarak amaca uygun çizim ve boyama yapmak, yollar menüsünden yararlanmak ve filtrelerle resimlerinize değişik etkiler kazandırmak için gerekli bilgi ve becerileri kazandırmak hedeflenmektedir.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Çizim ve boyama araçlarından yararlanabilecek, desen oluşturarak uygulayabilecek ve hassas onarımlar yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Üzerine herhangi bir şekilde çizim yapılmış fotoğraflar bularak arkadaşlarınızla inceleyiniz.

1. ÇİZİM, BOYAMA VE ONARIM ARAÇLARI

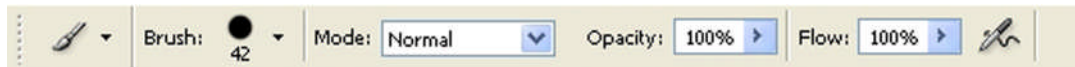
1.1. Çizim Araçları

Resim işleme programı esas olarak çizim yapmak amacıyla hazırlanmamıştır. Ancak resim üzerinde çeşitli işlemler yapma yanında çizim araçları ve teknikleri açısından da bize oldukça geniş olanaklar sunar. Bu öğrenme faaliyetinde çizim, boyama ve onarım amacı ile kullanılan araçları tanıtmak ve temel çizim becerilerini kazandırma amaçlanmıştır.

1.1.1. Brush (Fırça)

 Brush aracı varsayılan ayarları ile kolaylıkla kullanabileceğimiz bir araçtır. Aracımızla fareyi kullanarak çok çeşitli çizim ve boyama çalışmaları yapabiliriz. Fırça (Brush) aracı bize standart düz çizimler yapmaktan, kendi özel fırçamızı oluşturmaya kadar geniş imkânlar sunmaktadır. Bu nedenle aracı verimli bir şekilde kullanabilmemiz için her şeyden önce ayarlarını tanımamız gerekir. Ayarları tanıtırken temel ayarlar üzerinde duracak ve modülün kapsamını aşacak nitelikte ayarları sizin bireysel çabanıza bırakacağız. Ancak temel ayarları tanıdığınızda modülde yer almayan ayrıntıları kolaylıkla keşfedebileceğinizi belirtmekte fayda vardır.

Diğer araçlarda da olduğu gibi aracımızın ayarlarını Options Paletinden yararlanarak düzenlenir.



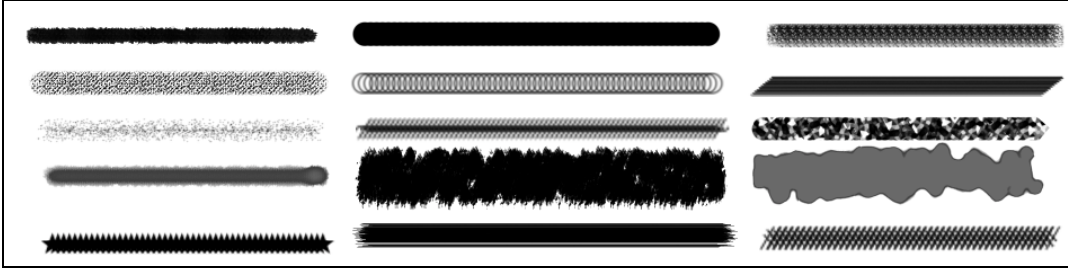
Fırça Setleri

Paletin en solunda bulunan fırça simgesi hazır setleri içermektedir. Burada sürekli çalıştığımız fırça ayarlarını kaydederek saklayabilir ve gerektiğinde hızlı bir şekilde

etkinleştirebiliriz. Fırçaya tıkladığımızda etkinleşen pencerenin sağ tarafında bulunan okla etkinleştirebileceğimiz menüden New Tool Preset komutuyla o anda etkin olan fırça ayarlarını bir set olarak kaydedebiliriz. Yine bu menüden bu setlerin adını değiştirebilir, silebilir, görünümünü değiştirebiliriz. Ayrıca paleti varsayılan ayarlarına döndürebiliriz.

Fırça Boyutu

Fırça büyüklüğünü ayarlayacağımız bölümü zaten önceki çalışmalarımızdan tanıyoruz. Tıkladığımızda açılan menü bize hazır birçok fırça seçeneği sunmaktadır. Paletin sağ üstündeki okla etkinleşen menüden New Brush Preset komutu ile kendimize özel yeni bir fırça kaydedebiliriz. Bunun yanında yine bu menüden yararlanarak palette bulunan fırça seçeneklerinin görünümünü değiştirebilirsiniz. Özellikle menünün alt bölümünde yer alan seçeneklerden aşağıda örneklerini gördüğünüz türden fırçalara erişebilirsiniz. Bu ayarları keşfetmeyi size bırakıyoruz. Seçenekleri denemekten korkmayınız. Çünkü yine bu menüdeki Reset Brush komutu ile her seferinde fırça ayarlarını varsayılan getirebilirsiniz.



Fırça Modu

Moddan kastedilen fırçanın çizerken hangi pikselleri nasıl etkileyeceğidir. Mode seçenekleri bize bu konuda birçok seçenek sunar. Burada açıklayacağımız modlardan katmanlarda da yararlanabilirsiniz. Modlar belki başlangıçta biraz karışık gelebilir ;ancak açıklamaları okuduktan ve deneme yaptıktan sonra karmaşık bir şey olmadığını anlayacaksınız. Her ne kadar modülümüzün kapsamı dışında kalmaktaysa da ileri düzey çalışmalara temel teşkil etmesi amacı ile modları kısaca tanıyalım.

Normal
Normal
Dissolve
Behind
Clear
Darken
Multiply
Color Burn
Linear Burn
Lighten
Screen
Color Dodge
Linear Dodge
Overlay
Soft Light
Hard Light
Vivid Light
Linear Light
Pin Light
Hard Mix
Difference
Exclusion
Hue
Saturation
Color
Luminosity

Normal: En sık kullanılan ayardır. Bu modda hangi rengi uygularsanız aynen o rengi elde edersiniz.

Dissolve: Üzerinden geçtiği piksellere temel (resimdeki renk) ve karışım (uygulanan renk) rengi arasında rasgele dağıtım yapar.

Behind: Saydam katmanlarla çalışırken aktifleşir. Katmanın arkasına çiziyormuş etkisi yaratır. Katmanın Lock Transparency ayarı etkin olmalıdır.

Clear: Katmanlarla çalışırken üzerinden geçtiği pikselleri saydamlaştırır.

Darken: Resmin renk kanallarını dikkate alarak boyama yapar. Açık pikseller koyulaşır, koyular değişmez.

Multiply: Her renk kanalını inceler, temel rengin değerini karışım rengi değeriyle çarpar. Sonuç genellikle daha koyu bir renktir.

Color Burn: Her kanalın renk bilgisine bakar, karışım rengini yansıtmak üzere kontrastı artırarak temel rengi koyulaştırır. Beyaza uygulanamaz.

Linear Burn: Color Burn'dan farklı olarak parlaklığı azaltarak koyulaştırma sağlar.

Lighten: Temel ve karışım renkleri arasından en açığını seçip uygular. Karışım renginden daha koyu olan piksellerin rengi değişirken, açık olanlar etkilenmez.

Screen: Temel ve karışım renklerinin tersini alarak birbirleriyle çarpar. Sonuç genellikle daha açık bir renk olur. Siyah renkte etkisi yoktur.

Color Dodge: Karışım rengini yansıtmak üzere kontrastı düşürerek temel rengi açığaştırır. Siyah ile karıştırmanın etkisi yoktur.

Linear Dodge: Karışım rengini yansıtmak üzere parlaklığı artırarak temel rengi açığaştırır. Siyah ile karıştırıldığında etkisi yoktur.

Overlay: Temel rengin aydınlık ve karanlık bölgelerini dikkate alarak, karışım rengini üzerine yayar. Temel renk karışım rengi ile harmanlanır ama özünü korur.

Soft Light: Karışım rengine bağlı olarak temel rengi karartır veya parlaklaştırır.

Hard Light: Açık renkler iyice parlaklaşır, koyu renkler daha da koyulaşır.

Vivid Light: Karışım rengine bağlı olarak kontrast değerini artırıp eksilterek temel rengi açar veya koyulaştırır.

Linear Light: Karışım rengine bağlı olarak parlaklık değerini artırıp eksilterek temel rengi açar veya koyulaştırır.

Pin Light: Karışım rengi farklı durumlarda farklı şekillerde temel rengin yerini alır.

Difference: Temel veya karışım renklerinden hangisi daha yüksek parlaklık değerine sahipse, diğerini ondan eksilterek sonuç rengini elde eder.

Exclusion: Difference'nin etkisini kontrastı daha düşük tutarak uygular.

Hue: Temel rengin aydınlık (luminance) ve doygunluk (saturation) değerleri ile karışım renginin tonunu (Hue) birleştirerek sonuç alır.

Saturation: Temel rengin aydınlık ve ton değerlerini, karışım renginin doygunluk değeri ile birleştirerek sonuç alır.

Color: Temel rengin aydınlık değeri ile karışım renginin ton ve doygunluk değerlerini birleştirerek sonuç alır.

Luminosity: Temel rengin renk tonu ve ve doygunluk değerleri ile karışım renginin aydınlık değerini birleştirerek sonuç alır.

Opacity: Saydamlığın (*Opacity*) ne olduğunu bildiğiniz için tekrar etmiyoruz.

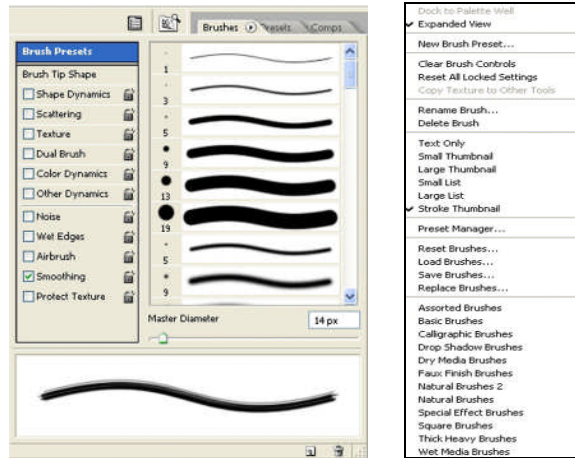
Flow ise boyanın fırçadan akış hızı olarak tanımlanabilir. Değer düştükçe boya daha yavaş akacaktır.

Options paletinde  sembolü ile ifade edilen Airbrush ise fırçaya pistole etkisi kazandırır. Yani fırçayı bir noktada basılı tuttuğunuz süre boyunca boyama işlemi komşu pikseler de dâhil olmak üzere devam edecektir. Airbrush aktifken fırça aracı ile bir yere tıklayıp fareyi basılı tuttuğunuzda ne işe yaradığını kolaylıkla anlayabilirsiniz.

Fırça Efektleri ve Ayrıntılı Ayarlar

Options paletinin bittiği noktada yer alan Brushes sekmesine tıkladığınızda karşınıza tüm fırçaların listelendiği oldukça ayrıntılı bir ayar paleti gelecektir. Bu paletten yararlanarak fırçamıza neredeyse hayal gücümüzle sınırlı çeşitlilikte diyebileceğimiz etkiler kazandırmamız mümkündür.

