



Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

Grafik Tasarımı



Bu kitabın, basım, yayım ve saĖş hakları Atatürk Üniversitesi'ne aī r. Bireysel öğrenme yaklaşımıyla hazırlanan bu kitabın bütün hakları saklıdır. Atatürk Üniversitesi'nin izni alınmaksızın kitabın tamamı veya bir kısmı mekanik, elektronik, fotokopi, manyeak kayıt veya başka şekillerde çoĖalĖlamaz, basılamaz ve dağıĖlamaz.

Copyright ©2018

The copyrights, publicaøons and sales rights of this book belong to Atatürk University. All rights reserved of this book prepared with an individual learning approach. No part of this book may be reproduced, printed, or distributed in any form or by any means, technical, electronic, photocopying, magneac recording, or otherwise, without the permission of Atatürk University.



ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
AÇIKÖĖRETİM FAKÜLTESİ

Grafik Tasarımı

ISBN: 978-605-2278-95-6

ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ AÇIKÖĖRETİM FAKÜLTESİ YAYINI

ERZURUM

İÇİNDEKİLER

1. Grafik Tasarımıyla İlgili Temel Kavramlar <i>Doç. Dr. ÜMMÜHAN AVCI</i>	<u>4</u>
2. Grafik Tasarım Programları ve Photoshop CC Kurulumu <i>Dr. Öğr. Üyesi HALİL ERSOY</i>	<u>29</u>
3. Renk, Renk Seçimi, Alan Seçimi ve Renk Paleti (RGB-CMYK Renk Skalası) <i>Dr. Öğr. Üyesi İLKNUR REİSOĞLU</i>	<u>50</u>
4. Çalışma Alanı, Çizim Araçları ve Paneller <i>Doç. Dr. RABİA MERYEM YILMAZ</i>	<u>70</u>
5. Katman İşlemleri ve Katman Efektleri <i>Dr. Öğr. Üyesi HALİL ERSOY</i>	<u>90</u>
6. Hizalama, Cetveller, Birimler ve Kılavuz Çizgileri Kullanma, Yazdırma Seçenekleri <i>Dr. Öğr. Üyesi MURAT ÇOBAN</i>	<u>115</u>
7. Filtreler ve Değişimler <i>Dr. Öğr. Üyesi ZEYNEP TURAN</i>	<u>137</u>
8. Metin İşleme <i>Arş. Gör. ABDÜLKERİM AYDIN</i>	<u>160</u>
9. Resim Üzerinde İşlemler <i>Doç. Dr. SEVDA KÜÇÜK</i>	<u>178</u>
10. Ayarlar ve Yollar Panelleri ile Çalışma <i>Dr. Öğr. Üyesi ÖMER KOÇAK</i>	<u>205</u>
11. Dosyaları Kaydetme, Dışarı Aktarma ve Farklı Formatlarda Kaydetme (Jpg, Png, Gif, Pdf) <i>Arş. Gör. ALİ GÜNDÜZ</i>	<u>230</u>
12. Birden Fazla Dosya Üzerinde Toplu İşlemler (Batch Processes) <i>Öğr. Gör. MÜNEVVER GÜNDÜZ</i>	<u>252</u>
13. Hareketli Resimler ve İkon Oluşturma <i>Dr. Öğr. Üyesi ÖMER KOÇAK</i>	<u>278</u>
14. Tasarım Ürünleri Örnek Uygulamaları <i>Arş. Gör. ABDÜLKERİM AYDIN</i>	<u>299</u>

Editör

Prof. Dr. YÜKSEL GÖKTAŞ

GRAFİK TASARIMIYLA İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR



İÇİNDEKİLER

- Temel Kavramlar
- Dijital Resim İle İlgili Kavramlar
- Grafik Tasarımında Sıklıkla Kullanılan Kavramlar
- Faydalı Bilgiler



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Grafik tasarımıyla ilgili temel kavramları öğrenmiş olacaksınız.
- Dijital resimle ilgili kavramları öğrenmiş olacaksınız.
- Grafik tasarımıyla ilgili sıklıkla kullanılan kavramları öğrenmiş olacaksınız.
- Grafik tasarımıyla ilgili faydalı bilgiler edineceksiniz.



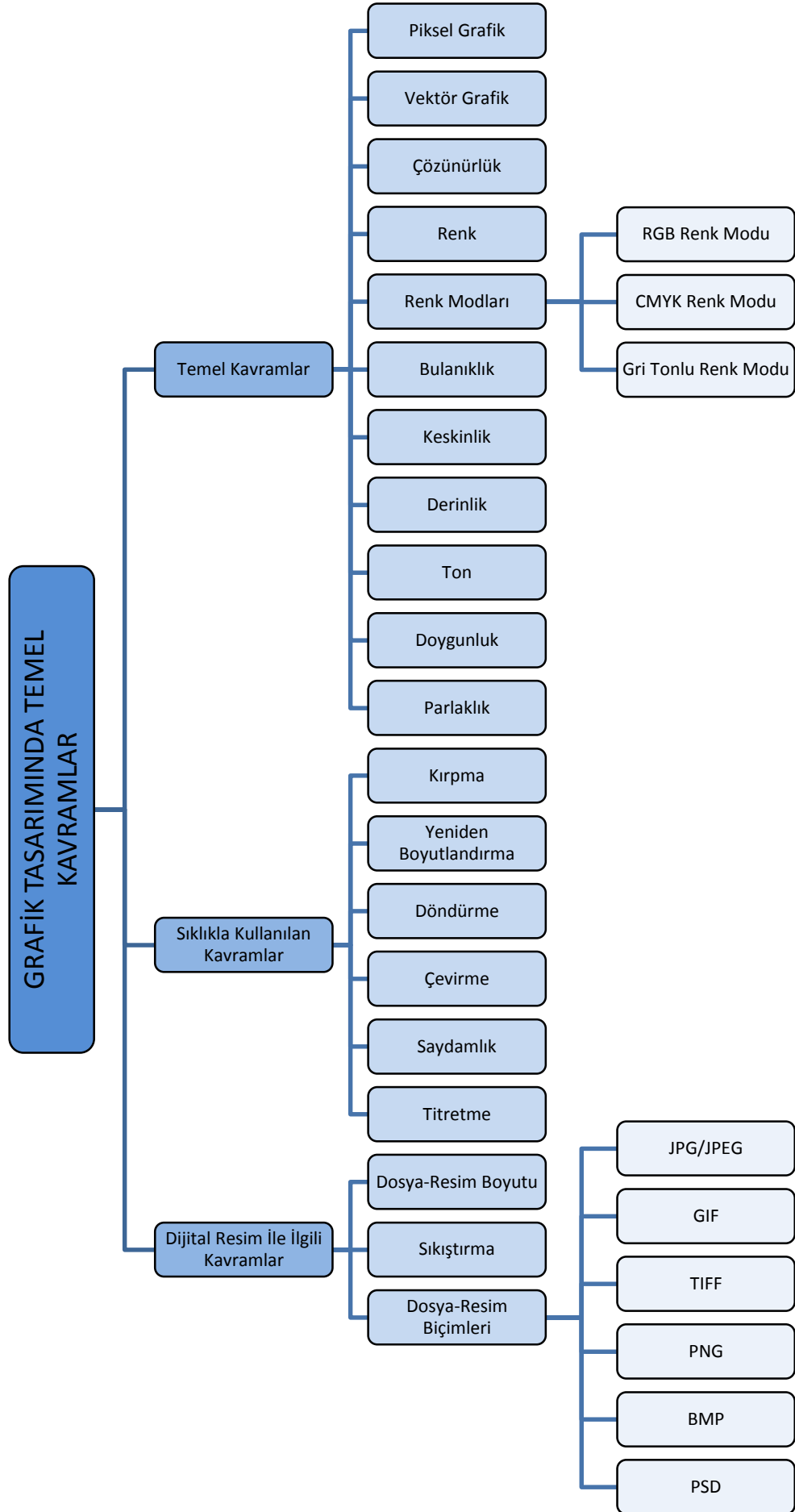
Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

Dr. Öğr. Üyesi
Ümmühan AVCI

ÜNİTE

1



GİRİŞ

Önceden el ile yapılan çizimler ve grafik tasarımları günümüzde kişisel bilgisayarların hayatımıza girmesiyle birlikte dijital ortamlara taşınmıştır. Grafik tasarımlarının yapılabileceği profesyonel görüntü düzenleme programları olduğu gibi daha basit günlük işlerde kullanılabilecek programlarda vardır. Profesyonel programların ücretli ve daha detaylı özelliklere sahip olduğu görülmektedir. **Photoshop** bu programlardan birisi olup dijital ortamdaki fotoğraf ve grafiklerinizi düzenleyip tasarlayabileceğiniz bir resim editörüdür. Grafik tasarım alanında önemli bir gelişim kaydetmiş popüler bir programdır. Grafik tasarım alanında daha temel tasarımlar ve düzenlemeler yapılabileceğiniz ücretsiz programlar da bulabilirsiniz. GIMP bu programlara bir örnek olarak verilebilir. Bunların dışında resimlerinizi kırmak, döndürmek, çevirmek, karartmak, siyah-beyaz yapmak gibi daha basit tasarımlar ile düzenlemek ve Office programlarında kullanmak isterseniz Word, Excel, Powerpoint gibi programlarda yeterli olacaktır. Ancak resmin kendisini değiştirmek isterseniz bunun için Photoshop gibi özel programlara ihtiyacınız olacaktır.



Grafik tasarımı sürecinde ihtiyacınız ne olursa olsun tüm programlardan bağımsız grafik tasarımında kullanılan bazı temel kavramları bilmeniz gerekmektedir.

İhtiyacınız ne olursa olsun tüm programlardan bağımsız grafik tasarımında kullanılan bazı **temel kavramları** bilmeniz gerekmektedir. Böylece karşınıza çıkan tüm programlara kolaylıkla adapte olabilecek ve terminolojisine hâkim olabileceksiniz. Bu bağlamda bu üniteye sizlere grafik tasarımının temelini oluşturan kavramlar anlatılmış ve grafik tasarımında sizlere yol gösterecek faydalı bilgiler sunulmuştur. Piksel grafik, vektör grafik, çözünürlük, RGB ve CMYK renk modları, gri tonlu renk modu, derinlik, ton, doygunluk, parlaklık, bulanıklık, keskinlik, dijital resim biçimleri, JPG, GIF, TIFF, PNG, BMP, PSD, kırpma, yeniden boyutlandırma, döndürme, çevirme, saydamlık ve titretme bu başlıklardır.

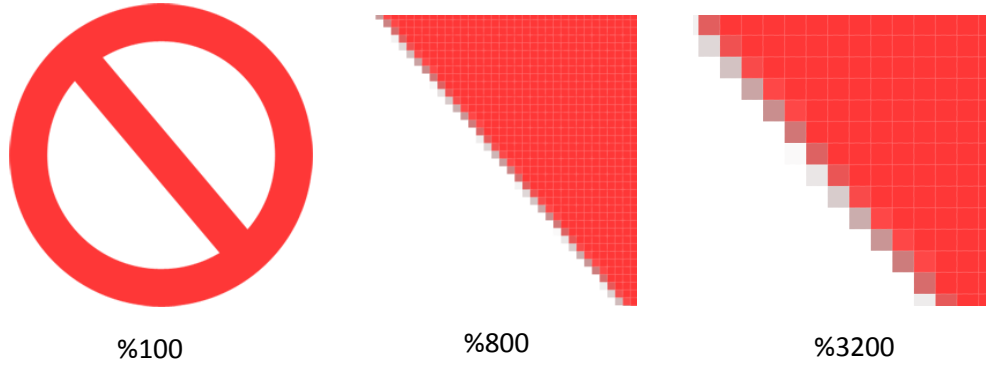
TEMEL KAVRAMLAR

Grafik tasarımı sürecinde bilinmesi gereken temel kavramlar aşağıda açıklanmıştır.

Piksel (Bitmap) Grafik (Pixel)

Grafik tasarım yazılımlarında görüntüler yan yana ve üst üste dizilen renk kutucuklarından oluşur. Bu renk kutucuklarına **piksel** denir. Piksel, dijital görüntünün en küçük yapı taşıdır. Resimlerin oluşturulmasında kullanılan ve kontrol edilebilen temel bir birimdir (Şekil 1.1.). **Picture Element**'ten kısaltılmıştır.

Picture Element → Pixel (EN) Piksel (TR)

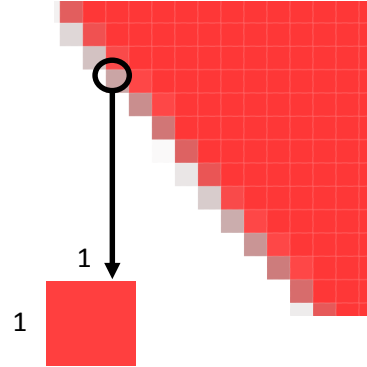


Şekil 1.1. Pikselin farklı boyutlardaki görünümü

Yan yana ve üst üste dizilen bu renkli kutucuklar (pikseller) dijital bir görüntüyü, *bitmap* resmi oluşturur [1]. Dijital ortamlarda bulunan resimler, video görüntüleri, grafikler milyonlarca pikselin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu bitmap resimleri düzenlemek için bir görüntü düzenleme programı kullanılabilir.

Dijital görüntülerin kalitesi, ayrıntısı ve sürekliliği boyut ve piksel sayısına bağlıdır. Piksel sayısı arttıkça grafik kalitesi de artar ancak boyutun artması görüntü kalitesinin düşmesine sebep olur.

Günümüz ekranlarında 1 pikselin eni ve boyu eşit uzunluktadır (Şekil 1.2.). Boyut kavramı görüntünün piksel boyutlarına karşılık gelir. Bir başka deyişle görüntüyü oluşturan matrisin sütun sayısı ve satır sayısı bu görüntünün boyutunu verir. Örneğin gösterimi 320x240 şeklinde olan bir değerde ilk rakam yataydaki piksel sayısı – genişliği/width (320), ikinci rakam düşeydeki piksel sayısı–yüksekliği/height (240) ifade eder. Bir başka ifadeyle 320 görüntüdeki sütun sayısını, 240 satır sayısını gösterir. Görüntü yatay ve dikey olarak yan yana sıralanmış piksellerden oluşur ve yatayda ve dikeyde kullanılan piksel sayısı arttıkça görüntü netleşir.



Şekil 1.2. 1 (Bir) Piksel

Görüntülerin boyutu cm ve inch olarak da belirlenir. 1 cm 0.394 inch eşittir. Hem cm hem inch uzunluk ve mesafeyi ölçer. Cm dünya çapında kullanılan metrik sistemin bir parçasıdır. Bir metrenin yüzde biri oranındadır. Inch ise daha çok Amerikan ya da İngiliz sisteminde kullanılır. Bir görüntü hangi görüntü düzenleme programında gösterilecekse piksel boyutu değişkenlik gösterebilir. Dolayısıyla görüntünün boyutunu piksel cinsinden belirlemek daha doğru olacaktır.

Resim düzenleme programlarında yapılan işlemlerde piksellerin rengi, sayısı ve yeri değiştirilir. Paint, Photoshop, Fireworks, Gimp, CorelDraw bazı resim düzenleme programlarıdır. Bu programlarla boyama, döndürme, büyültme/küçültme, bulanıklaştırma/netleştirme yapılabilir ve renk efektleri verilebilir.



Yan yana ve üst üste dizilerek görüntüleri oluşturan renkli kutucuklar -pikseller- dijital bir görüntüyü, - bitmap- resmi oluşturur.

Vektör Grafik (Vector)

Vektör görüntüler, görüntü öğelerini oluşturmak için geometrik formüller içeren bir biçimde saklanan çizgiler, şekiller ve diğer grafik görüntü bileşenleri tarafından açıklanmaktadır.

Vektör görüntüler, çok büyük boyutta ya da çok küçük boyutta yeniden boyutlandırıldığında dahi, dosya boyutunda herhangi bir artış (veya azalma) olmaksızın, ilk haliyle aynı şekilde net olarak basılacaktır. Çünkü vektör görüntü çözünürlükten bağımsızdır, piksel gibi yan yana gelen kutucuklardan oluşmaz ve detay kaybetmeden yeniden ölçeklendirilebilir.

Bitmap ve vektör karşılaştırması

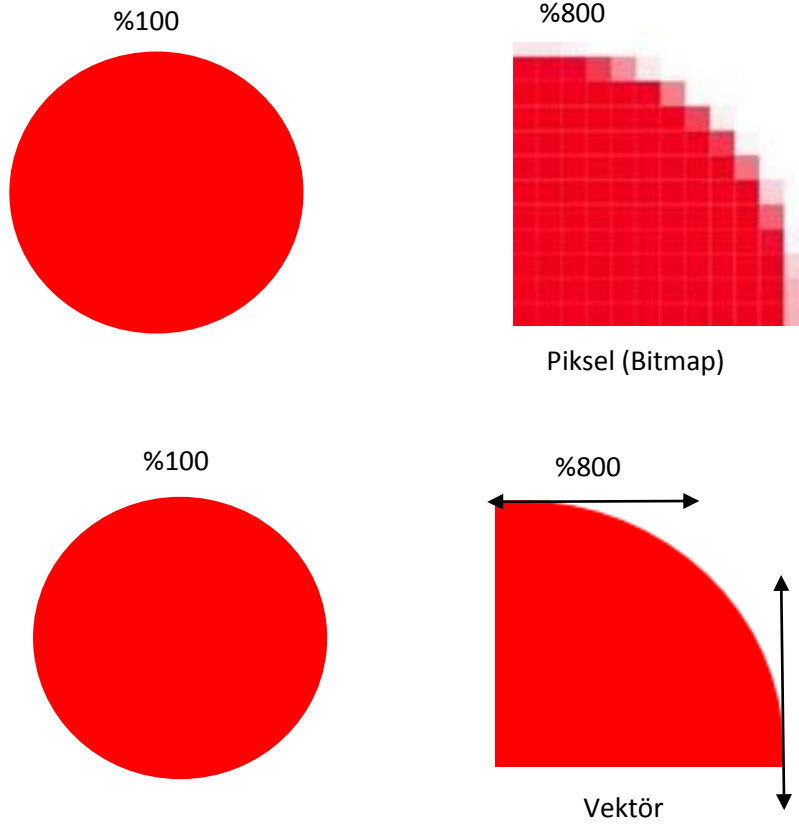
Bitmap grafikleri milyonlarca renk değişimi alır bu nedenle tüm piksellerine müdahale edilmesi kolaydır. Böylece rötuşlama işlemi kolay olur. Ancak bitmap grafiklerin boyutunu değiştirmek görüntünün kalitesinin bozulmasına yol açar. Vektör grafikler farklı boyut ve renklerde görüntü kalitesini yitirmemesi istenilen çalışmalarda kullanılır. Görsel detaylar boyutlandırma sonucu kaybolmaz, detayların yeniden renklendirilmesi ya da şekillendirilmesi görüntü kalitesini bozmaz. Ancak vektör grafiklerinin web üzerinde her ortamda kullanılması mümkün olmayabilir. Bitmaplere dönüştürülmesi gerekebilir.

Şekil 1.3.'de piksel ve vektör görüntülerinin %800 yakınlaştırma sonucunda görüntü farklılığı gösterilmiştir.

- Piksel % 100'de görüntüde, vektör ile hemen hemen aynı görünmektedir. Ancak görüntü ölçeklendiğinde, kenardaki pikseller görünmeye başlar ve kenarlar artık düzgün görünmez.
- Vektör görüntü, noktaları ve eğrileri tanımlayarak oluşturulur. Vektör grafikleri ölçeklendiğinde, kenarlar boyutundan bağımsız olarak net ve keskin kalır.



Bitmap grafiklerin boyutunu değiştirmek görüntünün kalitesinin bozulmasına yol açar. Vektör grafikler farklı boyut ve renklerde görüntü kalitesini yitirmez.



Şekil 1.3. Piksel ve vektör karşılaştırması



Resminizin ihtiyacı olan çözünürlük, onu nasıl kullanmak istediğinize bağlıdır. Bir web sitesinde iyi görünen bir resim çıktıda iyi görünmeyebilir. Çözünürlük sadece olması gerektiği kadar yüksek olmalıdır.



Çözünürlük sadece olması gerektiği kadar yüksek olmalıdır.

Çözünürlük (Resolution)

Bir görüntünün çözünürlüğü bize piksellerin (noktaların) birbirine ne kadar yakın olduğunu ifade eder. **Dpi** olarak ifade edilir (inç başına düşen nokta). Birbirine yakın olan noktaların, “**yüksek**” bir çözünürlüğe sahip olduğu söylenir (inç başına düşen çok sayıda nokta). Uzakta kalan noktaların ise “**düşük**” bir çözünürlüğe sahip olduğu söylenir [2]. Bir görüntünün büyük ölçüde çözünürlüğü, görüntünün kalitesini belirler. Yüksek çözünürlüklü görüntüler net ve keskin görünürler - daha çok fotoğraf gibi. Düşük çözünürlüklü görüntüler ise pütürlü, benekli ve bulanık görünürler.

Yatayda ve dikeyde bulunan piksel sayısı çözünürlüğü verir. Örneğin 800x600 çözünürlüğündeki bir ekranda 480000 adet piksel bulunacaktır.

- 1024x768 – standart
- 1280 x 720 HD – yüksek çözünürlük (High Definition)
- 1920 x 1080 HD – yüksek çözünürlük (High Definition)

Bir resmin çözünürlüğü değiştirildiğinde, özünde görüntünün her bir noktasında kaç piksel olması gerektiği belirtilmektedir. Örneğin, 600 dpi çözünürlüğe sahip bir görüntü, her bir noktasında 600 piksel içerecektir. 600, tek bir noktada yer alacak birçok piksel var demektir. Bu nedenle 600 dpi çözünürlüğe sahip görüntüler çok daha net ve ayrıntılı görünecektir. Ancak bu nokta başına

düşen çok daha az piksele sahip olan 72 dpi çözünürlüğe sahip bir görüntüyle karşılaştırıldığında 600 dpi görüntü kadar keskin görünmeyecektir.

Renk (Color)

Renk, giydiğimiz kıyafetlerde, boyadığımız resimlerde, duyguların temsilinde her yerdedir. Renksiz; dünyamız çok daha az güzel bir yer olurdu. Bizim için bu kadar önemli olan rengi anlamak için ışığın kısa bir özetini incelemek faydalı olacaktır. Işık olmadan, renk olmazdı. Işık, bir spektrum denilen grupta bir araya getirilen enerji dalgalarından oluşur. Güneşten gelen ışık gibi bize beyaz görünen ışık aslında birçok renkten oluşur. Işık dalgaları renkli değildir, ancak renk hissi verir. Çünkü renk, ışığın bir nesneye çarpıp göze geri yansıdığı anda, değişik dalgalar boylarının gözün retinasına ulaşması ile ortaya çıkan bir algılamadır.

Renk Modları (Color Modes)

Renklerin bir görüntüde oluşturulma biçimi, görüntünün dosya boyutunu azaltmak (ya da web sayfasında hızlı bir şekilde yüklendiğinden emin olmak) veya yazdırma çıktısının kalitesini geliştirmek için önemli olabilir. **Renk modu**, görüntüdeki diğer tüm renkleri oluşturmak için çeşitli miktarlarda birleştirilen renkler kümesine verilen isimdir. Renk modu, renk modelindeki renk kanallarının sayısına bağlı olarak bir rengin bileşenlerinin nasıl birleştirileceğini belirler. Bir pikselin renk değerinin temsil edilmesidir.

Her resmin bir renk modu vardır. Bu modlar, bir rengi temsil etmek için kaç kanalın kullanıldığına ve her kanalın ne kadar derin olduğuna göre değişir. En sık karşılaşılan renk modları, gri tonlamalı, **RGB** ve **CMYK'dır** (Şekil 1.4.). Farklı renk modları, farklı düzeylerde renk ayrıntıları ve dosya boyutu sunar (Tablo 1.1.).



RGB modu
(milyonlarca renk)

CMYK modu
(dört baskı rengi)

Gri tonlama modu
(2 renk)

Şekil 1.4. Farklı renk modları

Tablo 1.1. Renk Modları ve boyutları

Renk Modları	Derinlik	Red	Green	Blue	1 pikselin kapladığı alan
True color*	32 bit	8	8	8	4 bayt
High color**	16 bit	5	6	5	2 bayt
256 renk	8 bit	2	3	3	1 bayt

* True color: Bir görüntü doğal bir renk sunduğunda veya buna çok yaklaştığında bu ismi alır.

** High color: Görüntü bilgilerinin bir bilgisayarın belleğinde saklanma yöntemidir.



Örnek

• 320x240 piksel çözünürlüğünde olan bir resim 32 bit renk modunda oluşturulduğuna göre kaydedildiğinde toplam kaç KB yer kaplar?

Cevap: $320 \times 240 = 76800$ toplam piksel
 $32 \text{ bit} = 4 \text{ Bayt}$
 $76800 \times 4 = 307200 \text{ Bayt} = 300 \text{ KB}$

RGB renk modu

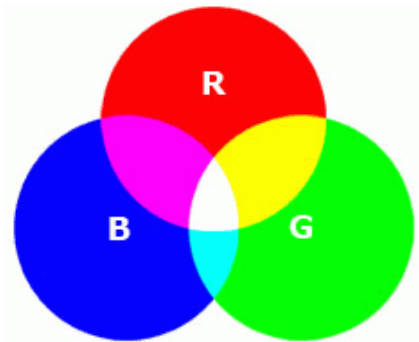
RGB veya *Kırmızı (Red)*, *Yeşil (Green)* ve *Mavi (Blue)* artırıcı renkleridir (Şekil 1.5.). Ekranlarda renkler RGB tekniği ile elde edilir. Ekranlarımızı oluşturan küçük noktalar RGB bilgisinden oluşmaktadır. RGB renk alanı çok büyüktür, web ve sunum amaçlı kullanılabilecek görüntüler için idealdir.

Artırıcı renkler, farklı birleşimlerde bir araya getirildiğinde tüm renkleri üreten üç ışık rengi (kırmızı, yeşil ve mavi) şeklindedir. Kırmızı, mavi ve yeşil ışık eşit oranda eklendiğinde beyaz üretilir. Kırmızı, mavi ve yeşil ışığın tamamen yokluğu siyahla sonuçlanır. Bilgisayar monitörleri, renk oluşturmak için artırıcı renkleri kullanırlar.

Bir pikselin rengini belirlemek için 3 temel rengin birleşimi kullanılır.

- R – Red → Kırmızı
- G – Green → Yeşil
- B – Blue → Mavi

Her renk, 0 (siyah) ile 255 (beyaz) arasında bir değerde şiddetini değiştirebilir. Bu sayede $256 \times 256 \times 256$ farklı renk elde edilebilir. Sonuç = 167,777,216 renk | 224 | 24 Bit Derinlik



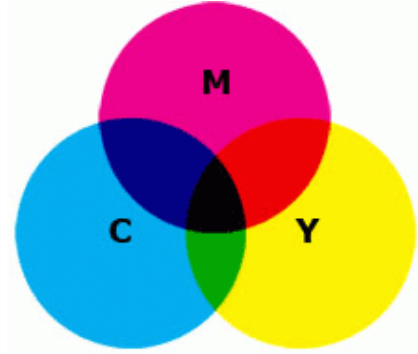
Şekil 1.5. Artırıcı renkler (RGB)



RGB veya Kırmızı (Red), Yeşil (Green) ve Mavi (Blue) artırıcı renkleridir. CMYK veya Camgöbeği (Cyan), Macenta (Magenta), Sarı (Yellow) ve Siyah (Black) eksiltici renklerdir.

CMYK renk modu

CMYK veya Camgöbeği (Cyan), Macenta (Magenta), Sarı (Yellow) ve Siyah (Black) eksiltici renkler (Şekil 1.6.), farklı birleşimlerde bir renk uzayını oluşturan pigmentlerdir. Temelde renk sayısı 3'tür, siyah aralarına sonradan katılmıştır. Bu renk modunun tanımında "Eksiltici" terimi kullanılır çünkü ana renkler, birbirine karışmaya başlayana kadar saftır ve sonuç olarak ana renklerden daha az saf olan renkler ortaya çıkar. Örneğin, turuncu, macenta ve sarının birlikte eksilterek karıştırılmasıyla oluşturulur.



Şekil 1.6. Eksiltici renkler (CMYK)

Bir görüntüyü her yazdığımızda, baskıyı üretmek için CMYK standart mürekkep renkleri kullanılır. Monitörlerden farklı olarak, yazıcılar eksilterek karıştırma yoluyla renk üretmek için eksiltici renkleri (CMYK) kullanırlar. Birçok profesyonel yazıcı, basımdan önce basılacak görüntülerin CMYK'ye dönüştürülmesini zorunlu kılar. Bunun nedeni, RGB renk spektrumunun CMYK spektrumundan çok daha geniş olması ve RGB'den CMYK'ye dönüşüm sırasında belirli renklerin görünümünün farklı görülebilir olmasıdır.

Gri tonlamalı renk modu

Grafik tasarımında kullanılan diğer yaygın renk modu Gri Tonlamalıdır. *Gri Tonlama*, görünür renk olmadan grinin farklı tonlarının bir dizisidir. Bu modda tüm renkler aslında siyah-beyaz bir fotoğraf gibi gri tonlardır [2]. 8 bitlik görüntülerde grinin en çok 256 tonu bulunabilir. En karanlık olası ton siyahtır, bu yansıtılan ışığın toplam yokluğudur. En aydınlık olası ton beyazdır, tüm görünür dalga boyundaki ışığın toplam iletimi veya yansımasıdır. Ara gri tonları, yansıyan ışık için üç ana rengin (kırmızı, yeşil ve mavi) eşit parlaklık seviyeleri veya yansıyan ışık için üç temel pigmentin (siyan, macenta ve sarı) eşit miktarları ile temsil edilir.

Renk derinliği (Color depth)

Bir pikselin alabileceği toplam renk sayısı *renk derinliği*ni belirler. Piksel başına daha fazla bit, daha yüksek renk çeşidi ve daha kaliteli görüntü demektir.



Derinliği 32 bit olan bir resimde, bir piksel için 32 bit, bir başka deyişle 4 bayt harcanır.

1 bit derinlik $\rightarrow 2^1 \rightarrow 2$ renk

3 bit derinlik $\rightarrow 2^3 \rightarrow 8$ renk

8 bit derinlik $\rightarrow 2^8 \rightarrow 256$ renk

16 bit derinlik $\rightarrow 2^{16} \rightarrow 65,536$ renk

24 bit derinlik $\rightarrow 2^{24} \rightarrow 16,777,216$ renk

32 bit derinlik $\rightarrow 2^{32} \rightarrow 16,777,216$ renk x 256 Alfa (4,294,967,296 renk)

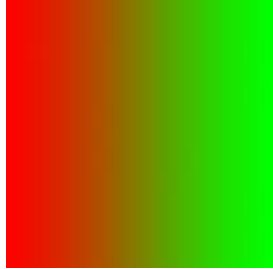




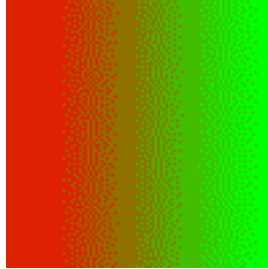
Derinlik arttıkça bir pikselin alabileceği renk sayısı dolayısıyla netlik artar.

- Derinlik arttıkça bir pikselin alabileceği renk sayısı artar.
- Derinlik arttıkça resmin/görüntünün bellekte kapladığı alan artar.
- Derinlik arttıkça netlik artar (Şekil 1.7.).

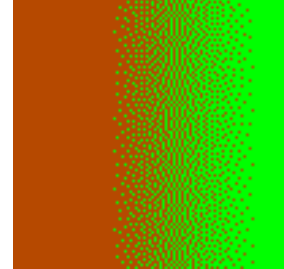
8 bit (256 renk)



2 bit (4 renk)



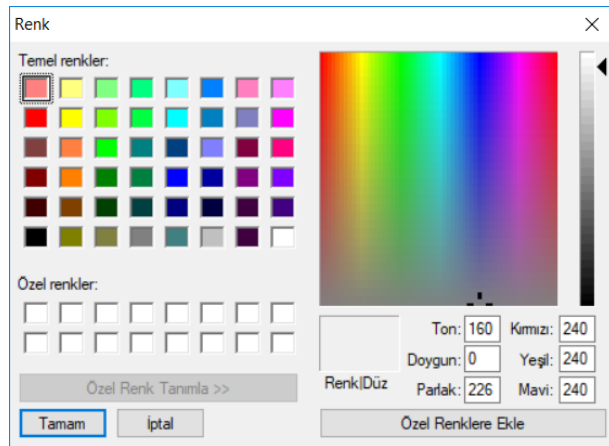
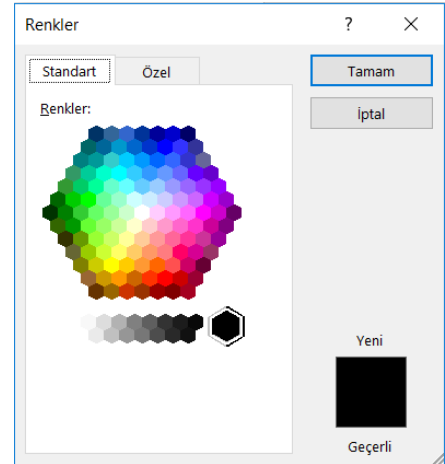
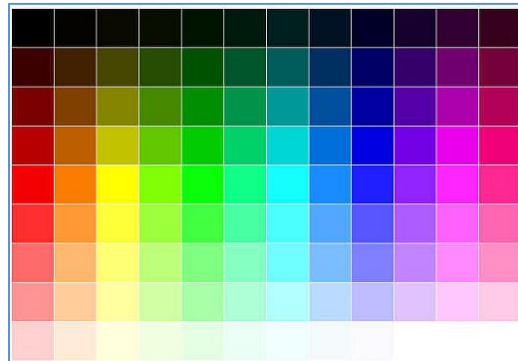
1 bit (2 renk)



Şekil 1.7. Derinlik ve netlik ilişkisi

Ton (Hue)

Bir nesneden yansıyan veya iletilen renktir. Standart renk çarkında 0 ° ve 360 ° arasında bir derece olarak ifade edilen bir yer olarak ölçülür. *Ton* ayrıca, renge baktığımızda en saf haliyle gördüğümüz bir renk boyutunu tanımlar. Esas olarak, tam doygunluğa sahip bir renge değinmektedir (Şekil 1.8.).



Şekil 1.8. Renk tonları



Ton, gerçek renktir.
Parlaklık, renge ne kadar beyaz veya siyah karıştığını belirtir.
Doygunluk, bir renkteki gri miktarını gösterir.

Doygunluk (Saturation)

Rengin yoğunluğu veya saflığıdır. *Doygunluk*, % 0 (gri) ile % 100 (tamamen doymuş) arasında bir yüzde olarak ölçülen ton ile orantılı olarak gri miktarını temsil eder. Standart renk tekerleğinde doymuşluk, merkezden kenara doğru artar. Doygunluk arttıkça ana rengin dışındaki tonlar azalır, azaldığında artar.

Parlaklık-Kontrast (Brightness-Contrast)

Parlaklık ya da *kontrast*, bir ekrandan gelen ışığın algılanan yoğunluğu, açıklığı veya rengin koyuluğudur. Parlaklık genellikle % 0 (siyah) ile % 100 (beyaz) arasında bir yüzde olarak ölçülür. Renkli ekranda, ekrandaki kırmızı, yeşil ve mavi piksellerin ortalamasıdır (Şekil 1.9.).



Doygunluk %100



Parlaklık %30

Şekil 1.9. Doygunluk ve parlaklık

Bulanıklık/Keskinlik (Blur/Sharpen)

Keskinlik, görüntü kontrastını artırmaktır (Şekil 1.10.). Resmin belirli bölgelerine keskinlik kazandırmak görüntünün netlik kazanmasına yardımcı olur, ancak aşırı uygulamak renklerin bozulmasına sebep olabilir.

Bulanıklık görüntüdeki keskin kenarları yumuşatmak ya da ayrıntıları azaltmak demektir (Şekil 1.10.). Görüntünün bazı öğeleri çok öne çıktığında onları yumuşatmak için biraz bulanık yapmak yararlı olabilir.



Keskinlik

Bulanıklık

Şekil 1.10. Bulanıklık/Keskinlik

DİJİTAL RESİM İLE İLGİLİ KAVRAMLAR

Dosya-Resim Boyutu (File-Image Size)

Bir görüntüyü saklamak ve / veya işlemek için gereken bellek miktarıdır. Dosya boyutu ne kadar büyük olursa, depolamak için daha fazla alan ve üzerinde işlem yapmak için daha fazla zaman gerekir.

Sıkıştırma (Compression)

Dosya boyutunu küçültmek için görüntü verisini daha verimli bir şekilde düzenleyen (veya yabancı olarak görülen verilerin çıkarılmasını sağlayan) bir sistemdir.

Bazı resim biçimleri, bilgisayarın bir görüntüyü saklamak için ihtiyaç duyacağı bellek miktarını azaltma seçeneğini sunar. Buna *sıkıştırma* denir [2]. Sıkıştırma sayesinde daha fazla görüntü daha küçük bir alanda saklanabilir ve daha hızlı bir şekilde internet üzerinden iletilir. Bir görüntü sıkıştırıldığında, verileri daha verimli bir şekilde düzenlemek veya yabancı olarak görülen verileri çıkarmak için bazı algoritma denklemleri uygulanır. Sıkıştırma sonucunda görseliniz daha iyi görünmeyebilir. Ancak bazen kalite kaybı bir web sayfasına hızlı görüntü yüklenmesi için göz ardı edilebilir.

Dosya-Resim Biçimi (File-Image Format)

Dosya-resim biçimi dijital görüntünün yazıldığı “dil”dir. Dosya Biçimi, bilgisayar gibi akıllı cihazlarda bir uygulamanın doğru şekilde görüntülenebilmesi için cihazın dosyadaki verileri nasıl kullanması gerektiğini anlatır. En yaygın kullanılan dijital resim biçimleri JPEG, GIF, TIFF, PNG, BMP ve PSD’dir.



Sıkıştırma, bilgisayarın bir görüntüyü saklamak için ihtiyaç duyacağı bellek miktarını azaltmaktır.



Photoshop çok çeşitli resim biçimlerini okuyabilir ve yazabilir.

Dijital resim biçimleri resimdeki renk sayısına, piksellerin tekrarına, katmalara, *kayıplı* (renk sayısındaki azalma, çözünürlüğün düşmesi) ya da *kayıpsız sıkıştırma* algoritmalarına göre farklı özellikler göstermektedirler. Çoğu resim düzenleme programları kendisiyle aynı dili konuşmayan bir dijital dosya ile çalışması istendiğinde ilgili dosyayı çalıştırmayacaktır. Ancak Photoshop gibi gelişmiş yazılımlar çok dillidirler ve çok çeşitli resim biçimlerini çalıştırabilirler.

Aşağıda sık kullanılan resim biçimleri anlatılmıştır.

JPG-JPEG (Joint Photographic Experts Group)

En çok kullanılan resim biçimidir. Renkli resimlerde görüntü kalitesi iyidir. Kalite %0 ile %100 arasında belirlenerek kaydedilir. *JPEG*, “kayıplı” sıkıştırma sunar, bir başka deyişle verileri kaldırır ve görüntüyü önemli ölçüde düşürür, ancak sıkıştırma seçenekleri sayesinde derece değiştirilebilir. Kaliteyi düşürmesine rağmen ürettiği küçük dosya boyutları nedeniyle Internet'te standarttır. Bu biçimde arka planı transparan / şeffaf belirleme özelliği yoktur. En güçlü tarafı fotografik görüntülerde herhangi bir bitmap biçiminin en iyi sıkıştırma performansını vermesidir [3]. Dahası kaliteden ödün verdiğinizde çok daha iyi sıkışma sonucu elde edilir.



JPEG-JPG, en çok kullanılan resim biçimidir.

GIF (Graphics Interchange Format)

Belirli sayıdaki renkten oluşan bir palet ile kaydedilir. Renk sayısı arttıkça boyutu büyür. Renk sayısı 256'dan fazla ise kayıp yaşanır. *GIF* en az 2, en fazla 256 renk barındırabilir. Bu biçimde arka plan transparan / şeffaf olarak belirlenebilir. Logo, karikatür gibi daha az renk sayısı olan resimler için idealdir. Manzara fotoğrafları gibi detaylı resimlerde iyi değildir. Ayrıca hareketli resimleri içinde barındırabilir.

TIFF (Tagged Image File Format)

TIFF, kayıpsız sıkıştırma özelliği sunabilir, böylece görüntü kalitesi daha iyi kalır, ancak görüntüyü de çok fazla sıkıştırmaz. Bu nedenle boyutu büyüktür. 8 veya 16 bit renk kodlaması yapabilir. Daha çok basım ve matbaacılıkta kullanılır.

PNG (Portable Network Graphics)

PNG, JPG ve GIF'in özelliklerini birleştirir. Bir başka deyişle JPG kalitesinde olup GIF gibi saydamlık ve şeffaflık özelliği bulunur. Web için geliştirilmiştir. PNG8, 8 bitlik renk kodlaması yapabilir, renk paleti seçmek gereklidir. Renk paletinde 2 ile 256 arası renk olabilir. PNG24, 24 bitlik kodlama yapar, gerçek fotoğraflarda daha iyidir. Renk kalitesi de daha iyidir. Kayıpsız sıkıştırma özelliği sunabilir. Bu biçimde arka plan transparan / şeffaf belirlenebilir. Basım için ya da web üzerinde kullanılabilir.

BMP

BMP, Microsoft firmasına ait hiç sıkıştırılmamış bir biçimdir. Kalitelidir, ancak çok büyük yer tutar.



PSD, Photoshop'ta kullanılan katmanlı bir görüntü dosyasıdır ve sadece bu programda açılır.

PSD

PSD, Photoshop'ta kullanılan katmanlı bir görüntü dosyasıdır ve sadece bu programda açılır. Photoshop'un verileri kaydetmek için kullandığı varsayılan biçimdir. PSD, kullanıcının dosya kaydedildikten sonra bile görüntülerin katmanlarıyla çalışılmasına izin verir. Boyutu büyüktür.

Bir görüntü tamamlandığında, Photoshop, kullanıcıların katmanları düzeltmesine ve düz görüntünün paylaşılabilmesi için bir .jpg, .gif, .tiff veya diğer özel olmayan dosya biçimine dönüştürülmesini sağlar. Bununla birlikte, bir PSD görüntüsü dönüştürme ile düzeltilirdikten sonra, tekrar PSD'ye dönüştürülemez ve kullanıcı görüntü katmanları ile artık çalışamaz.

GRAFİK TASARIMINDA SIKLIKLA KULLANILAN KAVRAMLAR

Grafik tasarımında bazı kavramlar resim düzenleme programlarından bağımsız kullanılabilir. Dolayısıyla bu kavramların bilinmesi grafik tasarımına ilk adımda önem arz etmektedir.

Kırpma (Crop)

Kırpma bir resmin boyutunu değiştirmek amacıyla yapılır. *Kırpma* çoğunlukla gizlemek, resmin belirli bir noktasına odaklanmak, vurgulayarak görüntüyü güçlendirmek ya da istenmeyen kısımları kaldırmak amacıyla resmin belirli bölümlerini çıkarma işlemidir (Şekil 1.11.). Kırpma sonrasında resmi eski haline döndürmek için kırılmış pikseller korunabilir. Kırparken görüntü boyutları ve görüntü hiyerarşisi gözlemlenebilir. Kırpma sayesinde bir resim üzerinde düzeltmeler yapılabilir.



Şekil 1.11. Kırpma



Kırpma, yeni bir boyut elde etmek için görüntünün bir bölümünü kesmektir.

Yeniden boyutlandırma, görüntünün tamamını korur ve yalnızca boyutu değiştirir.

Yeniden Boyutlandırma (Resize)

Yeniden boyutlandırma da kırpma gibi bir resmin boyutlarını değiştirme işlemidir. Ancak kırpmadan farklı olarak görüntüyü korur, yalnızca boyutunu değiştirir (Şekil 1.12.). Resmin yatay ve dikey boyutları bir başka deyişle yükseklik ve genişliği düzenlenip boyutu değiştirilerek istenilen şekilde büyültüp, küçültülebilir. Ancak bu düzenleme sırasında genişlik ve yüksekliğin oranına dikkat etmek gerekir.

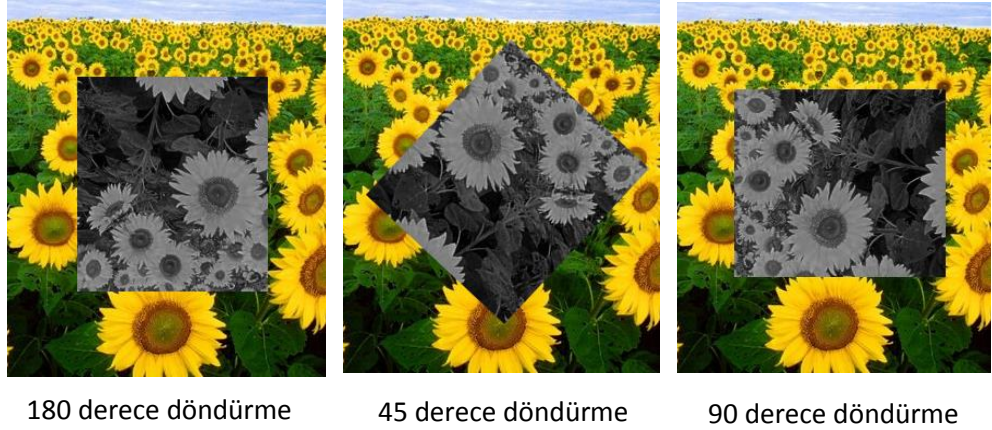


Şekil 1.12. Yeniden boyutlandırma

Döndürme (Rotate)

Döndürme bir seçimin, bir katmanın veya bir görüntünün (resim tuvalinin) yönünü değiştirmek için kullanılır. Örneğin, dikey olarak yönlendirilmiş bir görüntüyü yataya, yatay bir görüntüyü dikey yapmak için kullanılabilir. Ayrıca belirli açılarda (45, 180, 200, 360 derece vb.) döndürme işlemi de yapılabilir. Bu döndürmeler saat yönünde ya da saat yönünün tersine yapılabilir. Şekil 1.13. de saat yönünde döndürme yapılmıştır.

Döndürme ile bir referans noktası etrafında öge döndürülür. Varsayılan olarak, bu nokta nesnenin merkezindedir. Ancak başka bu nokta bir yere taşınabilir.



Şekil 1.13. Döndürme

Çevirme (Flip)

Bir resmin yatay ya da dikey olarak çevrilmesidir. (Şekil 1.14.)

- **Yatay Çevir** - görüntüyü dikey eksene göre yansıtır, bir başka deyişle resmi soldan sağa doğru ters çevirir. Katman ya da piksel boyutları değişmez.
- **Dikey çevir** - görüntüyü yatay eksene göre yansıtır, bir başka deyişle görüntüyü yukarıdan aşağıya doğru tersine çevirir. Katman ya da piksel boyutları değişmez.



Yatay Çevir - görüntüyü dikey eksene göre yansıtır.

Dikey çevir - görüntüyü yatay eksene göre yansıtır.



Şekil 1.14. Yatay ve dikey çevirme

Saydamlık, Alpha (Transparency)

Ekranlarda görünen Kırmızı, Mavi ve Yeşil (RGB) 3 ana renk kanallarına (Kırmızı, Mavi ve Yeşil (RGB)) ek olarak **Alpha kanalı** dediğimiz görünmez kanal bulunur. Ekranlarda bir de pikselin **saydamlık derecesi** (RGB+A) vardır. Alpha 0 ile 255 arasında olan bir sayıdır. Alpha 0 iken piksel tamamen saydam (görünmez), 255 iken tamamen opak (renkli) görünümündedir. Değer 0'a yaklaştıkça saydamlık artar (Şekil 1.15.). RGBA sisteminde toplam 256x256x256x256 olasılık vardır. Bu nedenle bir piksel için bellekte 32 bit, bir başka deyişle 4 bayt harcanır.



Şekil 1.15. Saydamlık

Titretme (Dithering)

Web görüntüleri genellikle bazı bilgisayarlarda bulunmayan renkler içerir. Bilgisayarlar, gösteremedikleri renklerin benzerini elde etmek için *titretme* (*dithering*) adlı bir teknik kullanırlar. Dithering, üçüncü bir rengin görünümünü vermek için farklı renklerin bitişik piksellerini kullanmak demektir. Örneğin, 8 bit renk panelinin içermediği turuncu bir renk yanılması üretmek için bir mozaik deseninde kırmızı ve sarı renkten yararlanabilir. Dithering sürekli tonların benzerini üretir.

Resim / görüntü oluşturulurken yüksek derinlikte (örneğin 32 bit) mod kullanılsa bile önemli olan ekranın veya ekran kartının desteklediği derinlik ve çözünürlüktür. Ekran 16 bit destekliyorsa, resimler 32'den 16 bite dönüştürülür ve kalite kaybı yaşanır. Bu süreç de titretmeye (dithering) örnektir.

FAYDALI BİLGİLER

- Herhangi bir resmi monitör, bilgisayar ekranı TV gibi bir ekrandan görüntüleyeceksiniz, çözünürlük için 72 dpi yeterlidir. Ancak bir görüntüyü çıktı almak istiyorsanız, görüntünün büyümesi gerekeceğinden çözünürlüğünü yüksek tutmalısınız. Örneğin baskıya gönderecekseniz çözünürlüğü en az 300 dpi, fotoğraf kalitesinde bir baskı istiyorsanız en az 600 dpi yapmalısınız.
- Bir görüntüyü Word PowerPoint gibi programlarda kullanmak istiyorsanız yüksek çözünürlükte kullanmanıza gerek yoktur. Küçük boyuttaki görüntülerde çözünürlüğün büyümesi sadece dosyanızın boyut olarak büyümesini sağlar. Bu da dosyanızın elektronik olarak gönderiminde ya da paylaşılmasında size sıkıntı çıkarabilir.
- Her zaman yüksek çözünürlükte görüntü elde etmek zorunda değilsiniz. Bu ihtiyacınıza göre değişir. Eğer görüntüde daha fazla ayrıntıya, bir başka deyişle noktaya ulaşmaya ihtiyacınız varsa yüksek çözünürlük işinize yarayacaktır. Bunun dışında yüksek çözünürlük, görüntünün açılmasının



Bilgisayarlar, gösteremedikleri renklerin benzerini elde etmek için, farklı renklerin bitişik piksellerini kullanırlar, bu tekniğe titretme (dithering) denir.



- Yüksek çözünürlükte görüntü elde etmek ihtiyacınıza göre değişir.
- Resimleri yeniden boyutlandırırken en-boy orantısını korumaya özen gösterin.

daha uzun süreceği ve üzerindeki işlemlerin daha yavaş olacağı anlamına gelir. Daha büyük olduğu için, her yüksek çözünürlüklü görüntüyü saklamak için sabit diskinizde daha fazla alana ihtiyacınız olacaktır.

- Tam renkli baskı broşürü görüntüleri için CMYK renk modunu kullanabilirsiniz ve renk bütünlüğünü koruyarak dosya boyutunu küçültmek üzere web ve e-postalardaki görüntüler için RGB renk modunu kullanabilirsiniz.
- Matbaadan ya da renkli yazıcıdan çıktı alacaksanız, renk modunuzu RGB den CMYK'ya dönüştürüp öyle bakın, azda olsa renk değişimi olabilir.
- Bir PSD dosyasını JPG, GIF gibi katmansız bir biçime dönüştürdüğünüzde tekrar aynı dosya ile çalışma imkânınız olmayacaktır. Bu nedenle, her zaman. psd dosyasının kaydedin ve dönüştürme sırasında üzerine yazmayın.
- Transparan-şeffaf resim istiyorsanız PNG veya GIF yapın, JPEG'ler transparan olmaz.
- Animasyonlu resim dediğimiz aslında "Animated GIF" demektir. Birden fazla katmanın arka arkaya görüntülenmesi sonucu oluşur.
- Resimleri yeniden boyutlandırırken en-boy orantısını koruyarak boyutlandırmaya özen göstermelisiniz. Aksi halde resmin görüntüsü bozulacaktır (Şekil 1.16).



Doğru ✓



Yanlış ✗



Yanlış ✗

Şekil 1.16. Yeniden boyutlandırmanın doğru ve yanlış gösterimi



Bireysel Etkinlik

- Herhangi bir resim düzenleme editörünü açınız. Photoshop buna örnek olabilir.
- İnternette ilgi duyduğunuz bir konu hakkında resim bulunuz.
- Bulduğunuz resim üzerinde aşağıdaki işlemleri yapınız:
 - Resmi bitmap'e dönüştürünüz.
 - Resmi vektör'e dönüştürünüz.
 - Resmi yeniden boyutlandırınız.
 - Resmi kırpınız.
 - Resmi 90 derece döndürünüz.
 - Resmi yatay ve dikey çeviriniz.
 - Resmin alpha değerini artırınız.
 - Resmin parlaklığını artırınız.
 - Resmin bulanıklığını, keskinliğini değiştiriniz.
 - Resmi farklı formatlarda (JPEG, GIF, PNG, PSD) kaydediniz.
- Not: Bu etkinliği birkaç ünite sonra Photoshop bilginizi artırdığınızda da gerçekleştirebilirsiniz.

Özet



•GİRİŞ

•Grafik tasarımında ihtiyacınız ister profesyonel ister temel bir tasarım olsun tüm programlardan bağımsız grafik tasarımında kullanılan bazı temel kavramların bilinmesi gerekmektedir. Böylece karşılaşılan tüm programlara ve terminolojilerine kolaylıkla adapte olabilmek mümkün olacaktır.

•TEMEL KAVRAMLAR

•Piksel (Bitmap) grafik

•Grafik tasarım yazılımlarında görüntüler yan yana ve üst üste dizilen renk kutucuklarından oluşur. Bu renk kutucuklarına piksel denir. Dijital görüntülerin kalitesi, ayrıntısı ve sürekliliği boyut ve piksel sayısına bağlıdır.

•Vektör grafik

•Vektör görüntü çözünürlükten bağımsızdır, piksel gibi yan yana gelen kutucuklardan oluşmak ve detay kaybetmeden yeniden ölçeklendirilebilir.

•Bitmap ve vektör karşılaştırması

•Piksel % 100'de görüntüde, vektör ile hemen hemen aynı görünmektedir. Ancak görüntü ölçeklendiğinde, kenardaki pikseller görünmeye başlar ve kenarlar artık düzgün görünmez.

•Vektör görüntü, noktaları ve eğrileri tanımlayarak oluşturulur. Vektör grafikleri ölçeklendiğinde, kenarlar boyutundan bağımsız olarak net ve keskin kalır.

•Çözünürlük

•Bir görüntünün çözünürlüğü bize piksellerin (noktaların) birbirine ne kadar yakın olduğunu ifade eder. Dpi olarak ifade edilir. Yüksek çözünürlüklü görüntüler net ve keskin görünürler. Düşük çözünürlüklü görüntüler ise pütürlü, benekli ve bulanık görünürler.

•Renk

•Işık, bir spektrum denilen grupta bir araya getirilen enerji dalgalarından oluşur. Renk, ışığın bir nesneye çarpıp göze geri yansıdığı anda, değişik dalga boylarının gözün retinasına ulaşması ile ortaya çıkan bir algılamadır.

•Renk modları

•Renk modu, görüntüdeki diğer tüm renkleri oluşturmak için çeşitli miktarlarda birleştirilen renkler kümesine verilen isimdir. RGB veya Kırmızı (Red), Yeşil (Green) ve Mavi (Blue) artırıcı renkleridir. CMYK veya Camgöbeği (Cyan), Macenta (Magenta), Sarı (Yellow) ve Siyah (Black) eksiltici renklerdir. Gri Tonlama, görünür renk olmadan grinin farklı tonlarının bir dizisidir.

•Renk derinliği

•Bir pikselin alabileceği toplam renk sayısı renk derinliğini belirler. Piksel başına daha fazla bit, daha yüksek renk çeşidi ve daha kaliteli görüntü demektir.



Özet (devamı)

•Ton- Doygunluk-Parlaklık-Kontrast-Bulanıklık/Keskinlik

•*Ton*, renge baktığımızda en saf haliyle gördüğümüz bir renk boyutunu tanımlar. *Doygunluk* rengin yopunluğu veya saflığıdır. *Parlaklık ya da kontrast*, bir ekrandan gelen ışığın algılanan yoğunluğu, açıklığı veya rengin koyuluğudur. *Keskinlik*, görüntü kontrastını artırmaktır. *Bulanıklık* görüntüdeki keskin kenarları yumuşatmak ya da ayrıntıları azaltmak demektir

•DİJİTAL RESİM İLE İLGİLİ KAVRAMLAR

•*Dosya-resim boyutu*, bir görüntüyü saklamak ve / veya işlemek için gereken bellek miktarıdır. *Sıkıştırma*, dosya boyutunu küçültmek için görüntü verisini daha verimli bir şekilde düzenleyen bir sistemdir.

•Dosya-resim biçimi

•Dosya-resim biçimi dijital görüntünün yazıldığı “dil”dir. JPEG, en çok kullanılan resim biçimidir. Renkli resimlerde görüntü kalitesi iyidir, “kayıplı” sıkıştırma sunar. GIF, belirli sayıdaki renkten oluşan bir palet ile kaydedilir. Renk sayısı 256’dan fazla ise kayıp yaşanır. TIFF, kayıpsız sıkıştırma özelliği sunabilir, böylece görüntü kalitesi daha iyi kalır, ancak görüntüyü de çok fazla sıkıştırmaz. PNG, JPG kalitesinde olup GIF gibi saydamlık ve şeffaflık özelliği bulunur. Web için geliştirilmiştir. BMP, Microsoft firmasına ait hiç sıkıştırılmamış bir biçimdir. Kalitelidir, ancak çok büyük yer tutar. PSD, Photoshop’ta kullanılan katmanlı bir görüntü dosyasıdır ve sadece bu programda açılır.

•GRAFİK TASARIMINDA SIKLIKLA KULLANILAN KAVRAMLAR

•Kırpma

•Kırpma çoğunlukla gizlemek, resmin belirli bir noktasına odaklanmak, vurgulayarak görüntüyü güçlendirmek ya da istenmeyen kısımları kaldırmak amacıyla resmin belirli bölümlerini çıkarma işlemidir.

•Yeniden Boyutlandırma

•Kırpmadan farklı olarak görüntüyü korur, yalnızca boyutunu değiştirir.

•Döndürme

•Bir seçimin, bir katmanın veya bir görüntünün (resim tuvalinin) yönünü değiştirmek için kullanılır.

•Çevirme

•Bir resmin yatay ya da dikey olarak çevrilmesidir.

•Saydamlık

•Alpha 0 iken piksel tamamen saydam (görünmez), 255 iken tamamen opak (renkli) görünümündedir.

•Titretme

•Titreme, üçüncü bir rengin görünümünü vermek için farklı renklerin bitişik piksellerini kullanmak demektir. Sürekli tonların benzerleri üretilir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Aşağıdakilerden hangisi profesyonel bir grafik tasarım programıdır?
 - a) Word
 - b) Paint
 - c) Gimp
 - d) Photoshop
 - e) Powerpoint
2. Aşağıdakilerden hangisi Piksel'in tanımıdır?
 - a) Geometrik formüller içeren, görüntü noktaları ve eğrileri tanımlayarak oluşturulan grafiklerdir.
 - b) Grafik tasarım yazılımlarında görüntülerin oluşması için yan yana ve üst üste dizilen renk kutucuklarına verilen isimdir.
 - c) Dijital görüntünün en büyük yapı taşıdır.
 - d) Farklı boyut ve renklerde görüntü kalitesini yitirmemesi istenilen çalışmalarda kullanılan grafiğe verilen isimdir.
 - e) Görsel detayların boyutlandırma sonucu kaybolmadığı, görüntü kalitesinin bozulmadığı grafiğe verilen isimdir.
3. Aşağıdakilerden hangisinde Piksel ile Bitmap arasındaki ilişki doğru belirtilmiştir?
 - a) Pikseller Bitmap resmi oluşturur.
 - b) Bitmap Piksel'i oluşturur.
 - c) Piksel Bitmap'ten üstündür.
 - d) Bitmap ve Piksel, Vektör ile aynıdır.
 - e) İkisinin birleşimi vektörü oluşturur.
4. Aşağıdaki çözünürlükle ilgili ifadelerden hangisi doğrudur?
 - a) Sadece yatayda bulunan piksel sayısı çözünürlüğü verir.
 - b) Sadece dikeyde bulunan piksel sayısı çözünürlüğü verir.
 - c) Çözünürlük piksellerin (noktaların) birbirine ne kadar yakın olduğunu ifade eder.
 - d) Birbirine uzak olan noktaların, "yüksek" bir çözünürlüğe sahip olduğu söylenir.
 - e) Birbirine yakın olan noktaların, "düşük" bir çözünürlüğe sahip olduğu söylenir.

5. görüntüdeki diğer tüm renkleri oluşturmak için çeşitli miktarlarda birleştirilen renkler kümesidir.
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
- a) Renk derinliği
 - b) Ton
 - c) Doygunluk
 - d) Renk
 - e) Renk modu
6. RGB renk modunun renkleri aşağıdakilerden hangisinde doğru verilmiştir?
- a) Gri, Mavi, Kırmızı
 - b) Sarı, Mavi, Yeşil
 - c) Kırmızı, Yeşil, Mavi
 - d) Cam göbeği, Macenta, Sarı
 - e) Sarı, Siyah, Yeşil
7.dosya boyutunu küçültmek için görüntü verisini daha verimli bir şekilde düzenleyen bir sistemdir.
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
- a) Boyut
 - b) Sıkıştırma
 - c) Biçim
 - d) Küçültme
 - e) Düzen
8. Aşağıdakilerden hangisi resim biçimlerinden biri değildir?
- a) JPG
 - b) GIF
 - c) TIFF
 - d) PDF
 - e) PNG
9. Aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
- a) Döndürme bir seçimin, bir katmanın veya bir görüntünün yönünü değiştirmek için kullanılır.
 - b) Döndürme bir resmin yatay ya da dikey olarak çevrilmesidir.
 - c) Çevirme ile bir referans noktası etrafında öge döndürülür.
 - d) Sadece yatay ve dikey döndürme yapılabilir.
 - e) Belirli açılarda çevirme işlemi yapılabilir.

10. I. Dithering sürekli tonların benzerini üretir.

II. Dithering, üçüncü bir rengin görünümünü vermek için farklı renklerin bitişik piksellerini kullanmak demektir.

III. Dithering bir pikselin alpha derecesidir.

Yukarıdaki ifadelerden hangisi ya da hangileri doğrudur?

- a) Yalnız I
- b) I ve III
- c) I-II ve III
- d) Yalnız III
- e) I ve II

Cevap Anahtarı

1.d, 2.b, 3.a, 4.c, 5.e, 6.c, 7.b, 8.d, 9.a,10.e

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Mardi Bayar, Ö. (2013). *Photoshop Oku İzle Dinle Öğren*, 5. Baskı, Kodlab Yayınları
- [2] Perkins, M. (2006). *Beginner's guide to Adobe Photoshop*. 3rd edition. Amherst Media, Inc.
- [3] Miano, J. (1999). *Compressed image file formats: JPEG, PNG, GIF, XBM, BMP*, Addison-Wesley Professional

GRAFİK TASARIM PROGRAMLARI VE PHOTOSHOP CC KURULUMU



İÇİNDEKİLER

- Grafik Tasarım Programları
 - Adobe Photoshop
 - Corel Draw
 - Adobe Illustrator
 - Adobe InDesign
 - GIMP
- Photoshop CC Kurulumu



HEDEFLER

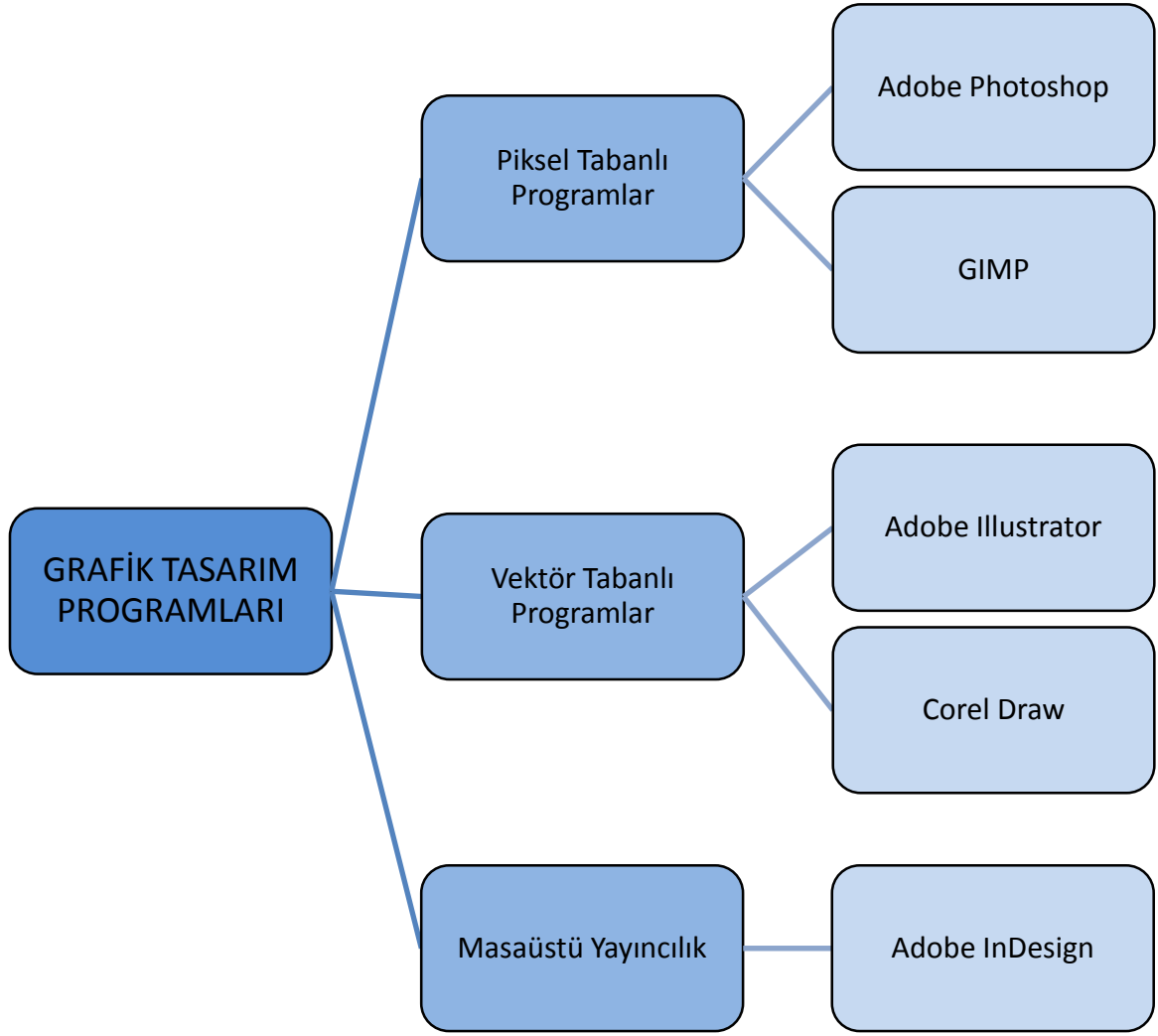
- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Photoshop ve benzer uygulamalar hakkında bilgi sahibi olacak
 - Adone ID üyeliği oluşturabilecek
 - Photoshop CC 2018'i bilgisayarınıza kurabileceksiniz



Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI
Dr. Öğr. Üyesi Halil
ERSOY

ÜNİTE
2



GİRİŞ



Kâğıt üzerinde çizim halen kullanılan bir tekniktir. Ancak çoğu zaman kâğıt üzerinde başlanan çizimler bir süre sonra bilgisayara aktarılarak devam edilir.

Bilgisayar ile çizim ve tasarım yapmak için birçok farklı yazılım bulunmaktadır. Bu üniteye sizlere en çok tercih edilen ve başarısını ispatlamış birkaç grafik tasarım programı hakkında bilgiler verilecek, ardından bunlardan biri olan *Adobe Photoshop CC 2018* yazılımının kurulumu anlatılacaktır. Kurulum sıradan bir masaüstü ya da dizüstü bilgisayara yapılacağı varsayılarak anlatılmıştır. Bunun için güncel işletim sistemi olan *Microsoft Windows 10* işletim sistemi tercih edilmiştir.

Farklı grafik yazılımlarını bilmek, farklı özellikleri olan onlarca yazılım içerisinde en uygununu seçmede faydalı olacaktır. Bu yazılımlardan çoğu ücretli olmasına karşın, tamamen ücretsiz ve diğerleri ile benzer işlevleri sunabilen yazılımlar da mevcuttur. Dolayısı ile farklı yazılımları tanımak, gerektiğinde ücretsiz olanları tercih edebilmeyi veya kullanılan platforma (donanım veya işletim sistemi) uygun alternatifler olduğunu bilmeyi sağlayacaktır.

Özellikle cep telefonları ve tablet bilgisayarların kaliteli resimler çekebilecek donanımına sahip olmaları ve İnternet üzerinden erişilebilen resim veya grafiklerin artmasıyla, grafik tasarımı konusunda profesyoneller kadar amatör insanlarda istekli ve gayretlidirler. Öte taraftan sıradan bir insanın “grafik tasarım” programlarını kullanmadaki amacı ile profesyonel insanların kullanım amaçları farklıdır. Bu farktan dolayı profesyonel grafik tasarım işleri için üretilen yazılımlar çok daha karmaşık, çok sayıda özelliğe sahip, çok sayıda resim ve baskı biçimlerine destek veren niteliktedir. O nedenle ücretli olmalarına karşın bu programlar, ücretsiz birçok “resim düzenleme” yazılımına rağmen profesyonel kişiler tarafında talep edilmekte ve kullanılmaktadır. Dolayısıyla bireysel “resim düzenleme” amacıyla bu programların satın alınması öncesinde benzer özelliklere sahip, sınırlı özelliklere sahip ve ücretsiz yazılımların kullanılması tavsiye edilir.

GRAFİK TASARIM PROGRAMLARI

Her geçen gün yeni yazılımlar ortaya çıksa da, geçtiğimiz onlarca yıl boyunca çok tercih edilmiş ve hatırı sayılır büyüklükte kullanıcı kitlesi sahibi olmuş birçok grafik tasarım programı vardır. Bu popülerliğe sahip programlardan aşağıdakiler bu üniteye kısaca tanıtılacaktır:

- Adobe Photoshop
- Corel Draw
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- GIMP



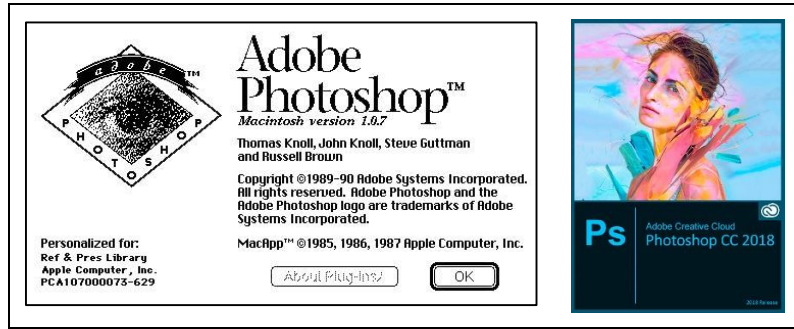
Grafik tasarım programlarının yanı sıra, birçok kelime işlemci veya sunum hazırlama yazılımı da kendi içerisindeki resimler üzerinde değişiklik yapmaya izin verir.

Adobe Photoshop



Adobe Photoshop, kişisel bilgisayarların ortaya çıktığı ve yaygınlaştığı 1990'larda popüler olmuş ve o günden sonra da popülerliği artarak devam etmiştir. Daha önceleri *Image-Pro* adıyla ortaya çıkmış olan yazılım, 1990 yılında *Adobe* firması tarafından satın alınmış ve o yıl ilk kez Photoshop adı ile Macintosh bilgisayarlarda kullanılabilecek bir yazılım olarak piyasaya sürülmüştür.

Bundan iki yıl sonra (1992) Microsoft Windows bilgisayarlarda çalışabilen 2.5'inci sürümü piyasaya çıkmıştır [1]. O tarihten sonra hemen hemen her yıl yeni sürümleri çıkmıştır. Her geçen gün hızlanan, ucuzlayan ve verimli hale gelen donanım parçaları, grafik yazılımlarının da sürekli gelişmesine ve yenilenmesine neden olmuştur.



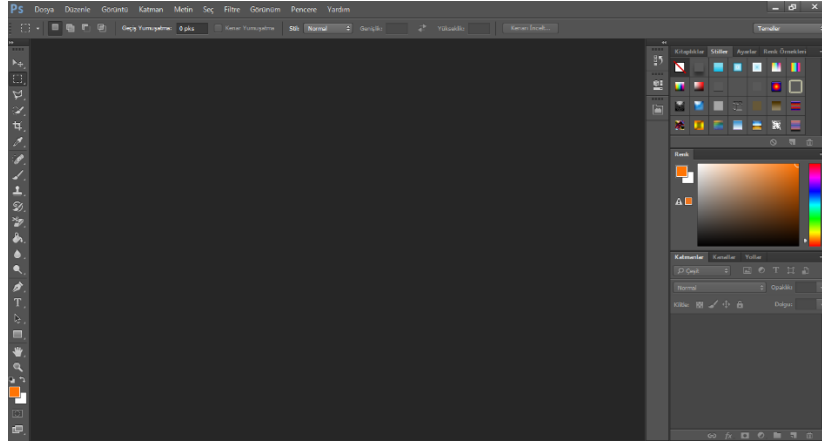
Şekil 2.1 Adobe Photoshop'un ilk (v1.0) ve sürümü (CC 2018) açılış ekranı - <https://creativeoverflow.net>



Adobe Photoshop, uzun yıllar arayüzünü ve ana fonksiyonlarını değiştirmeyerek kullanıcı kitlesini kaybetmemeyi başarmıştır.

Adobe Photoshop'un son sürümünün adı CC 2018'dir (Creative Cloud 2018). Bu sürüm 2014 yılından beri güncellemeler ile halen piyasadadır. Önceki sürümlerinden farklı olarak (CS6 ve öncesi), CC sürümünde yazılımın satın alınması mümkün değildir, ancak aylık ya da yıllık *kiralayarak kullanabilirsiniz*. Bunu yapabilmek için de İnternete bağlı bir bilgisayarınız ve kiralama lisansınıza sahip bir *Adobe ID* (Adobe kimliği ya da aboneliği) sahibi olmalısınız. Bu konuda daha fazla bilgi için Adobe Photoshop'un resmi sitesini (<https://www.adobe.com/tr/products/photoshop.html>) ziyaret ediniz. Yazılımın ücretsiz *deneme süresi 30 gündür*.

Program grafik yaratmak ve/veya var olan grafikleri düzenlemek üzere birçok işleve sahiptir. Genel olarak bakıldığında, *piksel* tabanlı resim işleme editörüdür. Dijital resimlerin oluşturma yöntemlerinden bir olan piksel tabanlı resim işlemede, *resmi oluşturan en küçük noktack olan piksel üzerinde işlemler* yapılır. Bu alanda resmi üzerinde her türlü çizim yapabilme, renkler ile oynayabilme, farklı katmanlar ile çalışabilme ve görsel efekt uygulayabilme gibi birçok özelliği vardır.



Şekil 2.2 Adobe Photoshop CC ara yüzü

Günümüzde birçok ortamda bilginin sunulmasında yazıya ek olarak grafik kullanılmaktadır. Bu grafiklerin kullanılacağı yere göre (Internet, sosyal medya, mobil cihazlar, basılı medya vb.. gibi) aynı resmin farklı biçimlerde saklaması gerekir. Photoshop, JPG, GIF, TIFF, PDF, PNG BMP gibi birçok resim ve belge biçimindeki dosyayı açabilir ve o biçimde kaydedebilir. Öte taraftan kendi özelliklerini tam anlamıyla yansıtabildiği dosya biçimi **PSD'dir** (Photoshop Document). Bu dosya biçiminde katmanlar ve efektler ayrı ayrı saklanır. Dosya boyutu büyük olmakla birlikte, gerektiğinde yeni değişiklikler yapabilmek için resmin **PSD** biçimindeki halinin de saklanması tavsiye edilir.

Profesyonellere yönelik birçok ek özellik içeren Photoshop, **birden fazla resmi** aynı anda yeniden boyutlandırabilir, renk efekti verebilir veya biçimini değiştirebilir. Bu özelliğine "Batch Procession" (Yığın işleme) denmektedir. Ayrıca bir resim üzerinde yapılan işlemler kaydedilip, farklı resimlere uygulanmak üzere kütüphane içinde saklanabilir.

Photoshop'un ücretli olmasına karşın kullanıcı kitlesinin kaybetmemesi ve hatta artırmasının bir nedeni, uzun yıllardır kullanıcılara aynı ara yüz ve kısa yolları kullanmalarına izin vermesidir. Deneyimli kullanıcıların hızlı çalışabildiği bu programda çoğu klavye kısa yolu, menülerin içeriği ve ekran elemanlarını yeri ve sembolleri neredeyse on beş yıldır hiç değişmemiştir. Bu nedenle, Photoshop'un son sürümleri olmasa bile, özellikle CS (2003) ve sonraki sürümlerinin herhangi birini öğrenmiş birisi, yeni sürümleri rahatlıkla kullanabilir. Benzer biçimde bu aradaki sürümlerin herhangi birine yönelik hazırlanmış eğitici materyaller (kitap, video vb.) sonraki sürümler için de geçerlidir.

Tablo 2.1 Adobe Photoshop Sürümleri [4]

Sürüm No	Dağıtım Yılı	Çalışan Platform
0.87	1989	Macintosh Üzerinde
1.0	1990	
2.0	1991	
3.0	1994	Macintosh ve Windows Üzerinde
4.0	1996	



2014 ve sonrasındaki Photoshop sürümleri satın alınmak yerine kiralanmak zorundadır.

5.0	1998	
6.0	2000	
7.0	2002	
CS (8.0)	2003	
CS2 (9.0)	2005	
CS3 (10.0)	2007	
CS4 (11.0)	2008	
CS5 (12.0)	2010	
CS6, CS6 Extended (13.0)	2012	
CC 2013 (14.0)	2013	
CC 2014 (15.0)	2014	
CC 2015 (16.0)	2015	
CC 2017 (18.0)	2017	
CC 2018 (19.0)	2018	

Corel Draw

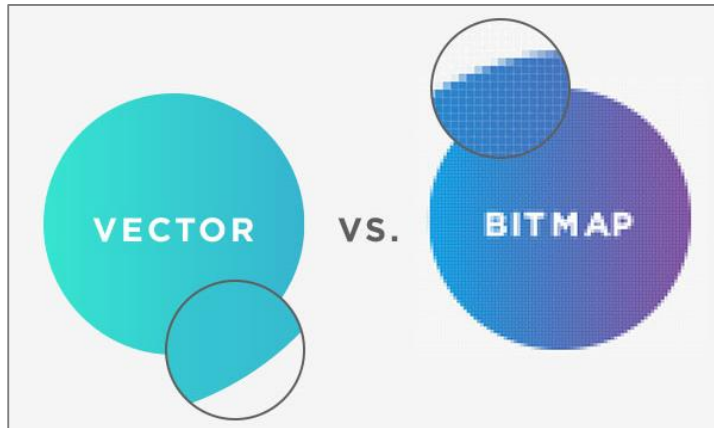


Corel Draw da tıpkı Adobe Photoshop gibi 1990'lı yıllarda ortaya çıkmış ve popüler olmuş grafik programıdır. İlk sürümü 1989'da çıkan Corel Draw'ın en büyük özelliği çizimlerin arka planda piksellerden değil, matematik formülleri ile tarif edilen vektörel çizimlerden oluşmasıdır (Şekil 2.3).

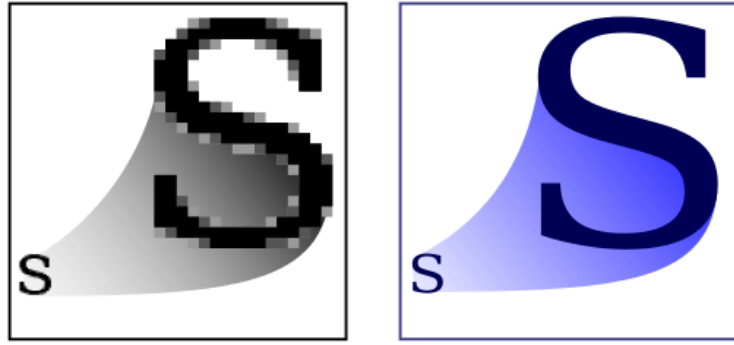
Piksel tabanlı (Bitmap) çizimlerin tersine, *vektörel çizimlerde*, belirli bir alan, matematiksel formüller ile ifade edilebilen daha küçük alt alanlara ayrılır. Bu alt alanların her biri; renk, büyüklük ve şeffaflık (alfa) gibi değerleri her bir nokta (piksel) özelinde tutmaz. Onun yerine matematiksel formül ile ifade edilen bir alana yönelik bu bilgiler tutulur. Bu sayede çizimin farklı boyutlarda görünümüne ihtiyaç duyulduğunda resim detay kaybı yaşanmadan tekrar boyutlandırılabilir (Şekil 2.4).



Vektörel çizimleri noktalardan değil, resmin ufak parçalarını tarih eden formüllerden oluşur. Ebat değişse de formül aynı kalır.



Şekil 2.1. Vektör ve Bitmap (Piksel) Tabanlı Resimler [5]



Şekil 2.2 Vektörel ve Piksel Tabanlı Resimlerin Yeniden Boyutlandırılması [6]

Bir çizimin farklı ebatlarda üretilmesi veya kullanılması gerektiğinde vektör tabanlı çizimler daha avantajlıdır. Bunun iki ana deneni vardır: Birincisi çizimin ebatları değişse bile *kalitesi (netliği) değişmez*. İkinci denen ise çizimin ebatları büyüse bile bayt olarak depolama birimlerinde (sabit disk vb.) *büyük yer kaplamaz*. Bu sayede baskı yapanlar, tabela hazırlayanlar, araç ya da bina kaplama işinde uğraşanlar, bilgisayarda çizdikleri çizimleri vektörel olarak hazırlar ve sonrasında çıktı alarak uygularlar.

Corel Draw, dosya biçimi olarak kendi *CDR* uzantısını kullanmakla beraber, vektör çizimlerde standart biçim olan *SVG* dosyalarına desteği tamdır. Bunun yanında, piksel tabanlı diğer biçimleri de (JPG, GIF, PNG, vb.) açabilir veya o biçimlerde kayıt yapabilir.

2018 yılında “Corel Draw Graphics Suite 2018” adı ile duyurduğu son sürümünü denemek ve tercih ederseniz satın alma seçeneklerini öğrenmek için resmi sitesi olan <https://www.coreldraw.com> sayfasını ziyaret edebilirsiniz.

Adobe Illustrator



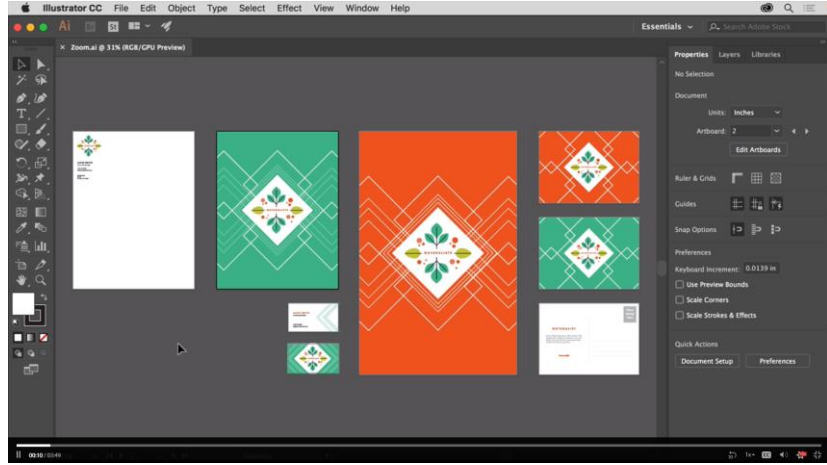
AI, Photoshop’un aksine, vektörel çizim içindir ve baskı öncesi resmi hazırlamak için kullanılır.



Adobe firmasının *vektörel* çizimler için geliştirdiği grafik programıdır. Tıpkı Corel Draw gibi vektörel çizime yönelik araçlar ile donatılmıştır. Tarihçesi Adobe Photoshop kadar eskidir ve onunla benzer tarihlerde yeni sürümleri ortaya çıkmıştır.

Rakibi olan Macromedia Freehand yazılımının, 2005 yılında Adobe tarafından satın alınması ve geçtiğimiz son 4 yılda hiçbir yeni sürüm çıkmaması nedeniyle, sektörde tek rakibi Corel Draw’dır [7].

Adobe ’in kiralanarak kullanılan yazılımlarından biri olan Adobe Illustrator CC, Creative Cloud üyeliği kapsamında kullanıcılara aylık ya da yıllık bazda kiralanarak sunulmaktadır. CC sürümü öncesindeki sürümler ise (CS6, CS5 vd.) satın alınabilen paketlerdir ancak Adobe resmi olarak kendisi bu eski sürümleri satmamaktadır. Daha detaylı bilgi için resmi web sitesini ziyaret edebilirsiniz (<https://www.adobe.com/products/illustrator.html>).



Şekil 2.3 Adobe Illustrator CC ara yüzü

Desteklediği dosya biçimi kendi dosya biçimi olan **Aİ**'dir. Bunun yanında standart hale gelmiş **SVG** dosya biçimi de desteklemektedir.

Adobe InDesign



Adobe firmasının **masaüstü yayıncılık** (desktop publishing) kategorisinde piyasaya sürdüğü bir yazılımdır. Daha çok basılı materyal (poster, gazete, broşür, kitap) ve elektronik kitap üretiminde kullanılır. Dosya biçimi olarak **PDF** çıktı veren Adobe InDesign, **EPUB** ve **SWF** biçimlerinde de çıktı verebilir.

Bunun dışında bu dosya biçimlerini açabildiği gibi Microsoft Word ve Excel'den de metin ve tabloları alabilir.

Adobe InDesign ile birçok basım evi veya matbaa, baskı öncesi farklı ebat, kalite ve renk seçeneklerinde ön izleme yapabilir. Tek başına bir grafik oluşturmanın ötesinde, diğer Adobe ürünleri ile oluşturulmuş grafik ve çizimlerin, belirli sayfalar üzerine dağıtılması, hizalanması, boyutlandırılması ve renklendirilmesi gibi sayfa ve içerik tasarımında tasarımcıya yardımcı araçları vardır.



Şekil 2.4 Adobe InDesign ara yüzü



Hazırlanan resimlerin belirli baskı standartlarına uygun olması gerekir. Baskı ortamındaki renk ve ebatlar ekrandan farklıdır.

Diğer Adobe CC ürünleri gibi, Adobe InDesign CC de, aylık ya da yıllık kiralama şeklinde kullanılabilir. Detaylı kiralama ve deneme seçenekleri için resmi sitesini ziyaret edebilirsiniz (<https://www.adobe.com/tr/products/indesign.html>).

GIMP



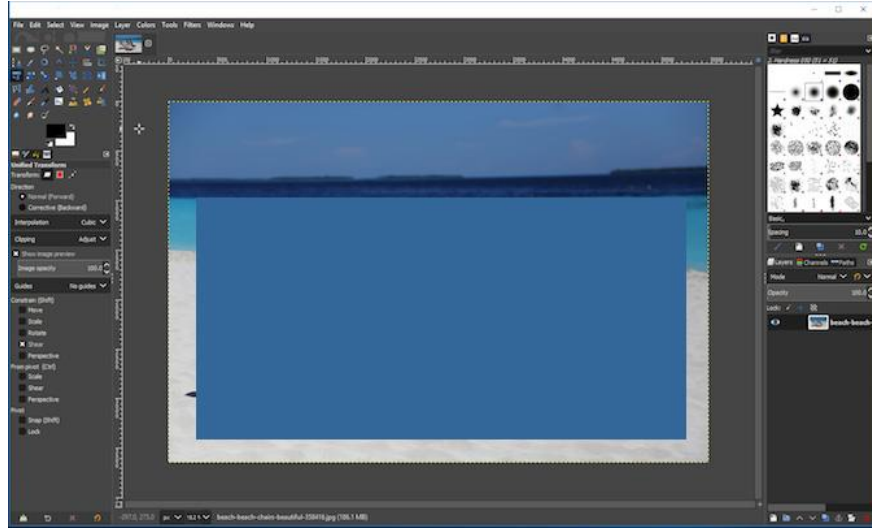
Yukarıda bahsedilen programların aksine GIMP (GNU Image Manipulation Program / *GNU Resim İşleme Programı*) **ücretsiz** ve **açık kaynak kodlu** bir grafik programıdır. Tıpkı Adobe Photoshop gibi **piksel** tabanlı resim işlemeye yönelik araçlar ile donatılmıştır.

İlk sürümü 1998 yılında çıkan GIMP sürekli kendini yenilemiştir. Açık kaynak kodlu olan GIMP'in yeni sürümlerinin çıkmasına ve yeni özellikler eklenmesine yardımcı olan onlarca uzman vardır.