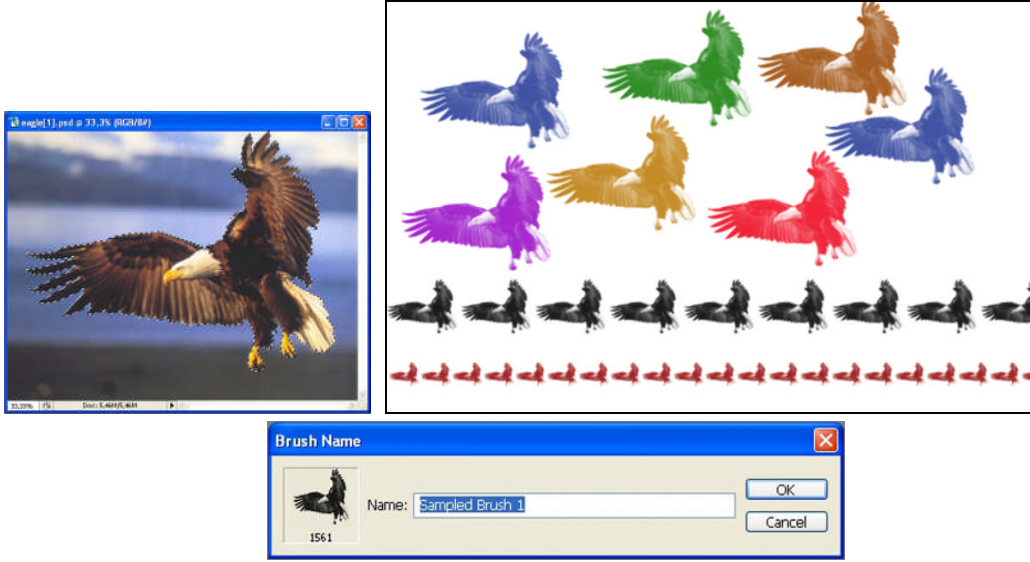
Palettteki tüm ayarları burada anlatmamız modülün kapsamını aşacaktır. Zaten yapılan ayarların etkileri alt bölümdeki ön izleme penceresinde görüldüğü için ayarları deneyerek ne işe yaradıklarını kolayca anlayabilirsiniz. Ayrıca fırçaları seçtiğiniz zaman seçili fırçanın hangi ayarlarla yapıldığını görebilmeniz de size bu konuda yardımcı olacaktır. Brushes paletinin üst kısmındaki oka tıklamak suretiyle fırça ayarları ile ilgili komutların toplu olarak yer aldığı menüye de kolaylıkla erişebilirsiniz. *Yapacağınız çalışmalarda mevcut fırça ayarlarını bozmamak için üzerinde çalışmak için yeni bir fırça oluşturmanızı önemle hatırlatıyoruz.*



Yeni bir fırça oluşturarak Brushes paleti yardımıyla değişik fırçalar elde etmeye çalışınız.

Define Brush Preset (Özgün Bir Fırça Oluşturma)

Konunun girişinde kendinize özgün fırçalar geliştirebileceğinizden söz etmiştik. Şimdi örnek olarak tanıdığınız bir resimle uygulama yapalım. Aşağıdaki resmi inceleyiniz. Bu resmi oluşturmak için önceki modüllerimizden tanıdığınız kartal resmini fırçaya dönüştürdük.



Önce resim içerisinde kartalı seçtik. Ardından *Edit / Define Brush Preset* komutu ile aktifleşen Brush Name iletişim kutusundan fırçamıza bir ad vererek (biz kartal adını verdik) kaydettik ve arka planı beyaz yeni bir belge açarak fırçamızı değişik renk ve boyutlarda uyguladık. Alt sıradaki deyim yerindeyse kartal hatlarını ise ayarlardaki *Brushes* paletinde bulunan *Spacing* ayarı ile aralıklarını ayarladıktan sonra fareyi sürükleyerek elde ettik.

Sizler de seçtiğiniz anlamlı bir cismi fırçaya dönüştürerek benzer bir resim oluşturunuz. Fırça olarak kaydetmek istediğiniz nesneyi temiz seçmeniz oldukça önemlidir. Bu nedenle seçim işlemi sırasında özenli davranınız.

Çizim Yapma

Fırça ayarlarını tanıdıktan sonra şimdi çizim yapmaya başlayabiliriz. Fare ile basılı tutarak sürüklemeyi biliyoruz. Bunu serbest çizim olarak tanımlayabiliriz.

Bunun dışında bazı durumlarda düz çizimler yapmamız gerekebilir. Bu düz çizimleri serbest olarak istediğimiz hassasiyetle yapamayabiliriz yatay ve dikey düz çizimler yapmak için SHIFT tuşunu basılı tutarak çizim yapmamız işimizi kolaylaştıracaktır.

Yatay ve dikey durumlar dışında bize gereken düz çizimler için ise iki nokta arasında düz çizim tekniğini uyguluyoruz. Fırça ile tıkladıktan sonra SHIFT tuşuna basılı tutarız ve fare

tuşunu bırakarak başka bir noktaya gelerek tıkladığımızda iki nokta arasında fırçamızın ayarlarına göre düz bir çizgi oluşur. Bu yöntemi bazı kenarları düz bazı kenarları eğimli şekiller çizerken de kullanabiliriz.



Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda yukarıdaki örneklere benzer çizimler oluşturun. Çizim yaparken karşılaştığınız sorunlar daha öğretici olacaktır.

1.1.2. Pencil (Kalem) Aracı

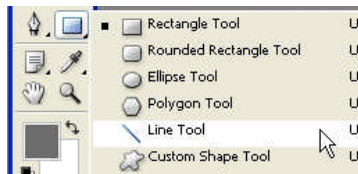
 Kalem aracının kullanım şekli Brush aracı gibidir. Brush aracı ile uyguladığımız SHIFT aracından yararlanarak uyguladığımız çizim tekniklerini aynen uygulayabiliriz.



Brush aracından farklı olarak options paletinde Auto Erase seçeneği bulunur. Bu seçenek işaretli iken ön plan rengi ile çizilmiş bir nesneye uygulandığında kalem aracı bir silgi gibi çalışacak ve ön plan rengini arka plan rengine boyayacaktır. Eğer başladığımız yerde ön plan rengi yoksa, kalem yine ön plan rengi ile boyamaya devam edecektir. Kısacası burada belirleyici olan başlama noktasıdır.

Kalem aracını kullanarak serbest çizimler oluşturunuz.

1.1.3. Line (Çizgi) Aracı



 Görüntü işleme programında çizgi aracı Shape araçlarının arasında bulunmaktadır. Çizgi aracını tanıdıktan sonra diğer araçları da tanımak amacıyla çalışmalar yapacağız.

Şimdilik line aracını ana hatlarıyla tanıyalım Line aracı ile adından da anlaşılacağı gibi düz çizgiler çizeriz ,çizimi fare ile tıklayıp sürükleyerek yaparız. Line aracının kullanım şekli ve amacı fırça ve kaleminden farklıdır. Örneğin, oluşturduğumuz her çizgi biz aksi yönde bir ayar yapmadıkça bir katman olarak oluşturulur. Aracımızı iyi tanımak için Options paletini tanıyalım.



Aracımızın başında *Shape Layers*, *Paths*, *Fill Pixels* seçenekleri bulunur. Bu seçenekler çizgilerimizin ne şekilde oluşturulacağını belirler *Shape Layers* aktifken oluşturduğumuz çizgiler katman olarak oluşur. *Paths* seçili iken çizimlerimiz yol olarak oluşur (*Paths* (yollar) konusu bir sonraki öğrenme faaliyetinde işlenecektir.) *Fill Pixels* seçeneğinde ise sadece boyama yapar.

Dolmakalem şeklindeki iki seçeneğimiz pen aracına geçiş seçenekleridir. Pen aracı *Path* (yol, patika) oluşturma aracıdır ve bir sonraki öğrenme faaliyetimizin konusudur. Arkasından Geometrik şekil (*Shape*) seçenekleri sıralanır. Bu seçenekler de aslında bir araç değişimidir ve konumuz içerisinde sırası geldikçe tanıtılacaktır.

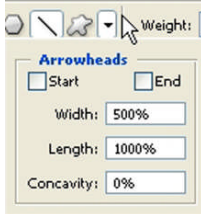
Weight: Bu kutucuk yardımıyla çizgimizin kalınlığını belirleriz.

Weight kutucuğu yanında bulunan seçenekler *Layers*, *Path*, *Fill Pixels* ayarlarına göre değişir. Çizimin farklı bir katman ya da yolda mı yoksa aynı katman ya da yol içerisinde mi olacağını belirlediği gibi çakışma noktalarına göre çizim olanakları da sunar. Ayarları ayrı ayrı denemeniz kavramanızı daha da kolaylaştıracaktır. Bu seçenekler *Fill Pixels* seçili iken kaybolur.

(*link*) zincir simgesi çizgi oluşturulduktan sonra özelliklerinin değiştirilebilip değiştirilememesi ile ilgilidir. Oluşturulan çizginin özellikleri değiştirilmeye karşı buradan korunabilir.

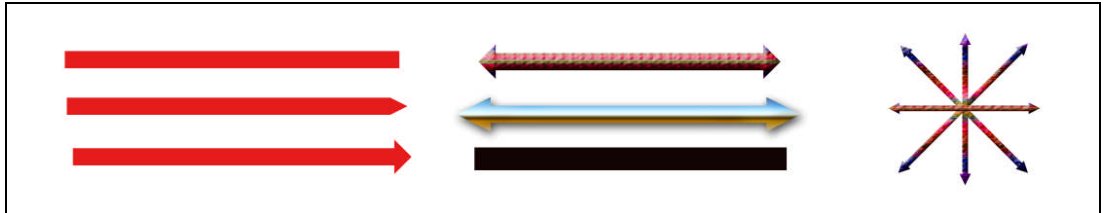
Style menüsünden stiller uygulanır. *Color* penceresinden ise çizginin rengi belirlenir.

Çizgi aracının bir diğer özelliği ise uçlarına ok eklenebilmesidir.



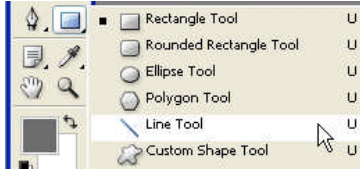
Line aracı seçili iken ok tuşuna basarak görüntüleyebileceğimiz *Arrowheads* seçeneklerinden çizgimizin başlangıç ve bitiş noktalarına ok işareti yerleştirebilir, okların biçimini yine bir penceredeki ayarlardan belirleyebiliriz.

Açıklamalarımız doğrultusunda aşağıdaki şekilleri (*Line*) çizgi aracı kullanarak oluşturunuz.



1.1.4. Shapes (Geometrik) Nesne Araçları

Geometrik nesne çizmek için toplam beş aracımız vardır. Araçların ortak özelliklerini ve çizimlerle ilgili temel kuralları verdikten sonra uygulama yapalım.

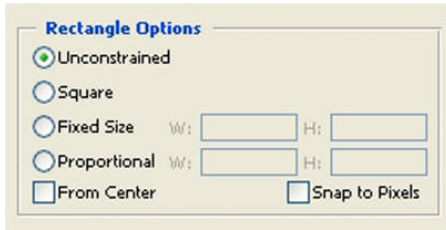


Çizimleri fare ile tıklayıp sürükleyerek oluştururuz. Çizimi tamamladıktan sonra tanımladığımız alan ön plan rengi ile dolar. SHIFT tuşuna basılı tutarak çizim yaptığımızda kenarlar eşit olarak büyür. ALT tuşuna basılı tutarak çizim yaptığımızda ilk tıkladığımız nokta çizimin merkezini oluşturur. Hem eşit kenarlı hem de tıkladığımız nokta merkez alınsın isteniyorsa SHIFT +ALT tuşlarına basılı tutarak çizimi oluşturulur. Bu araçlarla oluşturulan nesnelere katman stilleri uygulanabilir.

Şimdi tekrarlardan kaçınarak araçları kısaca tanıtalım.

Rectangle

Dikdörtgen nesne çizer Geometry Options okuna tıklayarak ayarlar penceresini görüntüleyebiliriz.



Unconstrained: Dikdörtgeni sezgisel olarak çizmemize yarar.

Square: Bütün kenarları eşik (kare) çizer.

Fixed Size: Yatay ve dikey değerlerin sabitlenmesine yarar. Kutucuklara değer girilir.

Proportional: Yatay ve dikey kenarların birbirilerine oranı belirlenir.

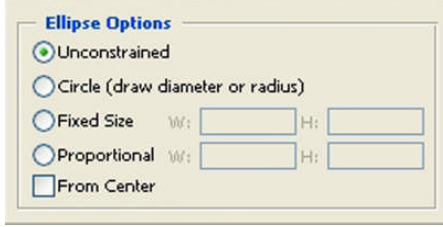
From Center: İlk tıklanan noktanın merkez alınmasına yarar.

Rounded Rectangle

Köşeleri yuvarlatılmış dikdörtgen oluşturmamıza yarar. Ayarlar Rectangle ile aynıdır.

Ellipse

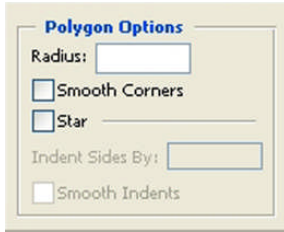
Elips biçiminde nesneler oluşturmamıza yarar.



Ayarlarda farklı olarak bir tek Circle seçeneğidir. Bu ayar seçili olduğu zaman elips yerine daire çizer.

Polygon

Çokgen nesne çizer. Sides kutucuğuna kaç kenarlı olacağı yazılır.



Radius: Oluşturulacak çokgenin yarıçapını cm ya da piksel cinsinden yazmamızı sağlar. Piksel için rakamdan sonra px yazmanız gerekir.

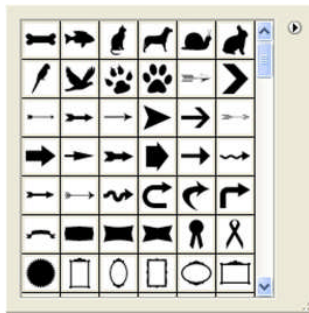
Smooth Corners: Çokgenin uçlarını yuvarlaklaştırır.

Intent Sides By: Çokgeni verilecek yüzde oranı ile yıldızla dönüştürür.

Smooty Indents: Yıldızın merkeze dönük iç uçlarını yuvarlaklaştırır.

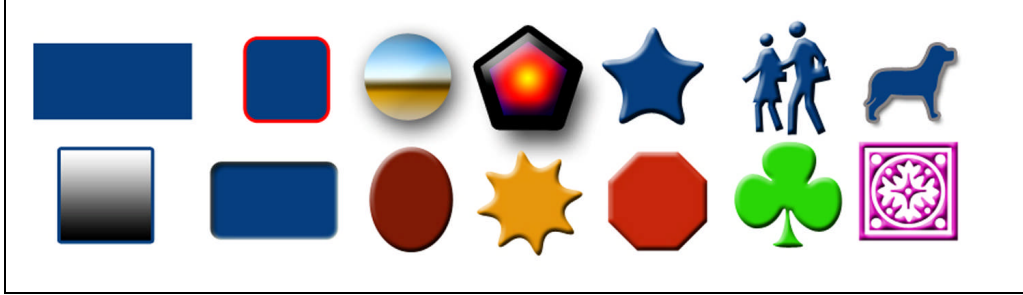
Costum Shape

Hazır cisim nesneleri resme eklememize yarar. Shape kutucuğunun yanındaki okla görüntülenen pencereden nesne seçilir ve resme eklenir. Ayarları Rectangle ile aynıdır.



Hazır nesnelerin hepsini görüntülemek için penceredeki ok tuşuna basarak etkinleştirilen menüden All seçeneğini tıklayınız.

Yapılan açıklamalar doğrultusunda aşağıda gördüğünüz nesneleri çiziniz.



Çizimleri oluştururken sadece hazır stillerle yetinmeyiniz, farklı stiller uygulamaya da çalışınız. Çizimleriniz sadece resimde gördüklerinizle sınırlı kalmayın. Ayrıca çizimleri üst üste getirerek değişik resimler elde edebileceğinizi de unutmayınız. Bol pratik yaparak, zorlayarak değişik görünümler elde edebilirsiniz. Elde ettiğiniz çizimleri ve çizimleri oluşturmak için izlediğiniz yolu arkadaşlarınızla ve öğretmeninizle paylaşınız. Bilgi paylaşarak çoğalır.

1.1.5. Onarım Araçları

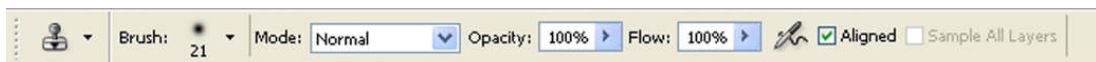


Bu bölümde tanıyacağımız araçlar, resim işleme programının kullanımı popüler olan araçlarıdır. Popüler olmasının nedeni ise kullanımlarının kolay ve zevkli olması yanında çok amaçlı kullanılabilmesidir. Bu bölümdeki araçları tanıdıktan sonra yüzde kırışıklığı giderebilecek ya da siyah beyaz bir resmi renklendirebileceksiniz. Şimdi araçları sırayla tanımaya başlayalım.

Istampa (Clone Stamp)

Bu araç yardımıyla bir resmin tamamının ya da belli bir kısmının bir başka resme ya da aynı resim içerisindeki başka bir bölüme kopyalanması sağlanır. Bu aracın temel özelliği adından da anlaşılabilir olduğu gibi pikselleri aynen (clone) kopyalamasıdır.

Öncelikle nereden kopyalama yapacağımızı belirlememiz gerekir. ALT tuşuna basılı tutarak tıkladığımız yer kaynağımız olarak belirlenir. Ardından bir başka resim ya da aynı resmin bir başka bölgesinde boyama yapar gibi artı işareti olarak görünen kaynağın üzerinden geçtiği pikseller aynen boyama yaptığımız yerlere kopyalanır. Tabi burada boyama yapar gibi –ki aslında bir çeşit boyamadır – çalışacağımız için fırçamızın ayarları önemlidir.



Ayarlar tanıdık olduğu için tekrar etmiyoruz. Ancak Aligned seçeneğini tanıtmamız gerekiyor. *Aligned* işaretli iken fareyi bırakıp tekrar işleme başladığınızda gerekli hizalama

yapılacaktır. Ancak *Aligned* seçili olmadığında her yeni tıklamada kaynağın başlangıç noktasından yeniden başlayacaktır.

Aşağıda gördüğünüz resmin arka planı çok uygun olduğu için turuncu renkteki balıkları Clone Stamp aracı ile kopyalayarak oluşturduk.

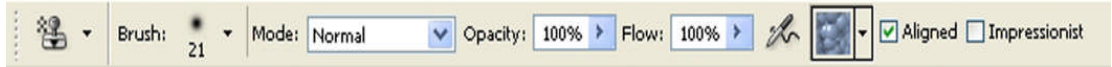


Sol taraftaki resmin orijinalidir. İki balık Clone Stamp aracı ile çoğaltılmıştır. Burada bu aracı bu şekilde kullanmamızın nedeni arka planın uygun oluşudur. Eğer arka plan uygun olmasa çoğaltmak için elbette ki başka yöntemler kullanabilirdi.

Bir an için arka planın uygun olmadığını düşününüz ve çoğaltma işlemi için neler yapabileceğinizi arkadaşlarınızla ve öğretmeninizle paylaşınız.

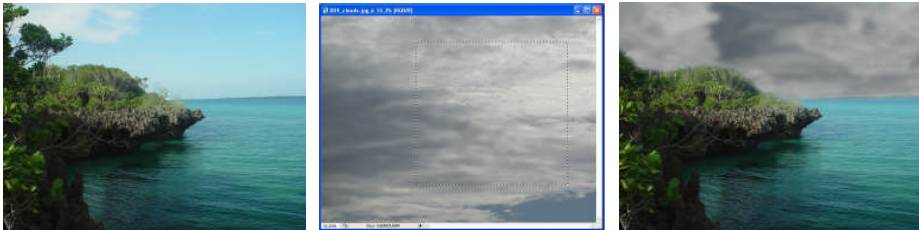
Doku İstampası (Pattern Stamp)

Adından da anlaşılacağı gibi bu araç resmin belli bölgelerine doku (pattern – desen) uyguluyoruz. Uygulayacağımız bu doku (desen) önceden tanımlanmış olabileceği gibi biz de tanımlayabiliriz. Önce aracımızın ayarlarını tanıyalım.



Araçların çoğu yine tanıdık olduğu için tekrara girmiyoruz. Farklı olarak desen kutusu içerisinden uygulayacağımız deseni seçebileceğimizi ve *Impressionist* seçili iken seçili desenimizin daha flu bir şekilde uygulanmasını sağlar.

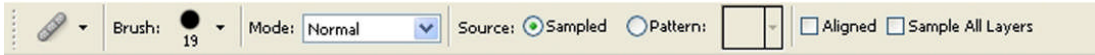
Resim işleme programında varsayılan olarak bazı desenler bulunmaktadır. Ancak çoğunlukla uygulamak istediğimiz deseni kendimiz oluşturmamız gerekir. Bunun için bir resimde desen olarak tanımlamak istediğimiz bölgeyi dikdörtgen seçim aracı ile seçer ve Edit/Define Pattern komutu veririz. Gelen pencereden desenimizin ismini tanımladıktan sonra desenimiz biz silinceye kadar desen kutusu içerisinde yerini alacaktır. Aşağıdaki resimleri inceleyiniz.



En baştaki orijinal resimde bulut yok denecek kadar azdır. Biz başka bir bulut resminin bir kısmını seçerek desen olarak tanımladık ve Pattern Stamp aracı ile resmimizin bir kısmına uygulayarak bulutlu bir görüntü elde ettik. Sizler de benzer çalışmalar yapınız.

Healing Brush

Clone Stamp aracı gibi çalışır ;ancak bu araçtan farklı olarak pikselleri aynen kopyalamaz. Kaynak ve hedef pikselleri kaynaştırarak orta bir yol sunar.



Sampled: Kaynak ve hedef piksellerini karıştırır.

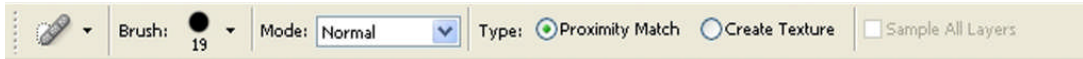
Pattern: Desen ve hedef piksellerini karıştırır. Aşağıdaki resimleri inceleyiniz.



Orijinal resimdeki sivilceler Healing Brush aracı ile temizlenmiştir.

Spot Healing Brush

Healing Brush aracından farkı herhangi bir noktadan renk örneği alma gereği duymamasıdır. Fırçanın altında kalan piksellerden ya da komşu piksellerden yararlanarak orta yolu bulur. Özellikle yüz kırıxıklıklarında ve benzer durumlarda oldukça iyi sonuçlar verir.



Proximity Math: Karışımı komşu piksellerden yararlanarak yapar.

Create Texture: Fırçanın altında kalan piksellerden yararlanarak karışımı yapar. Daha sık kullanılır.

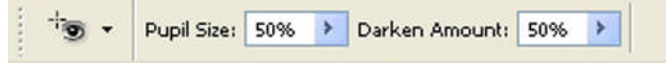


Healing Brush aracı ile kırıxıklıklar giderilmiştir.

Red Eye (Kırmızı Göz Düzeltici)



Flaşlı fotoğraf çekimlerinde sık karşılaşılan sorunlardan biridir. Red Eye aracı ile bu sorunu aşmak oldukça kolaydır. Aslında yaptığı işlem renk doygunluğunu artırarak karartmadır.



Pupil Size: Gözbebeği büyüklüğünü yüzde cinsinden ayarlar.

Darken Amount: Gözbebeğinin koyuluk değerini yüzde cinsinden ayarlar.