GIMP'i ücretsiz indirmek ve bilgisayarınıza kurmak için resmi web sitesi olan <https://www.gimp.org> adresine giriniz. "Download" sayfasından indireceğiniz ön kurulum programını çalıştırıp asıl kurulumu başlatınız. Asıl kurulum ön kurulum programı Türkçe değildir ancak asıl kurulum bitince GIMP'i Türkçe yapmak mümkündür.



GIMP'in Türkçe arayüzü olmamasına karşın, İnternette birçok Türkçe video ile anlatımı mevcuttur.



Şekil 2.5 GIMP 2.10 ara yüzü

GIMP, Adobe Photoshop ile rakip olabilecek kadar yeterli özelliğe sahiptir. Toplamda daha az yer kaplaması ve Windows, Macintosh ve Linux işletim sistemlerine destek vermesi, birçok grafik tasarımcısının onu tercih etmesine neden olmuştur.

Dosya biçimi olarak kendi **XCF** (eXperimental Computing Facility) biçimini kullanmakla beraber, Adobe Photoshop'un PSD biçimine ve diğer ortak dosya biçimlerine (JPG, GIF, PNG, TIFF, SVG, PDF vd.) desteği tamdır.

ADOBE PHOTOSHOP KURULUMU

Adobe Photoshop (PS) ücretli bir yazılımdır, ancak ücretsiz denemek için bir aylık süre verilmiştir. Amacınız ne olursa olsun, kurulum adımları kısaca aşağıdaki gibidir.

1. Bilgisayarınıza ücretsiz olan *Adobe Creative Cloud* uygulamasını kurun.
2. *Adobe Creative Cloud* uygulamasını *Adobe ID* bilgileriniz ile açıp *Adobe Photoshop (PS)* programını indirin ve kurun. 30 günlük deneme süreniz hemen başlayacaktır. 30 gün sonrasında *Adobe Creative Cloud* açılacak ancak *PS* açılmayacak ve kiralamanız gerektiğini belirtecektir

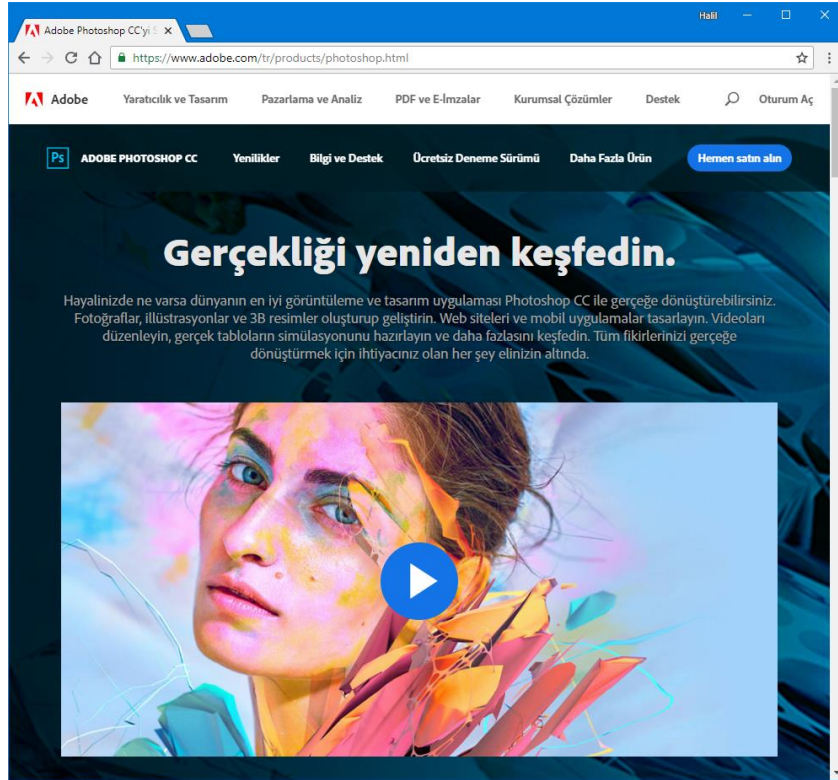
Aşağıdaki bölümde Microsoft Windows 10 işletim sistemi yüklü olan bir bilgisayara Adobe Photoshop CC 2018'in kurulumu detaylı biçimde gösterilecektir.

Kurulum Adımları

1. Herhangi bir web tarayıcı ile *Adobe Photoshop (PS)* resmi *Türkçe* web sitesine gidiniz: <https://www.adobe.com/tr/products/photoshop.html>



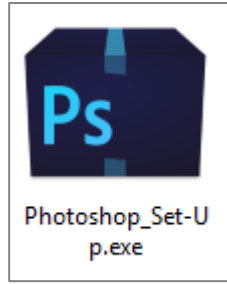
Photoshop kurulumunda İnternet bağlantısı gereklidir. Ancak kurulum bittikten sonra İnternet bağlantısına gerek yoktur.



Şekil 2.6 Adobe Photoshop Türkçe Resmi Web Sitesi

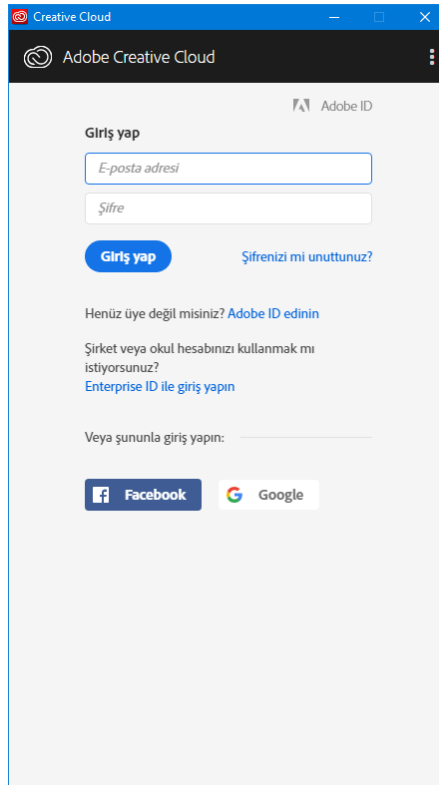
2. Bu sayfadaki *Ücretsiz Deneme Sürümü* bağlantısını tıklayarak bilgisayarınıza "*Photoshop_Set-Up.exe*" (1.83 MB) adındaki dosyanın inmesini sağlayınız.

3. İndirilen “*Photoshop_Set-Up.exe*” dosyasını çalıştırınız.



Şekil 2.7. İndirilen Photoshop_Set-up.exe dosyası

4. Kurulum sırasında sihirbaz, sizden öncelikle – bilgisayarınızda önceden yüklü değilse – *Adobe Creative Cloud* (CC) uygulamasını kurmanızı isteyecektir.
5. CC uygulaması, PS’yi kurma sürecinde otomatik tamamlanacaktır.

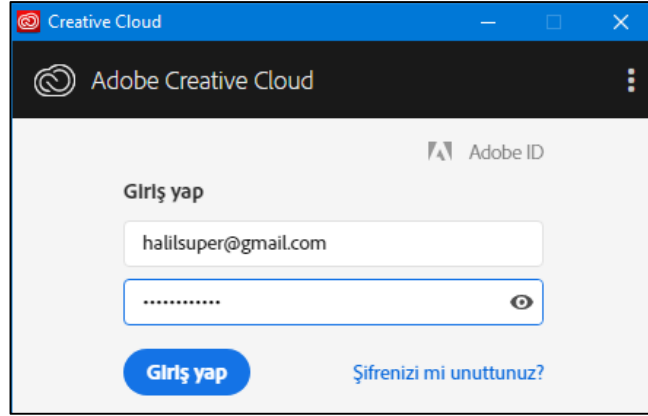


Şekil 2.8 Adobe Creative Cloud Uygulaması



Eposta adresi verirken mutlaka gelen mesajları açıp okuyabileceğiniz bir eposta adresi veriniz.

6. CC kurulumu bitince, Şekil 10’daki ekran gelecek ve sizden varsa *Adobe ID* bilgilerinizi girmenizi isteyecektir. *Adobe ID* üyeliğiniz yoksa ekrandaki *Adobe ID Edinin* bağlantısını tıklayarak ilerleyin. Bu aşamada sizden ad, soyad, eposta adresi, şehir ve ülke bilgileriniz isteyecektir. Devamında girdiğiniz eposta adresinize bir onaylama mesajı gelebilir. O mesajı açıp içerisindeki bağlantıları tıklamanız gerekecektir.
7. *Adobe ID* edindikten sonra – ya da zaten varsa – CC ekranından bu bilgileri girerek oturum açınız.

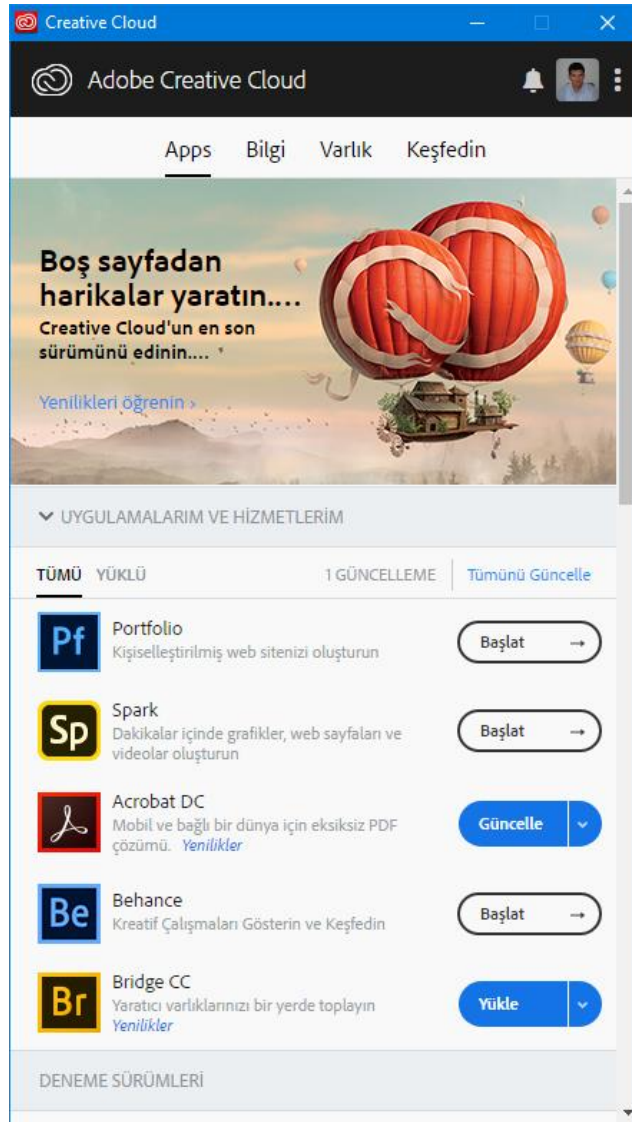


Şekil 2.9 Adobe ID Bilgilerinin Girilişi

8. CC uygulamasına giriş yaptıktan sonra resimdeki gibi sahip olduğunuz, deneme sürecinde olduğunuz veya denemeye başlayabileceğiniz Adobe yazılımlarının listesini göreceksiniz.



Yandaki CC ekranında kullanıcının profil resmi görülmektedir. Profil resmi ve Adobe ID'nizin detayları için <https://accounts.adobe.com> adresine gidiniz.



Şekil 2.10 Oturum açılmış CC Ekranı

9. CC ekranını aşağıya kaydırarak aşağıdaki resimde görülen *Photoshop* satırını bulunuz. *Dene* butonuna tıklayarak *Photoshop'un* indirilmesi ve kurulması bekleyiniz.

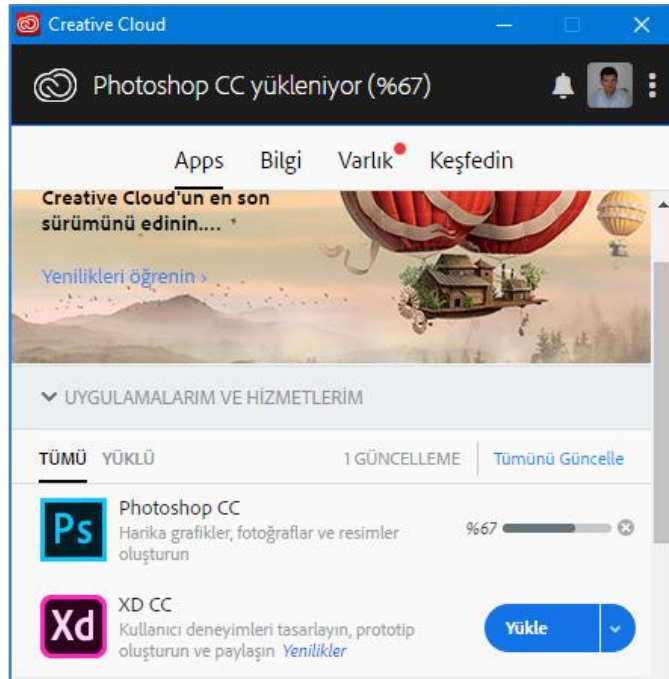


Şekil 2.11 PS'nin Dene seçeneği

10. İnternet hızınıza bağlı olarak indirme işlemi başlayacak ve bu süreç %100 olana kadar devam edecektir.

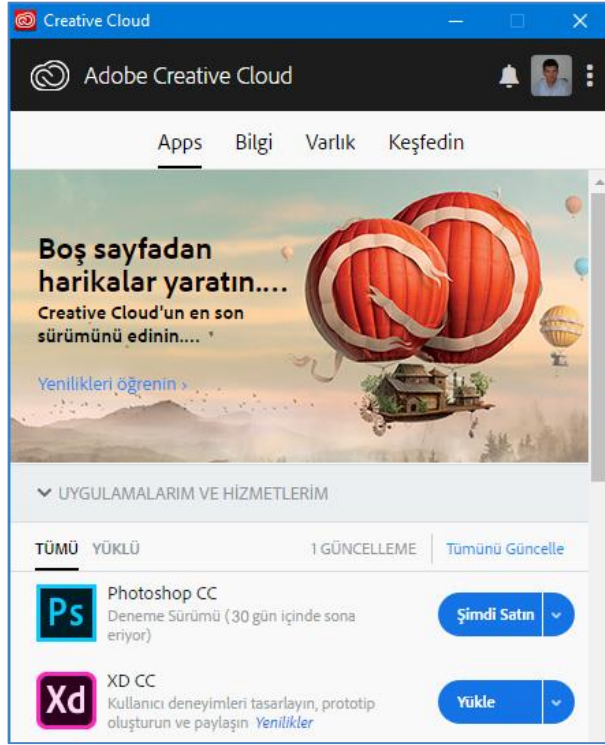
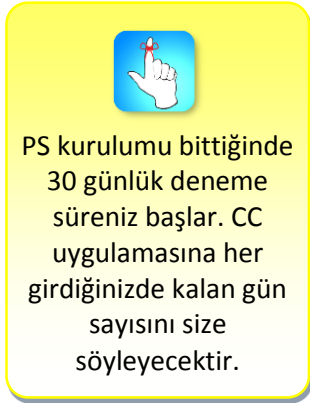


İndirmem işleminin ilerlemesini % cinsinden görebilirsiniz. Bu süreçte İnternet bağlantınızın kopmaması gerekmektedir.



Şekil 2.12 PS indirme süreci (%67 inmiş devam ediyor)

11. İndirme ve kurulum bittiğinde CC ekranında aşağıdaki gibi olacaktır. Bu aşamada PS kurulumu bitmiştir.



Şekil 2.13 CC'de Photoshop'un Kurulumunun bittiği ekran

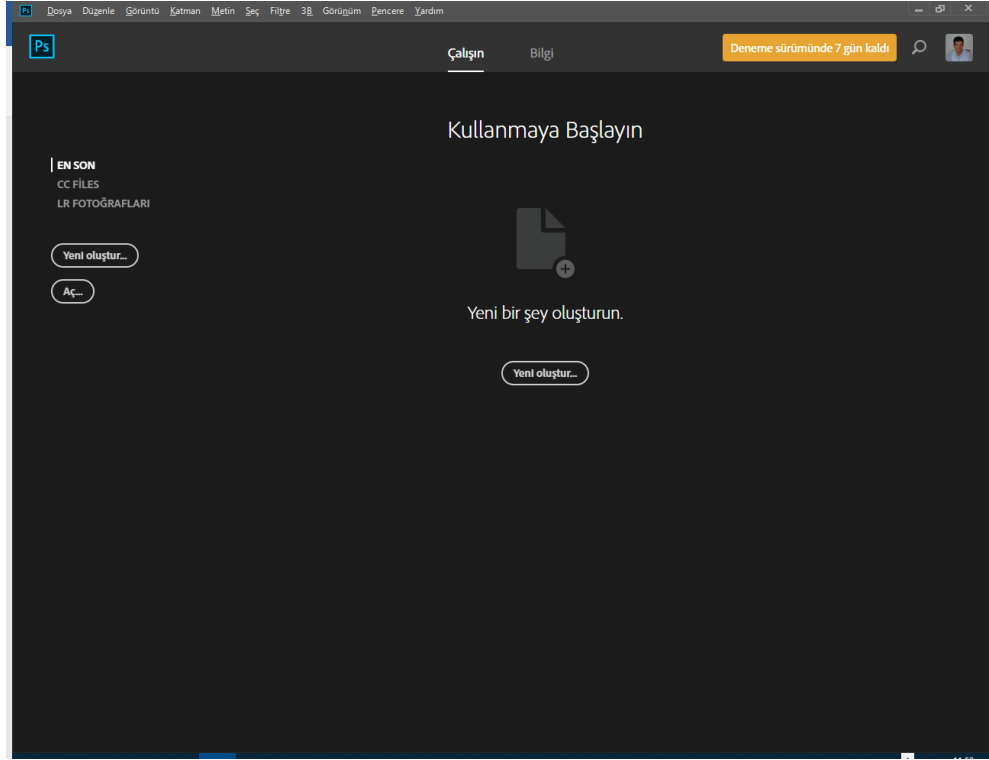
12. CC uygulamasını kapatıp Adobe Photoshop CC 2018 uygulamasını bilgisayarınızda uygulamalar arasında bulup açabilirsiniz.

Adobe Photoshop CC 2018 uygulamasının kurulumu bittiğinde **Başlat** menüsünden ya da eğer eklendiyse masaüstündeki kısa yolu çift tıklayarak PS'yi açabilirsiniz.



Şekil 2.14 Başlat menüsündeki PS Kısa yolu

PS'yi ilk açtığınızda aşağıdaki gibi bir görüntü ile karşılaşacaksınız. En üstte deneme sürümünün kaç gün daha kullanılabileceğini gösteren uyarı yer alacaktır. **"Yeni oluştur.."** düğmesine tıklayarak yeni boş bir resim oluşturalım.

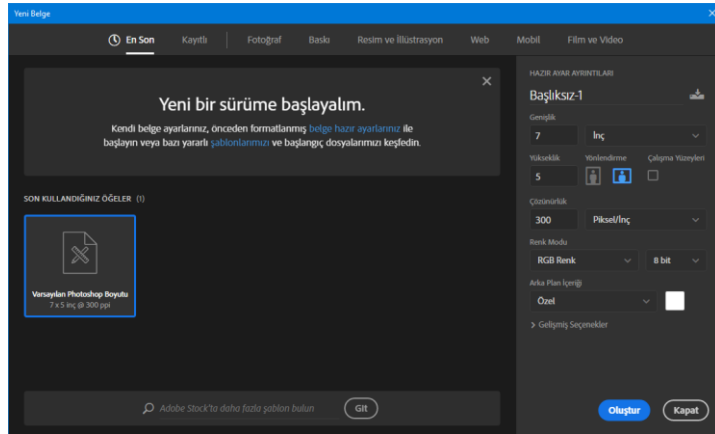


Şekil 2.15 PS ilk açılış ekranı

“*Yeni Oluştur..*” düğmesini tıkladığınızda yeni oluşacak resmin ebatları, çözünürlüğü, renk modu gibi ayarları yapacağınız bir pencere açılacaktır. Bu ayarları dilerseniz şimdi ya da daha sonra değiştirebilirsiniz.

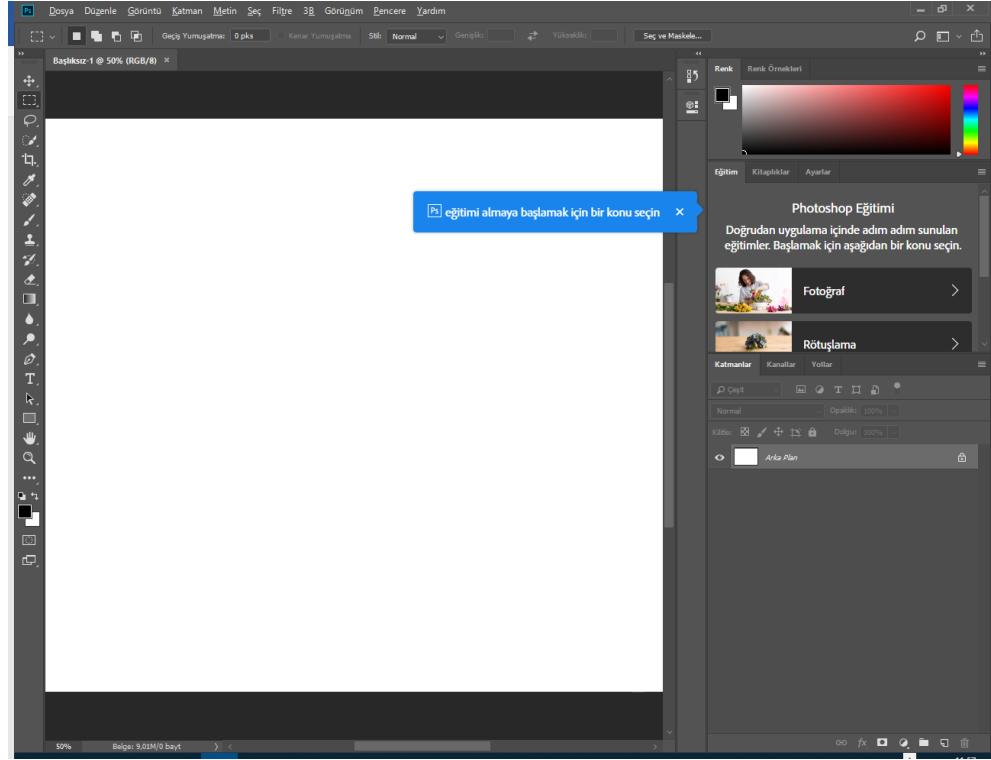


Yeni bir resim oluştururken ebatları ve çözünürlüğe dikkat edin. Aynı ebatla iki resim, farklı çözünürlüklerde olabilir ve çözünürlüğü fazla olanın MB cinsindne boyutu ve kalitesi de yüksek olur.



Şekil 2.16 Yeni oluşturulacak resmin özelliklerini ayarlama ekranı

Oluştur diyerek devam ettiğimizde aşağıdaki PS ara yüzü açılacaktır.



Şekil 2.17 Yeni ve boş bir resim ile açılmış PS ekranı

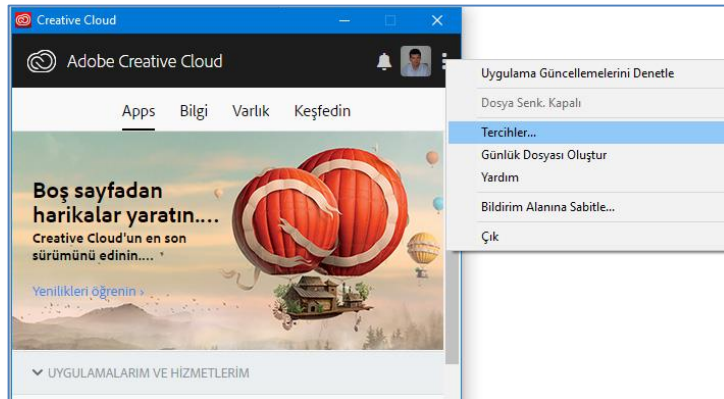
Dil Tercihleri

Bu kurulumla başlarken Adobe'nin *Türkçe web sitesinden* kurulumla başladığımız için hem CC hem de PS ara yüzü *Türkçe* olmuştur. Eğer Adobe'nin *İngilizce* web sitesinden kurulumla başlarsanız, CC kurulumunda hangi dil tercih ederseniz hem CC hem de CC üzerinden kuracağınız programlar o dilde olacaktır.

CC'in kendi dilini değiştirmek için *kaldırıp tekrar kurmalısınız*. Kurulum aşamasında dil tercihlerinizi belirlemelisiniz.

CC ile kuracağınız bir programların dilini kurulum yapmadan önce belirlemek için aşağıdaki adımları atın:

- CC'nin arayüz dilini değiştirmek için CC uygulamasını açın. En üstteki üst üstte duran üç nokta düşmesine  tıklayıp *Tercihler* seçeneğini seçin.

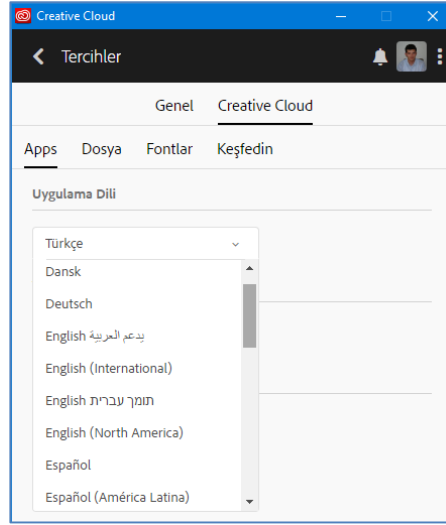


Şekil 2.18 CC'de Uygulama Ayarları Menüsü



Creative Cloud'daki dil tercihiniz, tercih yaptığınız andan sonra kurulacak tüm Adobe programlarını etkiler.

- **Tercihler** ekranı geldiğinde **Creative Cloud** sekmesine tıklayın. Uygulama dili seçeneğinden istediğiniz bir dili seçin. Seçimin uygulanması için CC uygulamasını kapatıp tekrar açın.



Şekil 2.19 CC'de Dil Tercihleri

Bundan sonra yeni kuracağınız Programların dili, yukarıda belirlediğiniz **Uygulama Dili** seçeneğindeki dil olacaktır.

Kurulumu **bitmiş** bir uygulamanın (Photoshop vb..) dilini değiştirmek için o uygulamayı kaldırıp, CC üzerinden yeni dil tercihleri ile **tekrar** kurmalısınız.



Bireysel Etkinlik

- Kullandığınız masaüstü veya dizüstü bilgisayarınıza kurmak için Adobe ID edinin ve Adobe Photoshop CC 2018'in deneme sürümünü kurun.
- Photoshop kurulumu sonrasında var olan bir JPG resminizi sağ tıklayıp var sayılan program yerine Photoshop ile açın ve arayüzü inceleyin.
- İnternette bir arama motorunda görsel arama ile Türkiye bayrağını arayın. Farklı büyüklüklerde ve farklı uzantılarda Türkiye bayrağı resimleri indirin. Ebat ve uzantı lile MB cinsinde bdoya boyutunu inceleyin. Resmi bakarken yakınlaştırma seçenekleri ile olabildiğince yaklaşın. Hangi resinde netlik ne zaman bozuluyor dikkat edin.



Özet

- Grafik tasarımı programları resim veya çizim oluşturmaya, düzenlemeye, farklı dijital biçimlerde kaydetmeye ya da farklı baskı ortamlarına göndermeye yarayan yazılımlardır. Bu programların en büyük özelliği grafikerlerin veya profesyonellerin yaratıcılık, verimlilik ve denetim ihtiyaçlarına yönelik çeşitli özelliklere sahip olmasıdır.
- Önceleri sayıların oldukça az olan grafik tasarımı pragmalarının sayısı, artan talep sonrasında son 10 yılda hızla artmıştır. Bu talepte en büyük rol sıradan insanların kullandığı bilgisayar veya mobil cihazlar ile resim ve video çekme olanaklarının çok artmasıdır. Aynı zamanda artan internet hızı ile yerini dijital ortamlara bırakan basılı yayın ve içerik sayısı da hızla artmaktadır.
- Hem sıradan hem de profesyonel ihtiyaçlara cevap veren birçok grafik yazılımı mevcuttur. Yaklaşık 30 yıldır piyasada olan ve gelişmelere paralel olarak kendini yenileyerek kullanıcı kitlesini koruyabilmesi belli başlı grafik tasarımı programlarından başlıcaları şunlardır.

- Adobe Photoshop
- Corel Draw
- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- GIMP

- Bu yazılımlar piksel tabanlı veya vektör tabanlı grafiklerin oluşturulması ve düzenlenmesinde oldukça başarılı ve kendi diğerleri ile rakip uygulamalardır
- GIMP haricinde tümünün ücretsiz olan bu yazılımların kullanıcılarına sundukları özellikler ve kullanım deneyimi tercih edilmelerindeki en önemli unsurlardır.
- Kitapta tercih edilen Adobe Photoshop CC 2018 (PS) yazılımı, en çok tercih edilen grafik tasarım programıdır. Önceki sürümleri standart satın ama adımları içerirken, 2014te çıkan CC sürüm ile birlikte artık satın almak yerine sadece aylık ya da yıllık baza kiralanarak kullanılabilir.
- Buna karşın ön değerlendirme yapabilmeleri için kullanıcılarına 30 günlük deneme süresi veren Adobe, bu süre sonunda programın kiralanmasını istemekte, aksi takdirde program açılmamaktadır.
- Adobe Photoshop sayesinde kendi dosya biçimi olan PSD haricinde, diğer standard resim ve doküman biçimi olan JPG, GIF, PNG, TIFF, PDF, BMP gibi bir çok biçimdeki dosyalar ile çalışabilmektedir.
- Profesyonellerin ihtiyacı olan çok sayıda dosya üzerinde aynı işlemleri yapmak (batch process) veya yapılan işlemleri daha sonra tekrar aynen yapmak üzere kaydedebilmek (scripts) PS ile mümkündür.
- Resim ve grafiklerin kullanılacağı ortama yönelik farklı biçimlerde ve kalite seçenekleri ile kaydedilmesi konusunda PS'nin birçok aracı mevcuttur.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Aşağıdakilerden hangisi ücretsiz bir grafik tasarım yazılımıdır?
 - a) Adobe Photoshop
 - b) Adobe InDesign
 - c) GIMP
 - d) Corel Draw
 - e) Adobe Illustrator
2. Aşağıdakilerden hangisi satın alınmak yerine kiralanarak kullanılabilir?
 - a) Adobe Photoshop CC
 - b) Adobe Photoshop CS6
 - c) GIMP
 - d) Corel Draw
 - e) Adobe Acrobat
3. Adobe Photoshop kurulumu için öncelikle hangi uygulama kurulmalıdır?
 - a) Adobe Acrobat
 - b) Adobe InDesign
 - c) Adobe Illustrator
 - d) Image-Pro
 - e) Adobe Creative Cloud
4. Adobe Photoshop'un kendi dosyalama biçimi aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) PDF
 - b) PSD
 - c) SVG
 - d) JPG
 - e) DOCX
5. Corel Draw ve Adobe Illustrator'ın birbirine rakip olmalarını sağlayan özellikler aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Aynı anda birden fazla resim açabilme
 - b) Hem Windows hem de Macintosh bilgisayarlarda kullanılabilme
 - c) Ücretsiz olma
 - d) Vektör tabanlı resim işleme
 - e) Farklı ebatlarda resim yazdırabilme
6. Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop'un açabileceği dosyalardan değildir?
 - a) JPG
 - b) PSD
 - c) PDF
 - d) DOCX
 - e) GIF

7. Vektör tabanlı grafiklerin standart haline gelmiş biçimi hangisidir?
 - a) PSD
 - b) SVG
 - c) PDF
 - d) XVT
 - e) AI
8. Adobe ürünlerini kurmak için olunması gereken üyelik sisteminin adı aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Adobe Creative Cloud
 - b) Adobe ID
 - c) Adobe Account
 - d) Adobe CS6
 - e) Adobe User Profile
9. Ebatları değiştirildiğinde netliğini kaybetmeyen bir poster hazırlamak isteyen birisi için en uygun program aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Adobe Photoshop
 - b) Adobe InDesign
 - c) Adobe Illustrator
 - d) GIMP
 - e) Adobe Acrobat
10. Kendi dergisini tasarlamak isteyen birisi için en uygun yazılım aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Adobe Photoshop
 - b) Adobe InDesign
 - c) Adobe Illustrator
 - d) GIMP
 - e) Adobe Acrobat

Cevap Anahtarı:

1.c, 2.a, 3.e, 4.b, 5.d, 6.d, 7.b, 8.b, 9.c, 10.b

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Adobe Photoshop (2018). 8 Haziran 2018 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop#CS6 adresinden erişildi.
- [2] Comparison of raster graphics editors (2018). 8 Haziran 2018 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_raster_graphics_editors adresinden erişildi.
- [3] Adobe Photoshop Tarihi (2014). 7 Haziran 2018 tarihinde <http://metinyilmaz.me/adobe-photoshop-tarihi/> adresinden erişildi.
- [4] Adobe Photoshop Version History (2018). 8 Haziran 2018 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop_version_history adresinden erişildi.
- [5] Vector vs Bitmap (2017). 8 Haziran 2018 tarihinde, <https://www.stickeryou.com/blog/post/vector-vs-bitmap/> adresinden erişildi.
- [6] File: Bitmap vs SVG (2018). 8 Haziran 2018 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bitmap_VS_SVG.svg adresinden erişildi.
- [7] Adobe Illustrator (2018) 8 Haziran 2018 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator adresinden erişildi.

RENK, RENK SEÇİMİ, ALAN SEÇİMİ VE RENK PALETİ (RGB-CMYK RENK SKALASI)



İÇİNDEKİLER

- Renk Nedir? Renk Seçimi Nasıl Yapılabilir?
- Renk Çemberi
- Renk Sınıflandırmaları
- Renk Şemaları ve Renk Uyumu
- Grafik Tasarımında Renkler
- Renklerin Psikolojisi
- Renk Seçiminde Dikkat Edilmesi Gereken Bazı Noktalar
- Renk Skalaları
- RGB Renk Skalası
- CMYK Renk Skalası
- Farklı Tasarım Programlarında RGB ve CMYK Dönüşümü



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Renk çemberinin işlevini açıklayabilirsiniz.
- Renk seçiminde kullanılabilecek renk şemalarını açıklayabilirsiniz..
- Renk çemberi üzerinde renk şemalarını uygulayabilirsiniz.
- Renk seçiminde dikkat edilmesi gereken ilkeleri açıklayabilirsiniz.
- RGB ve CMYK renk skalalarının işlevlerini açıklayabilirsiniz.
- RGB ve CMYK renk skalalarının farklarını açıklayabilirsiniz.

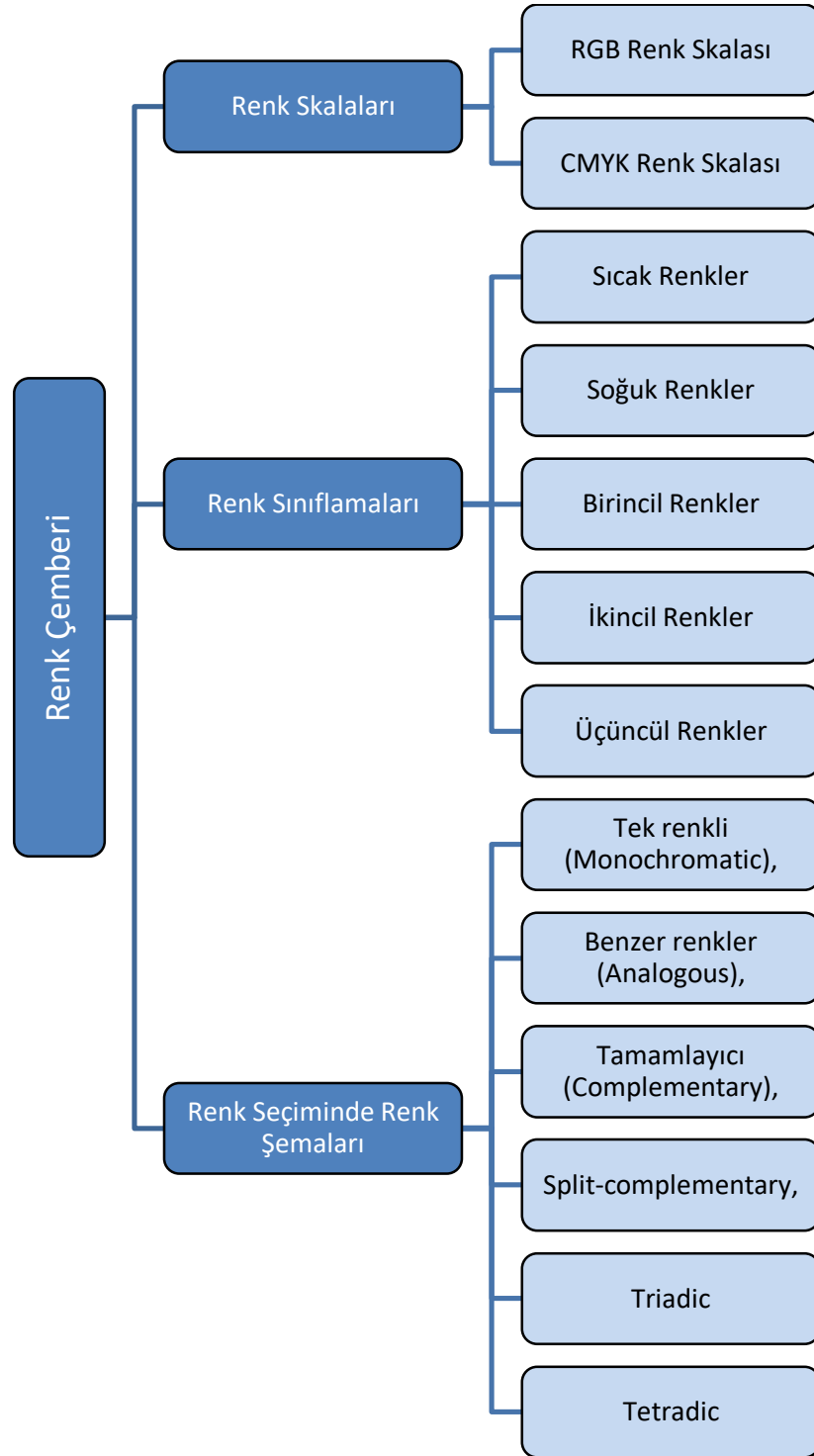


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

Dr. Öğr. Üyesi
İlknur REİSOĞLU

ÜNİTE 3



GİRİŞ

Küçük elektronik araçlardan büyük hava alanlarına kadar renkler bir aracı kullanmanıza ve bir alanda gezinmenize yardımcı olmaktadır. Bir ulaşım merkezinin kullanılabilirliği yolcularının ne kadar kolaylıkla gidiş kapısını, bagaj alım alanını ve yiyecek alanını bulmalarına bağlıdır. Bu nedenle hava alanlarındaki açık sarı işaretler yolcuların dikkatini çekmektedir. Bir firmanın yeni çıkartacağı ürüne ilişkin tasarımlarda talep oluşturmak adına insanların ilgi ve dikkatlerini çekecek renkler kullanılmasına özen gösterilmektedir. Trafik uyarı levhalarında sürücülerin dikkatlerini çekecek kırmızı renk kullanımına dikkat edilmektedir. Renkler sözel iletişimin mümkün olmadığı durumlarda görsel iletişim kurulmasında en etkili öğelerden biridir. Grafik tasarımlarında da kullanılan renklere ve renkler arasındaki uyuma özen gösterilmelidir. Renk uyumu oluşturabilmek ve etkili tasarımlar geliştirebilmek için ise renk psikolojisi, renk şeması, renk çemberi ve renk sınıflandırmaları hakkında bilgi sahibi olunmalıdır. Bu bölümde renk, renk çemberi, renklerle ilgili temel bilgiler, renk uyumu ve renk şemaları, renklerin psikolojisinden bahsedilecektir. Uyumlu renklerin kullanımında yararlanabilmek amacıyla kullanılan renk şemalarının nasıl oluşturulduğundan, internet üzerinde bu amaçla hazırlanan uygulamalardan, farklı renklerin bireylerde oluşturduğu algılardan bahsedilecektir. Renk seçiminde başlıca dikkat edilmesi gereken noktalara değinilecektir. Sonrasında RGB ve CMYK renk skalalarından özelliklerinden, aralarındaki farklardan ve farklı grafik tasarımı programlarında birbirlerine nasıl dönüştürülebileceklerinden söz edilecektir. Ünite sonu değerlendirme sorularıyla bölüm sonlandırılacaktır.



Renk çemberi renkler arasındaki ilişkileri anlamada kullanılan bir grafiktir.

RENK NEDİR? RENK SEÇİMİ NASIL YAPILABİLİR?

*Işığın nesnelere çarparak gözümüze yansmasıyla oluşan algılamalara renk denir [1]. Nesneye ulaşan ışığın tamamı gözümüze yansıdığı anda ışığı beyaz, yansımadığında ise siyah görürüz. Grafik tasarımında **renkler, dikkatinizi bir resme çekmeyi sağlayabilir, duygusal bir tepkiyi tetikleyebilir, kelimeleri kullanmadan önemli bir konu hakkında iletişim kurmamızı sağlayabilir. Hangi renklerin birbiriyle uyum sağlayıp sağlamadığına ise renk teorisiyle karar verilebilir. Renk teorisi renklerin birbirleriyle nasıl ilişki oldukları ve bizim onları nasıl algıladığımızla alakalıdır.** Renk teorisi yüzyıllardır grafikçiler ve sanatçılar tarafından kullanılmaktadır. Renk teorisi renkler için temel bir yapı oluşturmaktadır. Ancak renk teorisini iyi anlayabilmek için renk çemberini, birincil, ikincil ve üçüncül renkleri, renk uyumunda kullanılan renk şemalarını, renk psikolojisini anlamak gerekmektedir.*

Renk Çemberi

Renk çemberi renkler arasındaki ilişkileri anlamada kullanılan bir grafiktir [3,4]. İlk kez Sir Isaac Newton tarafından geliştirilmiştir. O zamandan beri, bilim adamları ve sanatçılar renk çemberinin çok çeşitli varyasyonlarını araştırdılar ve tasarladılar. Renk çemberi genellikle 12 renk tonundan oluşmaktadır. Günümüzde tasarımcılar tarafından birbiriyle uyum sağlayan renklerin belirlenmesinde sıklıkla

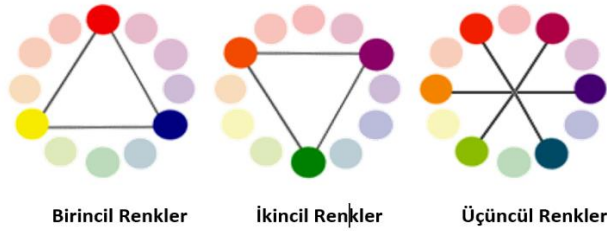
kullanılmaktadır. Klasik renk çemberi, bir çember üzerinde sıralanmış renk tonlarından oluşmaktadır. Gökkuşağı renklerini bir şerit üzerinde, kırmızı-turuncu, sarı-yeşil, mavi-mor olarak düşünüp Şekil 3.1.'deki renk çemberini meydana getirebilirsiniz [4].



Şekil 3.1 Renk Çemberi

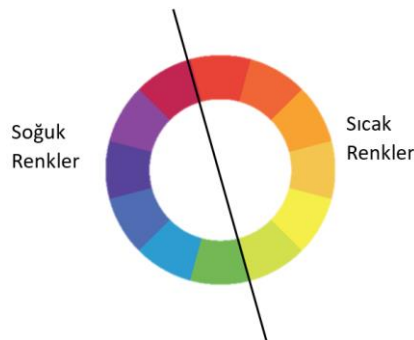
Renk Sınıflandırmaları

Renkler, temelde *birincil (primary)*, *ikincil (secondary)* ve *üçüncül (tertiary)* *renkler* olmak üzere üç grupta toplanmaktadır [3,4]. Kırmızı, sarı ve mavi birincil renklerdir. Diğer renklerin karıştırılmasıyla oluşmayan renklerdir. *Bu renk tonları karıştırılarak ikincil renk tonları oluşturulmaktadır*. Kırmızı ve sarı turuncuyu, sarı ve mavi yeşili, mavi ve kırmızı moru oluşturmaktadır. Üç renk karıştırıldığında ise siyah oluşmaktadır. Turuncu, yeşil ve mor ise ikincil renklerdir. Üçüncü derece (tertiary) renkler ise birbirine komşu birincil ve ikincil renklerin karışımından oluşmaktadır. Bu renkleri karıştırılarak birçok renk oluşumu sağlanmaktadır. Bütün bunlar renk çemberini oluşturmaktadır.



Şekil 3.2 Birincil, ikincil ve üçüncül renkler [3]

Renk çemberi üzerinden yapılan bir diğer sınıflama ise sıcak ve soğuk renklerdir [3]. Kırmızı, sarı ve turuncu sıcak, mavi, yeşil ve mor ise soğuk renklerdir. Sıcak renkler, enerji ve neşe (kişisel mesajlarda), soğuk renkler ise sakinliği ve huzur algısını oluştururlar [4].