Patch

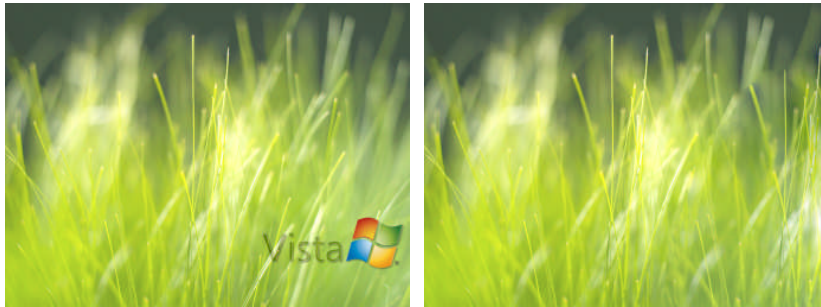


İşlev olarak Healing Brush'a benzer yani yine hedef ile kaynak arasında kaynaştırma yapar. Farkı örnekleme işlemini noktasal olarak değil, bölgesel olarak yapmasıdır. Araçla resimden bir bölge seçilir ve başka bir bölge üzerine taşınır.



Source: İşaretli iken seçili bölge taşınılan bölgeden etkilenir.

Destination: İşaretli iken taşınılan bölge seçili bölgeden etkilenir.



Birinci resimde görünen logoyu Patch aracı ile seçip uygun bir alana sürükleyerek temizledik. Sizler de benzer çalışmalar yapınız. Çalışmalarınızda iz bırakmamaya özen gösterin. İz bırakmamak için alan seçimi oldukça önemlidir.

Renk Değiştirici (Color Replacement)

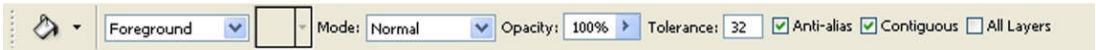
Resim işleme programının son sürümlerinde bulunan oldukça yararlı bir araçtır. Pikselleri değil sadece renkleri kopyalar. Renkleri kopyalarken orijinal resimdeki renklerin açıklık koyuluk dengelerine sadık kalır. Kırmızı göz sorunlarında yararlanılabileceğimiz gibi eski fotoğrafların restorasyonunda oldukça kullanışlıdır. Siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesinde de kullanılmaktadır. ALT tuşuna basılarak aynı veya farklı bir resimden alınan renk istenilen bölgelere uygulanır.



Mavi renk (0a4ca6) seçilerek çiçeğe uygulanmıştır

Color Replacement aracı kullanarak renk değiştirme çalışmaları yapınız.

Bu öğrenme faaliyetini bitirmeden önce çalışmalarımızda daha önce kullandığımız ancak detaylı ayarlarına değinmediğimiz Paint Bucket  aracını keşfetmeyi size bırakıyoruz. Aracımızın bir boyama aracı olduğunu ve temel kullanımını biliyorsunuz. Ayarlar paletinde daha önce tanımadığınız herhangi bir işlev olmadığından aracı rahatlıkla keşfedeceğinizden eminiz.



Aracı tanıdıktan sonra geometrik seçim araçları ve Paint Bucket aracından yararlanarak boyama çalışmaları yapınız. Çalışmaları arkadaşlarınızla ve öğretmeninizle paylaşınız.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
 ➤ Fırça aracı ile çizimin aynısını oluşturunuz. Bir çiçeği seçerek fırça olarak tanımlayınız.	➤ Shift tuşundan yararlanarak çizimi daha kolay yapabilirsiniz. View/Show/Grid menüsünden aktifleştirebileceğiniz gridler de size kolaylık sağlar.
 ➤ Line aracını kullanarak şekli oluşturunuz.  ➤ Geometrik nesne araçlarından yararlanarak şekli	➤ Çizimleri renklere ve stillere sadık kalarak çiziniz.
 ➤ Clone stamp aracını kullanarak resmi hazırlayınız.	➤ Bu tip bir çalışmada Clone Stamp aracını kullanırken kenarları yumuşak bir fırça seçmeniz daha iyi sonuç verecektir.
➤ Kırmızı göz problemi olan bir resim temin ederek sorunu “Red Eye” aracı kullanarak gideriniz.	➤ Kırmızı göz problemini boyama yaparak ya da onarım araçlarını kullanarak da çözebilirsiniz

KONTROL LİSTESİ

Gözlenecek Davranışlar	Evet	Hayır
Fırça ile ilgili çalışmaları yapabildiniz mi?		
Verilen çizimleri oluşturabildiniz mi?		
Resmi hazırlayabildiniz mi?		
Kırmızı göz problemini giderebildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınız arasında “Hayır” yoksa bir sonraki öğrenme faaliyetine geçebilirsiniz. Eğer “Hayır” cevabı vermişseniz, yapamadığınız işlemi ve varsa konularını tekrar ederek ya da öğretmeninizden yardım alarak eksiklerinizi gideriniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Resimlerde Path (yol/patika) oluşturabilecek, düzenleyebilecek ve sunduğu imkânlardan yararlanabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Basılı yayın sektöründe sayfa düzenleme görevini yürüten kişilerle ya da grafik tasarımcılarla görüşerek patikalardan nerelerde ve nasıl yararlandıklarını araştırınız. Öğrendiklerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

2. PATHS (YOLLARLA) ÇALIŞMA

Path nesnesi görüntü işleme programında Pen  aracıyla çizilen vektörel çizgilerle oluşturulmuş bir tür seçme ya da sınır tanımlama aracıdır. Yollardan birçok şekilde yararlanılabilir. Çizim yapmak, hassas seçimler oluşturmak, sayfa düzenlemede kullanmak üzere zemin kırpma gibi birçok amaçla kullanılabilir. Yollar çevresi ya da içi doldurulmadığı sürece baskıda görünmez.

Öncelikle yolları çizmek ve düzenlemek için kullanılan araçları tanıyalım.



2.1. Yol Çizme

2.1.1 Düz Yollar Çizme

Pen 

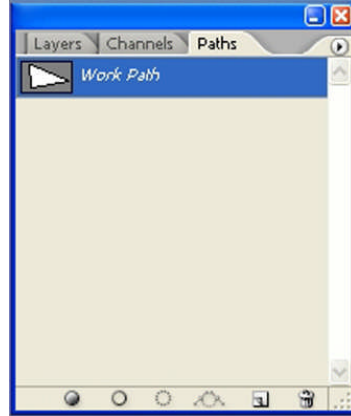
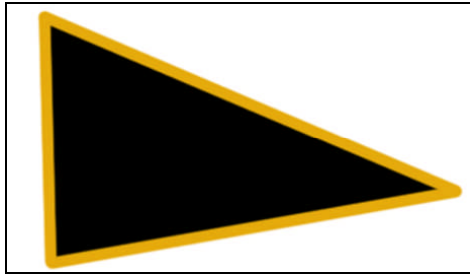
Pen aracı ekranda ayrı ayrı tıklanmış iki nokta arasına yol çizer. Kapalı ya da ucu açık yollar çizebiliriz. Düz çizgiler için SHIFT aracından yararlanabiliriz. Yolun oluşumunu tamamlamak için bitiş noktasında imlecin yanında (o) oluştuğunda tıklamamız ya da ucu açık yol oluştururken Pen aracına ya da başlangıç noktasına tıklamamız gerekir.

Oluşturduğumuz yollar Paths paletinde görüntülenecektir. Paths paletinden yararlanarak yolları çerçeveleyebilir (Stroke Path) ya da içini doldurabiliriz (Fill Path). Aşağıdaki açıklyamalar doğrultusunda ilk çiziminizi yapınız.

Options paleti ayarlarınız aşağıdaki gibi olsun.



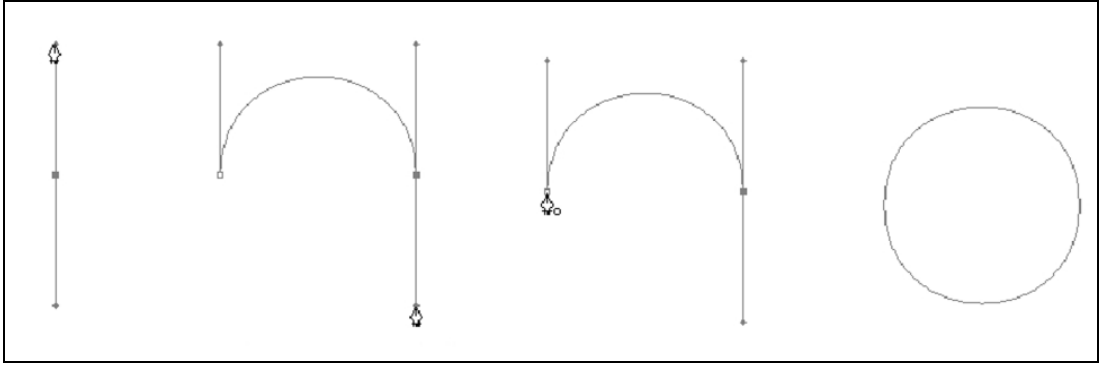
Paths paletini etkinleştiriniz. Pen aracını kullanarak üçgen şeklinde bir yol oluşturunuz. Oluşturduğunuz yolun palette *Work Path* olarak görüntülendiğini göreceksiniz. Ön plan rengini siyah yapınız. *Work Path* seçili iken paletin altındaki *Fill path with foreground color* düğmesine tıklayınız. Paletin içi siyah renkle dolacaktır. Ön plan rengini turuncu yapın ve bu kez de *Stroke path with brush* düğmesine tıklayın yolun turuncu renkle çerçevelendiğini göreceksiniz. Bu çerçeveleme o anda geçerli olan Brush ayarlarına göre yapılacaktır. Daha detaylı dolgu ve çerçeveleme ayarları için *Work Path*'in üzerine sağ tıklanarak gelen menüden *Fill Path* ve *Stroke Path* iletişim pencerelerini etkinleştirebilirsiniz. Bu konudaki gelişmiş ayarları keşfetmeyi size bırakıyoruz.



Farklı yollarla çalışmak için *Create New Path* komutu verebilirsiniz.

2.1.2. Eğri Yollar Çizme

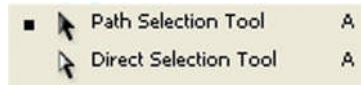
Pen aracı ile düz kenarlı çizimler yapabildiğimiz gibi eğri çizimlerde yapabiliriz. Bir daire oluşturarak uygulama yapalım. Pen aracı ile bir noktaya tıklayıp basılı tutarak fareyi başlangıç noktasından yukarıya doğru sürükleyip bırakınız. Ardından başlangıç noktasının sağına oluşturacağımız dairenin çapına göre boşluk bırakarak tıklayıp aşağıya doğru sürükleyiniz, dairemizin üst yarısı oluşmuş oldu. Şimdi başlangıç noktasına tıkladığımızda daire şeklinde bir yol oluştuğunu göreceksiniz. Başlangıçta istediğiniz sonuçları alamayabilirsiniz. Ancak tecrübe kazandıkça daha iyi sonuçlar alabilirsiniz.



2.1.3. Yolları Düzenleme

Yollar çizildikten sonra sabit kalan nesneler değildir. Yolları oluştururken yolun yapısına göre üzerinde Anchor Point adı verilen kontrol noktaları oluşur. Bu kontrol noktaları bize yolu yeniden düzenleme şansı verir. Ancak bu noktada iki aracı tanımamız gerekmektedir.

Bu araçlar Path Selection ve Direct Selection araçlarıdır.



Path Selection aracı bir yolu seçerek taşımamızı *Direct Selection* aracı ise kontrol noktalarından tutarak yeniden düzenlememizi sağlar. Bunun yanında Araç Çubuğunda Pen aracı ile birlikte yer alan diğer araçları da tanımamız gerekmektedir. Şimdi kısaca bu araçları tanıyalım.



Freeform Pen: Serbest bir şekilde çizim yaparak yol oluşturmamıza yarar.

Add Anchor Point: Kontrol noktası eklememize yarar.

Delete Anchor Point: Kontrol noktası silmemize yarar.

Covert Point : Daha önce kısaca açıklamış olduğumuz kontrol noktaları tek tip değildir. Kontrol noktaları eğriler için tutamaklı düz çizimler için tutamaksızdır. Convert Point aracı, kontrol noktasını tutamaklı ve tutamaksız olarak birbirine dönüştürür. Bunun için aracı seçtikten sonra kontrol noktasına tıklayıp sürüklememiz yeterlidir. Eğer eğriyi köşeliye çevireceksek sadece bir tıklama ile tutamakların kaybolduğunu görebiliriz.

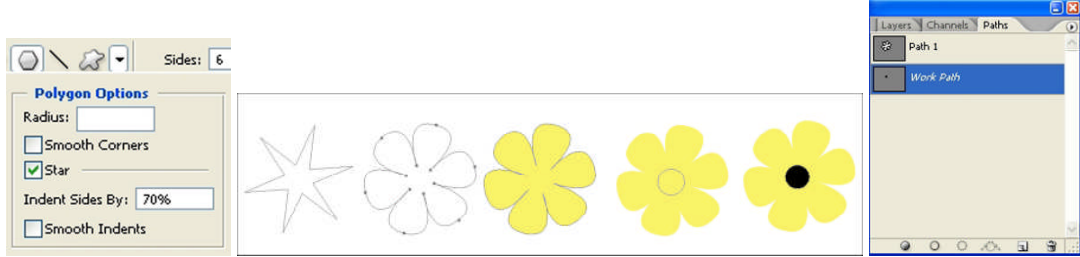
Konuyu uygulama çalışması ile daha iyi kavrayacaksınız. Uygulamaya geçmeden önce ayrı yollar oluşturmaya öğrenelim.

2.1.4. Ayrı Yollar Oluşturma

Şu ana kadar olan tecrübenizden ayrı yollar açıp çalışmayı kendi kendinize başarabilmeniz gerekir. Ayrı yollar oluşturmak tıpkı katmanlarla çalışırken yapıldığı gibidir. Create New Path komutu verir ve açılan yol seçili iken yolu çizeriz.

Yeni bir yol oluşturduğumuzda Work Path'in kendiliğinden oluştuğunu görmüştük. Work Path seçili iken Path paleti menüsünden Save Path komutu ile oluşturduğumuz yolu kaydedebiliriz. Bir sonra çizeceğimiz yol için eğer kaydettiğimiz yol palette seçili değilse yeni bir Work Path açılacaktır.

Şimdi son iki konuyu daha iyi anlamak için bir uygulama yapalım. Resmi dikkatli inceleyiniz.



Yukarıda gördüğünüz çalışma en başta gördüğünüz Polygon ayarları ile bir yıldız oluşturduk. Oluşturduğumuz yıldızın uçlarını Convert Point aracından yararlanarak yuvarlaklaştırdık ve içini sarı renkle doldurduk. Ardından Save Path komutu ile Path1 olarak kaydettik. Çiçeğimizin ortasına elips aracı ile bir yuvarlak çizdik. Onun içini de siyah renkle doldurarak son şeklini verdik. Sizler de aynı çalışmayı yapınız. Bu çalışma yanında farklı çalışmalar da yaparak arkadaşlarınız ve öğretmenlerinizle paylaşınız.

2.1.5. Yolları Dönüştürme

Konunun girişinde yolların hassas seçim aracı olarak kullanılabileceğini de belirtmiştik. Resim işleme programı ile oluşturduğumuz bir seçimi yola dönüştürebileceğimiz gibi bir yolu da seçime dönüştürebiliriz.

Bir yolu seçime dönüştürmek için Paths paletinden *Make Selection* ya da *Load path as a selection* komutunu vermemiz gerekir.

Bir seçimi yola dönüştürmek için seçimi oluşturduktan sonra yine Paths paletinden *Make work path from selection* komutunu vermemiz gerekir. Peki, bu dönüştürmelerden nasıl yararlanabiliriz. Örneğin, aşağıdaki gibi logotype (logotayp, özgün yazı) çalışmaları yapabilirsiniz.



Şimdi sol taraftaki oldukça basit çalışmayı nasıl yaptığımızı adım adım görelim.

Yazımızı küçük harflerle Arial Black, 100 pt olarak oluşturduk.

Oluşan katmana CTRL tuşuna basılı tutarak tıkladık ve yazıyı seçtik. Paths Paletinden yola döndürdük. Layers paletinden yazı katmanını silerek yolumuzu daha net görmemizi sağladık.

Direct Selection aracı ile SHIFT tuşuna basılı tutarak ‘h’ harfinin üst kısmındaki iki kontrol noktasını tutarak düz bir şekilde yukarı doğru yükselttik. Aynı işlemi ‘k’ harfi için de yaptık. Direct Selection ile Path Selection araçları arasında CTRL tuşuna basılı tutup yol nesnesine tıklayarak geçiş yapabiliriz. Direct Selection aracı ile seçtiğimiz noktalar içi dolu olarak görünür. Bir nokta birinci tıklayıpta seçilir ikinci tıklayıpta seçimden çıkarılır.

Yolumuzu siyah renk ile doldurduk. Bu aşamadan sonra yolumuza ihtiyaç duymadığımız için sildik ve resmimizi jpeg olarak kaydettik.

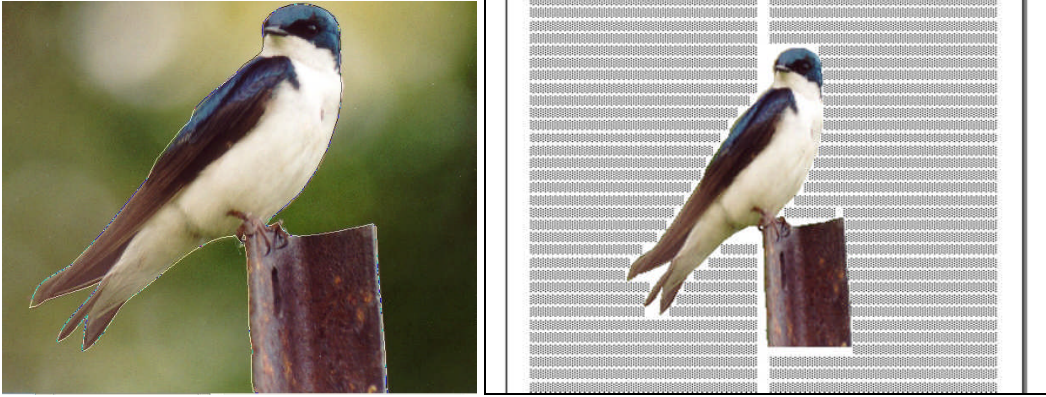
Bu çalışma yapılabilecekler arasında oldukça basit bir çalışmadır. Bu yöntemle çalışarak ve yaratıcılığınızı kullanarak çok daha iyi çalışmalar yapabilirsiniz.

Bu çalışmayı yaparken üst sınırları hizalamada sorun yaşayabilirsiniz. Bu sorunu kolayca aşabilmek için View menüsünden cetveli etkinleştirin (CTRL+R) ve üst cetvele tıklayarak fareyi aşağıya doğru sürükleyin bir kılavuz çizgi oluştuğunu göreceksiniz. Kılavuz çizgiyi CTRL tuşuna basılı tutarak yeniden konumlandırabilir ya da tekrar cetvele sürükleyerek kaldırabilirsiniz. Oluşturacağımız bu kılavuz çizgi size hizalamada yardımcı olacaktır.

Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda sağ taraftaki üç renkli çalışmayı da siz yapın. Çalışmada aynı harfleri ve aynı renkleri seçin. Yeni bir sayfa açarak Century yazı tipi ve 100 pt ile çalışmaya başlayın. Düzgün hizalamak için yan ve üst cetvelden yararlanarak oluşturacağınız kılavuz çizgilerden yararlanmayı unutmayın. Çalışma esnasında zorlandığınız yerlerde öğretmeninizden yardım alabilirsiniz.

2.1.6. Kırpma Yolu Oluşturma

Yollardan sayfa düzenlemede de çok sık yararlanır. Daha önceki çalışmalarımızda Alpha kanalı kullanarak bir resmin sayfa düzenleme programında belli bölümlerinin gizlenmesini sağlamıştık. Aynı işi yol kullanarak da yapabiliriz.



Gördüğünüz resimdeki kuş ve üzerine konduğu cisim seçilerek yol olarak tanımlanmış ve bu yol bir isim verilerek kaydedilmiştir. Sayfa düzenleme programında metnin resim etrafından yolu esas alarak akması sağlanmıştır. Genellikle yayıncılıkta baskı amaçlı resimler CMYK modunda ve TIFF formatında kaydedilir. Ancak Jpeg formatının da oluşturulmuş yolları desteklediğini hatırlatmakta yarar var. Yollardan kırpma amaçlı yararlanmak için yukarıda anlattıklarımız yeterlidir. Ayrıca Paths paleti menüsünden Clipping Path komutu ile aktifleşen aynı isimli pencereden kırpma da kullanılacak ismi ve gerginlik değeri olarak tanımlanabilecek değeri de girebiliriz. Bu pencerede görünen Flatness değeri (0,2 -100) kırpma yolunu oluşturan segmanların nesnenin sınırını oluştururken ne oranda kavisleneceği belirler. Genellikle yüksek çözünürlükler (1200–2400 gibi) için 8 – 10 arası değerler yeterken daha düşük çözünürlüklerde (300–600) 1 ile 3 arası değerler tercih edilir.

Bu öğrenme faaliyetini de burada sonlandırıyoruz. Yolların kullanımı elbette ki anlattıklarımızla sınırlı değil. Daha çok pratik yaparak ve değişik kaynaklardan edineceğiniz bilgilerle yolların sizlere sunduğu imkânlardan daha geniş ölçüde yararlanabilirsiniz. İleri düzey çalışmaların yolu bu çalışmalarla kazanacağınız temel bilgi ve becerilerinizi araştırma ve bol pratikle geliştirmektir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
 ➤ Gördüğünüz çizimleri yollarını çizip stroke (çerçeve) ekleyerek yapınız.	➤ Yolu oluşturduktan sonra aynı renkleri kullanarak çerçeve ekleyiniz. Yolu silmeyiniz.
 ➤ Gördüğünüz üçgeni yol olarak oluşturup dolgu ve çerçeve ekleyerek oluşturunuz.	➤ Aynı renkleri kullanınız. Yolu silmeyiniz. Shift tuşundan yararlanabileceğinizi unutmayınız.
 ➤ Yukarıdaki çizimi Pen aracı kullanarak oluşturunuz ve aynı renklerle çerçeve ve dolgu veriniz.	➤ Bu çizim sizi biraz zorlayacaktır. Bir daire oluşturduktan sonra kontrol noktası ekleme, Convert ve Direct Selection araçlarından yararlanarak çizimi oluşturabilirsiniz. İşinizi tamamladıktan sonra yolu silmeyiniz.
➤ Sevdiğiniz bir sanatçının resmini temin ederek. Sadece sanatçının görüneceği şekilde bir kırpma yolu hazırlayınız..	➤ Sanatçıyı çevresinden tamamen ayırınız. Yolu kaydetmeyi unutmayınız.

KONTROL LİSTESİ

Gözlenecek Davranışlar	Evet	Hayır
Yolları oluşturarak çerçeve verebildiniz mi?		
Yolu düzgün bir şekilde oluşturarak dolgu ve çerçeve verebildiniz mi?		
İstenilen şekli oluşturabildiniz mi?		
İstenilen özelliklerde kırpma yolu oluşturabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınız arasında “Hayır” yoksa bir sonraki öğrenme faaliyetine geçebilirsiniz. Eğer “Hayır” cevabı vermişseniz, yapamadığınız işlemi ve varsa konularını tekrar ederek ya da öğretmeninizden yardım alarak eksikliğinizi gideriniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Filtreleri tanıyacak ve resimlerinize ya da resimlerinizin seçili bir alanına filtre uygulayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Fotoğrafçıların hangi durumlarda filtre kullandıklarını ve çoğunlukla hangi filtreleri kullandıklarını araştırınız.