Şekil 3.3 Sıcak ve Soğuk Renkler



Renkler temelde birincil, ikincil ve üçüncül renkler olmak üzere üç grupta toplanmaktadır.

Günümüzde renk çemberi ile birlikte *ton (hue)*, *doygunluk (saturation)* ve *değer (value)* ifadelerini sıklıkla duymaktayız [4]. *Ton, rengin saf ve parlak, siyah, beyaz ya da gri ile karıştırılmamış halidir. Rengin gözle nasıl algılandığıyla ilgilidir. Ton birincil (kırmızı, mavi, sarı), ikincil (turuncu, sarı, mor) ve birincil-ikincil renklerin karışımından oluşan üçüncül renkleri içermektedir. Bu renklerin farklı kombinasyonları kullanıldığında hedef kitle üzerinde farklı etkiler oluşturulabilmektedir.*

Doygunluk, yoğunlukla başka bir deyişle, rengin daha sönük veya daha canlı görünüp görünmeyeceğiyle ilgilidir. Rengin ne kadar yoğun ya da parlak görüldüğüyle ilgilidir. Doymun olmayan renkler daha az pigmente sahip olduklarından daha az dikkat çekmektedirler. Yüksek doymunluk renkleri daha dolgun ve zengin görünür ve düşük doymunluk renkleri donuk ve grimsi görünür. Renk ne kadar parlak olursa, doymunluk değeri o kadar yüksektir. *Değer, rengin ne kadar koyu ya da açık olduğuyla ilgilidir.* Bu koyu kırmızı bir kahverengiden açık pastel pembeye kadar çok farklı tonlar verebilir.

Renk Şemaları ve Renk Uyumu (Harmony)

Renk seçimini nasıl yapmalıyım? Hangi renkler birbiriyle uyum

sağlamaktadır? sorularına renk çemberi ve renk şemalarını kullanarak kolaylıkla cevap bulabilirsiniz [4]. Nitekim tasarımcılar genellikle üzerinde çalıştıkları projeye uyum sağlayacak renk şemaları geliştirmekle işe başlarlar. Renk şeması, bir fikri ifade etmek için (gürültülü, sessiz, hafif, ağır, sıcak, soğuk, geleneksel vb.) uyumlu bir şekilde aralarında denge sağlanan renk kümesidir. Siz de renk çemberinden birbiriyle uyum renkleri seçerek işe başlayabilirsiniz. Uyum, ister müzik, şiir, renk, isterse de dondurma olsun, parçaların hoş bir düzenlemesi olarak tanımlanabilir. Görsel çalışmalarda uyum, göze hoş gelen bir şeydir. İzleyicinin dikkatini çeker, bir düzen ve görsellerde denge olduğu hissini oluşturur. Bir şeyde uyum olmadığında ise sıkıcı ya da karışık bulunur. *Renk çemberinden, ton, doymunluk ve değer bilgilerinden yararlanarak birbirlerini tamamlayan farklı renk şemaları oluşturulabilmektedir.* Renk şemaları denenmiş ve formülleri olan renk uyumlarına dayanmaktadır[3,4]. Renk çemberi üzerinde geometrik ilişkilere bağlı olarak oluşturulmaktadır. Bu nedenle Şekil 3.4.'teki gibi genellikle şekillerle gösterilmektedirler [3]. *Bunlar; Tek renkli (Monochromatic), Benzer renkler (Analogous), Tamamlayıcı (Complementary), split-complementary, triadic ve tetradic renk şemalarıdır.* Şekil 3.4'teki şekilleri renk çemberinin merkezi noktası etrafında döndürerek sınırsız renk kombinasyonları oluşturabilirsiniz.

Renk şemaları birbiriyle uyumlu renkler oluşturmanıza kolaylık sağlarlar.



Complementary



Monochromatic



Analogous



Split complements



Triadic

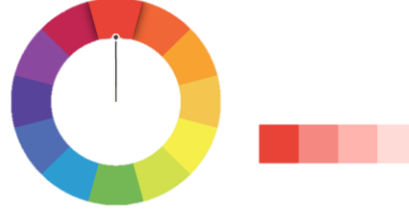


Tetradic

Şekil 3.4 Renk Şemalarına ilişkin geometrik şekiller

Tek Renkli (Monochromatic): Renk uyumu için en kolay formül tek renk ya da bir renk tonunu kullanmaktır. *Tek renkli bir renk şeması oluşturmak için, renk*

tekerleğinde bir nokta seçilir (Şekil 3.5), *ardından varyasyon oluşturmak için doygunluk ve değer bilgileri kullanılır* [4]. Tek renkli renk şemaları, renklerin hepsi aynı aileden geldiğinden birbirleriyle mükemmel uyum sağlarlar. Temiz, zarif ve görsel olarak çekici tasarımların oluşmasına yardımcı olur.



Şekil 3.5 Tek renkli renk şeması

Benzer Renkler (Analogous): Renk çemberinde birbirine yakın renklerin seçilmesiyle oluşturulur [3]. Kırmızılar ve turuncular, maviler ve yeşiller gibi. Daha sonra varyasyon oluşturmak için renklerin *doygunluk ve değerleri* değiştirilerek şemalar oluşturup renk uyumunu sağlayabilirsiniz (Şekil 3.6). Benzer renk şemaları genellikle iyi uyum sağlarlar ve rahat bir tasarım oluşturulmasına yardımcı olurlar. Benzer renk şemalarına doğada kolaylıkla rastlanabilir ve göze hoş gelen bir görünüm sağlarlar [8]. Bu şema genellikle renklerin birbirine yakın olması nedeniyle bir destek ve anlaşma teması oluşturmak için kullanılır. Bununla birlikte, daha fazla renge sahip şemalarda, özellikle farklı değerlerin ve yoğunluk düzeylerinin uygulanmasıyla, çeşitlilik taşıma potansiyeline de sahiptir. Benzer renk şemalarını oluştururken renkler arasındaki kontrastlığa dikkat edin. *Bir rengi ana renk, ikinci rengi destekleyici, üçüncü rengi ise vurgulamada kullanın.*

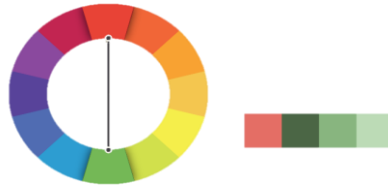


Benzer renk şemaları genellikle iyi uyum sağlarlar ve rahat bir tasarım oluşturulmasına yardımcı olurlar.



Şekil 3.6 Benzer renkler renk şeması

Tamamlayıcı Renkler (Complementary): *Tamamlayıcı renkler renk çemberinde birbirinin karşısında yer alan renklerdir* [4]. Bu renk şemasında iki renk arasında sert bir zıtlık bulunmaktadır. Örneğin kırmızı ve yeşil. Bir rengin tamamlayıcı rengini anlamanın en kolay yollarından biri, 30 saniye boyunca renge ve sonra hemen beyaz bir kağıda bakmaktır. Beyaz kağıda gördüğünüz renk o rengin tamamlayıcı rengi olacaktır.



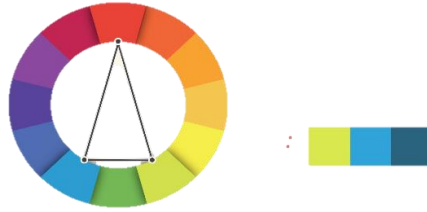
Şekil 3.7 Tamamlayıcı renkler renk şeması

Çok basit tamamlayıcı renk şemalarından kaçınmak için, *daha açık, daha koyu veya daha doygun tonları* kullanarak farklı renk şemaları oluşturabilirsiniz (Şekil 3.7). *Tamamlayıcı renkler arasında kontrast olması renklerin daha canlı görünüm oluşturmalarını sağlamaktadır. Ancak bu zıtlığın aşırı olması gözü yorabilir.* Tasarımlarda tamamlayıcı renkleri, bir şeye dikkat çekmek istediğinizde rahatlıkla kullanabilirsiniz. Ancak bu renk şemasının metinlerde kullanımı kötü bir etki oluşturabilir.

Ayrık Tamamlayıcı Renkler (Split-complementary): *Tamamlayıcı rengin her iki tarafındaki renkler kullanılarak oluşturulan renk şemasıdır* (Şekil 3.8). *Bu tasarımcıya tamamlayıcı renk şemasıyla benzer kontrast seviyesinde bir renk şeması oluşturma imkanı sunmaktadır.* Ancak bu şemayla daha fazla ilginç ve dikkat çekici renk seçeneğine sahip olabilirsiniz [4]. Bu renk şeması tamamlayıcı renk şemasıyla benzer renk kontrastlığına sahiptir ancak daha az gerilim hissi oluşturmaktadır. Bu renk şeması, tekerleğin karşı tarafında biriyle eşlenmiş iki yakın tondan oluştuğundan, hem uyumun hem de fikir ayrılığı açısından kullanılabilir. Grafik tasarımına yeni başlayanlar için bu renk şemasının seçilmesi karmaşık olmaması nedeniyle daha uygun olabilir.



Ayrık tamamlayıcı renkler, tasarımcıya tamamlayıcı renk şemasıyla benzer kontrast seviyesinde bir renk şeması oluşturma imkanı sunmaktadır.



Şekil 3.8 Ayrık Tamamlayıcı renkler renk şeması

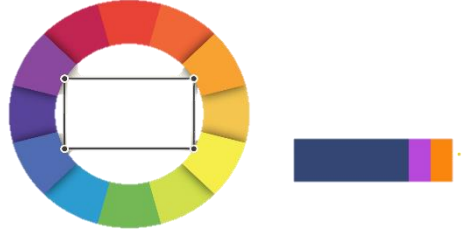
Triadik Renkler: Üçlü renk şeması, çember üzerinde eşit aralıklarla yer alan üç rengi kullanır ve bir üçgen oluşturur [4]. *Bu kombinasyonlar özellikle de birincil veya ikincil renkleri içerdiklerinde oldukça dikkat çekici olmaktadır* (Şekil 3.9). Üçlü renk şemalarında kullandığınız renkler soluk ya da doygun olmasa da canlı bir görünüm sağlarlar. *Üçlü renk şemalarında bir rengi ana renk diğer renkleri ise vurgulamada kullanarak başarılı görünümler oluşturabilirsiniz. Üçlü renk şeması kullanmak, görsel kontrastı ve uyumu oluştururken, her bir öğenin göze çarpmasını da sağlamaktadır* [8].



Şekil 3.9 Triadic renkler renk şeması

Tetradic Renkler: Tetradic renk şemaları, çember üzerinde iki tamamlayıcı rengin kullanılarak dikdörtgen oluşturulmasıyla açığa çıkmaktadır [4]. *Ancak bu şemada oluşturulan renklerden biri daha baskın diğerleri ise vurgulamada kullanıldığında daha etkili olmaktadır* (Şekil 3.10). Bu renk şeması renk çeşitliliği açısından

birçok olanak sunmaktadır. Tetradic renk şemalarında bir rengin baskın olmasına olanak verirsiniz bu şemadan en iyi şekilde yararlanmış olursunuz. Tetradic renk şemalarında sıcak ve soğuk renkler arasındaki dengeye de dikkat edilmelidir.



Şekil 3.10 Tetradic renk şeması

Grafik Tasarımında Renkler

Grafik tasarımında üç renk kullanmak istediğinizde renkler arasında dengeyi sağlamanın en kolay yolu 60-30-10 kuralına uymaktır.

Etkili grafik tasarımı seçilen renkler arasında dengeyi sağlamakla olur. Ancak çok fazla renk kullanıldığında tasarımlarda dengenin sağlanması daha da zorlaşmaktadır. Bu durumda yapılması gereken seçilen renkler ana ve vurgu renkleri şeklinde ikiye bölmektir. Burada ana renk tasarımınızda en çok kullanılan ve göze çarpan renk olurken, vurgulamada kullanılan renkler ise ana rengi tamamlamaktadır. *Burada önemli olan renklerin birbiriyle etkileşimlerine (renklerin zıtlığına, metin eklendiğinde okunabilirliğine, renklerin yan yana nasıl görüldüğü, nasıl bir his oluşturduğu vb.) dikkat etmenizdir.*

Grafik tasarımında üç renk kullanmak istediğinizde renkler arasında dengeyi sağlamanın en kolay yolu 60-30-10 kuralına uymaktır. Bu kurala göre tasarımın %60'ında ana renk, geri kalan %30'da ikinci renk, %10'da ise üçüncü rengin kullanılmasıdır. Grafik tasarımında vurgu renklerinin seçimi ana renk seçiminden daha zordur. Bu aşamada renk teorisiyle ilgili bilgiler sizleri yönlendirmede etkili olacaktır. Örneğin bir tasarımda ana renk olarak kırmızı seçtiniz ve tasarımda bütünlüğü, birliği ön plana çıkarmak istiyorsunuz. Bu durumda kırmızı rengine benzer renklerin kullanılması etkili olacaktır. Çünkü benzer renkler arasında zıtlık en az düzeydedir. Bunun dışında tek renkli renk şemalarını kullanmak da bütünlük hissinin oluşturulmasında etkili olabilir.

Renklerin Psikolojisi

Renkler karakterleri ve belirli hisleri temsil eder. Bazı renkler huzur ve sakinlik hissi verirken, bazı renkler ise öfke ya da bizi rahatsız edici etki bırakabilmektedir. Psikologlar yıllarca renklerin bireylerde oluşturduğu etkiler üzerine araştırmalar yapmışlardır. Renklere karşı tutum ve tepkiler kişiden kişiye değişmekle birlikte bazı renklere evrensel bir tepki verilebilmektedir. Bu nedenle renklerin bireylerde oluşturduğu algıların grafik tasarımında dikkate alınması gerekmektedir. *Renk psikolojisi renklerin bireyler üzerinde oluşturduğu zihinsel ve duygusal etkilerdir.* Örneğin; kırmızı, sarı ve turuncu olarak adlandırdığımız sıcak renkler, bireyler üzerinde konfordan, sıcaklıktan düşmanlığa ve öfkeye kadar çeşitli duygular oluşturabilmektedirler. Soğuk renkler olan yeşil, mavi ve mor ise çoğu zaman üzgünlüğü, sakinliği çağrıştırmaktadır. Renklerin psikolojisi özellikle reklam ve pazarlamada dikkate alınmalıdır. *Renklerin psikolojisi dikkate alınarak*

hedef kitleye uygun bir tasarım geliştirebilir, etkili bir görsel iletişim kurabilirsiniz.

Ancak bu yorumlamalarda bulunurken renklerin farklı kültürlerde, anlam ve algıda farklılıklar oluşturabileceği unutulmamalıdır. Şekil 3.11’de farklı renklerin bireylerde oluşturduğu algılar açıklanmaktadır.

Kırmızı

- Enerji, savaş, tehlike, güç, istek ve sevgi ile ilişkilendirilir.
- İnsan metabolizmasını hızlandırır, solunum hızını ve kan basıncını artırır.
- Tehlikeyi simgeleyen durumlarda diğer renklerden daha fazla dikkat çeker.

Sarı

- Sevinç, mutluluk, zeka ve enerji ile ilişkilidir.
- Çok kullanıldığında rahatsız edici etki oluşturabilir.
- Parlak, saf sarı dikkat çekicidir, bu nedenle taksiler sarıya boyanır.

Yeşil

- Doğanın rengidir. Büyüme, uyum, tazelik ve neşeyi sembolize eder.
- Güven, sadakat, bilgelik, zeka, inanç, hakikat ve cenneti sembolize eder.
- İnsan metabolizmasını yavaşlatır ve sakinleştirici bir etki yaratır.

Beyaz

- Işık, iyilik, masumiyet, temizlik ile ilişkilidir.
- Başarılı bir başlangıcı temsil edebilir.
- İnanç ve saflığı tasvir eder.

Siyah

- Güç, zarafet, formalite, kötülük ve gizem ile ilişkilidir.
- Genellikle olumsuz bir çağrışıma vardır.
- Güç ve yetkiyi gösterir; resmi, zarif ve prestijli bir renk olarak kabul edilir.

Turuncu

- Neşe, güneş ışığı ile ilişkilendirilir.
- Aktifliği ve iyimserliği temsil eder.
- Sonbahar ya da hasat mevsimiyle de ilişkilendirilir.
- Coşku, hayranlık, mutluluk, yaratıcılık, kararlılık, cazibe başarıyı temsil eder.

Mor

- Güç, asalet, lüks ve hırsı sembolize eder.
- Bilgelik, onur, bağımsızlık, yaratıcılık, gizemle ilişkilidir.



Renklerin farklı kültürlerde, anlam ve algıda farklılıklar oluşturabileceği unutulmamalıdır

Şekil 3.11 Renklerin psikolojisi



Bireysel Etkinlik

- <https://www.sessions.edu/color-calculator/> adresine giriniz.
- Renk paleti üzerindeki noktayı sağa sola, aşağı yukarı kaydırarak istediğiniz bir rengi seçiniz.
- Ekranda size sunulan monochromatic, analogous, complementary, split-complementary, triadic ve tetradic renk şemalarından birini seçiniz.
- Aynı rengi kullanarak farklı renk şemalarının sonuçlarını karşılaştırınız.

RENK SEÇİMİNDE DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN BAZI NOKTALAR

Renk seçiminde dikkat edilmesi gereken noktalar aşağıdaki gibi sıralanabilir;

1. Doğru rengi seçmek her zaman yaratıcılık ve deneyim gerektirir. Her bir renk bireylerde farklı psikolojik etkiler oluşturur. *Örneğin, benzer renk şeması (Analogous), benzer tonlardaki renklerden oluştuğundan bir renkten diğerine yumuşak bir geçiş hissi oluşturur. Tamamlayıcı renkler (Complementary), renk çemberinde birbirinin karşısında yer alan renklerden oluştuğundan güçlü bir zıtlık oluştururlar. Tek renkli renk şemaları (monochromatic) ise sofistike bir görünüm sağlarlar[4].*
2. Tasarım yaparken programların size sunduğu hazır renk paletleri yerine kendi renk paletinizi, hedef kitle ve kültüre uygun şekilde oluşturun.
3. Her zaman tasarımınıza bir rengi ele alarak başlayın ve renk şemanızı bu renk üzerine temellendirin. *Eğer başta birden fazla renk seçerek işe başlarsanız belirlediğiniz renkler arasında uyumu yakalamak adına daha fazla zaman harcamak zorunda kalabilirsiniz.*
4. Beğendiğiniz bir renk şeması bulduysanız daha sonra kullanabilme adına kaydetmeyi unutmayın. Oluşturduğunuz ürünlerde farklı renk şemaları kullanmaya özen gösterin.
5. Renklerle ne kadar oynar ve pratik yaparsanız elde edeceğiniz sonuç daha iyi olacaktır. Unutmayın ilk denemede mükemmele ulaşmak zordur.



Her zaman tasarımınıza bir rengi ele alarak başlayın ve renk şemanızı bu renk üzerine temellendirin.



Bireysel Etkinlik

- Color Hunt
- COLOURLovers
- Design Seeds
- Coolors
- Paletton
- Copaso
- Color Palettes sitelerini ziyaret ederek farklı renk şemaları oluşturaya çalışınız.

6. *Birlikte kullandığınız renkler titreşim etkisi oluşturuyorsa tonlamayı düşürmeniz işe yarayabilir[4].* Kullandığınız renklerden birinin açıklık, koyuluk ve doygunluk değerlerinde değişiklik yapın. Bazen kullanılan renkler arasında kontrastı artırmak örnekteki gibi işe yarayabilir.



Okunabilirlik tasarımda önemli bir faktördür. Özellikle metinlerle çalışırken, yazı renklerinin okunabilirliğinin kolay olmasına dikkat ediniz.



Örnek



7. *Okunabilirlik tasarımda önemli bir faktördür. Özellikle metinlerle çalışırken, yazı renklerinin okunabilirliğinin kolay olmasına dikkat ediniz.* Bazen bu durum her ayrıntıda renk kullanılmaması anlamına da gelebilmektedir.



Örnek



8. Her renk bir mesajı temsil eder. *Örneğin parlak renkler eğlence, enerji ve modern bir görünüm sağlama eğilimindedir[4].* Doygunluğu az olan renkler ise daha resmi ve ticari bir anlam taşımaktadırlar. Bu nedenle iletmek istediğiniz mesaja uygun bir renk seçiniz.

9. Farklı kültürlerde renkler farklı anlamlar ve algılar oluşturabilmektedir. Bu nedenle tasarımcılar hedef kitleyi iyi tanımalıdırlar. Burada önemli olan aktarılacak mesajı iyi bir şekilde belirlemek ve bu mesajı en etkili şekilde iletecek renk uyumlarını oluşturmaktadır.



10. Grafik tasarımcılarının yaptığı en ölümcül hatalardan biri, oluşturdukları tasarımda çok fazla renk kullanmalarıdır. Bu nedenle ortaya karmakarışık ve göz yoran bir tasarım çıkmaktadır. *Bu durumda yapılması gereken tasarımınız için bir ana renk belirlemek bu ana renge en fazla iki adet daha renk eklemektir.*
11. Tasarımlarda hedef kitlenizi iyi tanıyın. Örneğin çocuklar parlak, erkekler mavi, kadınlar ise mor renklerden daha çok etkilenmektedirler.
12. Renkler aynı zamanda sıcaklık (sıcak, soğuk renkler), doygunluk (canlı renkler genellikle genç görünürken, soluk olanlar vintage görünür), ruh hali (parlak ve eğlenceli, karanlık ve ciddi), tema (konum, sezon, tatil) ve diğer özelliklerle de ilişkilidirler.
13. Tarihin farklı dönemlerinde yapılan sanat eserlerine bakarak da kendinize farklı renk şemaları oluşturabilirsiniz.
14. Bazı renkler farklı cihazların ekranlarında farklı görünebilir. Farklı cihazlarda denemeler yapın.



Doğadaki tüm renklerin kodları kırmızı, mavi ve yeşil olan 3 temel rengin farklı oranlarda birleşimi ile ortaya çıkmaktadır.



Bireysel Etkinlik

- <https://www.sessions.edu/color-calculator/> adresine giriniz.
- Renk paleti üzerinde üç renk seçiniz.
- Ekranda size sunulan monochromatic, analogous, complementary, split-complementary, triadic ve tetradic renk şemalarından birini seçiniz.
- Aynı renkleri kullanarak farklı renk şemalarının sonuçlarını karşılaştırınız.

RENK SKALALARI

Renk paleti, dijital dünyada bir cihaz ekranında gösterilebilecek tüm renk seçeneklerini içermektedir. Tasarımlarınızın istediğiniz şekilde görülebilmesi için günümüzde sıklıkla renk paletlerinin oluşumunda kullanılan RGB ve CMYK renk skalalarından birini tercih etmeniz gerekmektedir. Özellikle grafik tasarımcılar RGB ve CMYK renk skalaları arasındaki farkı ve her iki renk skalasını nerelerde kullanıp kullanamayacaklarını iyi bilmelidirler.

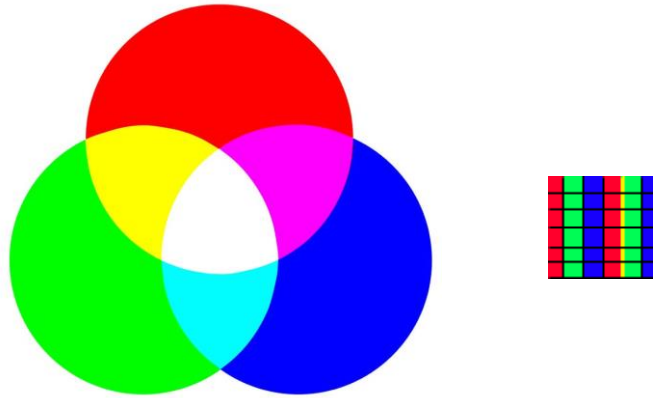
Renk skalalarını anlamak açısından çevremizde gördüğümüz bir rengin iki farklı versiyonunu incelemek işe yarayabilir. İlk olarak bir elma ya da bir duvar gibi dokunabileceğiniz bir yüzey olduğunu düşünün. Buradaki renkler, bir nesnenin yüzeyine aittir. Daha sonra elinizle dokunamadığınız kırmızı bir ışık demeti ya da bilgisayar monitörünüzün ekranını düşünün. Işık tarafından üretilen renkler ile nesnelerin yüzeylerinde yer alan renkler farklı renk skalalarına aittir.



CMYK, RGB kadar canlı renklere sahip olmayan bir renk teknolojisidir. RGB renk modelinin zıttı bir mantıkla çalışmaktadır.

RGB Renk Skalası

RGB, birincil renkler olarak adlandırılan kırmızı, yeşil ve mavi renklerin baş harflerini temsil etmektedir (Şekil 3.12). Toplamsal (additive) renk modelidir. Toplamsal renk modelinde değişik ışık frekansları birleşerek gözümüze ulaşmaktadır [2]. *Bu modelde kırmızı, yeşil ve mavi ışık dalga boyları farklı oranlarda kullanılarak değişik renkler elde edilmektedir.*



Şekil 3.12 RGB Renk Skalası ve televizyon ekranı görüntüsü

Doğadaki tüm renklerin kodları bu 3 temel rengin farklı oranlarda birleşimi ile ortaya çıkmaktadır. Oluşan rengin yoğunluğu kırmızı, mavi ve yeşilin kullanım oranlarına göre değişiklik göstermektedir. Kırmızı ve mavi yeşil ışık ışınları birleştiğinde sarı, mavi ve yeşil ışık ışınları birleştiğinde cam göbeğini, kırmızı ve mavi ışık ışınları ise magentayı oluştururlar. Kırmızı, yeşil ve mavi %100 oranında karıştırıldığında beyaz, %0 oranında karıştırıldığında siyah renk oluşmaktadır. *Tarayıcılar, dijital kameralar ve bilgisayar ekranları renkleri göstermek için RGB renk skalasını kullanırlar.* Bu nedenle televizyon ekranınıza yakından dikkatli bir şekilde baktığınızda Şekil 3.12'deki gibi bir görüntü ile karşılaşabilirsiniz. Ancak farklı cihazlar RGB kodlarını çeşitli şekillerde algılayıp ürettiklerinden her birinde renk görünümleri değişebilmektedir.



Bireysel Etkinlik

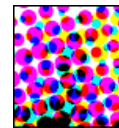
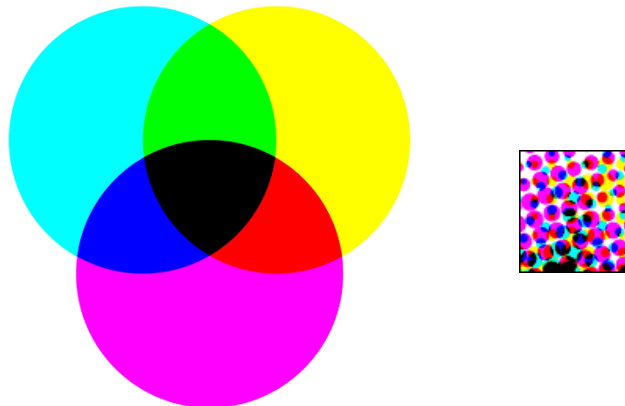
- <https://kuler.adobe.com> giriniz.
- Color uyumunu değiştir kısmından tek rengi seçiniz.
- İster renk çemberi üzerindeki noktaları kullanarak ister RGB alanındaki değerleri değiştirerek renk değişimlerini gözlemleyiniz.

CMYK Renk Skalası

Renk uzayı olarak da bilinen bu kavram ise camgöbeği, pembe, sarı ve siyah olmak üzere 4 rengin karışımından elde edilen renk skalasını ifade etmektedir (Şekil 3.13). Çıkarımsal renk (subtractive color) modelidir [6]. Toplamsal renk modelinde daha kırmızı bir renk elde edebilmek için daha fazla kırmızı eklemeniz gerekirken, çıkarımsal renk modelinde kırmızı elde edene kadar diğer renklerin çıkarılması söz konusudur. CMYK esasen camgöbeği, pembe ve sarı üzerine temellendirilmiştir. Ancak diğer üç renk, tamamen doygun bir siyah oluşturamadıklarından skalaya siyah da eklenmiştir [7]. *CMYK, RGB kadar canlı renklere sahip olmayan bir renk teknolojisidir.* RGB renk modelinin zıttı bir mantıkla çalışmaktadır. *Bir rengi elde etmek için başka renkleri eklemek yerine beyaz renkteki parlaklığı azalmak için mürekkep kullanmaktadır [6]. Günümüzde poster, broşür, kartvizit, kitap, dergi basımda kullanılan ana renk modu olarak kullanılmaktadır.* Basılı bir alanı incelediğinizde Şekil 3.13'teki gibi bir görüntü ile karşılaşabilirsiniz. Ancak yazı özelliklerine ve mürekkep kalitesine bağlı olarak çıktılardan elde edilen renklerde de farklılıklar olabilmektedir. Bilgisayar monitörü ise ışık yaydığı ve ışık eklenmesiyle renk iletmeye çalıştığından, CMYK renk modu monitörler için uygun değildir [6].



Toplamsal renk modelinde daha kırmızı bir renk elde edebilmek için daha fazla kırmızı eklemeniz gerekirken, çıkarımsal renk modelinde kırmızı elde edene kadar diğer renklerin çıkarılması söz konusudur.



Şekil 3.13 CMYK Renk Skalası ve Kağıt yüzeyi

Monitör ya da kameralarda görebileceğiniz RGB renklerini, standart CMYK mürekkepleriyle oluşturamazsınız. *Arka plan veya dolgu olarak parlak bir renk kullandığınızda bu iki renk skalasındaki değişimleri kolaylıkla fark edebilirsiniz[6].* Şekil 3.14'ü incelediğinizde RGB renk skalasının daha parlak olduğunu

görebilirsiniz. Bu durum renklerin bilgisayar monitörü, telefon ya da tablet ekranı gibi bir ışık kaynağından yansıtılmasından kaynaklanmaktadır[7]. Ancak bu renkleri yazdırmak istediğinizde, beyazdan parlaklık ayrıştırıldığından görüntü sağ taraftaki gibi olacaktır [6].



Şekil 3.14 RGB ve CMYK renk skalaları arasındaki fark [6]

Farklı Tasarım Programlarında RGB ve CMYK Dönüşümü

Günümüzde çoğu grafik tasarımı programı RGB renk skalasını kullanmaktadır. Bu durum eğer bir web sitesi tasarlıyorsanız sorun olmaz. *Ancak yaptığınız tasarımın çıktısını almak istediğinizde RGB'den CMYK moduna geçmeniz gerekmektedir. Eğer hem baskı hem de web de kullanılacak bir tasarım yapıyorsanız öncelikle CMYK modunu kullanarak basılacak ürünleri oluşturun[7]. Daha sonra RGB moduna geçerek web tasarımlarınızı yapın.* Aşağıdaki örnekte yer alan adımları takip ederek grafik programlarında renk skalaları arasında değişim yapabilirsiniz.



Örnek

- Photoshop, *Image > Mode > CMYK Color.*
- Illustrator, *File > Document Color Mode > CMYK Color.*
- InDesign, *Window > Color*, sonra sağ üst köşedeki açılır menüyü tıklayın ve CMYK'yı seçin.

Eğer hem baskı hem de web de kullanılacak bir tasarım yapıyorsanız öncelikle CMYK modunu kullanarak basılacak ürünleri oluşturun. Daha sonra RGB moduna geçerek web tasarımlarınızı yapabilirsiniz.



Özet

•RENK NEDİR? RENKLER ARASINDA UYUM NASIL SAĞLANABİLİR

•Işığın nesnelere çarparak gözümüze yansımalarıyla oluşan algılamalara renk denir. Nesneye ulaşan ışığın tamamı gözümüze yansıdığı anda ışığı beyaz, yansımadığında ise siyah görürüz. Grafik tasarımında renkler, dikkatinizi bir resme çekmeyi sağlayabilir, duygusal bir tepkiyi tetikleyebilir, kelimeleri kullanmadan önemli bir konu hakkında iletişim kurmamızı sağlayabilir. İstedığınız mesajı iletmede renk seçimi büyük öneme sahiptir.

•Renk Çemberi

•Renk çemberi renkler arasındaki ilişkileri anlamada kullanılan bir grafikdir. Günümüzde tasarımcılar tarafından birbiriyle uyum sağlayan renklerin belirlenmesinde sıklıkla kullanılmaktadır.

•Renk Sınıflandırmaları

•Renkler temelde birincil (primary), ikincil (secondary) ve üçüncül (tertiary) renkler olmak üzere üç grupta toplanmaktadır. Kırmızı, sarı ve mavi birincil renklerdir. Bu renk tonları karıştırılarak ikincil renk tonları oluşturulmaktadır. Kırmızı ve sarı turuncuyu, sarı ve mavi yeşili, mavi ve kırmızı moru oluşturmaktadır. Üç renk karıştırıldığında ise siyah oluşmaktadır. Turuncu, yeşil ve mor ikincil renklerdir. Üçüncü derece (tertiary) renkler ise birbirine komşu birincil ve ikincil renklerin karışımından oluşmaktadır. Renk çemberi üzerinden yapılan bir diğer sınıflama ise sıcak ve soğuk renklerdir. Kırmızı, sarı ve turuncu sıcak, mavi, yeşil ve mor soğuk renklerdir.

•Renk Şemaları ve Renk Uyumu

•Tasarımcılar genellikle üzerinde çalıştıkları projeye uyum sağlayacak renk şemaları geliştirmekle işe başlarlar. Renk çemberinden, ton, doygunluk ve değer bilgilerinden yararlanarak birbirlerini tamamlayan farklı renk şemaları oluşturulabilmektedir. Renk şemaları denenmiş ve formülleri olan renk uyumlarına dayanmaktadır. Renk çemberi üzerinde geometrik ilişkilere bağlı olarak oluşturulmaktadır. Bunlar; Tek renkli (Monochromatic), Benzer renkler (Analogous), Tamamlayıcı (Complementary), split-complementary, triadic ve tetradic renk şemalarıdır.

•Grafik Tasarımında Renkler

•Grafik tasarımında üç renk kullanmak istediğinizde renkler arasında dengeyi sağlamanın en kolay yolu 60-30-10 kuralına uymaktır. Bu kurala göre tasarımın %60'ında ana renk, geri kalan %30'da ikinci renk, %10'da ise üçüncü rengin kullanılmasıdır. Grafik tasarımında vurgu renklerinin seçimi ana renk seçiminden daha zordur.

•Renklerin Psikolojisi

•Renkler karakterleri ve belirli hisleri temsil eder. Bazı renkler huzur ve sakinlik hissi verirken, bazı renkler ise öfke ya da bizi rahatsız edici etki bırakabilmektedir. Bu nedenle renklerin bireylerde oluşturduğu algıların grafik tasarımında dikkate alınması gerekmektedir. Renk psikolojisi, renklerin bireyler üzerinde oluşturduğu zihinsel ve duygusal etkilerdir. Renklerin psikolojisi dikkate alınarak hedef kitleye uygun bir tasarım geliştirebilir, etkili bir görsel iletişim kurabilirsiniz. Ancak bu yorumlamalarda bulunurken renklerin farklı kültürlerde, anlam ve algıda farklılıklar oluşturabileceği unutulmamalıdır.



Özet (devamı)

- **RENK SKALALARI**

- Tasarımlarınızın istediğiniz şekilde görülebilmesi için RGB ve CMYK renk skalalarından birini tercih etmeniz gerekmektedir.

- **RGB Renk Skalası**

- RGB, birincil renkler olarak adlandırılan kırmızı, yeşil ve mavi renklerin baş harflerini temsil etmektedir. Toplamsal (additive) renk modelidir. Toplamsal renk modelinde değişik ışık frekansları birleşerek gözümüze ulaşmaktadır. Bu modelde kırmızı, yeşil ve mavi ışık dalga boyları farklı oranlarda kullanılarak değişik renkler elde edilmektedir. Doğadaki tüm renklerin kodları bu 3 temel rengin farklı oranlarda birleşimi ile ortaya çıkmaktadır. Oluşan rengin yoğunluğu kırmızı, mavi ve yeşilin kullanım oranlarına göre değişiklik göstermektedir. Tarayıcılar, dijital kameralar ve bilgisayar ekranları renkleri göstermek için RGB renk skalasını kullanırlar.

- **CMYK Renk Skalası**

- Renk uzayı olarak da bilinen bu kavram ise camgöbeği, pembe, sarı ve siyah olmak üzere 4 rengin karışımından elde edilen renk skalasını ifade etmektedir. Çıkarımsal renk (subtractive color) modelidir. CMYK, RGB kadar canlı renklere sahip olmayan bir renk teknolojisidir. RGB renk modelinin zıttı bir mantıkla çalışmaktadır. Bir rengi elde etmek için başka renkleri eklemek yerine beyaz renkteki parlaklığı azaltmak için mürekkep kullanmaktadır. Günümüzde poster, broşür, kartvizit, kitap, dergi basımda kullanılan ana renk modu olarak kullanılmaktadır.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Renk uyumu için tek renk tonunu kullanan renk şeması aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Tek renkli (Monochromatic)
 - b) Benzer renkler (Analogous)
 - c) Tamamlayıcı (Complementary)
 - d) Split-complementary
 - e) Triadic
2. Renk çemberinde birbirine yakın renklerin seçilmesiyle oluşturulan renk şeması aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Triadic
 - b) Split-complementary
 - c) Benzer renkler (Analogous)
 - d) Tamamlayıcı (Complementary)
 - e) Tek renkli (Monochromatic)
3. Renk çemberinde birbirinin karşısında yer alan renklerden oluşturulan renk şeması aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Tek renkli (Monochromatic)
 - b) Triadic
 - c) Tetradic
 - d) Split-complementary
 - e) Tamamlayıcı (Complementary)
4. Renk çemberi üzerinde eşit aralıklarla yer alan üç rengin oluşturduğu üçgen kullanılarak ortaya çıkan renk şeması aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Tek renkli (Monochromatic)
 - b) Triadic
 - c) Tetradic
 - d) Tamamlayıcı (Complementary)
 - e) Split-complementary
5. Aşağıdakilerden hangisi renk çemberinin işlevlerinden değildir?
 - a) Renkler arasındaki ilişkileri göstermek
 - b) Renk uyumlarını oluşturmaya yardımcı olmak
 - c) Renk sınıflamalarını göstermek
 - d) Birincil, ikincil ve üçüncül renklerden oluşmak
 - e) RGB CMYK renk modlarının sonuçlarını göstermek

6. Aşağıdakilerden hangisi renk psikolojisiyle ilgili yanlış bir ifadedir?
- a) Renkler belirli hisleri temsil eder.
 - b) Renk psikolojisi renklerin bireyler üzerinde oluşturduğu zihinsel etkilerdir.
 - c) Renkler farklı kültürlerde, anlam ve algıda farklılıklar oluşturmaz.
 - d) Renk psikolojisi renklerin bireyler üzerinde oluşturduğu duygusal etkilerdir.
 - e) Renklerin psikolojisi dikkate alınarak hedef kitleye uygun etkili bir görsel iletişim kurabilirsiniz.

7. Yandaki şekil neyi temsil etmektedir?

- a) Üçüncül renkleri
- b) İkincil renkleri
- c) Birincil renkleri
- d) Sıcak renkleri
- e) Soğuk renkleri



8. Aşağıdakilerden hangisi RGB renk skalası ile ilgili değildir?

- a) RGB, birincil renkler olarak adlandırılan kırmızı, yeşil ve mavi renkleri temsil etmektedir.
- b) Toplamsal (additive) renk modelidir.
- c) Kırmızı, yeşil ve mavi ışık dalga boyları farklı oranlarda kullanılarak değişik renkler elde edilmektedir.
- d) Çıkarımsal bir renk modelidir.
- e) Tarayıcılar, dijital kameralar RGB renk skalasını kullanırlar.

9. Aşağıdakilerden hangisi CMYK renk skalası ile ilgili değildir?

- a) Bir rengi elde etmek için başka renkleri eklemek yerine beyaz renkteki parlaklığı azalmak için mürekkep kullanmaktadır.
- b) Toplamsal (additive) renk modelidir.
- c) Çıkarımsal bir renk modelidir.
- d) Camgöbeği, pembe, sarı ve siyah olmak üzere 4 renkten oluşur.
- e) Poster, broşür, kartvizit, kitap, dergi basımında kullanılır.

10. Yandaki şekil hangi renk uyumunu temsil etmektedir?

- a) Tek renkli (Monochromatic)
- b) Triadic
- c) Tetradic
- d) Tamamlayıcı (Complementary)
- e) Split-complementary



Cevap Anahtarı

1.a, 2.c, 3.e, 4.b, 5.e, 6.c, 7.c, 8.d, 9.b, 10.c

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Renk Nedir? Renkler Nelerdir? (2018). 30 Haziran 2018 tarihinde <http://www.tasarimgunlukleri.com/2018/02/04/renk-nedir-renkler-nelerdir/> adresinden erişildi.
- [2] Renk Nedir Renkler Nasıl Oluşur?. (n.d.). 30 Haziran 2018 tarihinde <https://www.evdemimar.com/renk-nedir-renkler-nasil-olusur/> adresinden erişildi.
- [3] Color Wheel (n.d.). 30 Haziran 2018 tarihinde http://www.worqx.com/color/color_wheel.htm adresinden erişildi.
- [4] The power of color (n.d.). 30 Haziran 2018 tarihinde <https://www.gcflearnfree.org/beginning-graphic-design/color/1/> adresinden erişildi.
- [5] The Psychology and Meaning of Colors (n.d.). 3 Temmuz tarihinde <https://www.colorpsychology.org/> adresinden indirildi.
- [6] Diy Design: What's The Difference Between RGB And CMYK? (n.d.). 3 Temmuz tarihinde <https://www.modernsoapmaking.com/diy-design-whats-the-difference-rgb-and-cmyk/> adresinden erişildi.
- [7] RGB vs. CMYK: A Guide to Color Systems for Designers (n.d.). 3 Temmuz tarihinde <https://envato.com/blog/rgb-vs-cmyk-guide-color-systems-designers/> adresinden erişildi.
- [8] The fundamentals of understanding color theory (2016). 3 Temmuz tarihinde <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/> adresinden erişildi.

ÇALIŞMA ALANI, ÇİZİM ARAÇLARI VE PANELLER



Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

**Doç. Dr.Rabia Meryem
YILMAZ**

ÜNİTE 4



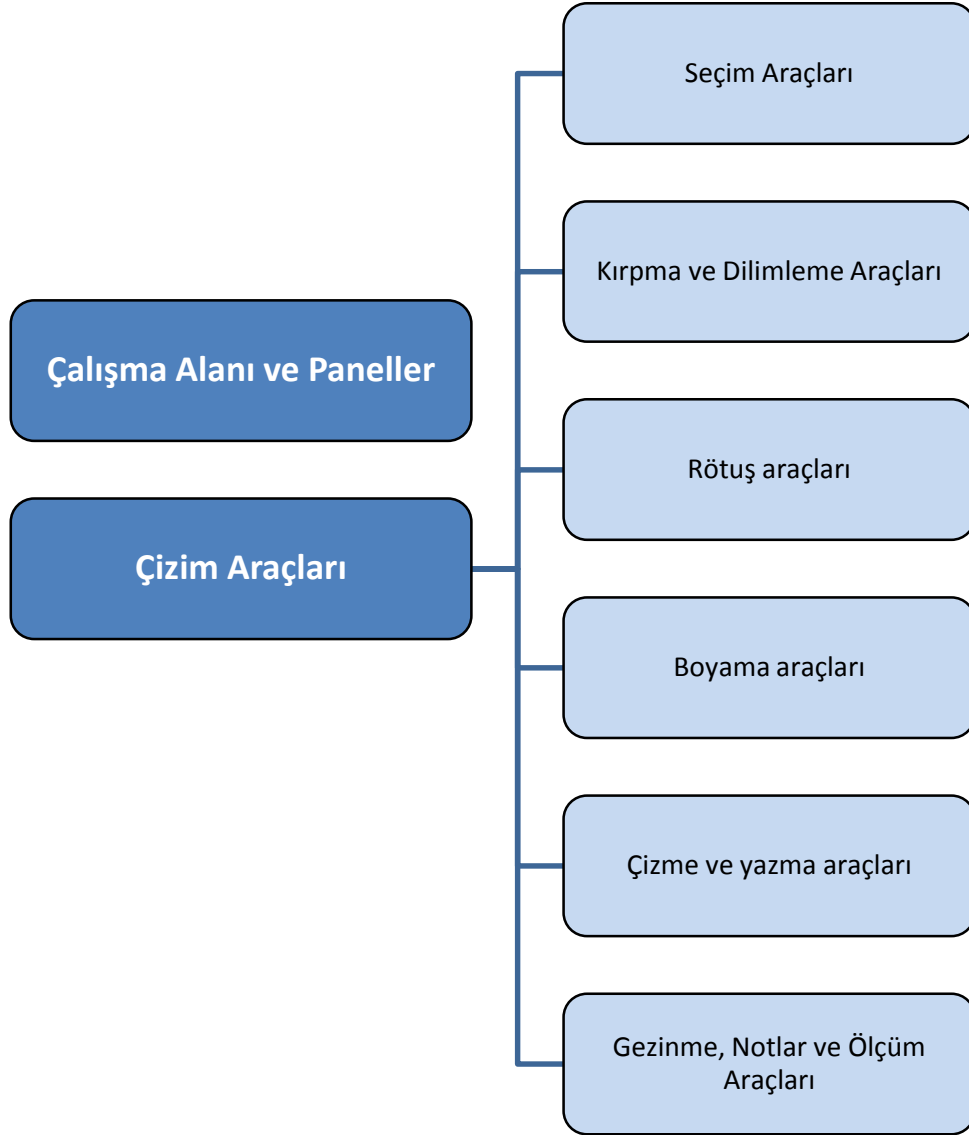
İÇİNDEKİLER

- Çalışma Alanı ve Paneller
- Çizim Araçları
 - Seçim Araçları
 - Kırpma ve Dilimleme Araçları
 - Rötüş araçları
 - Boyama araçları
 - Çizme ve yazma araçları
 - Gezinme, Notlar ve Ölçüm Araçları



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Adobe Photoshop CC 2018 programında çalışma alanlarını ve panelleri yönetebilecek,
- Çizim araçlarını etkili bir şekilde kullanabilecek,
- Çalışma alanı, paneller ve çizim araçlarını özelleştirebilecektir.