3. FİLTRELER

Resim işleme programın en iddialı olduğu değiştirme ve dönüştürme aracı filtrelerdir. Program oldukça geniş seçenekleri sunduğu gibi bu filtrelerin değişik ayarlarla uygulanabilmesi seçenekleri hayal gücümüzle sınırlı bir düzeye taşımaktadır.

Filtreleri tanımaya başlamadan önce kullanırken bilmemiz gereken temel kuralları görelim.

3.1. Filtre Uygulamada Temel Kurallar

Filtreler Resim işleme programının Filtreler ana menüsü altında toplanmıştır. Bu menüde filtrelerle ilgili araçlar yanında daha önce görmüş olduğumuz bazı yardımcı araçlar da bulunmaktadır.

Filtreleri Kullanma

Temel olarak filtrelerin kullanımını ikiye ayırabiliriz.

Resmin tümüne filtre uygulama: Bir resmin herhangi bir kısmını seçmezsek program tüm resmi seçili olarak varsayarak filtreyi resmin tamamına uygulayacaktır. Bu noktada katmanların her birini ayrı bir resim olarak düşünmeniz gerektiğini hatırlatmakta fayda var. Bir başka deyişle resim işleme programında filtreleri farklı katmanlara aynı anda uygulayamayız (Birbiriyle ilişkilendirilmiş katmanlarda bunu yapabiliriz.).

Resmin seçili bir bölümüne filtre uygulama: Resmin bir bölümünü seçtiğimizde uygulanan filtreden yalnızca seçili alan etkilenecektir. Seçili bir alan olduğu sürece bu alana farklı filtreler uygulaymamız mümkündür.

Son Filtreyi Tekrarlama

Fitler menüsünün en üstünde yer alan komutla son uyguladığımız filtreyi tekrar uygulayabiliriz. Bu komutun görünümü versiyonlara göre değişiklik göstermektedir. Son versiyonda en son uygulanan filtrenin adı görünmektedir. Kısa yolu CTRL+F'dir. Eğer son filtreyi değişik ayarlarla uygulamak isterseniz, CTRL+ALT+F kısa yolunu kullanabilirsiniz.

Filtre Ayarlarını Resetleme

Bir filtreyi uyguladıktan sonra tekrar açtığımızda son uyguladığımız ayarların etkin olduğunu görürüz. Bu durumda filtre ayarlarını varsayılanı döndürmek için CTRL tuşuna basılı tuttuğumuzda DEFAULT'a dönüşen Cancel düğmesine tıklamamız gerekir. Ayrıca Reset için ALT tuşuna basılı tutmamız gerekir.

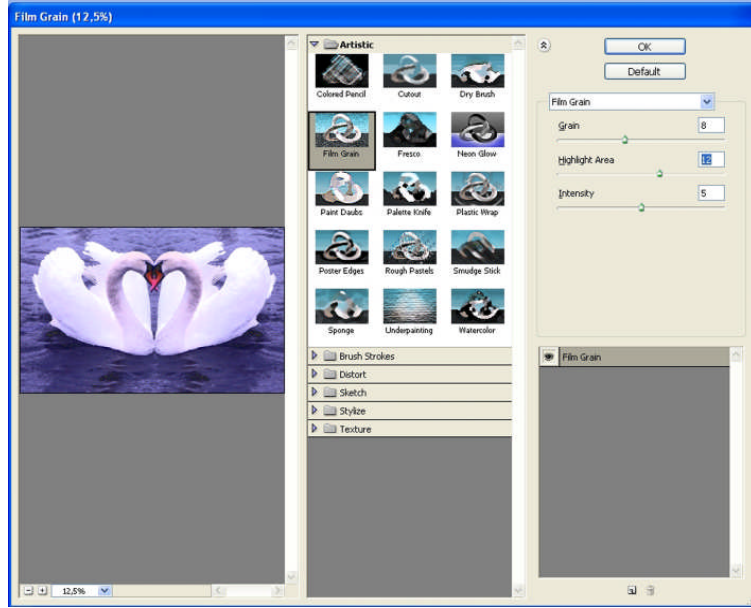
Bu temel kuralları öğrendikten sonra şimdi de Filter menüsünde yer alan filtre kategorilerini ve belli başlı filtreleri tanıyalım.

Filtrelerin tümünü örnek resimleri ile birlikte anlatmamız modülümüzün kapsamını aşacaktır. Bu nedenle ayrıntılı tanıtım ve uygulamalarımızı sık kullanılan filtrelerle yapmamız daha uygun olacaktır. Ancak bu sizlerin burada ayrıntılarına değinilmeyen filtreleri keşfedip uygulamanıza engel değil. Yapacağınız uygulamalarla filtrenin etkilerini ve ayarlarını hemen anlamanız çok kolay olacaktır. Filtreleri etkili kullanmanın tek yolu yapacağınız çalışmalar sonucu kazanacağınız deneyimdir.

Filtreleri tanımaya başlamadan önce filtrelerin özellikle dosya boyutu büyük olan resimlere uygulanmasında bilgisayar belleğinin oldukça önemli olduğunu hatırlatmakta yarar görüyoruz. Eğer bilgisayarınızın belleği sizi sıkıntıya sokuyorsa daha düşük boyutlu resimlerle çalışmanızı öneriyoruz.

3.2. Filtre Galerisi

Filter Gallery Filter ana menüsü altında yer alır. Eğer uygulayacağımız filtre Artistic, Brush Strokes, Distort, Sketch, Stylize ve Texture setlerinde yer alıyorsa bu filtrelerden birini uyguladığımızda başlığı uyguladığınız filtre adı olarak aynı iletişim penceresi açılacaktır.



Filter Gallery iletişim penceresi üç ana bölümden oluşur.

Sol bölümde resmin ön izlemesi bulunmaktadır. Buradaki resmi alt kısımdaki yardımcı menülerle büyültüp küçültebiliriz. Bunun dışında CTRL tuşuna basılı tutarak tıklamak suretiyle büyültüp ALT tuşuna basılı tutarak tıklamak suretiyle küçültebiliriz.

Orta bölümde pencerede filtre setleri ve onların altında filtre sembolleriyle birlikte adları yer alır buradan uygulayacağımız filtreyi seçeriz.

Sağ bölümde ise seçili filtrenin ayarları yer alır. Ayrıca bu bölüm altında uygulanmış olan filtrelerin listesi görüntülenir. ALT tuşuna basılı tutarak uyguladığımız filtreler bir önce uygulanan filtrenin üstüne uygulanır ve bu listede bu şekilde uygulanan her filtre ayrı ayrı görünür. Uygulanmış filtrelerin başındaki göz simgesi ile filtrenin etkisi resimden kaldırılabilir ya da sürüklenerek filtrelerin uygulama sırası değiştirilebilir.

3.2. Filtre Kategorileri

3.2.1 Artistik (Artistic) Filtreler

İlk sırada yer alan kategori artistik filtrelerdir. Adından da anlaşılacağı gibi bu set altında yer alan filtreler resimlere el işçiliğinden geçmiş etkisi verir.

Colored Pencil: Resme renkli kuru boya etkisi kazandırır.

Colored Pencil'de üç ayar bulunmaktadır.

Pencil Width: Kalem ucunun genişliğini ayarlar. Değer arttıkça ayrıntılar azalır.

Stroke Pressure: Kalemin kağıda yaptığı basıncı ayarlar. Değer arttıkça kalem kendini daha çok gösterir.

Paper Brightness: Kâğıdın parlaklığı ayarlanır. Değer arttıkça kalem darbeleri ön plana çıkar.

Aşağıda gördüğünüz resme sırasıyla 10, 9, 25 değerleri verilerek Colored Pencil filtresi uygulanmıştır. Resmi orijinali ile karşılaştırınız.



Cutout: Resmin renklerini geçişlere göre gruplar ve sanki el işi kâğıdından kesilerek yapılmış gibi bir etki verir.

Dry Brush: Resme yağlı boya ile sulu boya etkisi kazandırır.

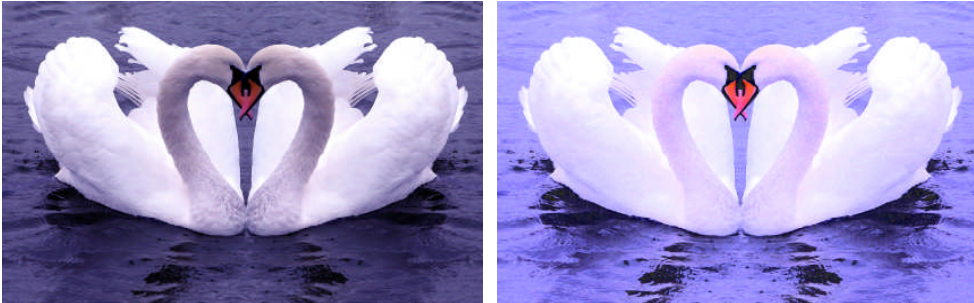
Film Grain: Resme az ya da çok pozlanmış etkisi kazandırabiliriz. İri grenler oluşturabiliriz.

Film Grain'de 3 ayar vardır.

Grain: Film kâğıdının gren yoğunluğu ayarlanır. Değer yükseldikçe grenler de artar.

Highlight Area: Açık renkli grenleri ifade eder değer arttıkça resim daha aydınlık görünecektir.

Intensity: Pozlama ışığının şiddetini ifade eder. Değer arttıkça açık renkli grenlerin aydınlığı artar. Aşağıdaki resim sırasıyla 7, 20, 10 değerleriyle elde edilmiştir.



Fresco: Resmi freske (Yaş duvar sıvası üzerine kireç suyunda eritilmiş madeni boyalarla yapılmış resim) çevirmeye çalışır. İnternette 'fresk' araması ile örneklerini görebilirsiniz.

Neon Glow: Resmin açık renkli piksellerinin ardından sizin belirleyeceğiniz bir renkte ışıltı yayar.

Neon Glow filtresinde Renk seçimi ile birlikte 3 ayar vardır.

Glow Size: Renkleri yumuşatır ve altından kor rengi çıkmaya başlar. Eksi değerlerde resmi negatife dönüştürmeye başlar ve kor rengi koyu renklerin altından çıkmaya başlar.

Glow Brightness: Kor renginin parlaklığı ve resme etkisi ayarlanır.

Glow Color: Kor rengini belirlememizi sağlar.

Aşağıda gördüğünüz resim 0, 17 değerlerinde eflatun renk seçilerek elde edilmiştir.



Paint Daubs: Resmi bir fırçayı rasgele sürerek oluşturmuş gibi bir etki verir.

Palette Knife: Resmin ayrıntılarını azaltır ve resim çok ince bir fırçayla yapılmış etkisi verir.

Plastic Warp: Resme ince ve parlak bir plastik tabaka ile kaplanmış etkisi verir.

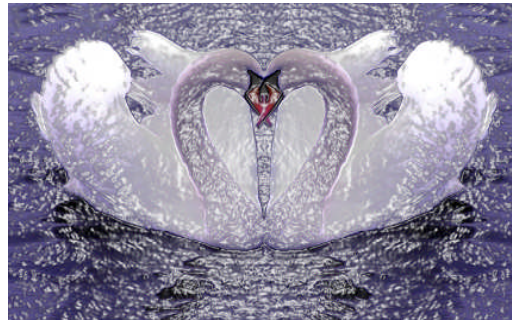
Üç ayar bulunmaktadır.

Highlight Strenght: Kaplanan plastiğin ışığı yansıtma gücü ayarlanır. Değer arttıkça kaplama daha belirgin olur.

Detail: Plastiğin ayrıntılı görünümü ayarlanır. Değer arttıkça plastik tabaka belirginleşir.

Smoothness: Plastik tabakanın kıvrımlarının yumuşaklığını belirler. Değer arttıkça tabakaya kalınlaşma etkisi verir.

Aşağıdaki resim 20, 12, 11 değerleri ile elde edilmiştir.



Poster Edges: Resimde bulunan renk sayısı azaltır ve renk geçişi sınırlarını siyah renge boyar.

Rough Pastels: Resme bir doku üzerine pastel boya ile boyanmış etkisi verir.

Smudge Stick: Resmin açık renkli bölgelerini daha parlak bir hale getirir ayrıntıları kaybettirir.

Sponge: Resme süngerle yapılmış gibi bir etki verir.

Underpainting: Resmi dokulu bir zemine boyadıktan sonra üstüne de sonuç görüntüsünü boyar.

Water Color: Resmi sulu boya ile yapılmış etkisi verir.

3.2.2. Blur (Bulanıklaştırma) Filtreleri

Average: Seçili alanı ya da resmin tümünü resim içerisindeki renklerin ortalamasını alarak doldurur. Diyalog kutusu açmaz.

Blur: Resmi standart bir değerde bulanıklaştırır. Diyalog kutusu açmaz.

Blur More: Netlik ayarını bir öncekinin iki katı kadar bulanıklaştırır.

Box Blur: Piksellerin yakın komşularıyla olan renk ortalamalarını esas alarak resmi bulanıklaştırır. Diyalog kutusundan bulanıklaştırma ayarlanabilir.

Gaussian Blur: Gauss Çan eğrisi kullanarak bulanıklaştırma yapar. Diyalog kutusundan ayarlanabilir.

Lens Blur: Özellikle alan derinliği etkisi oluşturmak için ideal bir araçtır. Ayrıntılı ayarlara sahiptir.

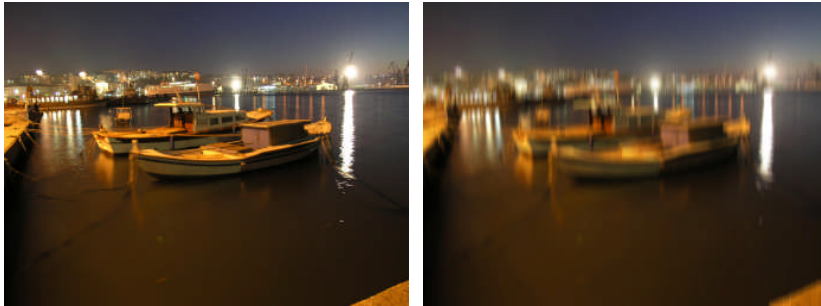
Motion Blur: Resimde hareketi göstermek için yararlı bir araçtır. Sarsıntı etkisi de verilebilir.

İki ayar bulunmaktadır.

Angle: Hareketin yönü açısal değer olarak belirlenir.

Distance: Bulanıklığın şiddeti ayarlanır.

Resimdeki sarsıntı etkisi 90 derece, 25 değerleri ile elde edilmiştir.



Radial Blur: Resmi çekilen nesneye objektifle yaklaşıp uzaklaşma ya da nesnenin etrafında hızla dönme gibi etkiler oluşturur. Fotoğrafçıların kullandığı Zoom patlaması tekniğini kolaylıkla uygulayabilirsiniz. Bu araçla oldukça dikkat çekici sonuçlar elde edebilirsiniz. Ayarları tanıyalım.

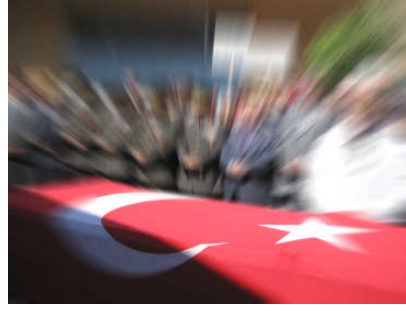
Amount: Bulanıklığın şiddeti ayarlanır.

Blur Method: Spin, sarmal şekilde, Zoom uzaklaştırma şekilde bulanıklaştırma yapar.

Quality: Bulanıklığın kendi içerisinde ne kadar temiz olacağı ayarlanır.

Blur Center: Bulanıklığın merkezi ayarlanır. Varsayılan olarak resmin merkezidir ama elle başka bir bölge merkez olarak ayarlanabilir.

Aşağıdaki çalışmalarda bulanıklaştırmadan etkilenmesi istenmeyen alan seçilmiş ardından seçim ters çevrilerek Radial Blur uygulanmıştır. Adımları geri alarak değişik ayarlarda denemeler yapmanız daha iyi sonuçlar almanızı sağlayacaktır.



Shape Blur: Bulanıklaştırma yöntemini grafiksel olarak belirlememizi sağlar.

Smart Blur: Pikselleri karıştırma kontrast geçişlerine sınırlar koyma gibi yöntemlerle işlem yapar. Ayar seçenekleri kullanılarak oldukça değişik etkiler elde edilebilir.

Surface Blur: Resmi keskin kenarları dikkate alarak bulanıklaştırır.

3.2.3.Brush Stroke (Fırça Darbesi) Filtreleri

Acennted Edges: Resmin renk geçişleri arasındaki belirgin farkları çizgilere çevirir.

Angled Strokes: Resmin köşegenleri doğrultusunda fırça darbeleri atarak resmi yeniden boyar.

Crosshatch: Renkli kuru boya ile çizilmiş etkisi verir.

Dark Strokes: Resmin karanlık bölgelerini siyaha aydınlık bölgelerini beyaza yaklaştırır.

Ink Outlines: Belirgin ayrıntılar veya ana hatlar ince uçlu mürekkepli kalemle boyanmış etkisi verir.

Spatter: Resmi küçük boya zerrecikleriyle yeniden oluşturur.

Sprayed Strokes: Resme pistole ile boyanmış etkisi verir.

Sumi-e: Kenarları bulanık, ortası koyu siyah desenler verir.

Aşağıdaki resimleri inceleyiniz.



Orijinal resim, Sprayed Strokes, Dark Strokes

3.2.4 Distort (Çarpıtma) Filtreleri

Diffuse Glow: Resmin üzerinde grenli ve beyaza çalan bir efekt yapar.

Displace: Resimdeki piksellerin yerlerini değiştirir. OK tuşuna bastığımızda şablon olarak kullanmak istediğimiz dosyalar istenecektir. Herhangi bir PSD dosyasını şablon olarak kullanabileceğimiz gibi Programın ana dizini altında bulunan Plug-Ins klasörü altındaki Displacement Map klasörü içinde bulunan hazır şablonlardan irini kullanabilirsiniz.

Glass: Resmi cam arkasındaymış gibi gösterir.

Lens Correction: Resimler üzerinde belirli deformasyonlar yapar. Esas görevi objektif kullanımından kaynaklanan perspektif hatalarını gidermektir. Ancak bunun yanında resim üzerinde değişik birçok işlem yapılabilir. Ayrı bir program olabilecek kadar ayrıntılı ayarlara sahiptir. Keşfetmeyi size bırakıyoruz.

Ocean Ripple: Resmi su altında görünüyormuş gibi gösterir.

Pinch: Resmin bir noktasından tutup çekebiliriz. Kullanımı oldukça basittir.

Polar Coordinates: Piksellerin koordinat sistemini değiştirerek resimleri yamultur.

Ripple: Seçili alanın ya da resmin tümünün üzerinde su dalgalanması ya da dalga izi benzeri etkiler oluşturur.

Shear: Resmin bir kısmını ya da tümünü etkileyecek şekilde belli bir yöne doğru eğer. Diyalog kutusundaki doğruya tıklayarak eklediğimiz kontrol noktalarıyla farklı eğimler oluşturabiliriz.

Spherize: Resmi yatay, dikey ve merkezi olarak sıkıştırır ya da genişletir.

Twirl: Resmi istenilen ayarlar doğrultusunda girdaba dönüştürür.

Wave: Resmi dalgalandırır. Detaylı ayarlarıyla çok sayıda dalgalandırma seçeneği sunar.

Zigzag: Resmi ya da seçili alanı merkezden dışa doğru dalgalandırır.



Orijinal resim, Twirl, Glass, Shear

3.2.5. Noise Filtreleri

Add Noise: Resmin üzerinde kumlanma etkisi oluşturur.

Despeckle: Belirgin renk değişimlerine sahip kenarları sabitleyerek diğer alanları bulanıklaştırır.

Dust & Scratches: Grenli resimleri grensiz hale getirir.

Median: belirli bir yarıçap içerisindeki komşu piksellerin renk ortalamasını alarak bulanıklaştırma yapar.

Educe Noise: Resimdeki parazitleri giderir.



Orijinal, Add Noise

3.2.6. Pixelate Filtreleri

Color Halftone: Resmin üzerine aşırı tram filtresi uygular.

Crystallize: Resmi ya da seçili alanı kristalize eder.

Facet: Elle çizilmiş etkisi verir. Bazı ayrıntılar kaybolur.

Fragment: Her pikselin dört kopyasını alarak renk değerinin komşuları ile ortalamasını alıyor. Sonuç olarak resim ya da seçili alan birbirine girer.

Mezzotint: Resim üzerine doku atar.

Mozaic: Seçili alanı ya da resmi istenilen ayarlara göre mozaikler. Cell Size ayarı yapılarak mozaiklerin şekli belirlenir. Özellikle habercilikte sık kullanılan bir filtredir.

Pointilize: Resmi noktacıklar haline getirir. Noktaların büyüklüğü ayarlanabilir.



Orijinal, Mozaic, Crystallize

3.2.7. Render Filtreleri

Clouds: Seçili alanı ya da resmi ön plan ve arka plan renklerinde blut olarak kaplar.

Difference Clouds: Resimdeki ya da seçili alandaki mevcut renkleri harmanlayarak bulut oluşturur.

Fibers: Seçili ön ve arka plan renklerini kullanarak göre doku oluşturur.

Lens Flare: Fotoğrafın istenen yerinde ışık kırılması (parlama, halelenme) etkisi verir.

Lighting Effects: Seçili alanın ya da resmin dilediğimiz yönüne yine istediğimiz şekilde ışıklandırma yapar. Oldukça kullanışlı bir filtredir.



Orijinal, Lens Flare, Lighting Effectts

3.2.8 .Sharpen Filtreleri

Sharpen: Resimde ya da seçili alanda kenar çizgileri keskinleştirerek netlik sağlar.

Sharpen Edges: Keskinleştirmeyi renk geçişi olan kenarlara uygular.

Sharpen More: Sharpen filtresinden daha sert keskinleştirme uygular.

Smart Sharpen: Resmin içerisindeki bulanık alanları tespit ederek keskinleştirme işlemini bu noktalara uygulamaya yarar. Net alanlara dokunmaz

Unsharp Mask: Denetimi tümüyle kullanıcıya bırakarak kenar ayrıntılarında kontrastı artırarak keskinleştirme sağlar.



Orijinal, Sharpen More, Smart Sharpen

3.2.9 .Sketch Filtreleri

Sketch filtreleri genellikle ön plan ve/veya arka plan renklerini kullanarak, resim yüzeylerine doku ekleyerek, kabartma etkisi ya da elle çizilmiş etkisi vererek taslak görüntü elde etmemizi sağlar. Filtreleri keşfetmeyi size bırakıyoruz.



Orijinal, Chrome, Graphic Pen, Photocopy, Conte Crayon

3.2.10. Stylize Filtreleri

Diffuze: Pikselleri yerinden oynatarak resme değişik görünüm kazandırır.

Emboss: Resme rölfey veya kabartma efekti uygular.

Extrude: Resmi verilen ayarlar doğrultusunda üç boyutlu karelere böler.

Find Edges: Resim içindeki kontrast bölgeleri dikkate alarak çizim etkisi verir.

Glowing Edges: Resmin renk geçişlerine neon ışığı etkisi verir.

Solarize: Resmin negatif ve pozitifini karıştırır.