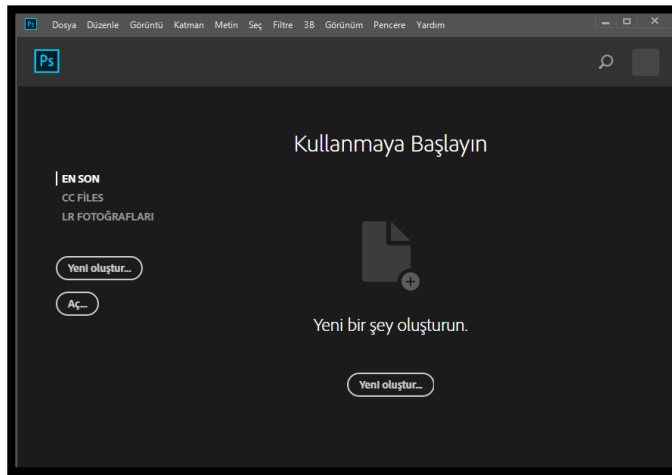
GİRİŞ

Adobe Photoshop CC 2018 programında hazırlanan belgeler çalışma alanı, paneller ve araç çubuklarının yardımıyla oluşturulmaktadır. Program ekranında yer alan paneller, pencereler ve çubukların düzenlendiği bölüme “*çalışma alanı*” denir. Adobe, diğer programlarında benzer görünümeleri kullansa da, kullanıcılar çalışma alanlarını kendi ihtiyaçlarına göre özelleştirebilmektedirler. Kullanıcılar, özelleştirdikleri çalışma alanlarını tekrar kullanmak üzere kayıt edebilmekte, silebilmekte veya daha önce oluşturdukları bir çalışma alanını açabilmektedirler. Çalışma alanı üzerinde araçlar paneli, seçenekler çubuğu, menüler ve diğer özel paneller yer almaktadır. *Araçlar paneli*, kullanıcıların düzenlemeler yapmasını sağlayan araçların yer aldığı panelidir. *Geçmiş paneli*, programı kullanırken yapılan tüm eylemleri gösteren panelidir. *Renk paneli*, renk seçmelerini sağlayan panelidir. *Eğitim paneli*, program kullanımı hakkında yardım sağlayan panelidir. *Katmanlar paneli*, kullanıcıların katman oluşturmalarını ve düzenlemelerini sağlayan panelidir. *Seçenekler çubuğu*, ekranda seçili olan araçla ilgili seçenekleri görüntüleyen bölümdür.

Adobe Photoshop CC 2018 programında araçlar panelinde zengin araç ipuçları yer almaktadır. İpuçları sayesinde seçilen araçla ilgili açıklama kısa bir videoyla birlikte gösterilmektedir. Araçlar panelinde farklı amaçlar için kullanılan araç grupları bulunmaktadır. Bu araç grupları şunlardır: (1) Seçim araçları, (2) Kırpma ve dilimleme araçları, (3) Rötüş araçları, (4) Boyama araçları, (5) Çizme ve yazma araçları, (6) Gezinme, notlar ve ölçüm araçları. Bu ünite de Adobe Photoshop CC 2018 programında yer alan çalışma alanlarına, panellere ve çizim araçlarına detaylı bir şekilde yer verilecektir.

ÇALIŞMA ALANI VE PANELLER

Adobe Photoshop CC 2018 programı çalıştırıldığında, ekrana “*Başlangıç çalışma alanı*” gelmektedir. Bu ekrandan son kullanılan dosyalara ve hazır ayarlara ulaşmak mümkündür. Ayrıca bu çalışma alanında yeni boş bir sayfa açmak için de bir seçenek yer almaktadır (Şekil 4.1).



Şekil 4.1. Başlangıç çalışma alanı

 Zengin araç ipuçları sayesinde seçilen araçla ilgili açıklama kısa bir videoyla birlikte gösterilmektedir.

 Başlangıç çalışma alanında, görüntülenmesi istenilen dosya sayısı kullanıcılar tarafından belirlenebilmektedir.

Başlangıç çalışma alanında, en son kullanılan dosyalar da görüntülenmektedir. Görüntülenmesi istenilen dosya sayısı kullanıcılar tarafından belirlenebilmektedir. Bunun için:

Düzenle > Tercihler > Dosya İşleme seçenekleri takip edilir.

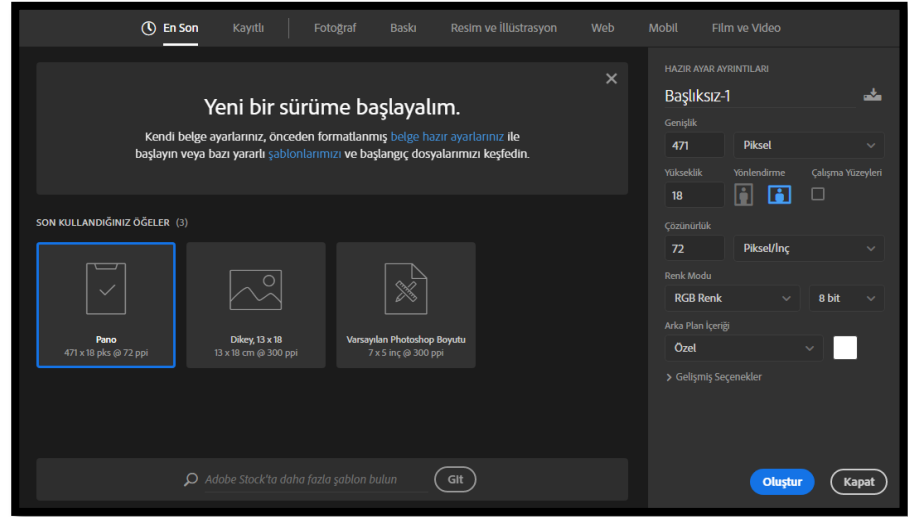
Son Kullanılan Dosya Listesinin İçerdikleri alanında 0-100 arasından bir değer seçilir.

Başlangıç çalışma alanının devre dışı bırakılması da mümkündür. Bunun için:

Düzenle > Tercihler > Dosya İşleme seçenekleri takip edilir.

Hiçbir Belge Açık Değilken Başlangıç Çalışma Alanını Göster alanındaki işaret kaldırılır.

Adobe Photoshop CC 2018 programında boş bir sayfa açmak için, başlangıç çalışma alanı üzerinde yer alan *“Yeni oluştur”* butonu tıklanır. Açılan ekranda sayfanın genişlik ve yükseklik ayarları, çözünürlüğü ve renk modu gibi tercihler belirlendikten sonra *“Oluştur”* butonuna tıklanır (Şekil 4.2).

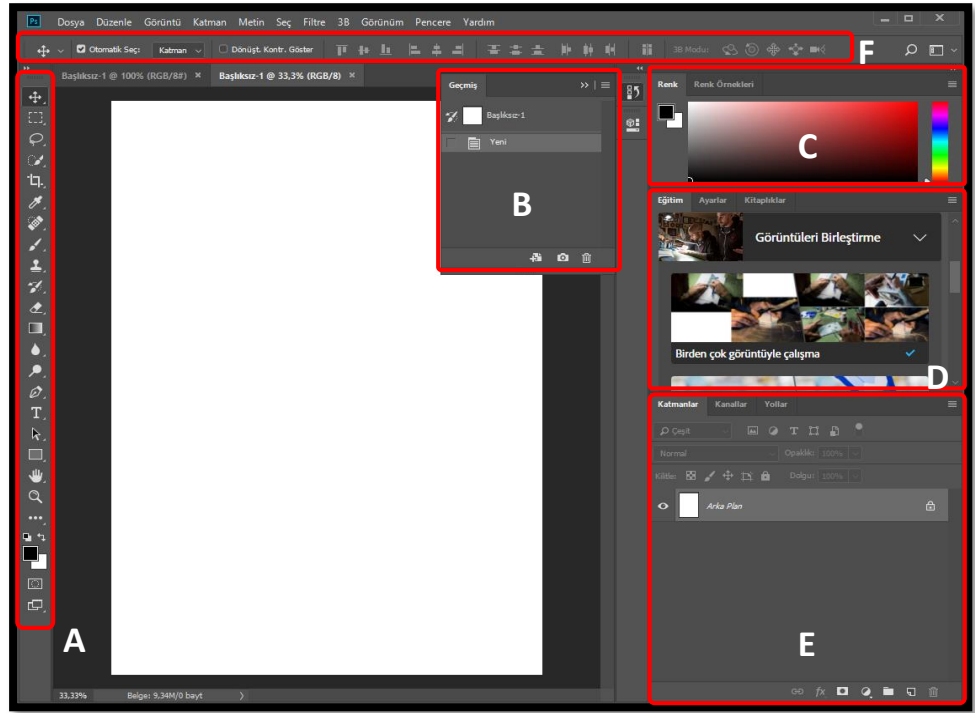


Şekil 4.2. Yeni dosya oluşturma

Yeni bir dosya oluşturulduğunda, ekrana boş bir sayfa ile beraber Adobe Photoshop CC 2018 programının *varsayılan çalışma alanı* gelmektedir. Çalışma alanı üzerinde araçlar paneli, seçenekler çubuğu, menüler ve diğer özel paneller yer almaktadır (Şekil 4.3). Şekil 4.3'te de görüldüğü gibi, araçlar paneli ekranın sol tarafında yer almaktadır. Kullanıcılar bu panelden istedikleri araçları seçerek işlemler yapabilmektedirler. Katmanlar paneli ekranın sağ alt bölümünde yer almaktadır. Kullanıcılar her bir katmanda yer alan nesneleri seçmek için, nesnenin bulunduğu katmanı panelden seçmesi gerekmektedir. Diğer panellerle ilgili detaylı bilgiler aşağıda belirtilmiştir.



Çalışma alanı üzerinde araçlar paneli, seçenekler çubuğu, menüler ve diğer özel paneller yer almaktadır.



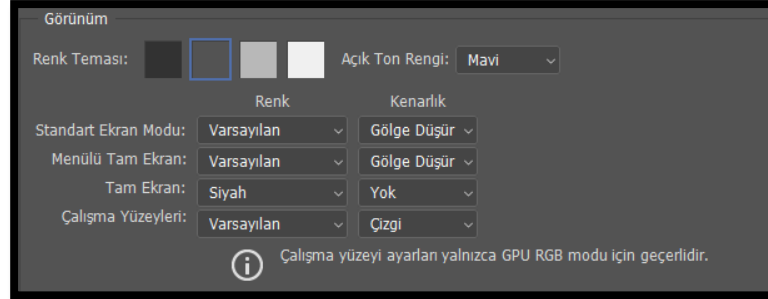
A: Araçlar paneli | B: Geçmiş paneli | C: Renk paneli | D: Eğitim paneli |
E: Katmanlar paneli | F: Seçenekler çubuğu

Şekil 4.3. Çalışma panelleri

- **Araçlar paneli:** Kullanıcıların görseller hazırlamasını ve hazırladıkları görseller üzerinde düzenlemeler yapmasını sağlayan araçların yer aldığı paneldir. Kullanıcılar yapacakları işlem için uygun olan aracı seçmek amacıyla bu paneli kullanmaktadırlar.
- **Geçmiş paneli:** Kullanıcıların programı kullanırken yapmış oldukları tüm eylemleri gösteren paneldir. Bu panel sayesinde kullanıcılar daha önce yapmış oldukları tüm işlemleri kayıt altına alabilmekte ve tüm işlemleri takip edebilmektedirler.
- **Renk paneli:** Kullanıcıların çizimlerinde kullanmak için renk seçmelerini sağlayan paneldir. Kullanıcılar renk paletinde seçmiş oldukları rengin tüm tonlarını görebilmekte ve istedikleri tonda rengi seçebilmektedirler.
- **Eğitim paneli:** Adobe Photoshop CC 2018 programında yapılabilecek işlemler ve program kullanımı hakkında yardım sağlayan paneldir. Bu panel sayesinde Photoshop programını yeni kullanan kullanıcılara yönlendirmeler yapılmaktadır.
- **Katmanlar paneli:** Kullanıcıların katman oluşturmalarını ve düzenlemelerini sağlayan paneldir. Kullanıcılar yaptıkları nesneleri farklı katmanlara yerleştirerek tasarımlarını daha kolay bir şekilde yönetebilmektedirler. Ekranda yer alan her nesne tek bir katmanda olabileceği gibi çok sayıda katmanlara da yerleştirilebilmektedir.
- **Seçenekler çubuğu:** Ekranda seçili olan araçla ilgili seçenekleri görüntüleyen bölümdür. Ekranda seçili olan görselin boyutu, hizalama özellikleri, rengi, yazı ise puntosu ve yazı tipi gibi özelliklerin yer aldığı ve değiştirilebildiği çubuktur.

Adobe Photoshop CC 2018 programının arka plan rengini değiştirerek *çalışma alanını özelleştirmek* mümkündür. Bunun için:

1. **Düzenle > Tercihler > Arabirim** seçenekleri takip edilir.
2. **Renk Teması** alanında istenilen renk tonu seçilir (Şekil 4.4).



Şekil 4.4. Çalışma alanı renk değiştirme



Paneller taşınırken paneli yerleştireceğiniz alan maviyle vurgulanır. Vurgulanan bu alan bırakma bölgesi olarak adlandırılır.

Çalışma alanında yer alan panellerle ilgili seçenekleri görmek için, panelin sağ üst köşesindeki panel menüsü simgesi (☰) kullanılır. Paneller taşınarak yerleri değiştirilebilmekte, birden fazla sekmesi bulunan panel grupları sürükleyip bırakarak oluşturulabilmektedir. Paneller taşınırken paneli yerleştireceğiniz alan maviyle vurgulanır. Vurgulanan bu alan *bırakma bölgesi* olarak adlandırılır. Bırakma bölgesi olmayan bir alana panel taşınırsa, bu panel çalışma alanında yüzer duruma gelir. Çalışma alanına yeni paneller eklemek için:

Pencere menüsünden istenilen paneller işaretlenir.

Yeni paneller eklenen çalışma alanı istenildiği zaman orijinal haline geri getirilebilmektedir. Orijinal haline geri getirmek için **Pencere > Çalışma Alanı** bölümüne girilir [2]. Kullanıcının tercihlerine göre ayarlanan çalışma alanı daha sonra tekrar kullanılmak üzere kaydedilebilmektedir. Özel çalışma alanını kaydetmek için:

Pencere > Çalışma Alanı > Yeni Çalışma Alanı seçilir.

Yeni bir çalışma alanı adı girilerek kaydedilir.

Özel çalışma alanını silmek için:

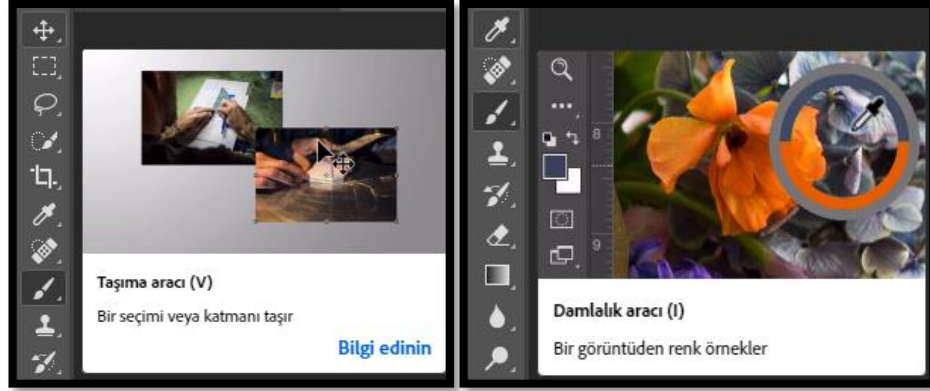
Pencere > Çalışma Alanı > Çalışma Alanını Sil seçilir.

Silinecek çalışma alanını seçilir ve **"Sil"** butonuna tıklanır.

ÇİZİM ARAÇLARI

Adobe Photoshop CC 2018 programında araçlar panelinde çizim araçları yer almaktadır. Bu programda yer alan **"Zengin Araç İpuçları"** (Şekil 4.5) sayesinde seçilen araçla ilgili açıklama kısa bir videoyla birlikte gösterilmektedir. Bu özelliği kullanmak istemeyen kullanıcılar, ipucu görüntülemeyi kapatabilmektedirler. Bunun için:

1. *Düzenle > Tercihler > Araçlar > Zengin Araç İpuçları Kullan* seçeneğindeki işaret kaldırılır.



Şekil 4.5. Zengin araç ipuçları

Araçlar panelinde yer alan araçların üzerine işaretçi getirilerek araç hakkında kısa bilgi alınabilmektedir. Bu paneli özelleştirmek de mümkündür. Bunun için:



Araçlar panelinde yer alan araçların üzerine işaretçi getirilerek araç hakkında kısa bilgi alınabilmektedir.

Araç çubuğunun altında yer alan  düğmeye uzun basılır ve Araç Çubuğunu Düzenle seçeneğine tıklanır (Şekil 4.6).

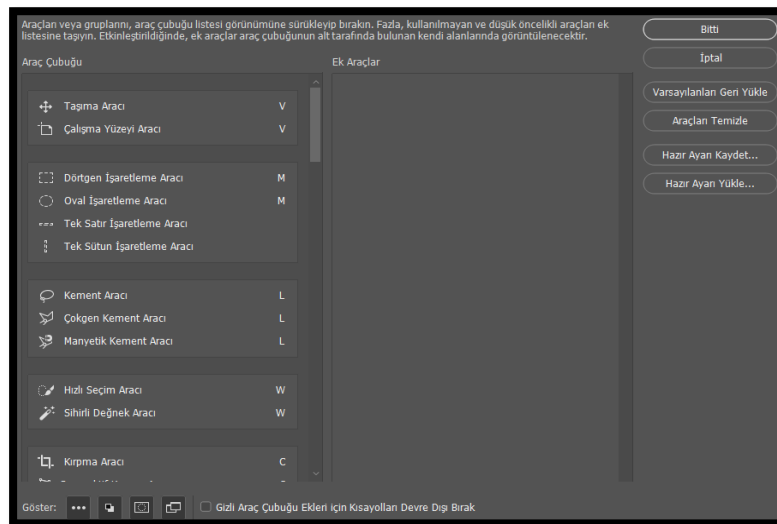
Açılan pencerede araç çubukları sürükleyip bırakarak tekniğiyle özelleştirilebilir.

Fazla kullanılmayan araçlar *“Ek Araçlar”* bölümüne eklenebilir.

Kullanıcının oluşturduğu araç çubuğunu kaydetmek için *“Hazır Ayarı Kaydet”* seçeneğine tıklanır.

Varsayılan araç çubuğunu kullanmak için *“Varsayılanları Geri Yükle”* seçeneğine tıklanır.

Önceden oluşturulmuş bir araç çubuğunu açmak için *“Hazır Ayarı Yükle”* seçeneğine tıklanır.



Şekil 4.6. Araç Çubuğunu Düzenleme



Seçim araçları grubunda “Taşıma”, “İşaretleme”, “Kement” ve “Hızlı seçim” araçları yer almaktadır.

Araçlar panelinde farklı amaçlar için kullanılan araç grupları yer almaktadır. Bu araç grupları şunlardır:

- Seçim araçları
- Kırpma ve dilimleme araçları
- Rötuş araçları
- Boyama araçları
- Çizme ve yazma araçları
- Gezinme, notlar ve ölçüm araçları

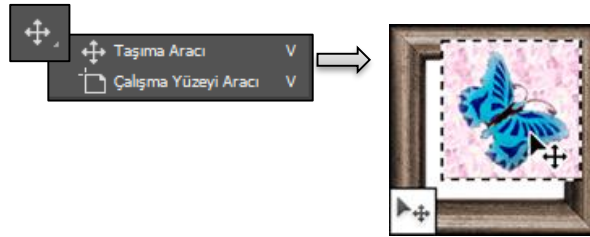
Seçim Araçları

Seçim araçları, Photoshop kullanıcılarının en sık kullandığı araçlar arasında yer almaktadır. Bu araçlar sayesinde kullanıcılar görseller üzerinde belli bir bölümü seçip taşıyabilmekte, dikdörtgen, oval, tek satır, tek sütun, serbest el, çokgen, manyetik seçimler yapabilmekte ve ekranda yer alan görseller üzerinde fırça yardımıyla alanı hızlıca seçebilmektedirler.

Seçim araçları grubunda *“Taşıma”*, *“İşaretleme”*, *“Kement”* ve *“Hızlı seçim”* araçları yer almaktadır.



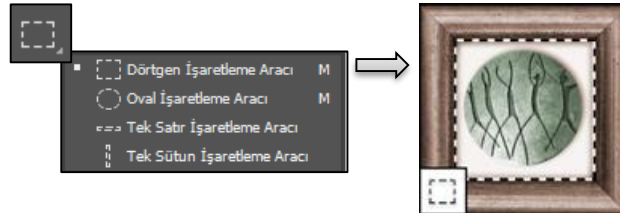
Taşıma aracı, seçilen görselin ekranda taşınması sağlamaktadır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7. Taşıma aracı [1]



İşaretleme araçları; dikdörtgen, oval, tek satır ve tek sütun seçimleri yapmaya olanak sağlamaktadır (Şekil 4.8).



Şekil 4. 8. İşaretleme aracı [1]



İşaretleme araçları;
dikdörtgen, oval, tek
satır ve tek sütun
seçimleri yapmaya
olanak sağlar.



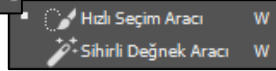
Kement araçları; serbest el, çokgen (düz kenarlı) ve manyetik (yapıştırma) seçimleri yapar (Şekil 4.9).



Şekil 4.9. Kement aracı [1]



Hızlı seçim araçları; ekranda yer alan görseller üzerinde **fırça yardımıyla** alanı hızlıca seçmeyi sağlar (Şekil 4.10).



Şekil 4.10. Hızlı seçim aracı [1]



Bireysel Etkinlik

- Adobe Photoshop CC 2018 programında bir resim açarak, resim üzerinde seçim araçlarıyla belirli bölgelerde seçim işlemi yapınız.

Kırpma ve Dilimleme Araçları

Kırpma ve dilimleme araçları, kullanıcıların ekranda yer alan görsellerin üzerinde belirli bölümleri kırpma ve dilimleme gibi işlemlerin yapılmasını sağlar. Bu araçlar sayesinde kullanıcılar; seçilen görseli kesme, ekranda dilimler oluşturma ve ekrandaki dilimleri seçme gibi işlemleri gerçekleştirebilmektedirler.

Kırpma ve dilimleme araçları grubunda **“Kırpma”**, **“Dilim”**, **“Kement”** ve **“Dilim seçimi”** araçları yer almaktadır (Şekil 4.11).



Şekil 4.11. Kırpma aracı [1]



Kırpma aracı, seçilen görselin kesilmesini sağlar.



Dilim aracı; ekranda dilimler oluşturmayı sağlar.



Dilim seçimi aracı; ekrandaki dilimlerin seçilmesini sağlar.



Rötuş araçları grubunda “Düzeltilme”, “Damga”, “Silgi”, “Bulanıklaştırma” ve “Soldurma” araçları yer almaktadır.

Rötuş araçları

Rötuş araçları ekranda yer alan görsel üzerinde değişiklikler ve düzeltmeler yapılmasını sağlamaktadır. Kullanıcılar bu araçlar sayesinde işlem yaptıkları görüntü üzerinde yer alan lekeleri ve görüntü bozukluklarını kaldırabilmekte, kusurları düzebilmektedirler. Başka bir örnek kullanarak görüntü boyanabilmekte ve örnek bir doku kullanılarak görüntü üzerindeki kusurlar giderilebilmektedir. Ayrıca kullanıcılar görseller üzerinde bulanıklaştırma ve keskinleştirme yapabilmekte, görsel üzerinde lekeler oluşturabilmekte, istenilen bölgelerin rengini açık veya koyu hale getirebilmekte ve renk doygunluğunu değiştirebilmektedirler.

Rötuş araçları grubunda “Düzeltilme”, “Damga”, “Silgi”, “Bulanıklaştırma” ve “Soldurma” araçları yer almaktadır.



Nokta düzeltme fırçası, seçilen noktalardaki lekeleri ve görüntü bozukluklarının kaldırılmasını sağlar.



Düzeltilme fırçası, görüntü üzerindeki kusurların düzeltilmesini, başka bir örnek kullanarak boyanmasını sağlar.



Yama aracı, örnek bir doku kullanarak görüntü üzerindeki kusurların giderilmesini sağlar.



Kırmızı göz aracı, gözde oluşan kırmızılıkları gidermeyi sağlar (Şekil 4.12).



Şekil 4.12. Rötuş düzeltme araçları [1]



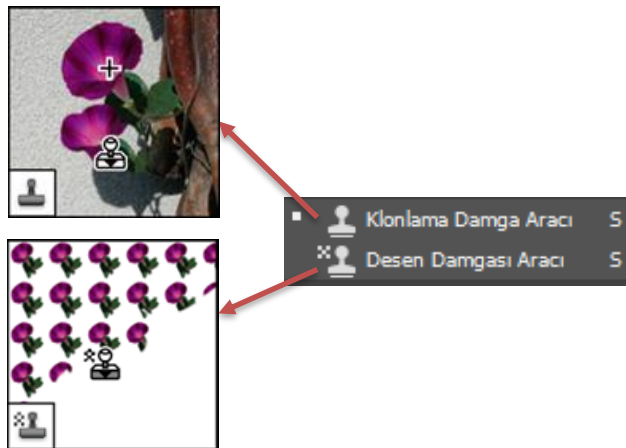
Klonlama aracı, başka bir görselin dokusunu klonlayarak boyama yapar.



Klonlama aracı, başka bir görselin dokusunu *klonlayarak* boyama yapar.



Desen damgası aracı, görüntüden alınan bir parçayı desen olarak kullanır (Şekil 4.13).



Şekil 4.13. Rötuş damga araçları [1]



Bireysel Etkinlik

- Adobe Photoshop CC 2018 programında bir resim açarak, resim üzerinde kırmızı göz ve klonlama aracını kullanarak işlem yapınız.



Silgi aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgeleri silmeyi sağlar.



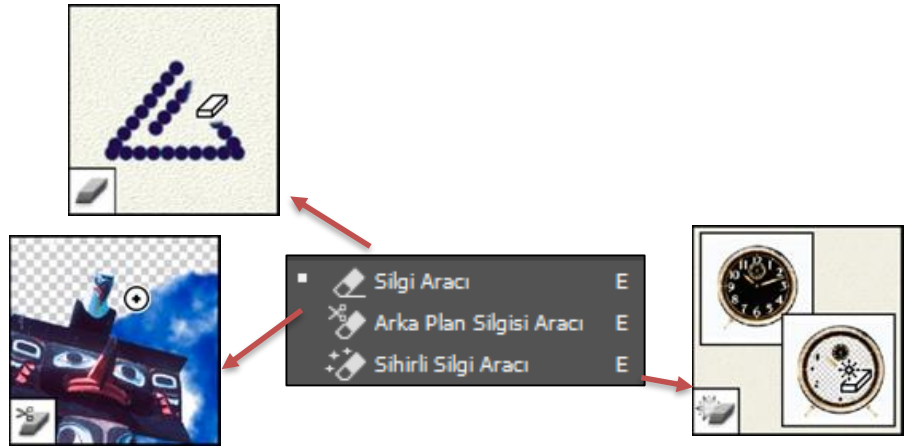
Arka plan silgisi aracı, silinen bölgeleri saydam hale getirmeyi sağlar.



Sihirli silgi aracı, birbirine benzeyen renkteki alanları *tek tıklama* ile silmeyi sağlar (Şekil 4.14).



Bulanıklaştırma aracı, görsel üzerindeki belirlenen bölgelerin bulanıklaşmasını sağlar.



Şekil 4.14. Rötüş silgi araçları [1]



Bulanıklaştırma aracı, görsel üzerinde belirlenen bölgelerin bulanıklaşmasını sağlar.



Keskinleştirme aracı, görsel üzerindeki yumuşak bölgeleri keskinleştirmeyi sağlar.



Leke aracı, görsel üzerinde lekeler oluşturmeyi sağlar (Şekil 4.15).



Şekil 4.15. Rötüş bulanıklaştırma araçları [1]



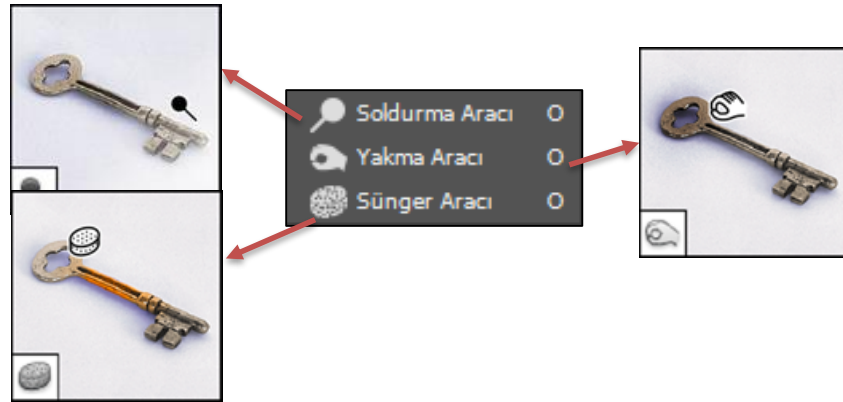
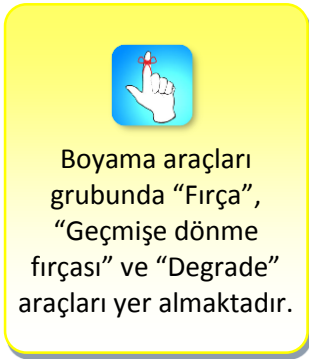
Soldurma aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini açık hale getirmeyi sağlar.



Yakma aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini koyu hale getirmeyi sağlar.



Sünger aracı, renk doygunluğunun değiştirilmesini sağlar (Şekil 4.16).



Şekil 4.16. Rötüş soldurma araçları [1]

Boyama araçları

Boyama araçları kullanıcıların görseller üzerinde boyama yapmasını, kalemle çizim yapmasını, görsel üzerindeki renkleri değiştirebilmesini, seçilen bir alanın görüntüsünü kullanarak stilize vuruşlar yapmalarını sağlamaktadır. Ayrıca bu araçlar sayesinde seçilen bir alanın görüntüsü kopyalanarak geçerli alanı boyanabilmekte, seçilen bir alanın görüntüsü kullanarak stilize vuruşlar yapılabilmektedir.

Boyama araçları grubunda **"Fırça"**, **"Geçmişe dönme fırçası"** ve **"Degrad"** araçları yer almaktadır.



Fırça aracı, değiştirilebilir boyutlu bir fırça ile boyama yapmayı sağlar.



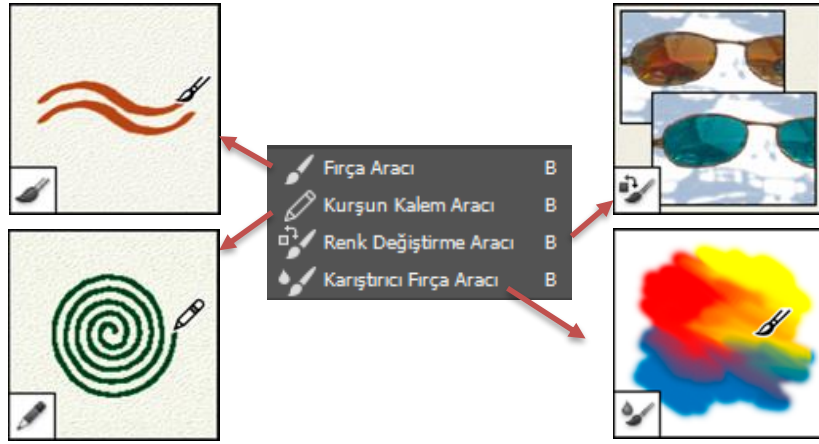
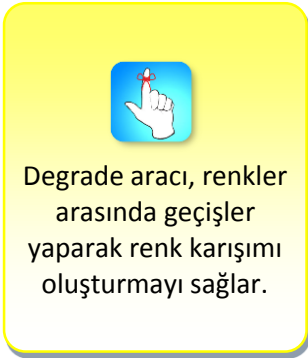
Kurşun kalem aracı, kurşun kalemle çizilmiş gibi keskin kenarlı çizim yapmayı sağlar.



Renk değiştirme aracı, görsel üzerinde seçilen bir rengin başka bir renkle değiştirilmesini sağlar.



Karıştırıcı fırça aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini koyu hale getirmeyi sağlar (Şekil 4.17).



Şekil 4.17. Boyama fırça araçları [1]



Geçmiş fırçası aracı, seçilen bir alanın görüntüsünü *kopyalayarak* geçerli alanı boyamayı sağlar.



Resim geçmişe dönme fırçası aracı, seçilen bir alanın görüntüsünü kullanarak stilize vuruşlar yapmayı sağlar (Şekil 4.18).



Şekil 4.18. Geçmişe dönme fırçası araçları [1]



Degrade aracı, renkler arasında geçişler yaparak renk karışımı oluşturmayı sağlar.



Boya kovası aracı, seçilen alanı belirlenen renkteki arka plan rengine boyamayı sağlar (Şekil 4.19).



Şekil 4.19. Boyama araçları [1]



Boyama araçları grubunda "Kalem", "Yatay/Dikey yazım", "Yol seçimi" ve "Şekil" araçları yer almaktadır.

Çizme ve yazma araçları

Çizme ve yazma araçları kullanıcıların yazı ile ilgili tasarımlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bu araçlarla düzgün yollar çizilebilmekte, ekrana yazı eklenebilmekte, ekranda yer alan yazının şeklinde bir seçim oluşması sağlanabilmektedir.

Çizme ve yazma araçları grubunda "**Kalem**", "**Yatay/Dikey yazım**", "**Yol seçimi**" ve "**Şekil**" araçları yer almaktadır (Şekil 4.20).



Kalem araçları, kenarları düzgün olacak şekilde yollar çizilmesini sağlar.



Yazım araçları, ekrana yazı eklemeyi sağlar.



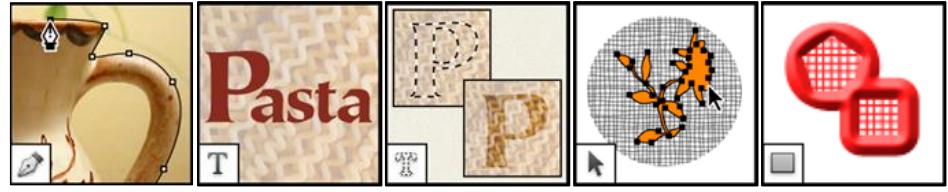
Yazım maskesi araçları, ekranda yer alan yazının şeklinde bir seçim oluşmasını sağlar.



Yol seçimi araçları, bağlantı noktaları göstererek parçaların seçilmesini sağlar.



Şekil araçları, listeden seçilen şeklin çizilmesini sağlar.



Kalem araçları Yazım araçları Yazım maskesi araçları Yol seçimi araçları Şekil araçları

Şekil 4.20. Çizme ve yazma araçları [1]

Gezinme, Notlar ve Ölçüm Araçları

Gezinme, notlar ve ölçüm araçları, ekranda yer alan nesneleri istenilen yere taşımayı, tuvali döndürmeyi, görüntüler üzerine notlar eklemeyi ve ekranda ölçüm yapılmasını sağlar. Gezinme, notlar ve ölçümle ilgili araçlar aşağıda özetlenmiştir (Şekil 4.21).



El aracı, ekranda yer alan nesneleri istenilen yere taşımayı sağlar.



El aracı, ekranda yer alan nesneleri istenilen yere taşımayı sağlar.



Görünümü döndürme aracı, tuvali döndürmeyi sağlar.



Yakınlaştırma aracı, görüntüyü yakınlaştırmayı sağlar.



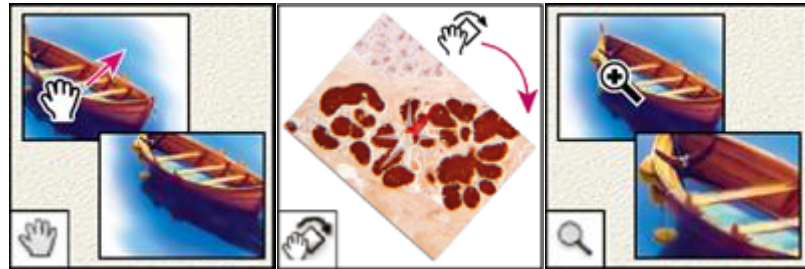
Not aracı, görüntüler üzerine notlar eklemeyi sağlar.



Damlalık aracı, ekranda seçilen görsel üzerindeki *renklerin* örneğinin alınmasını sağlar [3].



Cetvel aracı, ölçüm yapılmasını sağlar.



El aracı

Görünümü döndürme aracı

Yakınlaştırma aracı



Not aracı

Damlalık aracı

Cetvel aracı

Şekil 4.21. Gezinme, notlar ve ölçüm araçları [1]

Özet



- Adobe Photoshop CC 2018 programında hazırlanan belgeler çalışma alanı, paneller ve araç çubuklarının yardımıyla oluşturulmaktadır. Program çalıştırıldığında, ekrana “Başlangıç çalışma alanı” gelmektedir. Bu ekrandan son kullanılan dosyalara ve hazır ayarlara ulaşmak mümkündür.
- Çalışma alanı üzerinde araçlar paneli, seçenekler çubuğu, menüler ve diğer özel paneller yer almaktadır.
- Çalışma alanında yer alan panellerle ilgili seçenekleri görmek için, panelin sağ üst köşesindeki panel menüsü simgesi kullanılır. Paneller taşınarak yerleri değiştirilebilmekte, birden fazla sekmesi bulunan panel grupları sürükleyip bırakarak tekniğiyle oluşturulabilmektedir. Paneller taşınırken paneli yerleştireceğiniz alan maviyle vurgulanır. Vurgulanan bu alan bırakma bölgesi olarak adlandırılır. Bırakma bölgesi olmayan bir alana panel taşınırsa, bu panel çalışma alanında yüzer duruma gelir.
- **Araçlar paneli:** Kullanıcıların görseller hazırlamasını ve hazırladıkları görseller üzerinde düzenlemeler yapmasını sağlayan araçların yer aldığı panelidir.
- **Geçmiş paneli:** Kullanıcıların programı kullanırken yapmış oldukları tüm eylemleri gösteren panelidir.
- **Renk paneli:** Kullanıcıların çizimlerinde kullanmak için renk seçmelerini sağlayan panelidir.
- **Eğitim paneli:** Adobe Photoshop CC 2018 programında yapılabilecek işlemler ve program kullanımı hakkında yardım sağlayan panelidir.
- **Katmanlar paneli:** Kullanıcıların katman oluşturmalarını ve düzenlemelerini sağlayan panelidir.
- **Seçenekler çubuğu:** Ekranda seçili olan araçla ilgili seçenekleri görüntüleyen bölümdür.
- Araçlar panelinde farklı amaçlar için kullanılan araç grupları yer almaktadır. Bu araç grupları şunlardır:
 - Seçim araçları, Kırpma ve dilimleme araçları, Rötüş araçları, Boyama araçları, Çizme ve yazma araçları, Gezinme, Notlar ve Ölçüm araçları.
 - Seçim araçları grubunda “Taşıma”, “İşaretleme”, “Kement” ve “Hızlı seçim” araçları yer almaktadır. Kırpma ve dilimleme araçları grubunda “Kırpma”, “Dilim”, “Kement” ve “Dilim seçimi” araçları yer almaktadır. Rötüş araçları grubunda “Düzeltilme”, “Damga”, “Silgi”, “Bulanıklaştırma” ve “Soldurma” araçları yer almaktadır. Boyama araçları grubunda “Fırça”, “Geçmişe dönme fırçası” ve “Degrad” araçları yer almaktadır. Boyama araçları grubunda “Kalem”, “Yatay/Dikey yazım”, “Yol seçimi” ve “Şekil” araçları yer almaktadır. Gezinme, notlar ve ölçümle ilgili araçlar grubunda *el aracı, görünümü döndürme aracı, yakınlaştırma aracı, not aracı, damlalık aracı* gibi araçlar yer almaktadır.
- Adobe Photoshop CC 2018 programında araçlar panelinde “Zengin Araç İpuçları” yer almaktadır. İpuçları sayesinde seçilen araçla ilgili açıklama kısa bir videoyla birlikte gösterilmektedir. Bu özelliği kullanmak istemeyen kullanıcılar, ipucu görüntülemeyi kapatabilmektedirler.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Adobe Photoshop CC 2018 programının ekranında yer alan paneller, pencereler ve çubukların düzenlendiği bölüme “.....” denir.
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?
 - a) Çalışma alanı
 - b) Çoklu panel
 - c) Seçim araçları
 - d) Seçenekler çubuğu
 - e) Çalışma çubuğu
2. Adobe Photoshop CC 2018 programı çalıştırıldığında, ekrana gelen alanın adı nedir?
 - a) Seçim paneli alanı
 - b) Gezinme paneli alanı
 - c) Başlangıç çalışma alanı
 - d) Çizim alanı
 - e) Araç çubukları paneli
3. Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop CC 2018 programında yer alan panellerden değildir?
 - a) Araçlar paneli
 - b) Geçmiş paneli
 - c) Renk paneli
 - d) Eğitim paneli
 - e) Gezinti paneli
4. Adobe Photoshop CC 2018 programında kullanıcıların görseller hazırlamasını ve hazırladıkları görseller üzerinde düzenlemeler yapmasını sağlayan araçların yer aldığı panel aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Katmanlar paneli
 - b) Araçlar paneli
 - c) Seçenekler paneli
 - d) Geçmiş paneli
 - e) Renk paneli
5. Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop CC 2018 programında araçlar panelinde yer alan araç gruplarından değildir?
 - a) Seçim araçları
 - b) Rötuş araçları
 - c) Kayıt araçları
 - d) Boyama araçları
 - e) Çizme araçları

6. Adobe Photoshop CC 2018 programında dikdörtgen, oval, tek satır ve tek sütun seçimleri yapmaya olanak tanıyan araç aşağıdakilerden hangisidir?
- Kement araçları
 - İşaretleme araçları
 - Hızlı seçim araçları
 - Kırpma araçları
 - Dilimleme araçları
7. Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop CC 2018 programında yer alan rötuş araçlarından değildir?
- Nokta düzeltme fırçası
 - Düzeltilme fırçası
 - Dilim aracı
 - Yama aracı
 - Kırmızı göz aracı
8. Adobe Photoshop CC 2018 programında görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini açık hale getirmeyi sağlayan araç aşağıdakilerden hangisidir?
- Soldurma aracı
 - Yakma aracı
 - Hızlı seçim aracı
 - Sünger aracı
 - Leke aracı
9. Aşağıdakilerden hangisi Adobe Photoshop CC 2018 programında yer alan boyama araçlarından değildir?
- Fırça aracı
 - Kurşun kalem aracı
 - Renk değiştirme aracı
 - Silgi aracı
 - Karıştırıcı fırça aracı
- I. Panellerle ilgili seçenekleri görmek için, panel menüsü simgesi  kullanılır.
- II. Paneller taşınarak yerleri değiştirilebilir.
- III. Paneller taşınırken paneli yerleştireceğiniz alan maviyle vurgulanır.
10. Adobe Photoshop CC 2018 programında yer alan panellerle ilgili yukarıdakilerden hangisi ya da hangileri doğrudur?
- Yalnız I
 - II ve III
 - I ve III
 - Yalnız II
 - I, II ve III

Cevap Anahtarı:

1.a, 2.c, 3.e, 4.b, 5.c, 6.b, 7.c, 8.a, 9.d, 10.e

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Photoshop (2018). 04 Haziran 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/tools.html> adresinden erişildi.
- [2] Smith, J. (2018). *Photoshop CC Digital Classroom 2018 Edition*. AGI Creative Team.
- [3] Faulkner, A. & Chavez, C. (2018). *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book: The official training workbook from Adobe*. Adobe Press.