Tiles: Resmi verilen ayarlar doğrultusunda birbirilerine olan uzaklıklarını ayarlayabileceğimiz karelere böler.

Trace Contour: Belirgin parlaklığa sahip alanları ayırarak çevrelerine ince çizgiler yerleştirir.

Wind: Resme ya da seçili alana rüzgâr etkisi verir.



Orijinal, Emboss, Glowing Edges

3.2.11 .Texture Filtreleri

Texture filtreleri resmin yüzeyine konturlar uygulayarak değişik görüntüler elde etmemizi sağlar. Texture filtrelerini tanımayı da size bırakıyoruz.



Orijinal, Craquelure, Grain, Mosaic Tiles, Patchwork, Stained Glass, Textturizer

3.2.12 .Video Filtreleri

De- Interlace: Resme video görüntüsü etkisi vermek için kullanılır.

NTSC Colors: Resmi NTSC tabanlı video aygıtları tarafından kabul edilebilir hale getirir.

3.2.13. Diğer Other) Filtreler:

Custom: Resimdeki her pikselin ya da piksel grubunun parlaklık değerini matematiksel olarak değiştirmek için kullanılır. Bu araç ile yapılan çalışmalar kaydedilerek yeni filtreler elde edilebilir.

High Pass: Resmin içindeki keskin geçişleri yumuşatır ve parlak alanları vurgular.

Minimum: Resimdeki siyah pikselleri ön plana çıkarır.

Maximum: Resimdeki beyaz pikselleri ön plana çıkarır.

Offset: Resmi yatay ya da düşey olarak verilen ayarlar doğrultusunda kaydırır.



Orijinal, Maximum, Offset

3.3. Diğer Araçlar

Bu başlık altında araç çubuğunda bulunan ancak şu ana kadar tanıtmadığımız birkaç aracı kısaca tanıyalım. Ardından çok yararlı bir araç fotoğraf(Photomerge) birleştirme aracını tanıyarak modülümüzü bitirelim.



Blur (bulanıklaştırıcı): Fareyi sürüklediğimiz alanı bulanıklaştırır. Resmin küçük bir bölümünü bulanıklaştırmak istediğimiz zaman oldukça kullanışlıdır.

Sharpen (keskinleştirici): Fareyi sürüklediğimiz alanı keskinleştirir. Renkler arasındaki kontrastı artırarak kenarları daha da belirginleştirir.

Smudge (bulaştırıcı): Fare ile tıkladığımız yerdeki piksellerin rengini sürüklediğimiz alana bulaştırır.

Şimdiye kadar yaptığımız çalışmalarda kazandığınız deneyim ile araçları kullanmakta zorlanmayacağınız için detaylı anlatıma gerek görmüyoruz.

Slice ve Slice Select: İnternet uygulamaları için kullanılan araçlardır. Etkileşimli düğmeler oluşturmak amacıyla kullanılırlar. Slice aracı ile resmin belli bir bölgesi seçilir ve bölge etkileşimli hale getirilir. Slice selection aracı ise Etkileşimli aracı yeniden düzenlemek için kullanılır. Bu arada Slice Paleti yardımıyla etkileşimli alanlar adlandırılarak link verilir.

Slice araçlarını modülümüzün kapsamına girmediği için detaylı olarak tanıtmıyoruz.

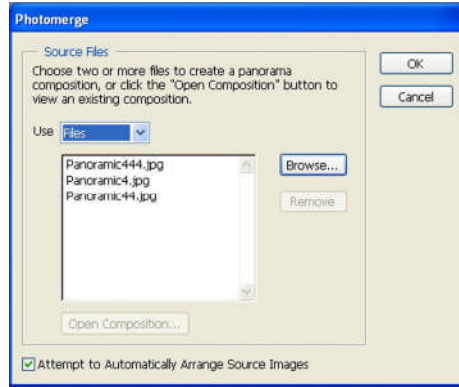
Photomerge (Fotoğraf Birleştirici)

Bazen fotoğraflamak istediğimiz alanı objektiflerimizin açısı nedeniyle bir kareye sığdıramayabiliriz. Fotoğrafçılar bu durumda alanı birkaç fotoğrafa bölerek daha sonra birleştirirler. Bu tip fotoğraflar panoramik olarak tanımlanır.



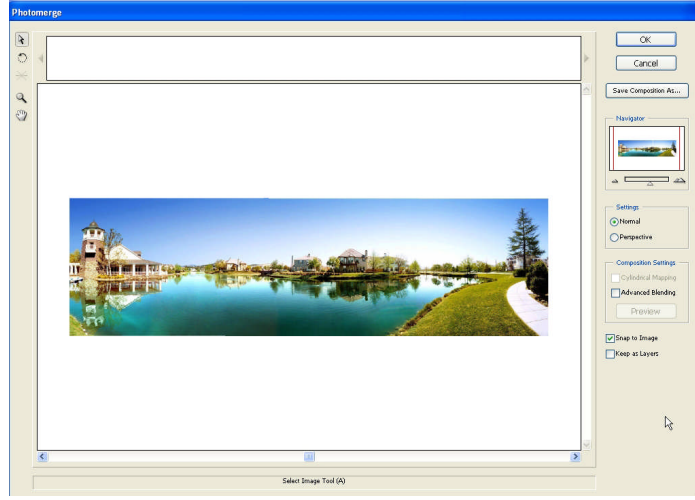
Şimdi aracımızı tanıyalım

File/Automate/Photomerge komutuyla iletişim penceresini aktifleştiriyoruz.



Bu pencereden yararlanarak birleştireceğiniz resimleri çağırıyoruz.





Fotoğraflarınızda bir uyumsuzluk yoksa otomatik olarak birleştirilecektir. Bir uyumsuzluk durumunda program sizi uyaracaktır. Fotoğrafları elle düzenleme imkânı da mevcuttur *Perspective* seçeneği işaretlenirse *Normalde* paralel olarak yapılan birleştirme işlemi perspektife uygun olarak olası en geniş alanı elde edecek şekilde yapılır. Snap to Image seçeneği işaretlenirse otomatik yerleştirme yapar. Keep as Layers seçeneği işaretlenirse birleştirilen fotoğrafların her biri ayrı bir katman olarak tanımlanır.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

1. Aşağıdakilerden hangisi Brush aracının simgesidir?



2. Aşağıdakilerden hangisi Patch aracının simgesidir?



3. Aşağıdakilerden hangisi Clone Stamp aracının simgesidir?



4. Düz çizimleri kolaylıkla oluşturabilmek için hangi tuşa basılı tutularak çizim yapılır?

a) CTRL

b) TAB

c) ALT

d) SHIFT

5. Hazır nesnelere nereden ulaşılır?

a) Costum Shape

b) Polygon

c) Rectangle

d) Ellips

6. Düz ve eğri yollar oluşturmakta kullanılan temel aracın adı nedir?

a) Brush

b) Pen

c) Pencil

d) Healing Brush

7. Yolları seçerek taşımamıza yarayan aracın adı nedir?

a) Direct Selection

b) Freeform Pen

c) Convert Point

d) Path selection

8. Yol düzenlemede birkaç kontrol noktasını birlikte seçmek için hangi tuştan yararlanılır?

a) SPACE

b) CTRL

c) SHIFT

d) ALT

9. Filtreyi tekrar uygulamanın kısa yolu aşağıdakilerden hangisidir?

a) CTRL+P

b) CTRL+T

c) CTRL+A

d) CTRL+F

10. Aşağıdakilerden hangisi bir filtre kategorisi değildir?

a) Render

b) Line

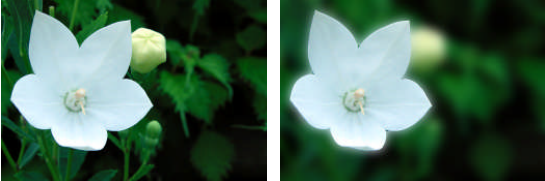
c) Distort

d) Sharpen

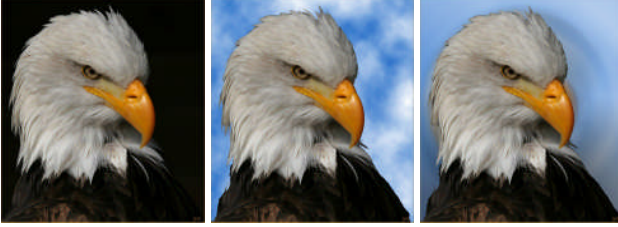
UYGULAMA FAALİYETİ

DEĞERLENDİRME

Verdiğiniz cevapları cevap anahtarı ile karşılaştırarak performansınızı ölçünüz. Bu öğrenme faaliyeti ile ilgili eksikleriniz varsa eksiklerinizi öğrenme faaliyetinden ya da öğretmeninizden yardım alarak giderebilirsiniz.

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Benzer bir resim temin ederek Colored Pencil filtresi ile çizim etkisi oluşturunuz. 	➤ Değişik ayarlar denemeyi ihmal etmeyiniz.
➤ Benzer bir resim temin ederek Twirl ve ZigZag filtrelerini resmin tamamına uygulayınız. 	➤ Ön izleme penceresinde istediğiniz etkiyi oluşturunca kadar değişik ayarlar deneyiniz.
➤ Bir çiçek resmi temin ederek çiçek dışında kalan alana Gaussian Blur filtresi uygulayarak benzer bir etki elde ediniz. 	➤ Önce çiçeği seçin sonra seçimi ters çeviriniz. ➤ İsteddiğiniz etkiyi oluşturmak için ön izleme penceresinde çiçeği tam görüntüleyiniz.
➤ Sumi-e filtresi ile benzer bir etki elde ediniz. 	➤ Değişik ayarlarla istenilen etkiyi oluşturmaya çalışınız.

- Benzer bir resim temin ederek arka plana mavi beyaz Clouds filtresi uygulayınız. Ardından yine aynı alana Radial Blur uygulayınız.



- Filtreleri istenilen sıra ile uygulayınız.

KONTROL LİSTESİ

Gözlenecek Davranışlar	Evet	Hayır
Resmin tamamına istenen filtreyi uygulayabildiniz mi?		
Resmin tamamına istenen filtreleri ayrı ayrı uygulayabildiniz mi?		
Resmin seçili alanına istenen filtreyi uygulayabildiniz mi?		
Resmin tamamında istenen etkiyi oluşturabildiniz mi?		
Filtreleri üst üste uygulayabildiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınız arasında “Hayır” yoksa bir sonraki öğrenme faaliyetine geçebilirsiniz. Eğer “Hayır” cevabı vermişseniz, yapamadığınız işlemi ve varsa konularını tekrar ederek ya da öğretmeninizden yardım alarak eksikliğinizi gideriniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Modülü bitirdiniz. Modül sonunda kazanacağınız yeterliği kazanıp kazanmadığınızı ölçen bir ölçme aracı öğretmeniniz tarafından hazırlanarak size uygulanacaktır. Bu uygulama sonucunda bir üst modüle geçip geçemeyeceğiniz size öğretmeniniz tarafından bildirilecektir.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 3 CEVAP ANAHTARI

1	A
2	D
3	C
4	D
5	A
6	B
7	D
8	C
9	D
10	B

KAYNAKÇA

- Adobe' nin Yetkili Eğitim Kılavuzu, Çeviren TÜZEL Ayşe D., **Photoshop 7.0 Kurs Kitabı**, Alfa Yayınları, İstanbul , 2002.
- BAYKAL Gökalp, **Photoshop CS2**, Pusula Yayınları, İstanbul , 2006.

Yararlanılabilecek internet siteleri

- www.webdersleri.com
- www.adobeegitim.com
- www.bilgiegitim.com
- www.firmerdesigns.com
- www.photoshopdersleri.net
- www.bilgisayardershanesi.com
- www.photoshopturk.com
- www.photoshop-tr.com
- www.bilgisayar.tv
- www.grafikafe.com
- www.webforumu.com
- www.webhocam.com
- www.rehberim.gen.tr