KATMAN İŞLEMLERİ VE KATMAN EFEKTLERİ



İÇİNDEKİLER

- Adobe Photoshop'ta Katmanlar
 - Katman ile Çalışma
 - Katman Stilleri ve Efektleri
 - Katman Üzerinde İşlemler



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Photoshop'ta katmanlar ile çalışmak için gerekli olan resim biçimlerini bilecek
 - Katmanlar üzerinde işlem yapabilecek
 - Katmanlara efektler verebileceksiniz
 - Farklı katmanlardan oluşan resimleri kaydedebileceksiniz.

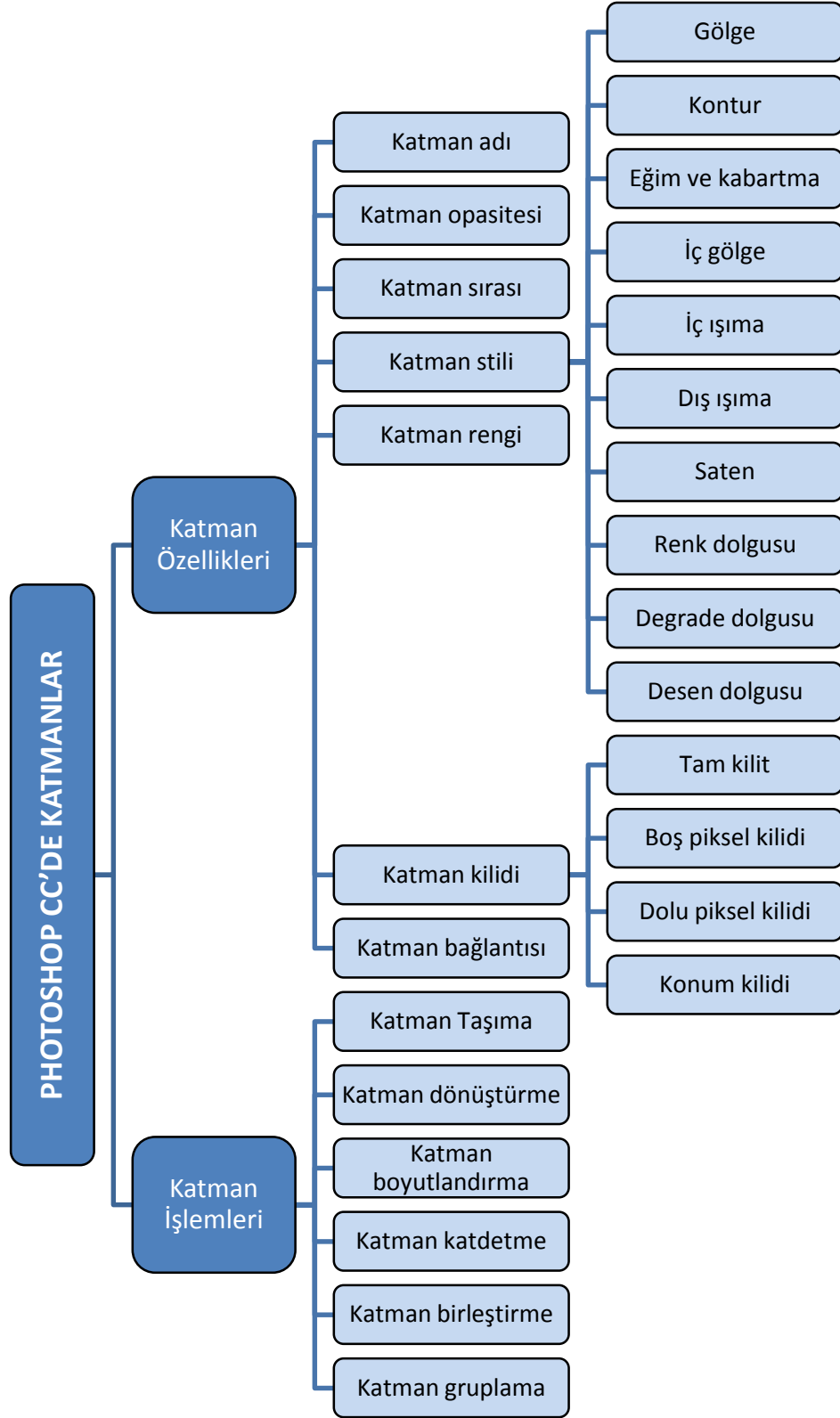


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

**Dr. Öğr. Üyesi Halil
ERSOY**

ÜNİTE 5

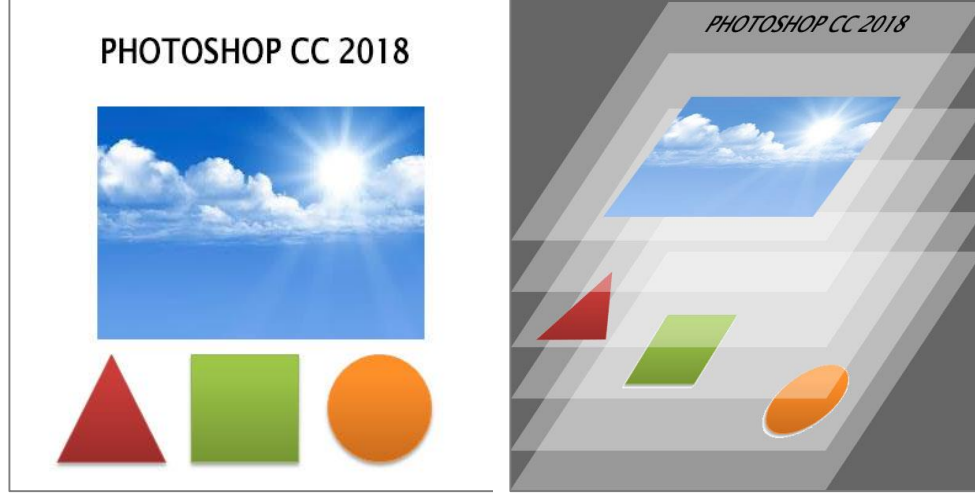


GİRİŞ

Adobe Photoshop CC (PS) ile çalışmanın en büyük avantajlarından biri resimlerinizi *katmanlar* (Layer) şeklinde işleyebilmenizdir. Katman, bir resim içerisinde birbirinden bağımsız çizimlerin saklanabildiği sanal düzlemlerdir.



Profesyonel grafik tasarımında katmanlı çalışma vaz geçilmezdir. Her resim en az 1 katmandan oluşur.



Şekil 5.1 Resmi oluşturan katmanlar (temsili)

Katmanlı çalışma sayesinde, resim üzerinden çizimlerinizin bir kısmını görünmez hale getirebilir, bir çizim ögesini diğerinin önüne ya da arkasına taşıyabilirsiniz. Bu sayede farklı çizim alternatiflerinizi tek bir resim dosyasında saklayabilirsiniz.

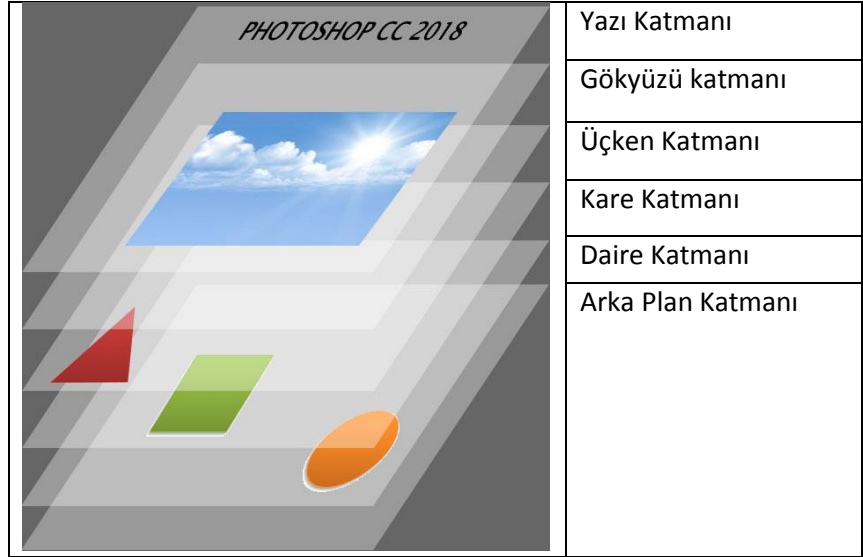
Katmanlı çizim olanağı, başka çizim programlarında da (GIMP, Adobe Illustrator gibi) yer almaktadır. PS’de katmanlı bir resim dosyanız varsa, bunu mutlak PSD uzantısı (PS’nin kendi resim biçimi) ile kaydetmelisiniz. Bunun dışında diğer bu katmanlı resmi kullanarak tek katmanlı – ya da katmansız - standart resim (JPG, PNG ve GIF) ve belge (PDF) biçimlerinde çıktı alabilirsiniz. Bu biçimlere kaydetme aşamasında katmanlar birleştirilerek tek bir katman olarak kaydedilir. Bu biçimlerdeki resimleri tekrar açtığınızda tek bir katman ile karşı karşıya kalırsınız. O nedenle katmanları korumak için PSD dosya biçimi kullanmalısınız.

Katmanlı çalışma mantığı birçok tasarımcının tercihidir. Bunun en büyük nedeni, farklı tasarımları aynı dosyada birbirinden bağımsız uygulamaya şansıdır. Bu sayede daha sonra kullanacakları planlayarak, farklı denemeleri rahatlıkla orijinal ögeyi bozmadan yapabilirler.

Katmanların bir başka özelliği de resimdeki farklı öğeleri birbirinin önüne ya da ardına koymak için katmanların sıralanmasıdır. Birbirinin önüne ya da ardına gelecek çizimler farklı katmanlarda çizilir. Bu sayede daha sonra sıralama rahatlıkla değişebilir (Şekil 5.2).



Yandaki resimde, 6 katmanlı bir resmin temsili resmi yer almaktadır. PS'deki gerçek görüntüsü Şekil1'deki ilk resim gibidir.



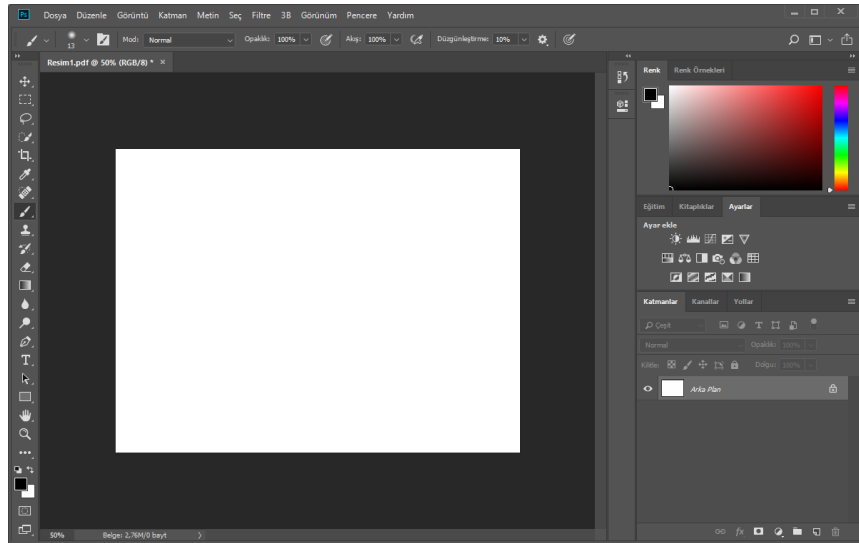
Şekil 5.2 Katmanların sıralaması - Üstteki katman alttakinin önünde olur

Bir başka avantaj ise, katmanlara uygulanan efektlerdir. Resmin tamamına uygulamak yerine sadece bir katmandaki resim ögesine efekt uygulanarak resmin bütünü korunabilir. Katmanlara uygulanan efektlerin geri alınabiliyor olması ve farklı katmanlara aynı anda uygulanabiliyor olması, tasarımcıya zaman kazandırır.

İlk sürümünden beri var olan katmanlar, PS'nin popüler olmasında en önemli özelliklerden biridir. Dolayısı ile zorunlu olmasanız bile, grafik tasarımında farklı görselleri verimli biçimde yaratmak ve düzenlemek için PS'nin katmanları ile çalışmak en iyi yoldur. Bu ünite de PS'de katman çalışma mantığı, katman işlemleri ve katmanlar üzerinde yapılabilecek efektler anlatılmıştır.

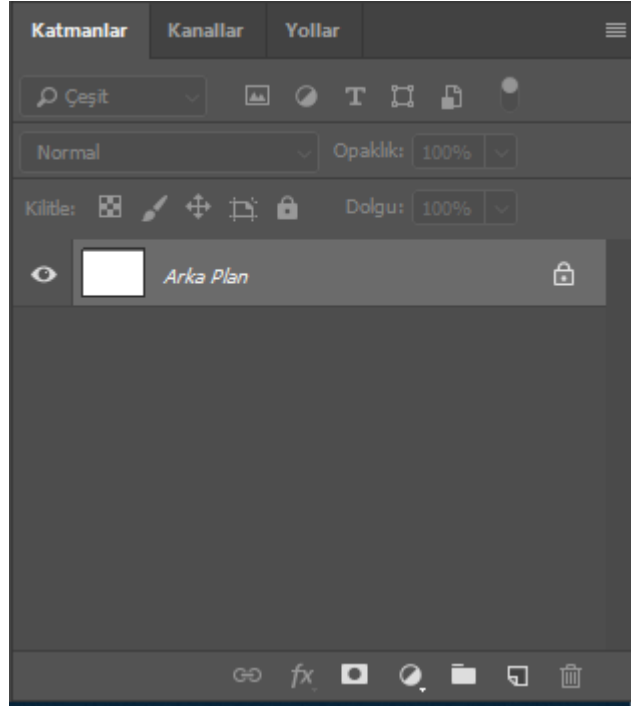
KATMANLAR İLE ÇALIŞMA

Adobe Photoshop'ta (PS) boş bir resim açtığınızda aşağıdaki gibi bir görünümle karşınıza gelecektir. Bu görünümde resminiz PSD standartlarında olacağı için, en az bir katman (*Arka Plan* adında) ile oluşacaktır.

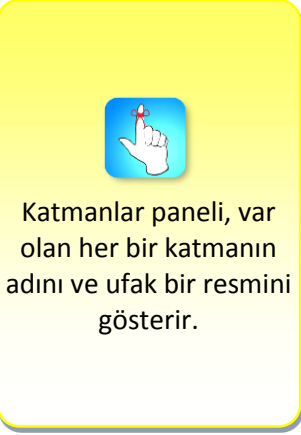


Şekil 5.3 Boş bir resim dosyası ve çalışma alanı

Bu alanda, resminizde var olan katmanları görebileceğiniz ekranı sağ alt kısmında yer alan **Katmanlar** paneli görülmektedir. Eğer bu panel görünmüyorsa, **Pencere/Katmanlar** seçeneğini seçerek görünür hale getirebilirsiniz. Aynı işlemi klavyeden **F7** tuşuna basarak da yapabilirsiniz.



Şekil 5.4 Katmanlar Paneli

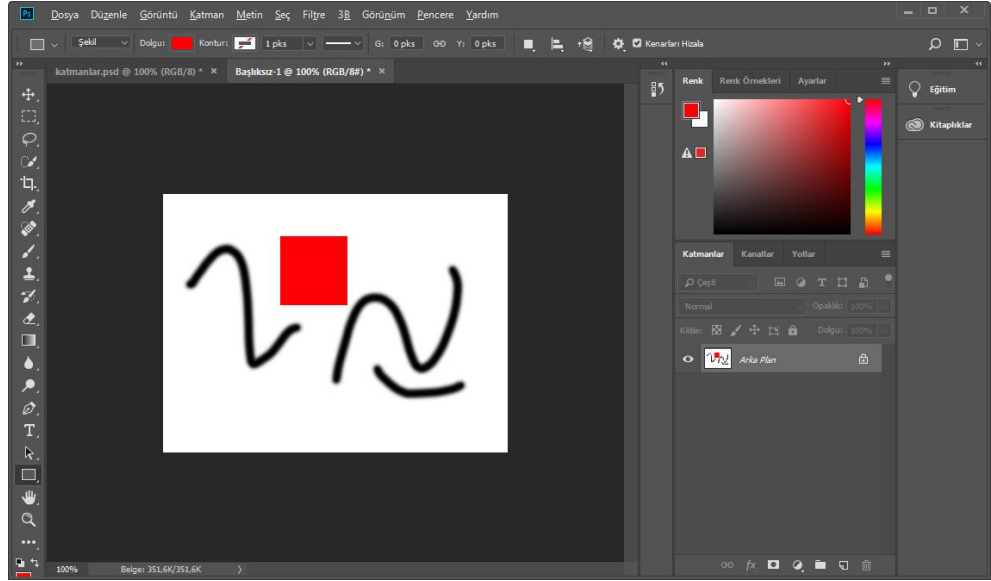


Katmanlar (Layers) paneli, PS’de en çok kullanılan ve bu nedenle genellikle açık tutulan bir paneldir. Yeni bir resim oluşturduğunuzda en az bir katman olacak şekilde ayarlanır. Bu ilk ve tek katmana **Arka Plan** (Background Layer) adı verilmiştir. Katman adının yanındaki kilit ifadesi, bu katmanın kilitli olduğunu belirtir ve bu nedenle üzerinde çizim yapsanız bile bu katmanı tamamen silmezsiniz.

JPG, GIF ve PNG gibi tek katmanlı resimleri PS’de açtığınızda da yine **Katmanlar** panelinde **Arka Plan** adında tek bir katman olacaktır. Bu durumda yeni katman ekleyebilir ve tüm çoklu-katman özelliklerini kullanabilirsiniz. Ancak bu çok-katmanlı resmi kaydetmek istediğinizde iki yolda birini tercih etmelisiniz: Birincisi, resmi yine JPG, GIF veya PNG) biçiminde tek katmanlı olarak kaydetmek. Bu durumda tüm katmanlar birleştirilir ve tek katman olarak kaydedilir. İkincisi, resmi PSD uzantısı ile kaydedip katmanlı yapıyı korumak. Bu durumda dosyayı tekrar açtığınızda katmanlarınız olduğu gibi korunacaktır.

Yeni Katman Ekleme ve İsimlendirme

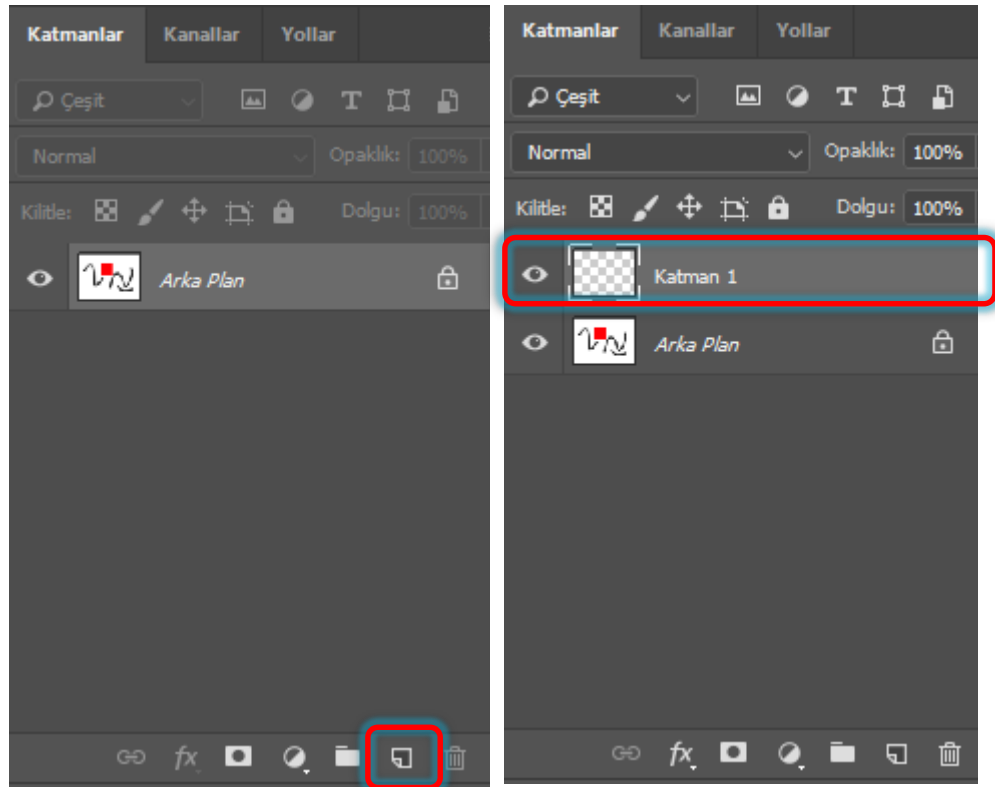
Yeni ve boş bir resim oluşturduğunuzda yukarıdaki (Şekil 3 ve Şekil 4) resimlerdeki gibi tek katmanlı bir resim oluşacaktır. Bu resim üzerinde her türlü çizim aracını kullanıp çizim yapabilirsiniz. Siz istemedikçe yeni katman eklemeyecektir. Yaptığınız çizimler **Arka Plan** katmanı üzerine yapılacak ve **Katmanlar** panelindeki **Arka Plan** katmanında da o çizimlerin ufak halini göreceksiniz.



Şekil 5.5 Arka Plan Katmanına yapılan Çizimler ve Paneldeki Görünümü

Ancak tüm çizimlerinizi tek katman üzerinde yapmak, giriş bölümünde bahsedildiği üzere, esnek çalışma ortamını sınırlandıracaktır. Bunun yerine resmi anlamlı parçalar halinde zihnimizde tasarlayıp, eklemeleri yeni katmanlar şekline yapmalıyız.

Var olan resmimize yeni bir katman eklemek için *Katmanlar* panelinin altındaki *yeni katman* düğmesine tıklamalıyız.



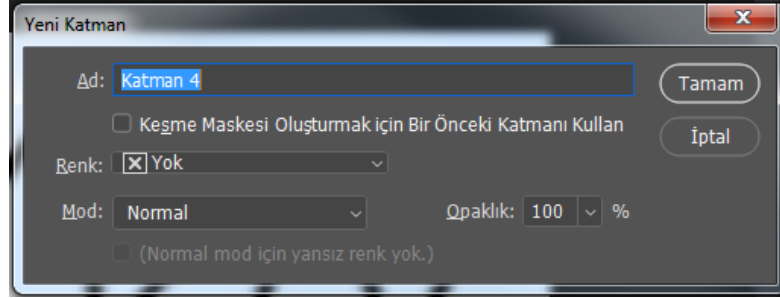
Şekil 5.6 Yeni Katman Ekleme Düğmesi ve Eklenmiş Yeni Katman



PS'de bir resimde çok sayıda katman olabilir. Bu katmanların saklanması için resmin PSD olarak kaydedilmesi gerekir.

Yeni eklenen katman *Katman 1* adı ile **Katmanlar** paneline eklenecektir. Bu katman henüz boş olduğu için beyaz-gri kareli biçimde görünecektir. Bu işlemi dilediğiniz kadar çok yapıp onlarca katman ekleyebilirsiniz. Her eklenen katman, aktif katmanın üstüne eklenecektir.

Yeni katman eklemenin bir başka yolu ise klavyeden **Shift-Ctrl-N** tuşlarına aynı anda basmak ya da menülerden **Katman → Yeni → Katman** sıralamasını tıklamaktır. Bu iki seçenekte ilk önce eklenecek katmanın özelliklerinin sorulduğu bir pencere gelecektir. Bu penceredeki bilgilere göre yeni katman oluşturulacaktır. Ancak bu seçenekler sonradan da değiştirilebilir.

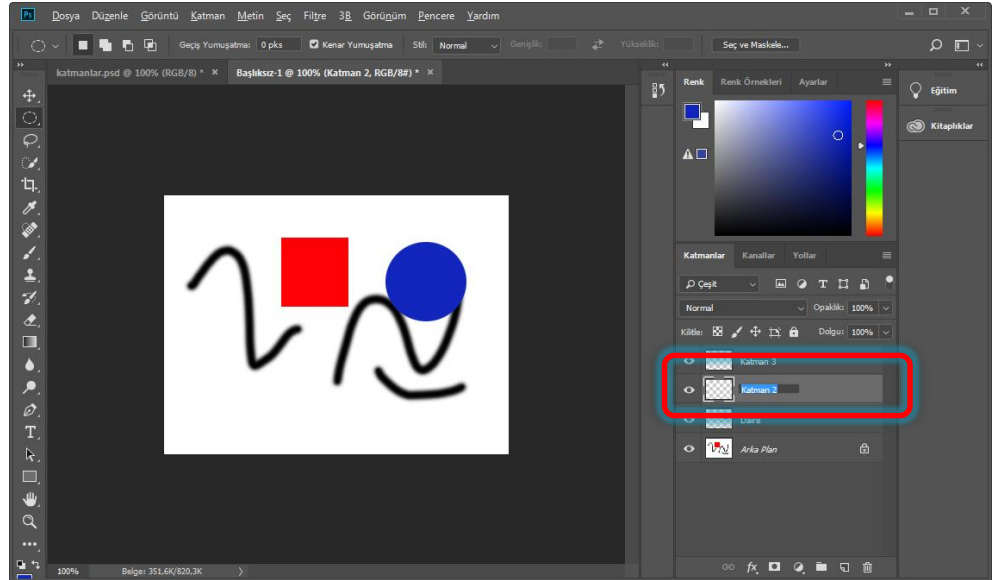


Şekil 5.7 Yeni Katman Özellikleri Penceresi

Her yeni katmanın adı PS tarafından *Katman 1*, *Katman 2* gibi otomatik olarak verilecektir. Ancak bir süre sonra bu katmanları kullanıcının isteğine göre isimlendirmesi daha yararlı olacaktır. Bir katmanı isimlendirmek için **Katmanlar** panelinde o katmanın ismi üzerinde *fare ile çift tıklayınız*. Katman ismini değiştirebileceğiniz imleç katman isminde belirecektir. Bu durumda istediğiniz ismi yazıp **ENTER** tuşuna basınız.



Katman isimlerini, o katmandaki objeler ile kısaca adlandırmak gerekir. Uzun isimler panele sığmayacağı için kullanışsız olabilir.



Şekil 5.8 Katmanların ismini değiştirme

Katman Silme

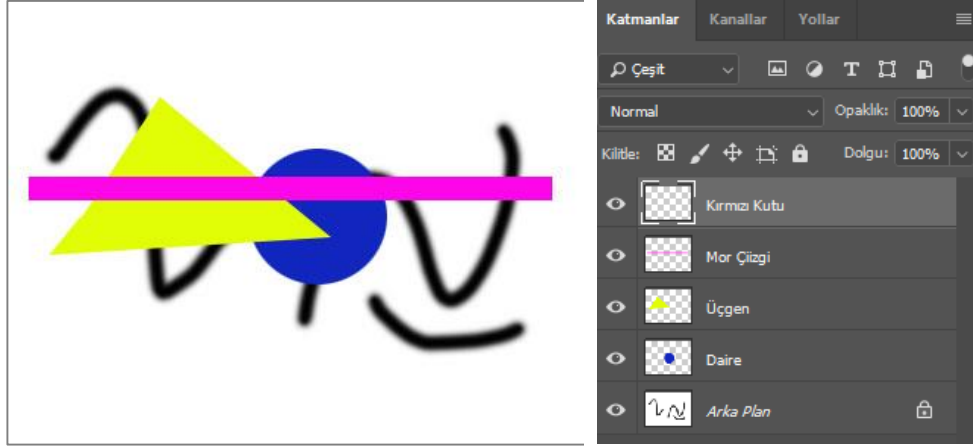
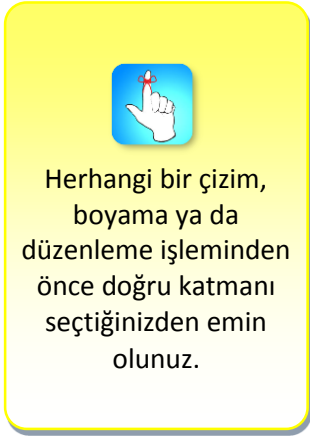
Bir katmanı silmek için fare ile o katmanı **Katmanlar** panelinde sürükleyip panel altındaki *çöp kovasına* bırakınız. Bu durumda PS size uyarı vermeden o

katmanı hemen silecektir. Yanlışlıkla sildiğinizi düşünürseniz **Ctrl-Z** tuşlarına basarak bu silme işlemini geri alabilirsiniz.

Katmanı silmenin bir başka yolu da katman ismi üzerinde **sağ tuşa** tıklayıp açılacak menüden **Katmanı Sil** seçeneğini seçmektir. Bu durumda PS size bir uyarı mesajı gösterecek ve silme isteğinizi onaylamanızı isteyecektir. Benzer biçimde menüden **Katman → Sil → Katman** adımları tıklanarak da katman silinebilir.

Çizim Katmanı Seçme

Katmanları oluşturduktan sonra yapılacak çizimlerin hangi katmanda olacağını belirlemek için **Katmanlar** panelinde bir katmanı seçmeliyiz. Bunun için istediğimiz katmanın adını panelde tıklamamız yeterli olacaktır. Aktif katman açık gri tonla diğer katmanlardan farklı biçimde panelde görünecektir. Aşağıdaki resimde aktif katman **Kırmızı Kutu** katmanıdır.

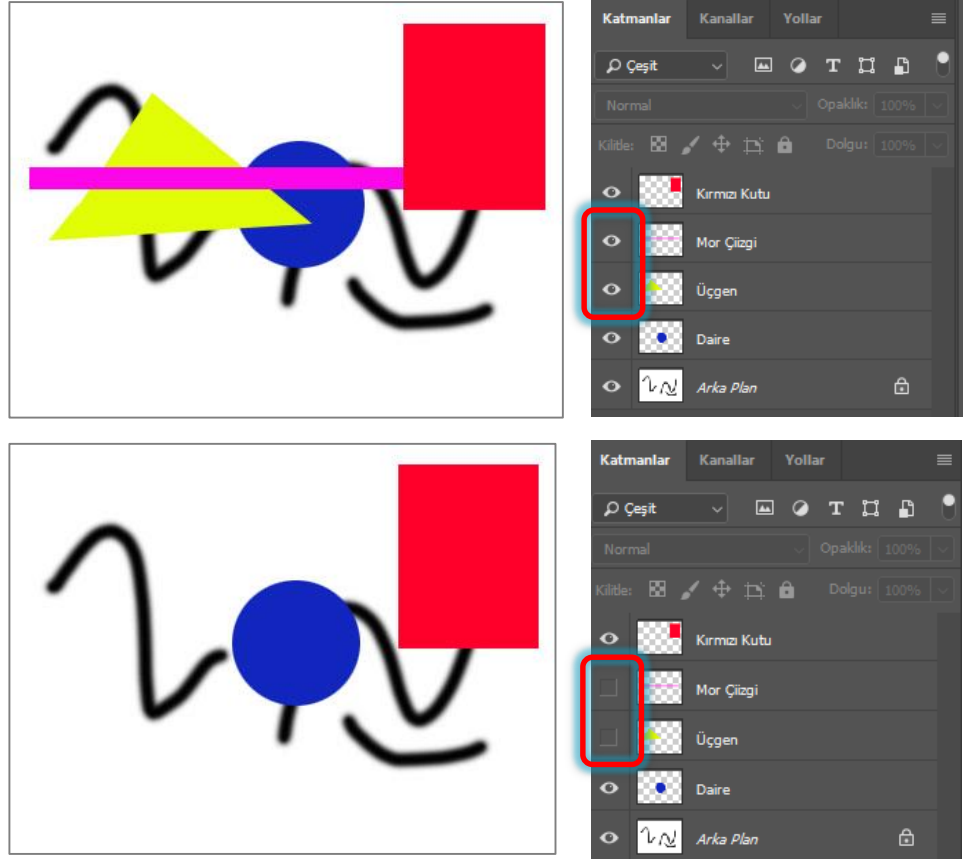


Şekil 5.9 Beş Katmanlı bir resim

Çok katmanlı çalışmaya yeni başlayanların dikkat etmesi gereken ilk şey doğru katmanı seçmiş olmalarıdır. Kitabın bu ve diğer bölümlerinde anlatılan bir çok işlem, çizim veya efekt uygulama adımları, doğru katman seçilerek yapılmalıdır.

Katmanları Gizleme ve Görünür Yapma

Katmanlar çoğaldıkça ve çizimler arttıkça bir takım işlemleri yapmak zorlaşabilir. Bunun için bazı katmanları silmek yerine görünmez hale getirebiliriz. Bunun için **Katmanlar** panelindeki katmanların isimlerinin başındaki **göz düşmesine**  tıklayarak görünmez hale getirebiliriz. Benzer biçimde gizlenmiş olan katmanın göz düğmesine tekrar tıklayarak yine görünür hale getirebiliriz.



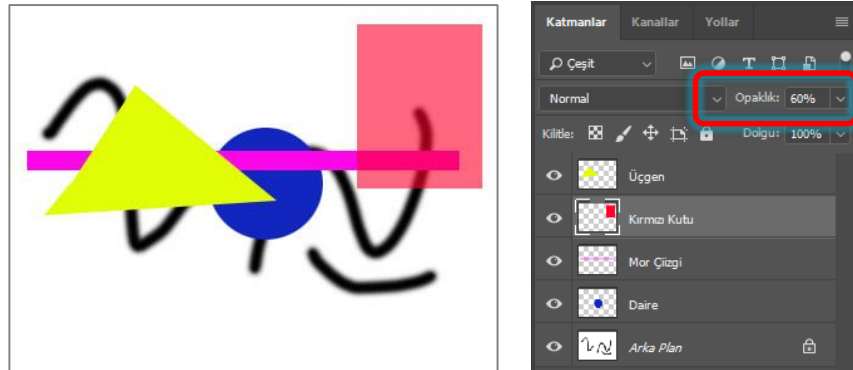
Şekil 5.10 Katman Gizleme ve Görünür Hale Getirme

Katman Opaklığı (Opacity)

Katmanlar ilk yaratıldıklarında opaklıkları %100 olur. Bunun anlamı o katmanda yapılacak çizimlerin hiçbir şekilde kendi arkalarında kalan çizimleri göstermemeleri demektir. Bazı durumlarda tasarımcı bir çizimin opaklığını azaltarak belirli ölçüde saydam olmasını sağlamak ister. Bu durumda katmanın opaklığını %100'den %0'a doğru azaltır. Opaklık %0 olduğunda katman görünmez hale gelir.



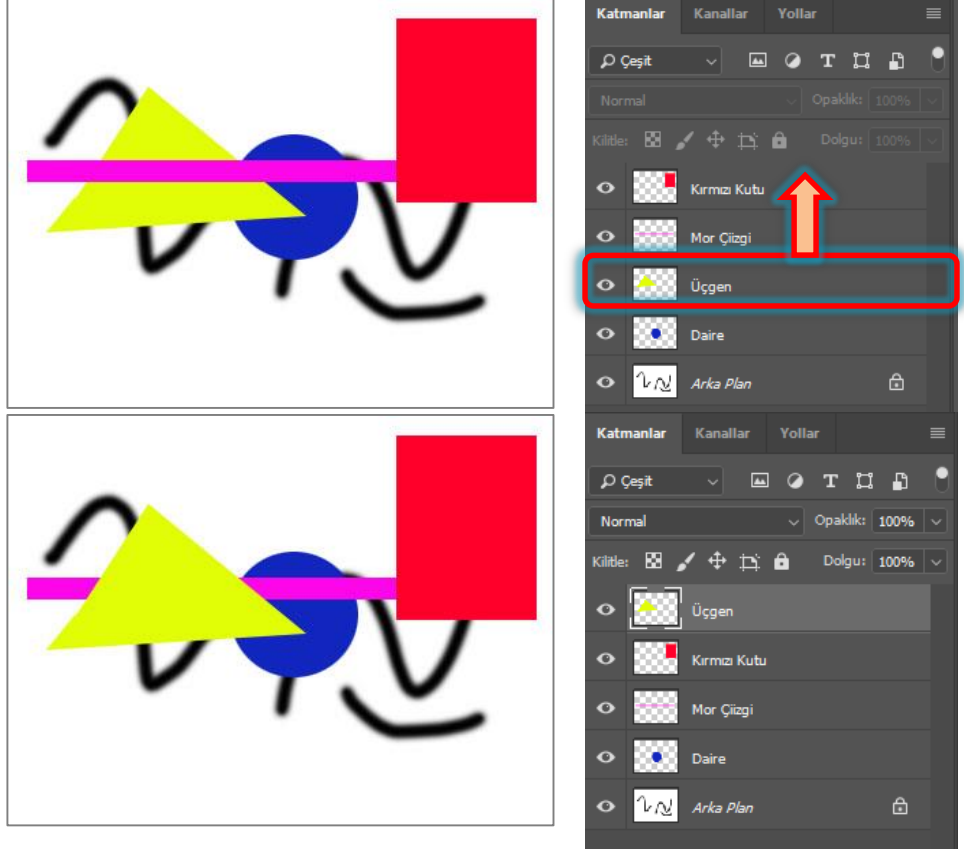
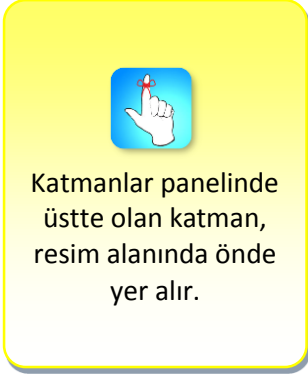
Katmanları paneldeki göz düğmesi ile gizlemek ile opaklıklarını %0 yapmak benzer sonucu verir. Ancak opaklığa ara değerler verilerek saydamlık hassas biçimde ayarlanabilir.



Şekil 5.11 Opaklığı %60'a düşürülmüş katman

Katmanların Sıralaması

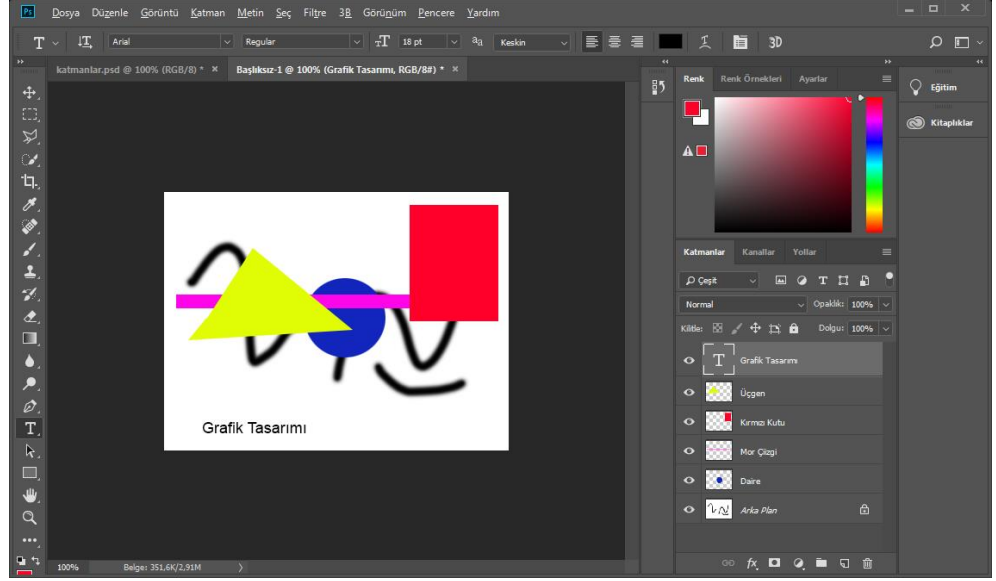
Katmanlar panelindeki katmanların sırası önemlidir. Bu sıralamada *üstte olan* katman, çizim ekranında da *üstte* olacaktır. Bu sıralamayı değiştirmek için *üstte* ya da *alta* kaydırmak istediğiniz katmanı, *Katmanlar* panelinden *fare* ile tutup *aşağı* ya da *yukarı sürükleyip bırakın*. O katmandaki çizimin yeni sırasına göre diğer nesnelerin önüne ya da arkasına geçtiğini fark edeceksiniz.



Şekil 5.12 Üçgen Katmanının Üste ve Öne geçmesi

Yazı Katmanları (Type Layers)

Resminize yazı eklemek istediğinizde *Araçlar* panelinde *Yatay Yazım Aracı* (T) düğmesine tıklayıp yazıyı yazmak istediğiniz yere fare ile tıklarsınız. Bu aşamada ekranda yanıp sönen yazı imlecini görürsünüz. Aynı anda *Katmanlar* panelinde de *yeni bir yazı katmanı* oluşur.



Şekil 5.13 Yazı katmanı



Yazı katmanlarını metne döndürmeden önce çoğaltıp yedeğini almak iyi fikir olabilir. Yazıyı değiştirmek istediğinizde bu yedek yazı katmanını kullanabilirsiniz.

Yazınızı yazıp onayladığınızda, yazı katmanı **Katmanlar** panelinde (T) sembolü ile oluşmuş olur. Bu yeni katmanın ismi de katmanda yazan yazının aynı olur. Ancak dilerseniz katmanı yeniden adlandırabilirsiniz. Bu katmanın sembolünün (T) şeklinde olması, o katmanın içerisinde yazı olduğunu belirtir. Bu katmanda yazan yazıyı, yazının rengini, yazı tipini veya yazı büyüklüğünü dilediğiniz zaman yine **Araçlar** panelindeki **Yatay Yazım Aracı** (T) düğmesi seçilerek değiştirilebilir.

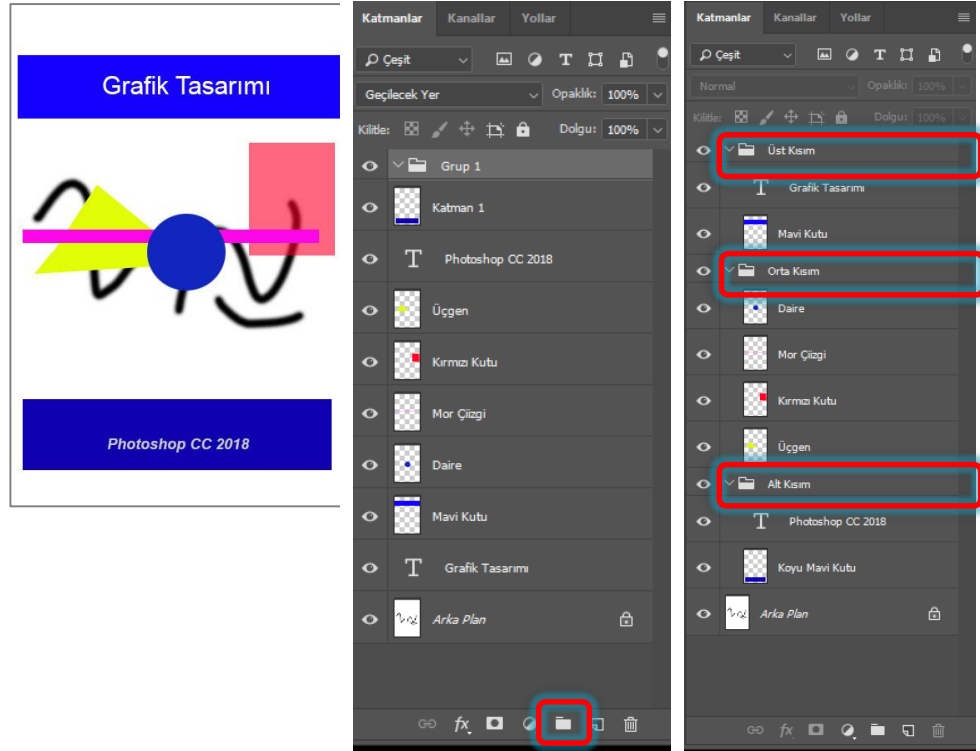
Yazı katmanlarına diğer katmanlar gibi bir çok efekt verilebilir ancak tasarımda bu katmanı yazı yerine çizim haline getirmek isteyebilir. Bunun için **Katmanlar** panelinde yazı katmanı üzerine sağ tıklayıp **Metni, Rasterleştir (Rasterize)** seçeneğini seçebilir. Bunu yaparsa, artık o katmanda diğer katmanlar gibi çizim katmanı olur, sembolü değişir ve içerisindeki yazı, (T) aracı ile değiştirilemez hale gelir.

Katmanları Gruplandırma ve Renklendirme

Katman sayıları arttıkça birbiriyle alakalı katmanları panel üzerinde gruplamak faydalı olacaktır. Bu tıpkı bilgisayarlarda birbiri ile alakalı dosyaları aynı klasöre koyarak gruplamaya benzer. Bu sayede o gruptaki tüm katmanları aynı anda gizleyebilir, ekranda farklı bir yere hareket ettirebilir veya toplu olarak silebilirsiniz.

Katmanları gruplamak için öncelikle **Katmanlar** panelinde bir **katman grubu** oluşturmalsınız. Bunun için panelin altındaki grup oluşturma düğmesine (📁) tıklayın. Bu düğmeyi tıkladığınızda panelde yeni bir **Grup 1** adında yeni bir grup başlığı oluşacaktır. Bu başlığı çift tıklayıp yeniden adlandırabilirsiniz.

Var olan katmanlarınızı herhangi bir gruba taşımak için katmanı **Katmanlar** panelinde sürükleyip bırak ile o grubun adının üzerine taşıyınız. Katman artık o grubun altında yer alacaktır. Gruptan çıkarmak istediğiniz katmanı ise yine fare ile sürükleyip grup üstüne veya dışına taşıyınız.

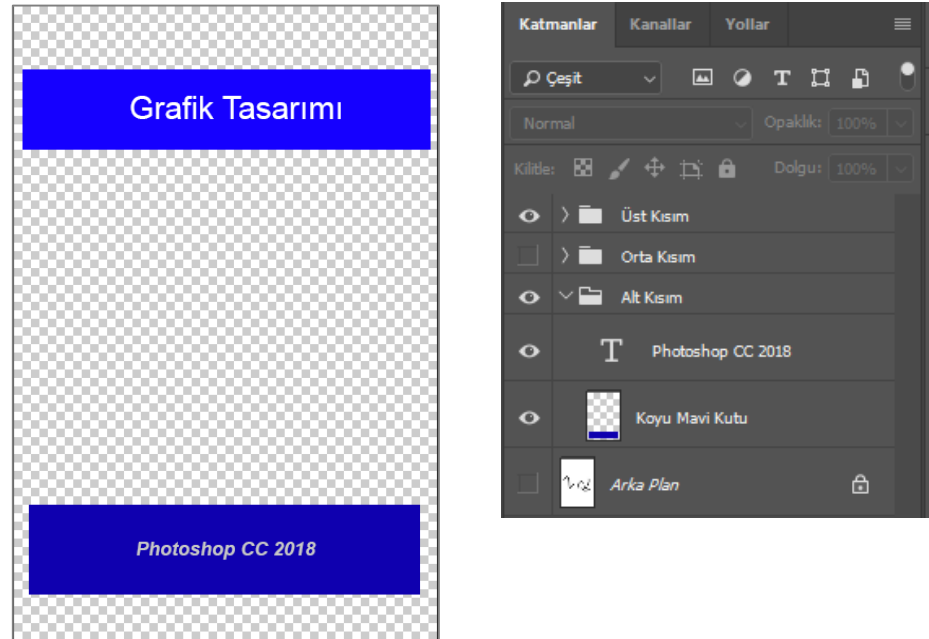


Şekil 5.14 Katmanlar panelinde oluşturulan Gruplar ve Gruplardaki Katmanlar



Gruplanmış katmanlar birlikte gizlenebilir veya taşınabilir.

Bir grubun *göz düğmesine* tıklanıp görünmez hale getirildiğinde o gruptaki tüm katmanlar görünmez olur. Benzer biçimde, grup fare ile üste ya da alta taşınırsa, içerisindeki tüm katmanlar ile taşınmış olur. Grupları satır başındaki *ok düğmelerine* (▶ ve ▼) basarak *genişletebilir* veya *daraltabilirsiniz*. Aşağıdaki resimde *Üst Kısım* ve *Orta Kısım* grupları daraltılmış, *Alt Kısım* grubu ile genişletilmiş durumdadır.

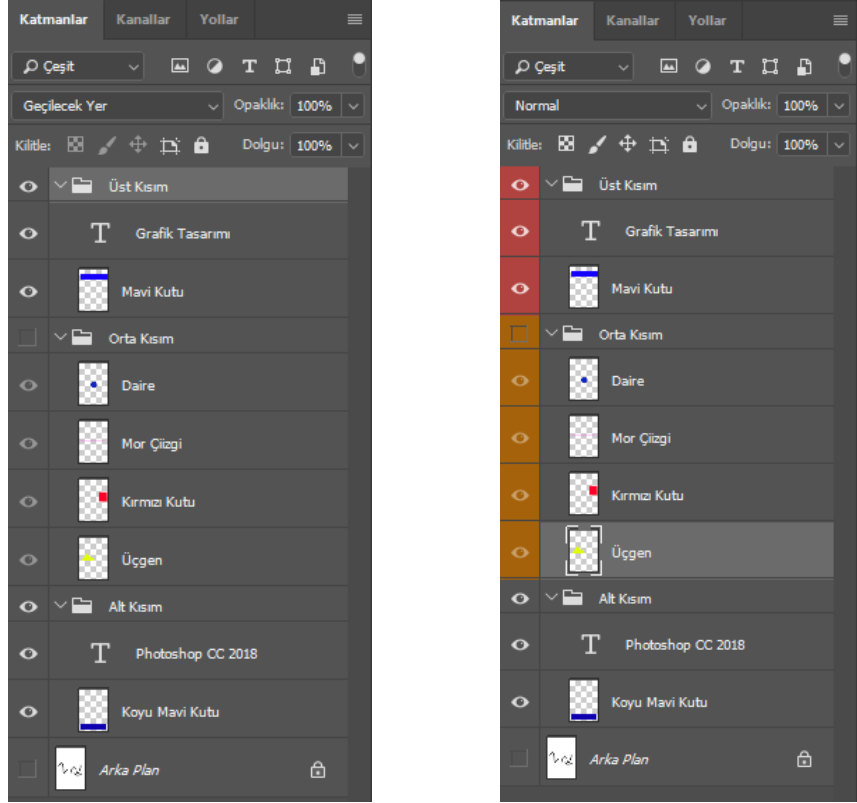


Şekil 5.15 Gruplanmış ve Daraltılmış Katmanlar Paneli

Çok katmanla çalışmayı kolaylaştırmamanın bir başka yolu da katmanlar panelinde istediğiniz katmanın *rengini* değiştirmektir. Bu sayede önemli olduğunu

düşündüğünüz bir katmanı farklı renkte göstererek panelde fark edilmesini kolaylaştırabilirsiniz. Benzer biçimde birbiriyle alakalı katmanları aynı renge boyayarak ilişkili olduklarını hatırlayabilirsiniz.

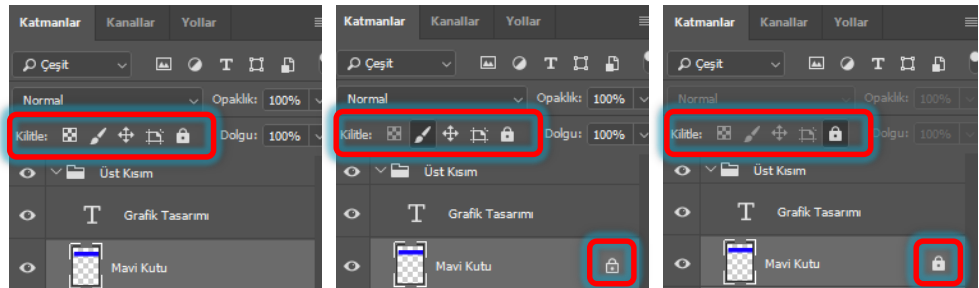
Bir katmanın paneldeki rengini değiştirmek için **Katmanlar** paneli üzerinde o katmana **sağ tıklayıp** açılan menünün en altındaki renklerden birini seçmektir. Dilerseniz aynı menüdeki **Renk Yok** seçeneğini seçerek önceki renk tercihinizi iptal edebilirsiniz.



Şekil 5.16 Renklendirilmemiş ve Renklendirilmiş (kırmızı ve turuncu) Katmanlar

Katmanları Kilitlemek ve Serbest Bırakmak

Katman yüzeylerindeki resimlerin üzerine çizim yapmayı engellemek ya da taşıma aracı ile konumlarını bu çizimlerin yerini değiştirmeyi engellemek isteyebilirsiniz. Özellikle çok sayıda katman olduğunda, yanlışlıkla değişiklik yapmayı engellemek için bu istenebilir. Bir katmanı kilitlemek için 4 seçeneğiniz vardır: Katmanın konumunu kilitlemek, katmandaki resmin dolu piksellerini kilitlemek, katmandaki boş (saydam) alanları kilitlemek ve son olarak bunların tümünü kilitlemek.



Şekil 5.17 Katman Kilit Çeşitleri ve Kilitli bir katmandaki Asma Kilit Sembölü

Çok katmanla çalışmak bir süre sonra hata yaparak farklı katmanlar üzerinde işlem yapmaya yol açar. Bunu engellemek için bazı katmanları kilitlemek iyi fikir olabilir.

Yukarıdaki **Katmanlar** panelindeki kilitlerden ilki **boş (saydam) pikselleri** kilitler. Bu sayede o katmanda varsa henüz saydam olan pikseller üzerinde boyama veya dolgu yapılamaz. İkinci kilit ise **görüntü piksellerini** kilitler. Bu durumda o katmandaki dolu piksellerin (saydam olmayan alanlar) kilitlenmiş olur. Bu durumda o alanlarda değişiklik yapılamaz. Üçüncü kilit ise **konum kilididir**. Katmanın fare resim alanı içerisinde yukarı-aşağı ve sağa-sola taşınmasını engeller. Kilit panelinde en solda bulunan **asma kilit** ise, yukarıdaki 3 kilidin tamamı yerine geçer. Katman bununla kilitlendiğinde, hiçbir değişiklik (renk, konum vb.) yapılamaz. Kilitli katmanın isminin yanında bir **asma kilit** sembolü görünür. Bu sembol aynı kilit düğmelerine yeniden tıklandığında yok olur ve kilit devre dışı kalır.

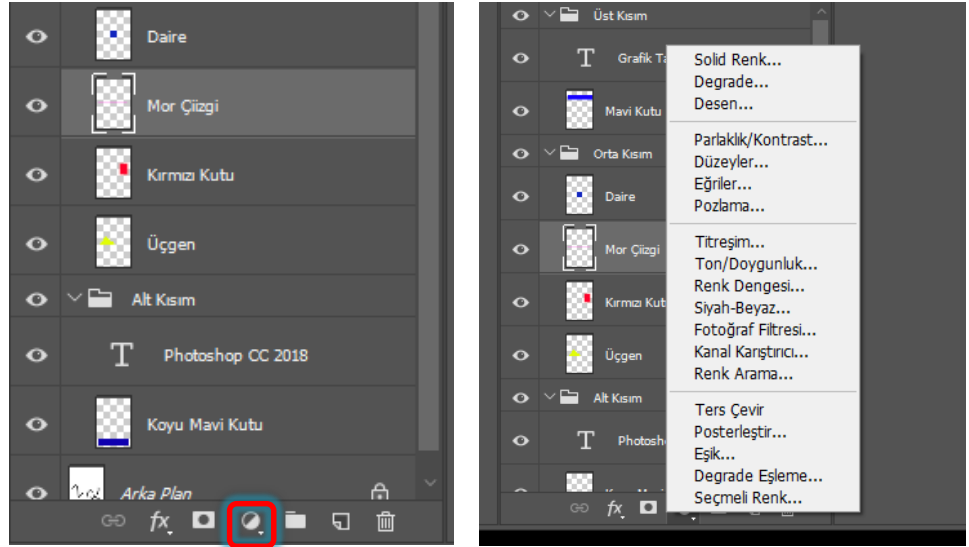
Ayarlama Katmanları (Adjustment Layers)

Katmanlar kendi üzerlerinde pikselleri barındırarak resmin bir parçası olabilir ya da diğer katmanları görüntülerini etkilemek için kullanılabilirler. Dolayısı ile kullanım amaçlarına göre farklı katman çeşitleri vardır. **Ayarlama Katmanları** (Adjustment Layers) tüm katmanlara ya da belirli katmanlara farklı görüntü efektlerini veya renk değişikliklerini o katmanı bozmadan yapan katmanlardır. Kendileri piksel içermez ancak altında kalan diğer katmanların görüntülerini değiştirirler. Bu şekilde orijinal katmandaki pikseller değiştirilmeden, sadece bu ayarlama katmanı üzerinde değişiklik yapılarak farklı denemeler yapılabilir.

Ayarlama katmanı eklemek için **Katmanlar** panelinin altındaki **Ayarlama Katmanı** ekleme düğmesini tıklayın.



Ayarlama katmanları bir katman üzerine işlem yapmak yerine, farklı bir katmana işlem yaparak orijinali korumaya yarar.



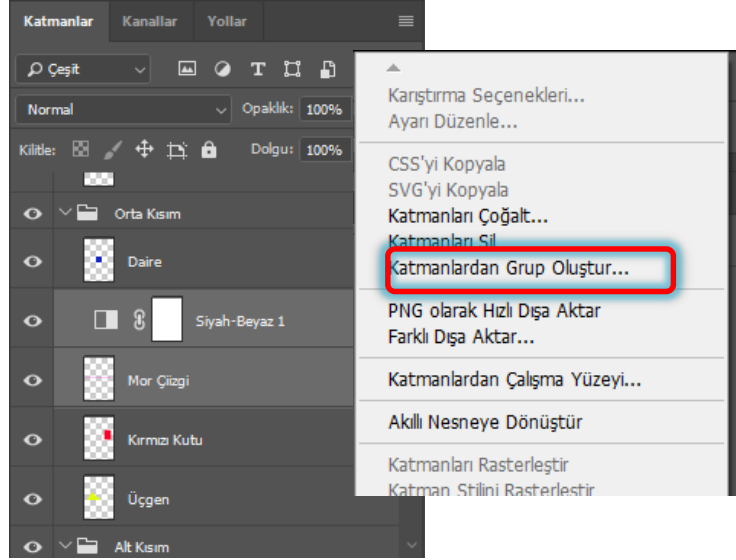
Şekil 5.18 Ayarlama Katmanı ekleme düğmesi

Ardından üstte sol tarafta görünen resimdeki gibi açılacak menüden herhangi bir renk ayarlama seçeneğini seçin. Bu örnekte **Siyah-Beyaz** seçeneği seçilmiştir. Ardından **Katmanlar** panelinde seçtiğiniz katmanın üzerinde adı **Siyah-Beyaz 1** olan bir katman eklenecektir. Bu katman kendisinin altındaki tüm katmanların rengini gri tonlara çevirecektir. Bu katmanın etkisinden kurtarmak istediğiniz katmanları, **Katmanlar** panelinde bu katmanın üstüne taşıyın. **Siyah-Beyaz 1** adındaki katmanın eklenmesiyle, bu ayarları daha detaylı yapabilmeniz sağlayacak **Özellikler** paneli de açılmış olacaktır. **Özellikler** panelindeki detaylı ayarlamaları yaparak seçtiğimiz ayar türüne göre farklı görünüm elde edebilirsiniz.



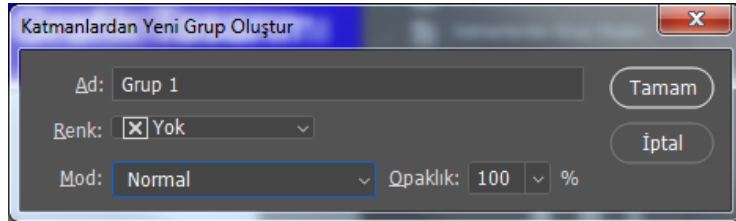
Ayarlama katmanları etkilerini panelde kendi altındaki katmanlarını tümüne yansıtır. Belirli bir katmana etki etmesini isterseniz bu iki katmanı gruplayınız.

Ayarlama katmanının etkisini sadece bir katmanda görmek isterseniz, eklediğiniz ayarlama katmanı ile seçeceğiniz bir katmanı gruplamanız gerekecektir. Bunun yapmak için önce bir ayarlama katmanı ekleyin. Ardından, **Katmanlar** panelinizdeki bir katmanı ve bu ayarlama katmanını *aynı anda* seçin (Klavyeden **Ctrl** tuşu basılı tutularak katman ismi tıklanırsa aynı anda bir den fazla katman seçmiş olursunuz). Bu durumdayken **sağ tuşa** tıklarsanız açılan menüde **Katmanlardan Grup Oluştur** seçeneğini seçiniz.



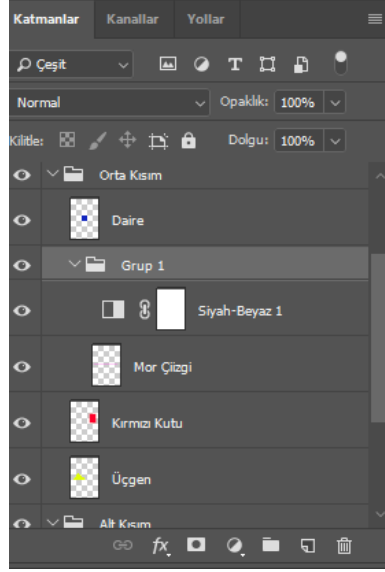
Şekil 5.19 Birlikte seçilmiş iki katmanı sağ tıkladığımızda açılan menü

Ardından açılan pencerede var olan katman ile aynı grupta oluşacak bir diğer katmanı da yaratmanız için seçenekler göreceksiniz. Bu pencerede **Mod** listesinde **Normal** seçeneğini seçip **Tamam** düğmesine tıklayın.



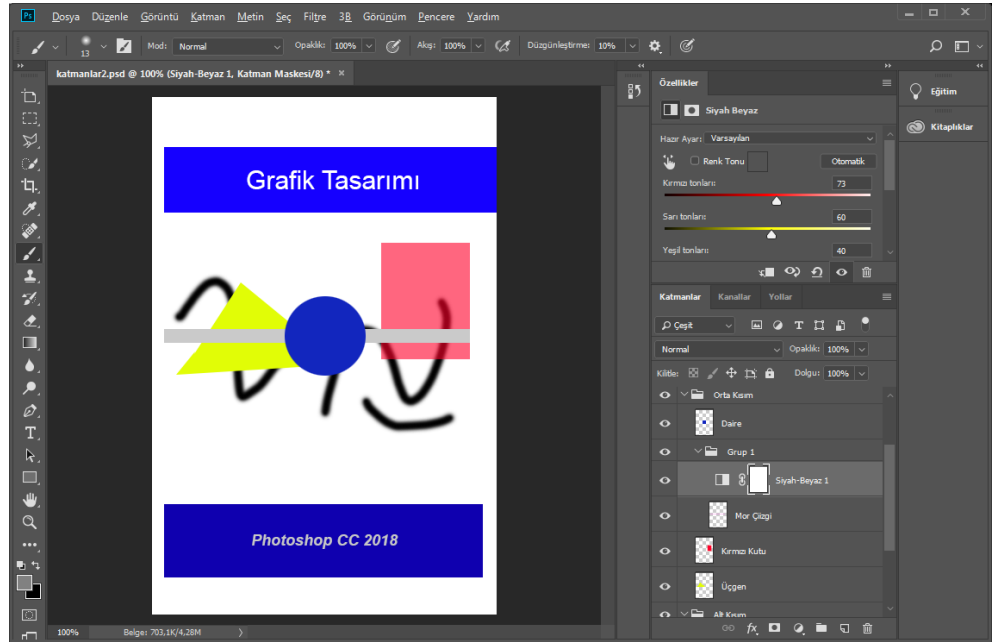
Şekil 5.20 Grup oluşturma seçenekleri

Bu aşamada **Katmanlar** panelinizdeki var olan katmanınız ile ayarlama katmanınızın **Grup 1** adıyla gruplandığını ve ayarlama katmanınızın etkisinin sadece o gruptaki katmanda görüldüğünü fark edeceksiniz.



Şekil 5.21 Aynı grupta bulunan bir katman ve ayarlama katmanı görüntüsü

Ayarlama katmanınızı tıkladığınızda **Özellikler** panelinde o katmana yönelik detaylı ayarlamalar yapmanızı sağlayan seçenekler göreceksiniz.



Şekil 5.22 Katmanlar ve Özellikler Panelleri

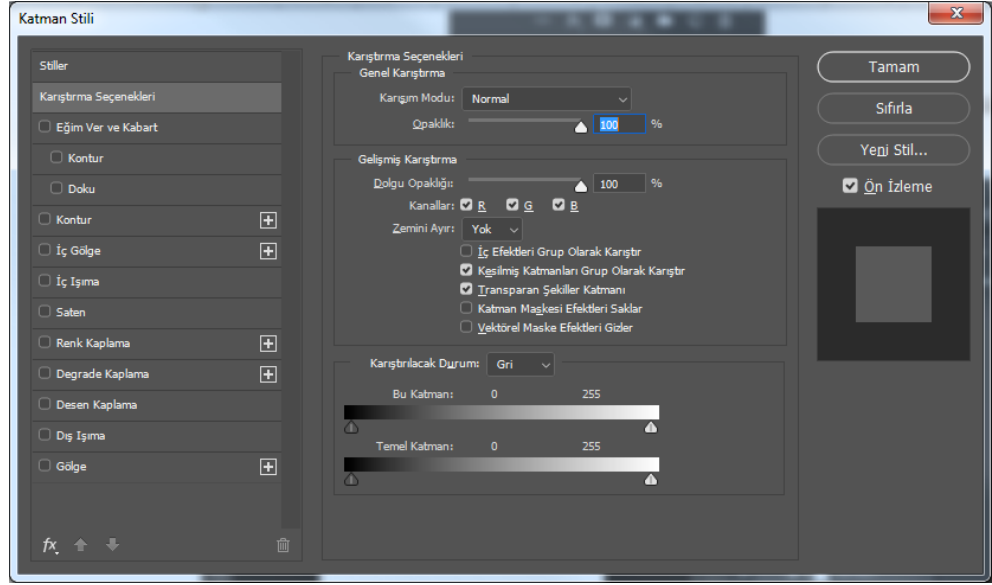
KATMAN STİLLERİ VE EFEKTLERİ

Katmanlardaki çizimlere görsel efekt vermek için katmanlara stil uygulanır. Bu stiller her katmanın kendisine özgüdür, ancak bir katmanın stili sonrasında bir başka katmana kopyala-yapıştır yöntemi ile yansıtılabilir. Ayrıca aynı anda birden fazla katmana da stil verilebilir.

Bir katmana stil uygulamak için iki yol vardır. Birincisi, herhangi bir katmanın isminin sağındaki boş alanda fare ile **çift tıklamak**. İkinci yol ise bir katman seçiliyken **Katmanlar** panelinin altındaki **fx** düğmesine tıklamak. Bunlardan birini yaptığınızda ekrana **Katman Stili** penceresi gelecektir.



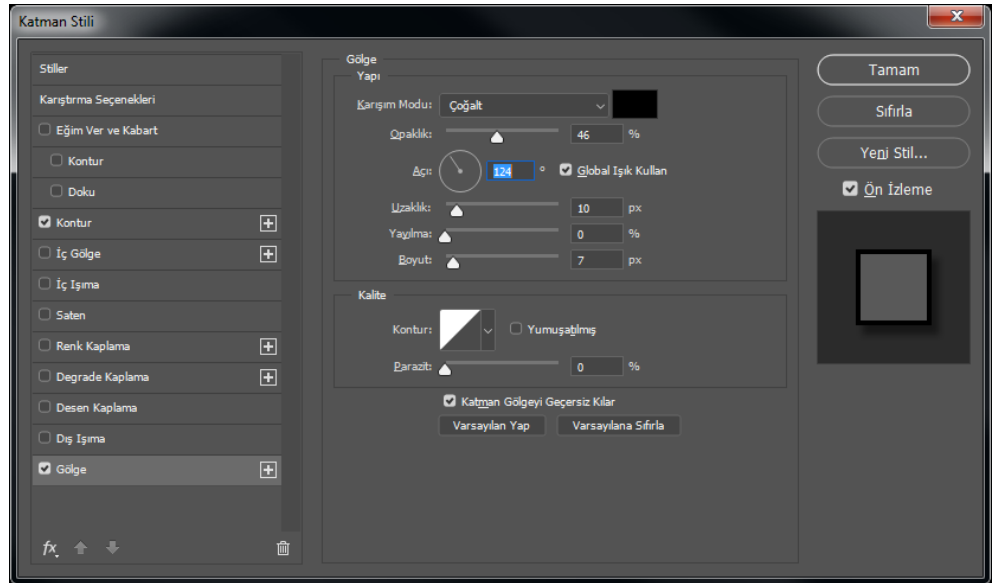
Katman Stili penceresinde bir çok farklı stil, birbirinden bağımsız biçimde seçilebilir.



Şekil 5.23 Katman Stili Penceresi

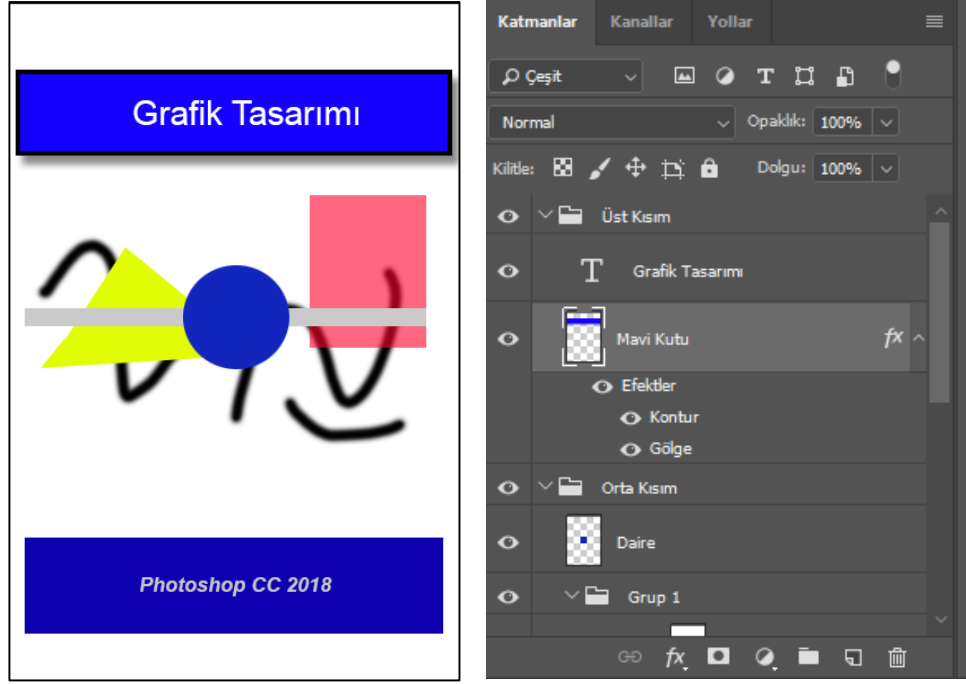
Bu pencerenin sol tarafındaki *Karıştırma Seçenekleri* altındaki seçenekler, birbirinden bağımsız, gerekirse aynı anda uygulanabilen görsel efektlerdir. Herhangi birini uygulamak için ilgili seçeneğin başındaki kutucuk *seçili* hale getirilir.

Aşağıdaki resimde, görseldeki üst mavi kutu katmanına uygulanmak üzere *Kontur* ve *Gölge* seçenekleri işaretlenmiştir. Bu işaretlemelerin etkisini görmek için *Tamam* düğmesine basıldığında görseldeki mavi kutunun konturunun (kenarlık çizgisi) ve arka zemindeki gölgesinin oluştuğunu göreceksiniz.



Şekil 5.24 Kontur ve Gölge seçeneklerinin işaretlenmiş hali

Oluşturulan görsel efekt aşağıdaki resimde görülmektedir. Aynı zamanda *Katmanlar* panelinde *Mavi Kutu* katmanının yanında da *fx* sembolü ekleniş ve uygulanan 2 stil seçeneği listelenmiştir. Listedeki *Kontur* ve *Gölge* stillerinin başındaki *göz düğmesine* tıklanırsa ilgili stil gizlenmiş olur. Bu sayede farklı stil seçeneklerinin kombinasyonlarını o stili gizleyerek deneyebilirsiniz.

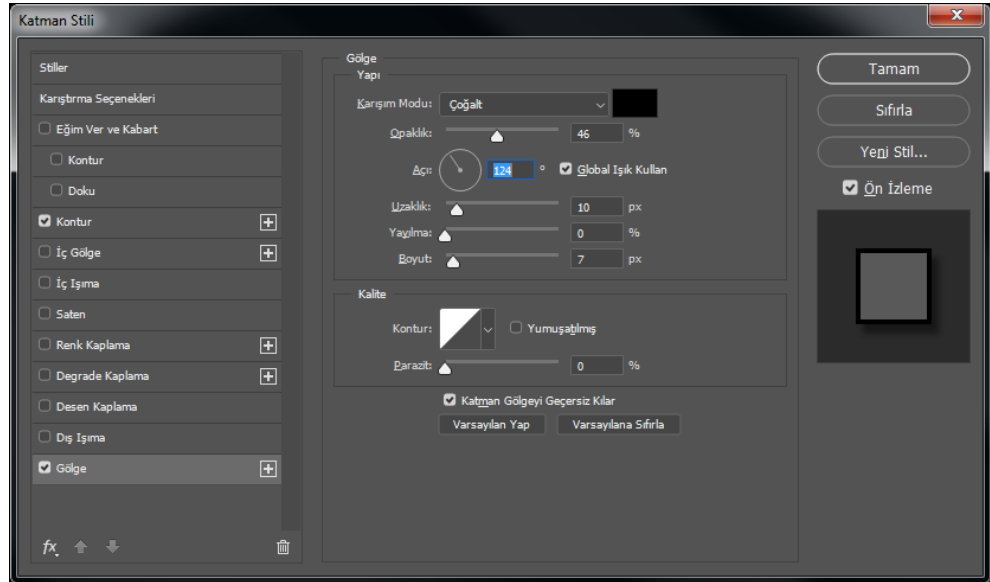


Şekil 5.25 Stil uygulanmış Mavi Kutu katmanı ve fx sembolü



Bir katmandaki birden çok stil, Katman panelinde tek tek gizlenebilir veya gösterilebilir.

Katman stilleri penceresindeki *Karıştırma* seçeneklerinin her birinin detaylı ayarlamaları için ilgili seçenek fare ile seçilmelidir. Örneğin aşağıdaki resimde hem *Gölge* seçeneğinin kutusu seçilmiş hem de fare ile üzeri tıklanarak sağ tarafta detaylı ayarlamaların yapıldığı birçok düğme ortaya çıkmıştır. Bu detaylar farklı seçenekler için değişecektir.



Şekil 5.26 Katman Stili Penceresindeki Karıştırma Seçenekleri

Karıştırma seçenekleri kısaca şunlardır:

- *Eğim ve Kabart*: Katmanın kenarlarına efekt vererek katmanı kabark gösterir.
- *Kontur*: Katmanın kenarlarına istenilen renk ve kalınlıkta çizgi çizmeyi sağlar.
- *İç gölge*: Katmanın kenarlarının iç tarafında gölge ekler.

- **İç Işıma:** Katmanın kenarlarının iç tarafında farklı renklerde ışık efekti verir.
- **Saten:** Katmanın yüzeyine hafif eğim verir.
- **Renk Kaplama:** Katmanın dolu kısmını yeni bir renk ile boyar ve kaplar.
- **Degrade Kaplama:** Katmanın dolu kısmını geçiş renkleri ile boyar ve kaplar.
- **Desen Kaplama:** Katmanın dolu kısmını var olan bir motifi le kaplar.
- **Gölge:** Katmanın kenarlarını dışına, istenilen renk ve kalınlıkta gölge efekti verir.

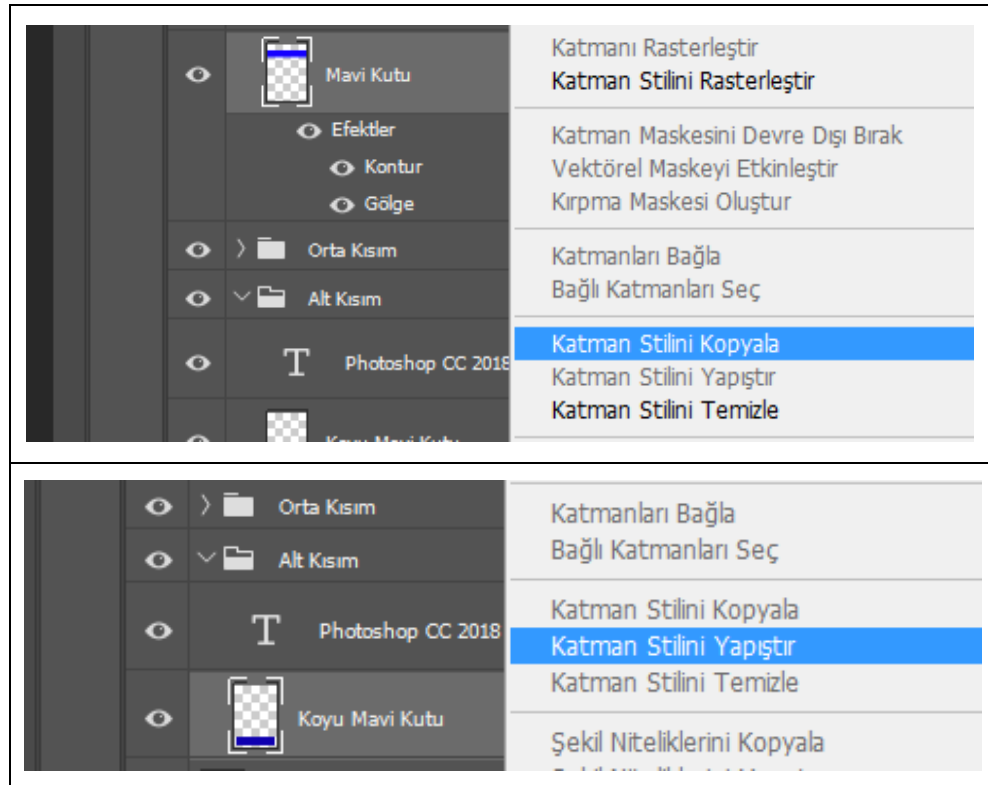


Farklı katmanlara aynı stilleri uygulamak için, bir tanesine stilleri uygulayıp, diğer katmanlara bu stili kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Katman Stilini Farklı Katmanlara Kopyalama

Bir katmana uyguladığınız stiller, benzer biçimde başka katmanlara da kopyalanarak uygulanabilir. Bu sayede her bir katman için tek tek uğraşmak zorunda kalmazsınız.

Katman stillerini başka katmanlara kopyalamak için önce bir katmana yukarıda anlatıldığı gibi Katman Stili penceresinden istediğiniz Karıştırma seçeneklerini uygulayın. Katman Stili penceresini Tamam diyerek kapatın. Katmanlar panelinde stil sahibi olan katmanın üzerine sağ tuş ile tıklayın ve açılan menüden Katman Stilini Kopyala seçeneğini seçin. Arından başka bir katmana sağ tıklayıp açılan menüden Katman Stilini Yapıştır seçeneğini seçin. İlk katmandaki görsek efektlerin ikinci katmana da eklendiğini göreceksiniz.



Şekil 5.27 Katman Stilinin Kopyalanması ve Başka Katmana Yapıştırılması

KATMAN ÜZERİNDE İŞLEMLER

Katmanın Konumun Değiştirilmesi - Taşınması

Bir katmanın resim alanı üzerinde farklı bir yere taşınması için önce o katman **Katmanlar** panelinden seçilir, ardından **Araçlar** panelinden **Taşıma**  aracı seçilerek fare ile istenilen yere taşınır. Eğer bir katman bir gruba dâhil ise, o gruptaki tüm katmanları taşımak için fare ile önce üst kısımdaki **Taşıma Aracı** seçeneklerinden **Katman** yerine **Grup** ifadesi seçin. Ardından fare ile taşımak için resim alanında sürükleyip bırakın.

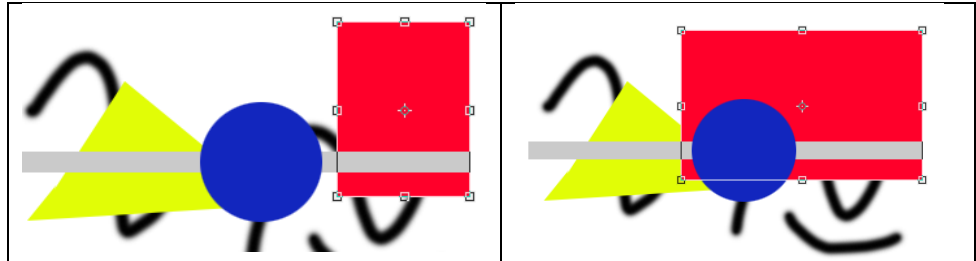
Gruplanmamış farklı katmanları aynı anda taşımak için ise, önce bu katmanları **Katmanlar** panelinde **Ctrl** tuşu basılı iken aynı anda seçin, daha sonra **Taşıma Aracı**'ni kullanarak resim alanı içerisinde sürükleyip bırakın.

Buna ek olarak, eğer iki katman arasında **bağlantı** kurulmuş ise (**bağlantı** konusu bu bölümde aşağıda anlatılmıştır), **Taşıma** aracı ile bir katmanı taşıdığınızda o katmanla bağlantılı diğer katman veya katmanlar da taşınır.

Katmanın Yeniden Boyutlandırılması

Bir katmanın enini veya boyunu fare ile veya sayısal değer girerek değiştirebilirsiniz. Bunun için önce ilgili katmanı seçin. Arasında klavyeden **Ctrl – T** tuşuna basın veya **Düzenle – Serbest Dönüştürme** seçeneği seçin. Bu durumda katmanın kenarlarında fare ile tutup çekebileceğiniz **işaretleyiciler** belirecektir. Bu aşamada fare ile dilediğiniz kenarda tutup eni veya boyu azaltabilir veya artırabilirsiniz. Bu değişikliğin kalıcı olması için ekranı üst kısmında yer alan

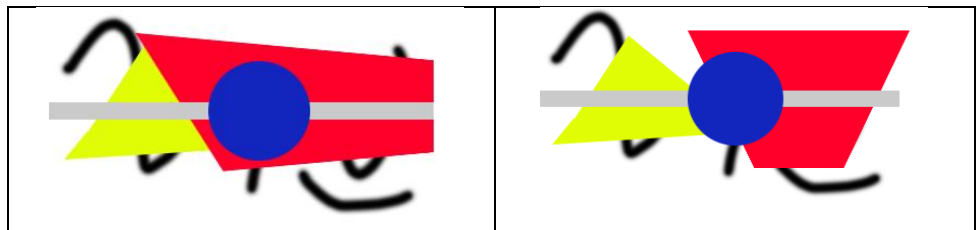
Dönüştürme seçeneklerinin en sağında onay butonuna  tıklayın (ya da klavyeden **en soldaki ENTER** tuşuna basın – ortadaki ENTER tuşu değil!)



Şekil 5.28 Kırmızı Kutu katmanının fare ile yeniden boyutlandırılması

Onay düğmesine tıklamak yerine   düğmesine tıklarsanız, katmandaki boyutlandırma işlemi geri alınır.

Katmandaki çizimin **asimetrik** olarak yeniden boyutlandırması için menüden **Düzenle – Dönüştür** seçeneklerini kullanın.



Şekil 5.29 Kırmızı Kutu katmanının "Deforme Et" ve "Perspektif" dönüştürme örnekleri



Katmanın yeniden boyutlandırılmasını onaylamazsanız, orijinal ebatlarına geri dönecektir.

Katmanların Birleştirilmesi

Katmanlar ile çalışma sürecinde bir süre sonra farklı iki katmanı birleştirip tek katman haline getirmek isteyebilirsiniz. Eğer seçili iki katmanı birleştirmek isterseniz, **Katmanlar** panelinde önce bu iki katmanı *aynı anda* (Ctrl tuşu basılı iken tıklayarak) seçin. Ardından sağ tuşa tıklayıp açılan menüden **Katmanları Birleştir** seçeneğini seçin. Seçilen katmanların resim üzerinde görüldüğü biçimde birleşip tek katman olduğunu göreceksiniz.

Katmanlar panelinde herhangi bir katman üzerinde sağ tıklarsanız, var olan tüm katmanları birleştirip tek katman haline getirmek için 2 seçenek olduğunu göreceksiniz. Bunlardan ilki olan **Görüneni Birleştir**, gizli olmayan tüm katmanları tek bir katman yaparak birleştirir. Diğer seçenek olan **Görüntüyü Düzleştir** ise, tüm katmanları (gizli olsa bile) birleştirerek resmin tek bir katman haline gelmesini sağlar.



Birbirine bağlı katmanlar birlikte taşınabilir veya boyutlandırılabilir.

Katmanların Bağlanması

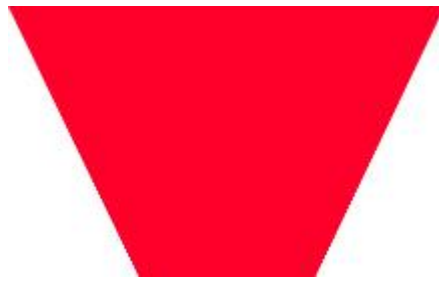
Katmanların taşınması veya yeniden boyutlandırılması işlemlerinin birlikte yapılması için istediğiniz iki veya daha fazla katmanı birbiriyle bağlayabilirsiniz. Bunun için **Katmanlar** panelinde bağlamak istediğiniz katmanları *aynı anda* seçin. Ardından herhangi birinin üzerinde sağ tıklayarak açılan menüden **Katmanları Bağla** seçeneğini seçiniz. Bundan sonra **Katmanlar** panelinde bağlı katmanlardan birini tıkladığınızda o ve bağlı olduğu katman üzerinde bir **zincir** sembolü çıkacaktır. Bağlı katmanların bağını koparmak için herhangi birini seçip sağ tuşa tıkladığınızda **Katman Bağlarını Kaldır** seçeneğini seçin.



Şekil 5.30. Bağlantılı iki katman

Katmanların Tek Başına Kaydedilmesi

Katmanlı bir resimde tek bir katmanı resimden bağımsız biçimde resim olarak kaydedebilirsiniz. Bunun için ilgili katmanın adını sağ tuş ile tıklayın ve açılan menüden **PNG Olarak Hızlı Dışa Aktar** seçeneğini ya da **Farklı Kaydet** seçeneğini seçin. **Farklı Kaydet** seçeneğinde ilerlerseniz resminizi PNG, JPG veya GIF gibi farklı biçimlerde kaydedebilirsiniz.



Kırmızı Kutu.png



Kırmızı Kutu.jpg

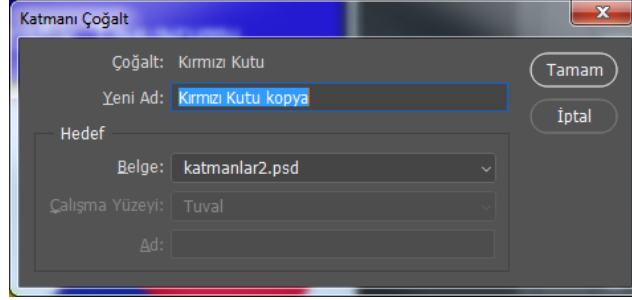
Şekil 5.31 PNG ve JPG olarak Kırmızı Kutu katmanının kaydedilmiş hali.

Katmanların Çoğaltılması



Bir katmanı büyük değişikliklere sokarsanız, çoğaltarak yedeğini almak iyi fikir olabilir.

Bir katmanın kopyasını alarak çoğaltabilirsiniz. Bunun için katmanlar panelinde bir katmanı sağ tıklayın ve açılan menüden **Katmanı Çoğalt** seçeneğini seçin. Ardından **Katman Çoğaltma** penceresi açılacak ve yeni katmana yeni bir isim vermeniz istenecektir. Eğer aynı anda birden fazla PSD dosyası açık ise, katmanı var olan PSD yenide diğer PSD dosyalarından birinin içerisine çoğaltabilirsiniz. Pencerede **Belge** listesinde başka PSD dosyasını seçerseniz katmanınızın kopyası o PSD içerisinde yaratılacaktır.



Şekil 5.32 Katman Çoğaltma Penceresi



Bireysel Etkinlik

- Bilgisayarınızda var olan bir manzara resmi önüne, havada uçan bir kuş resmi ekleyiniz. Kuş resmini PNG olarak bulursanız, etrafı transparan olabilir. Kuşu ve manzarayı ayrı katmanlarda saklayınız. Kuş katmanını çoğaltarak resimde 5 adet kuş olmasını sağlayınız. Bazı kuşları diğerlerinden bi raz daha büyük ya da küçük parak perspektif algısı yaratabilirsiniz.
- Sadece vesikalık resminizden oluşan bir resim dosyası oluşturunuz. Vesikalık resminizin katmanına kenarlık ve gölge ekleyiniz. Dilerseniz resminizin üzerine bir yazı katmanı oluşturup adınızı ve soy adınızı yazabilirsiniz.



Özet

•KATMANLAR

- Adobe Photoshop CC (PS) ile çalışmanın en büyük avantajlarından biri resimlerinizi katmanlar (Layer) şeklinde işleyebilmenizdir. Katman, bir resim içerisinde birbirinden bağımsız çizimlerin saklanabildiği sanal düzlemlerdir.
- Photoshop gibi profesyonel resim editörlerinden faydalanmak için çok katmanlı çalışma yoluna gidilmelidir. Çalışma aşamasında tasarımcıya büyük kolaylıklar sağlayan çok-katmanlı çalışma yöntemi, sonuç olarak tek katmanlı resimler elde etmede kullanılabilir.
- PS’de katmanlı bir resim dosyanız varsa, bunu mutlak PSD uzantısı (PS’nin kendi resim biçimi) ile kaydetmelisiniz. Bunun dışında diğer bu katmanlı resmi kullanarak tek katmanlı – ya da katmansız - standart resim (JPG, PNG ve GIF) ve belge (PDF) biçimlerinde çıktı alabilirsiniz.
- Katmanlı çalışma mantığı birçok tasarımcının tercihidir. Bunun en büyük nedeni, farklı tasarımları aynı dosyada birbirinden bağımsız uygulama şansısıdır. Bu sayede daha sonra kullanacakları planlayarak, farklı denemeleri rahatlıkla orijinal ögeyi bozmadan yapabilirler.
- Birbirinin önüne ya da ardına gelecek çizimler farklı katmanlarda çizilir. Bu sayede daha sonra sıralama rahatlıkla değişebilir.

•KATMANLAR İLE ÇALIŞMA

- Yeni bir resim oluşturduğunuzda (PSD uzantılı ya da JPG, PNG veya GIF) tek katman oluşur. Bunu Katmanlar panelinde görebilirsiniz. Bundan sonra yeni katmanlar eklemek istediğinizde Katmanlar panelindeki düğmeleri kullanarak ya da menüden Katman – Yeni – Katman yolunu izleyerek yaratabilirsiniz.
- Katmanlar paneli var olan tüm katmanlarınızı liste şeklinde gösterir. Burada herhangi bir katman ismi üzerine çift tıklayarak o katmanın ismini değiştirebilirsiniz. Bir katmanın üzerine sağ tıkladığınızda açılan menüden şu işlemleri yapabilirsiniz:
 - Katman rengini değiştirme
 - Katmanı silme
 - Katman ile bir başka katman arasında bağlantı kurma
 - Katmanı birden fazla katman ile gruplama
 - Birden fazla katmanı ya da tüm katmanları birleştirme
 - Katmanı kilitleme
- Katmanlar panelindeki katmanların birbirinin üstünde ya da altında olması, resim alanında katmanların birbirinin önünde ya da arkasında olmasını sağlar.
- Resminize yeni bir yazı eklemek istediğinizde Yazım aracı (T) ile yazdığınız yazılar yeni bir katman olarak katmanlar paneline eklenir ve panelde (T) sembolü ile gösterilir. Bu katmanlardaki yazılar yazım aracı ile tekrar değiştirilebilir.
- Ayarlama katmanları (Adjustment layers), var olan katmanların renk tonlarını ve özelliklerini değiştiren katmanlardır. Kendileri çizim içermez ancak diğer katmanları etkileyen renk ayarlamalarını barındırır.

•KATMAN STİLLERİ VE EFEKTLERİ

- Katmanları oluşturduktan sonra her birine farklı stil efektleri verilebilir. Bu efektler şunlardır: Eğim ve Kabart, Kontur, İç gölge, İç Işıma, Saten, Renk Kaplama, Degrade Kaplama, Desen Kaplama.
- Bu stilleri eklemek için bir katmanın ismi seçildikten sonra Katmanlar panelinin altındaki fx düğmesi tıklanır.
- Katmanlara uygulanan stiller sonradan silinebilir veya bir katmandaki stil diğerine kopyalanabilir.

•KATMAN ÜZERİNDE İŞLEMLER

- Çok katmanlı çalışmanın avantajlarından biri her katmanı diğerinden bağımsız düzenleyebilmenizdir. Bu işlemler katmanın resim alanında taşınması, katmanın kopyasının çoğaltılması, başka katmanlar ile bağlantı kurulması veya birleştirilmesidir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

- Aşağıdaki dosya biçimlerinin hangisinde birden fazla katman saklanabilir?
 - JPG
 - GIF
 - PNG
 - BMP
 - PSD
- Katmanlar panelinde hangi sembol ile o katman gizlenebilir?
 - (T) sembolü şeklindeki düğme
 - Göz şeklindeki düğme
 - fx düğmesi
 - > şeklindeki düğme
 - Opaklık düğmesi
- Bir katmanı bir başka katman ile bağladığımızda aşağıdaki işlemlerin hangisinde her iki katman aynı anda etkilenir?
 - Bir katmanın silinmesi
 - Bir katmana boya fırçası ile yapılan çizim
 - Bir katmandaki bir alanın seçilip silinmesi
 - Bir katmanın fare ile taşınması
 - Bir katmana renk kaplama stili uygulanması
- Katmanlar panelinde A katmanı, B katmanın üstündedir. Bu durumda aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
 - A katmanı ile B katmanı aynı gruptadır
 - A katmanı taşındığında B katmanı da taşınır
 - A katmanına bir çizim yapılırsa B katmanına da yapılır
 - A katmanı B katmanının önünde gözükür
 - A katmanı silinmeden B katmanı silinemez
- Ayarlamalar katmanı ile aşağıdakilerden hangisi yapılabilir?
 - Bir katmanı 90 derece döndürme
 - Tüm katmanları 90 derece döndürme
 - Bir katmanın rengini canlandırma
 - Bir katmanın boyutunu değiştirme
 - Bir katmana mavi çerçeve çizme
- Yazı katmanları hakkında aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?
 - Yazının rengi sonradan değiştirilebilir
 - Yazıya sonradan ek kelime veya karakter eklenebilir
 - Yazıya gölge efekti verilebilir
 - Yazılan metnin dilbilgisi denetimi yaptırılabilir
 - Yazı 90 derece döndürülebilir

7. Bir yazı katmana “Metni, Rasterleştir” işlemi yapılırsa, aşağıdakilerden hangisi doğru olur?
 - a) Yazıya yeni kelime veya harf eklenemez
 - b) Yazı çizim alanında taşınamaz
 - c) Yazı, kayıt aşamasında resme dahil edilmez
 - d) Yazı katmanlar panelinden silinir
 - e) Yazı ayarlama katmanı haline dönüşür
8. Bir katmanın tamamen şeffaf olması için hangi değerinin kaç olması gerekir?
 - a) Doygunluk - 0
 - b) Opaklık - %0
 - c) Renk doygunluğu - %0
 - d) Alfa Renk - %100
 - e) Alfa Renk - 255
9. Bir katmanı tamamen kilitlediğinizde aşağıdakilerden hangisi yapılamaz?
 - a) Katmana ayarlama katmanı eklenebilir
 - b) Katmanın sıralaması Katmanlar panelinde üstte ya da alta taşınabilir
 - c) Katman 90 derece döndürülebilir
 - d) Katman bir gruba dahil edilebilir
 - e) Katman gizlenebilir
10. Aşağıdaki katman stillerinden hangisi, katmanın kenarlarına çerçeve ekler?
 - a) Gölge
 - b) Renk Kaplama
 - c) Kontur
 - d) Dış Işıma
 - e) Degrade Kaplama

Cevap Anahtarı

1.c, 2.b, 3.d, 4.d, 5.c, 6.d, 7.a, 8.b, 9.d, 10.c

HİZALAMA, CETVELLER, BİRİMLER VE KILAVUZ ÇİZGİLERİ KULLANMA, YAZDIRMA SEÇENEKLERİ



Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi



İÇİNDEKİLER

- Hizalama seçenekleri
- Cetveller
- Kılavuz çizgileri, ızgaralar ve ölçü birimleri
- Yazdırma seçenekleri



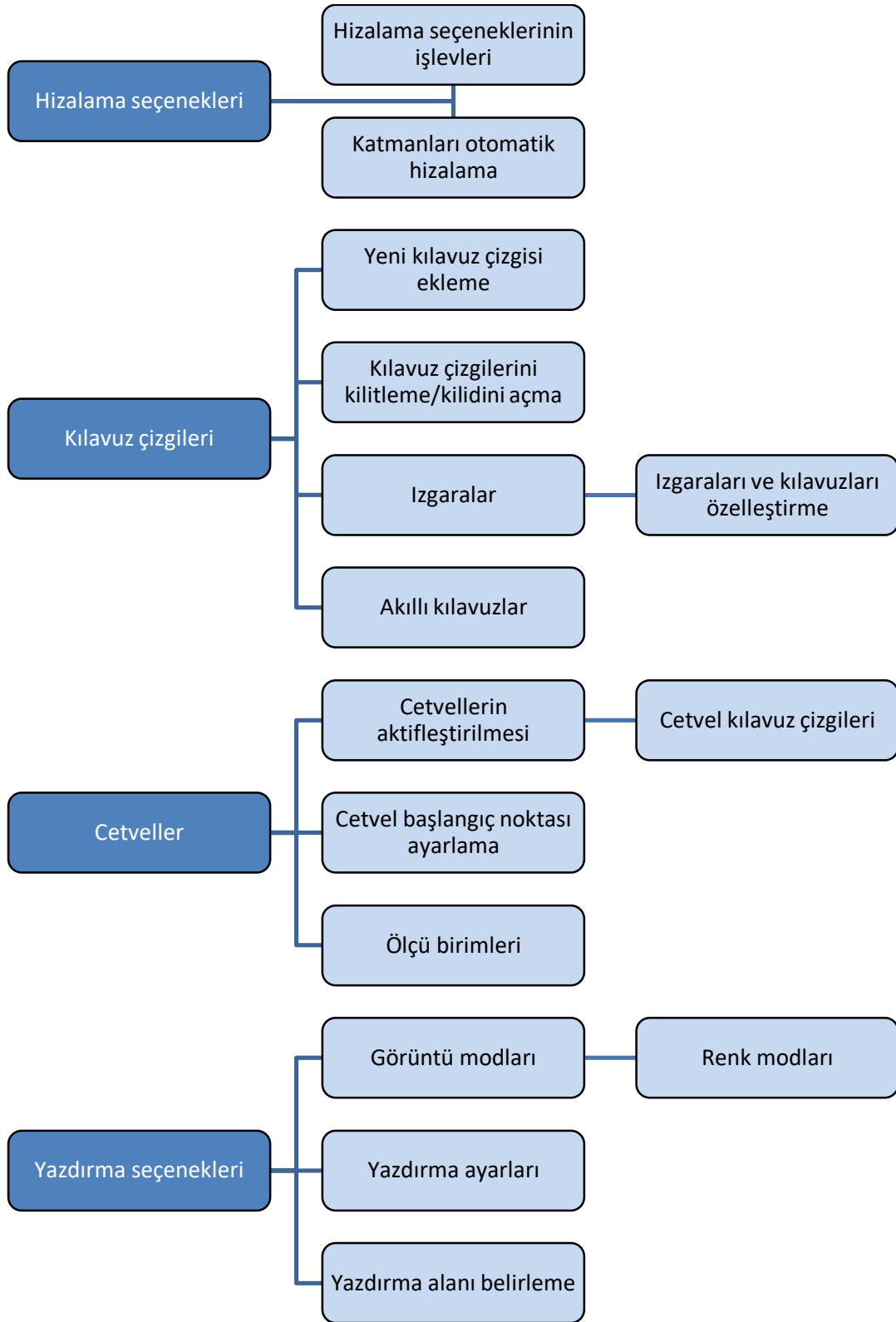
HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Hizalama seçeneklerinin işlevlerinden yararlanarak grafiksel öğeleri istediğiniz biçimde hizalayabileceksiniz.
- Cetvelleri kullanarak grafiksel öğeleri ölçeklendirebileceksiniz.
- Grafiksel öğeleri ölçeklendirmede farklı birimleri kullanabileceksiniz.
- Kılavuz çizgilerinin işlevlerini kullanarak grafiksel öğeleri konumlandırabilecek ve kılavuz çizgilerini tercihinize göre özelleştirebileceksiniz.
- Yazdırma seçeneklerini ve renk modlarını kullanarak grafiksel öğelerinizi yazdırabileceksiniz.

GRAFİK TASARIMI

Dr. Öğr. Üyesi
Murat ÇOBAN

ÜNİTE 6



GİRİŞ

Önceki bölümde tasarım alanına nasıl katman eklendiğini, grafiksel öğelerin katmanlarla birlikte nasıl kullanıldığını, renk paletlerini ve biçimlendirme ile ilgili diğer araçları detaylarıyla öğrendiniz. Çalışma alanında tasarımlar yapılırken grafiksel öğelerin konumu, aralarındaki uzaklığı, boyutları gibi pek çok görsel ve biçimsel tasarım ayarları göz kararı yapılabilir. Ancak grafiksel öğelerle ilgili manuel olarak yapılan konumlandırma ve biçimlendirme işlemleri istenmeyen grafiksel ürünlerin elde edilmesiyle sonuçlanabilir. Tasarım sürecinde size göre yan yana olan veya boyutları aynı olan iki veya daha fazla grafiksel öğe, tasarım bittikten sonra bakıldığında yanyana olmadıkları gibi boyutlarının da aynı olmadığı farkedilebilir.

Photoshop CC 2018 programının sunmuş olduğu hizalama seçenekleri, akıllı kılavuz çizgileri, cetveller, ızgaralar ve farklı ölçü birimleri sayesinde grafiksel öğelerinizin konumunu ve boyutlarını daha detaylı tasarlayabilirsiniz. Ayrıca grafiksel öğelerinizin konumunu ve boyutlarını istediğiniz ölçü birimini kullanarak hatasız olarak ayarlamak isteyebilirsiniz. Ölçeklendirme ayarlarınızı santimetre ölçü birimini kullanarak ayarlayabileceğiniz gibi, piksel ve inç gibi değişik ölçü birimlerini kullanarak da belirleyebilirsiniz.

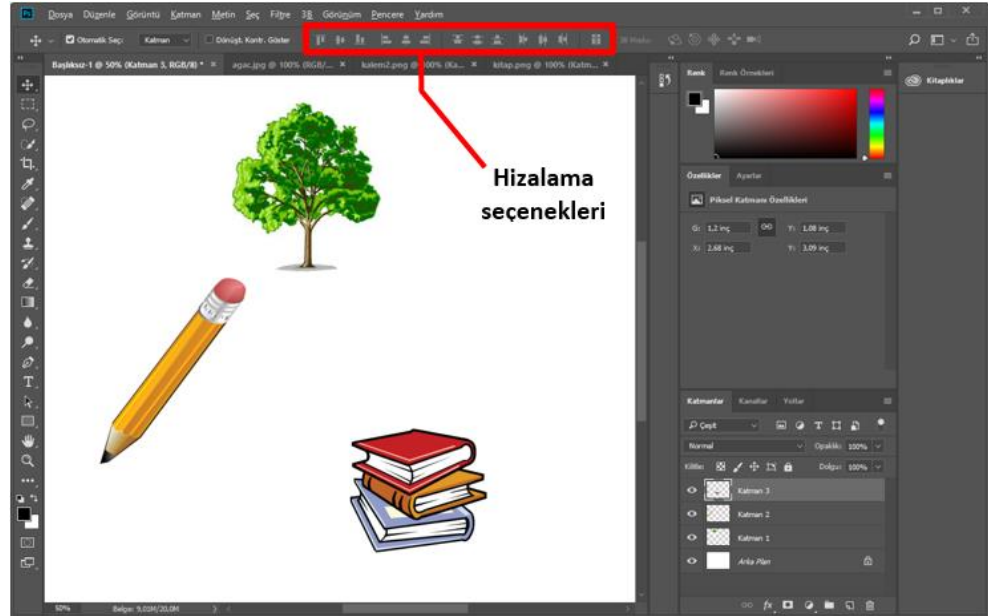
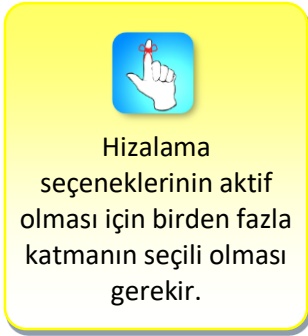
Bu bağlamda grafiksel öğelerle ilgili hassas biçimlendirme ve ölçeklendirme işlemlerinin nasıl yapıldığını öğrenmek, kullanıcıların daha kolay ve verimli tasarım yapmalarını sağlayacaktır. Yapılan tasarımların en verimli ve tasarımdaki renklere en uygun biçimde nasıl yazdırılabileceğini ayarlamak için hangi yazdırma seçeneklerin kullanılacağıda önemlidir. Tasarımın yazdırılması sürecinde; sayfanın boyutu, arkaplan rengi ve diğer seçenekleri kullanarak yazdırma ayarları yapılabilmektedir. Bu ayarların işlevleri de grafiksel ürünün elde edilmesinde önemli rol oynamaktadır. Özellikle grafiksel tasarımın renk modu ve yazdırma seçeneklerine göre alacağı biçimsel özellikleri incelemek yazdırma sonucunda tasarımdaki renklere en uygun sonucun elde edilmesine katkı sağlayacaktır.

Bu bölümde tasarım sürecinde grafiksel öğelerle ilgili temel konumlandırma, hizalama, biçimlendirme ve yazdırma seçeneklerinin detayları sunulacaktır. Öncelikle hizalama seçeneklerinin detaylarını öğreneceksiniz. Daha sonra cetvelleri ve kılavuz çizgilerinin ne işe yaradığını öğreneceksiniz. Son olarak yazdırma seçeneklerini, renk modlarını ve renk modlarının özelliklerini kullanarak bir tasarımın görüntüsünün en uygun biçimde nasıl yazdırılacağını öğreneceksiniz.

HİZALAMA SEÇENEKLERİ

Photoshop CC 2018 programında hizalama seçeneklerini kullanarak bir veya birden fazla grafiksel öğeyi istediğiniz biçimde hizalayabilirsiniz. Hizalama seçeneklerini uygulama adımlarıyla birlikte bir tasarım üzerinde öğrenmeye çalışacağız. Bu bağlamda öncelikle hizalama seçeneklerine nasıl erişileceğini ve hangi hizalama seçeneklerinin ne işe yaradığını açıklayacağız.

Şekil 6.1’de görüldüğü gibi *Layer 1*, *Layer 2* ve *Layer 3* katmanlarına yerleştirilmiş ağaç, kalem ve kitap öğeleri yer almaktadır. Ayrıca hizalama seçeneklerinin pasif olduğu görülmektedir.



Şekil 6.1 Hizalama seçenekleri tasarım ekranı

Hizalama seçeneklerinin aktif olması için hizalanmak istenilen grafiksel öğelerin bulunduğu katmanların seçili olması gerekir. İlgili katmanlar seçildikten sonra Şekil 6.2’de görüldüğü gibi hizalama seçeneklerinin aktif olduğu görülecektir.



Şekil 6.2 Hizalama seçenekleri

Şekil 6.2’de numaralandırılmış her bir hizalama seçeneklerinin işlevi araç ikonundaki görselden de tahmin edilebilir. Örneğin **1 numaralı araç** seçili olan öğeleri üst bölümü referans alarak hizalamaktadır. Hizalama seçeneklerinin işlevlerini daha detaylı görmek için Tablo 6.1’deki görsel çıktılar incelenebilir.



Hizalama seçeneklerinin etkisini uygulayarak daha rahat görebilirsiniz.

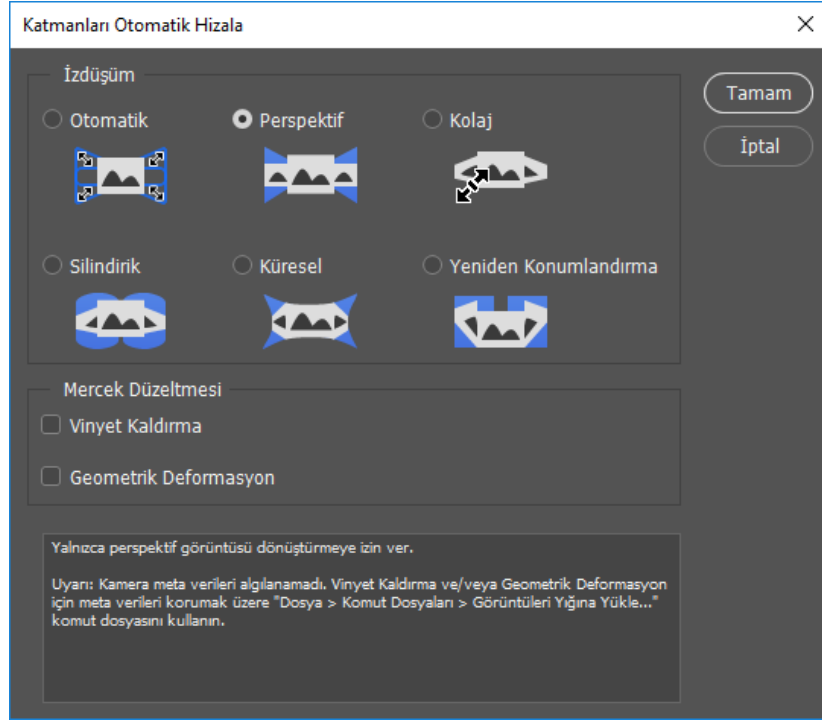
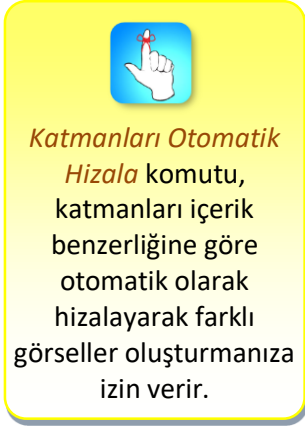
Tablo 6.1 Hizalama Seçenekleri ve İşlevleri

No	İşlevi	Sonuç	No	İşlevi	Sonuç
1	Üst kenarları hizalamaya yarar		8	Dikey olarak öğelerin <i>merkezlerini</i> eşit paylaşmaya yarar	
2	Dikey merkezleri hizalamaya yarar		9	Öğeler arasında alta doğru eşit boşluklar bırakmaya yarar	
3	Alt kenarları hizalamaya yarar		10	Öğeler arasında sola doğru eşit boşluklar bırakmaya yarar	
4	Sol kenarları hizalamaya yarar		11	Yatay eksene göre merkezleri paylaşmaya yarar	
5	Yatay merkezleri hizalamaya yarar		12	Sağ kenarları paylaşmaya yarar	
6	Sağ kenarları hizalamaya yarar		13	Katmanları otomatik hizalamaya yarar	<i>Bu araçla ilgili detaylı bilgi aşağıda verilmiştir.</i>
7	Öğeler arasında <i>üste doğru</i> eşit boşluklar bırakmaya yarar.				

Sekil 6.1'deki tasarımda yer alan öğelerin konumu dikkate alındığında bazı hizalama seçeneklerinin etkisi az olabileceğinden hizalama sonucunda ortaya çıkan görüntüler benzer olabilir. Bunun için Photoshop CC 2018 programında hizalama seçeneklerini uygulayarak görmeniz daha yararlı olacaktır.

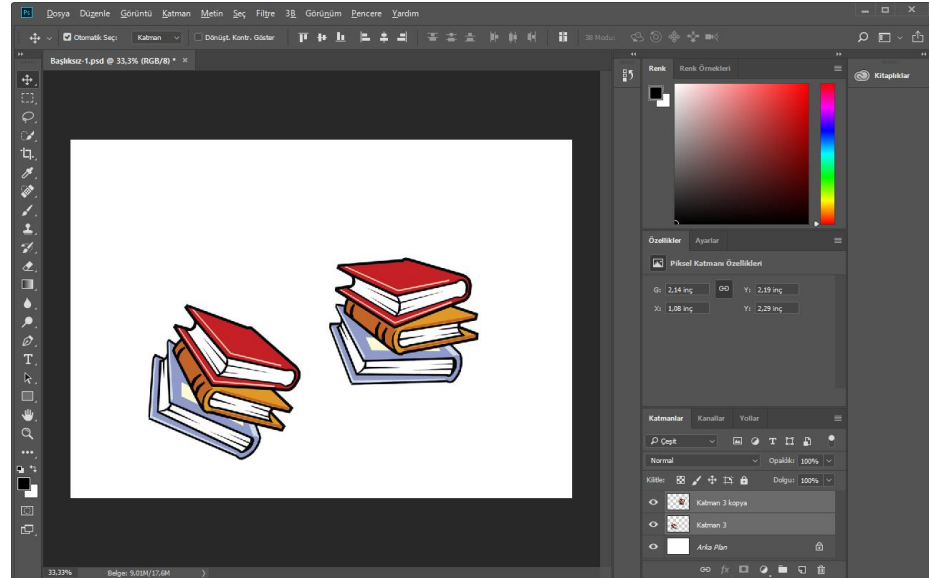
Şekil 6.2'de yer alan 13 numaralı hizalama seçeneği katmanları hizalamak için otomatik seçenekler sunmaktadır. *Katmanları Otomatik Hizala* komutu, katmanları benzer içerik temelinde otomatik olarak hizalayabilir. Bir katmanı referans katman olarak atayabileceğiniz gibi Photoshop'un referans katmanı otomatik olarak seçmesine de izin verebilirsiniz. Diğer katmanlar referans katmana hizalanır; böylece eşleşen içerik kendini kaplar [1].

Hizalanmak istenilen katmanlar seçildikten sonra bu araca tıkladığında Şekil 6.3'deki gibi altı seçenekten oluşan *Katmanları Otomatik Hizala* iletişim kutusu ekrana gelecektir.



Şekil 6.3 Katmanları otomatik hizala iletişim kutusu

Bu seçeneklerden yararlanarak grafiksel öğeleri belli bir izdüşüme göre hizalanmaları sağlanabilir. Örneğin Şekil 6.4'te yer alan iki farklı kitap ögesinden alt kısımda yer alan kitabın açısının farklı olduğu görülmektedir.



Şekil 6.4 Açılış farklı iki resim ögesi

Resim öğelerinin bulunduğu katmanları seçip otomatik hizalama seçeneğine tıkladıktan sonra Şekil 6.3'te yer alan *Perspektif* seçeneğine tıkladığında resim öğelerinin Şekil 6.5'teki gibi hizalandığı görülecektir.



Katmanları Otomatik Hizala komutunu kullanarak elde ettiğiniz görseli tek bir katman haline getirerek kullanabilirsiniz.

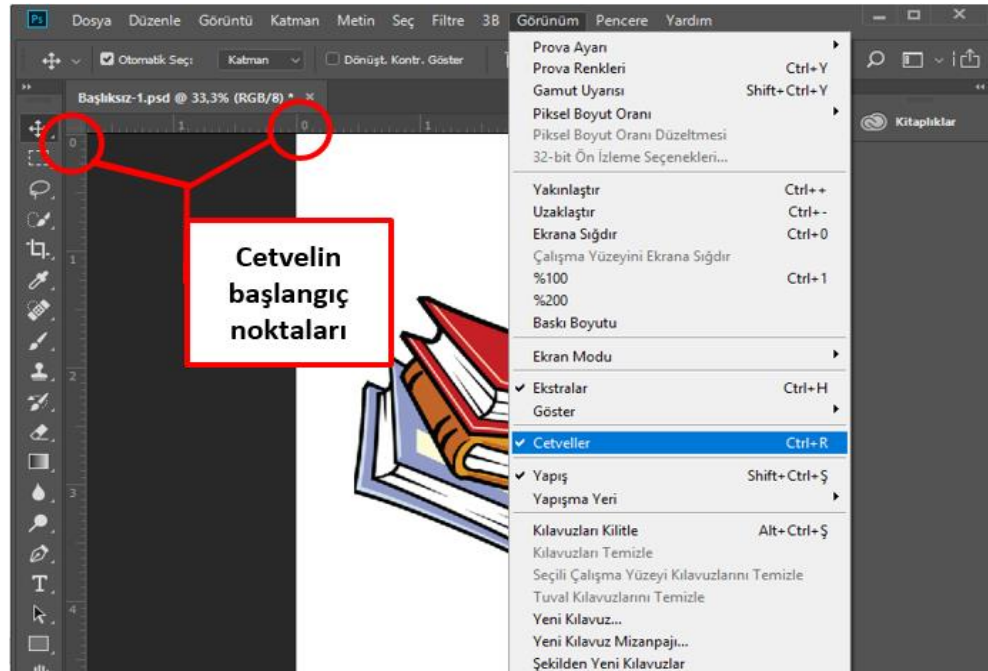


Şekil 6.5 Perspektif hizalama seçeneğinin uygulanması

Aynı işlem adımları takip edilerek diğer otomatik hizalama seçeneklerinin etkisi incelenebilir. Otomatik hizalama seçeneklerini kullandıktan sonra, **Düzenle** menüsünden **Serbest Dönüştürme** seçeneğini kullanarak hizalama ile ilgili daha detaylı ayarlamalar yapılabilir.

CETVELLER

Cetveller tasarım alanındaki öğelerle ilgili konumlandırma ayarlarını yapmanıza yardımcı olan araçlardır. Cetvelleri görünür hale getirmek veya gizlemek için **Görünüm** menüsündeki **Cetveller** seçeneği tıklanabilir ya da klavyeden **Ctrl+R** kısayol tuş kombinasyonu kullanılabilir. Cetveller görünür hale geldiğinde Şekil 6.7'de görüldüğü gibi tasarım alanının sol ve üst tarafında konumlanırlar. Cetvelin başlangıç noktası üst ve sol taraftan sıfır birim (0,0) olarak belirlenmiştir.



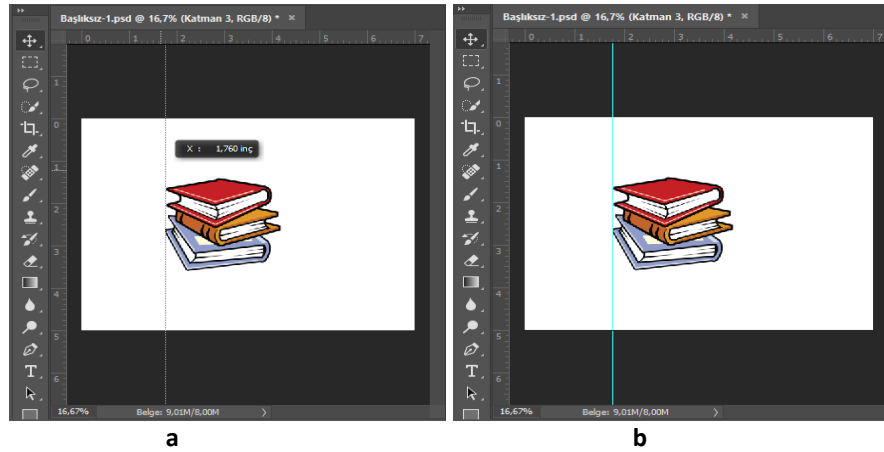
Şekil 6.7 Cetvellerin aktifleştirilmesi

Cetveller görünür olduğunda, etkin pencerenin üst ve sol kenarı boyunca uzanırlar. Tasarım alanında fareyi hareket ettirdiğinizde cetveldeki işaretleyicilerin de konumunun değiştiğini gözlemleyebilirsiniz. Ayrıca cetvelin başlangıç noktasını (0,0) değiştirerek, tasarım alanında yer alan grafikteki belirli bir noktadan uzaklığı ölçebilirsiniz.



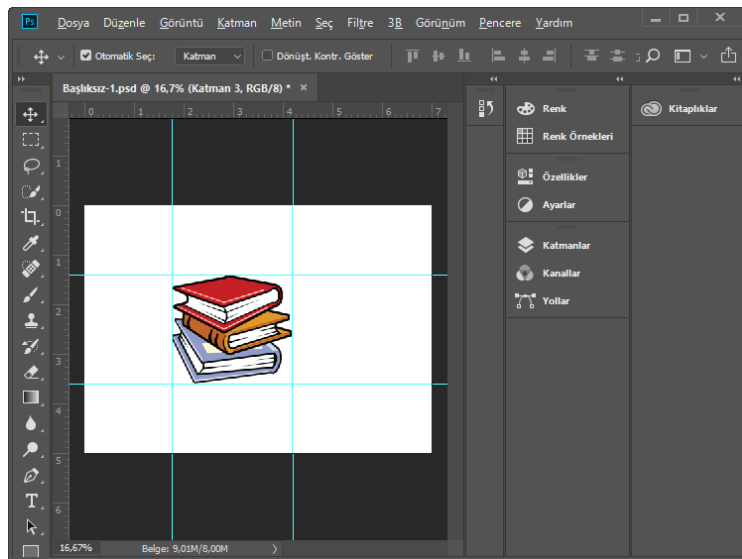
İnç; uzunluğu 2,54 santimetreye (cm) karşılık gelen İngiliz uzunluk ölçü birimi olarak tanımlanmaktadır.

Şekil 6.7’de yer alan grafik öğesinin (kitap figürü) tasarımdaki üst, alt, sağ ve sol tarafa göre konumunu ölçmeye çalışalım. Öğenin sol tarafa olan uzaklığını ölçmek için sol tarafta yer alan cetvelin üzerinde herhangi bir yere farenin sol tuşunu basılı tutarak ölçmek istediğiniz mesafeye kadar sürükleyebilirsiniz. Bu işlemi yaptığınızda Şekil 6.8 (a)’de görüldüğü gibi bir kılavuz çizgisinin belirdiğini ve öğenin sol tarafa olan uzaklığını gösteren bilgi notunun (**X: 1.760 inç**) olduğunu göreceksiniz [2]. İşlemi bitirdikten sonra Şekil 6.8 (b)’de görüldüğü gibi cetvele ait kılavuzun tasarım alanında konumlandığını göreceksiniz.



Şekil 6.8 (a) Cetveli kullanarak ölçme süreci (b) cetvele ait bir kılavuz çizgisi

Yukarıda anlatılan işlem adımlarını her iki cetveli kullanarak (sol ve üst) tekrarladığınızda Şekil 6.9’da görüldüğü gibi grafiksel öğenin her yöne doğru konumunu ölçmüş olacaksınız.

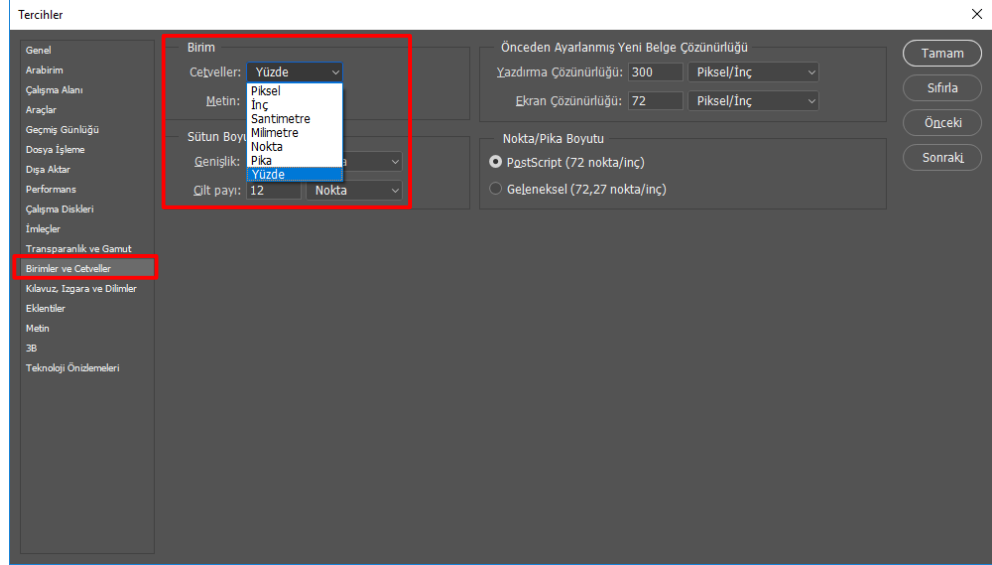


Şekil 6.9 Öğenin ölçeklenmiş biçimi ve kılavuz çizgileri

Ölçü birimini değiştirmek için **Düzenle > Tercihler > Birimler ve Cetveller** yolunu takip ederek Şekil 6.10'da gösterilen **Tercihler** iletişim kutusuna erişebilir ve burada **Cetveller** başlığı altında yer alan açılır liste kutusuna tıklayarak istediğiniz ölçü birimini seçebilirsiniz.



Kılavuzlarla ilgili pek çok ayarlamaları **Görünüm** menüsünden ve **Düzenle** menüsü altında yer alan **Tercihler** seçeneğinden halledebilirsiniz.

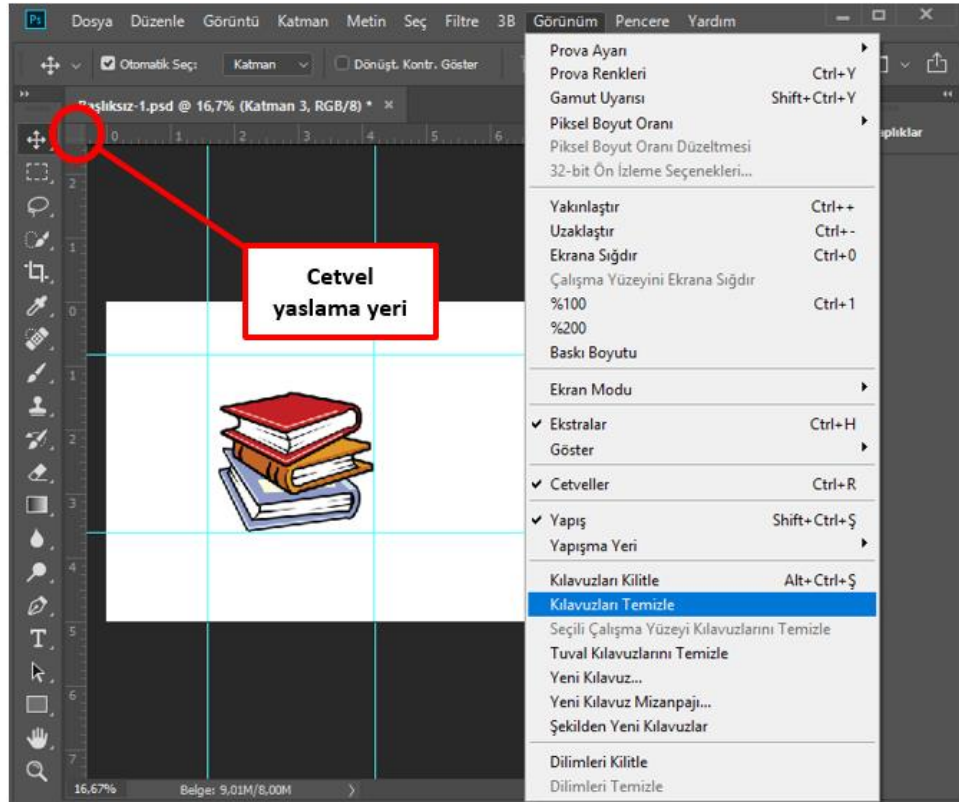


Şekil 6.10 Ölçü birimini değiştirmek için sunulan tercihler ekranı

Cetvele ait bir kılavuz çizgisini kaldırmak için kılavuz çizgisinin üzerine tıklayarak ilgili cetvelin üzerine sürükleyip bırakmak yeterli olacaktır. Tasarım alanında cetvellere ait bütün kılavuz çizgilerini kaldırmak için ise **Görünüm** menüsünden **Kılavuzları Temizle** seçeneğini tıklayabilirsiniz.



Yaslama yerini grafiksel tasarım alanının başlangıç noktasına getirmek için yaslama yerine çift tıklayabilirsiniz.

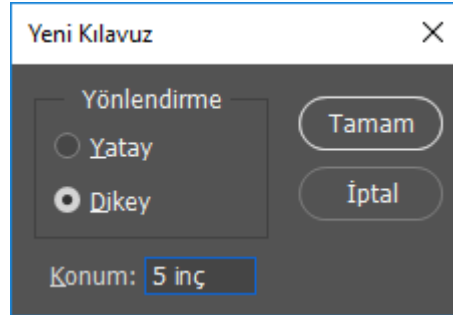


Şekil 6.11 Kılavuz çizgilerini kaldırmak için **Kılavuzları Temizle** seçeneği

Cetvelin başlangıç konumunu (yaslama yeri) belirlemek için Şekil 6.11’de gösterilen noktaya fare ile tıklayıp sürükleyerek yaslama yerini istediğiniz noktadan başlatabilirsiniz. Yaslama yeri belirlenirken cetvellerin yeni başlangıç noktasını işaret eden ince bir artı şekli gösterilir. Yaslama yerini grafiksel tasarım alanının başlangıç noktasına getirmek için yaslama yerine çift tıklayabilirsiniz.

KILAVUZ ÇİZGİLERİ, IZGARALAR VE ÖLÇÜ BİRİMLERİ

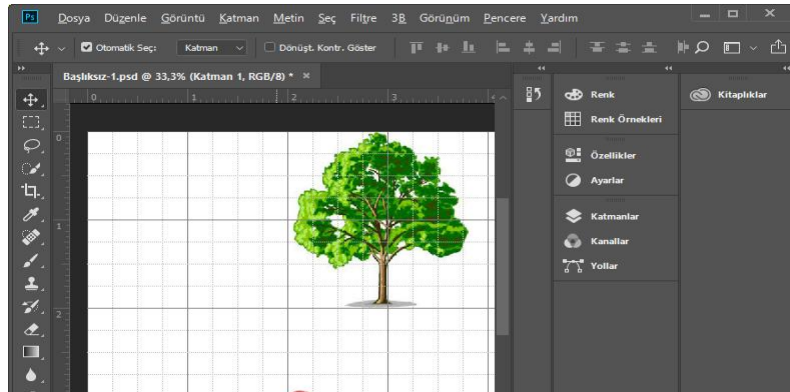
Kılavuz çizgileri ve ızgaralar yardımıyla görüntü öğelerini tam olarak konumlandırabilirsiniz. Kılavuzlar Şekil 6.11’de görüldüğü gibi tasarım alanında istenilen konuma eklenebilen hareketli tasarım öğeleridir. Tasarım alanına yeni bir kılavuz çizgisi eklemek için **Görünüm>Yeni Kılavuz...** seçeneğine tıklayabilirsiniz. Bu seçeneğe tıkladığınızda Şekil 6.12’de yer alan **Yeni Kılavuz** iletişim kutusu ekrana gelecektir. Kılavuz çizgisinin yönünü seçtikten sonra konum değerini (**örneğin 5 inç**) girebilirsiniz. Son olarak **Tamam** butonuna tıkladığınızda tasarım alanına dikey olarak 5 inç uzaklıkta bir kılavuz çizgisinin eklendiğini göreceksiniz.



Şekil 6.12 Yeni kılavuz çizgisi ekleme iletişim kutusu

Tasarım sürecinde kılavuz çizgilerini yanlışlıkla farklı noktalara hareket ettirmemek veya silmemek için kilitleme fonksiyonlarından da yararlanabilirsiniz. Kılavuzları kilitlemek için **Görünüm>Kılavuzları kilitle** seçeneğine tıklayabilir ya da kılavyeden **Alt+Ctrl+Ş** tuş kombinasyonundan yararlanabilirsiniz. Bu işlemi yaptığınızda kılavuz çizgilerini herhangi bir noktaya taşıyamadığınızı farkedeceksiniz. Aynı işlem adımlarını takip ederek kılavuz çizgilerinin kilidini tekrar kaldırabilirsiniz.

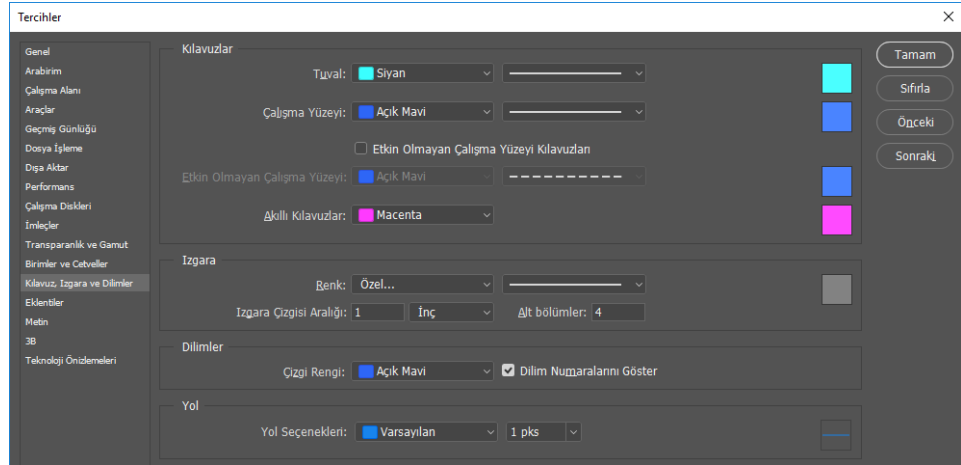
Izgaralar kılavuz çizgilerinden farklı olarak hareketli öğeler değildirler. Izgaraları aktifleştirmek için **Görünüm>Göster>Izgara** yolu takip edilebilir ya da kılavyeden **Ctrl+I** tuş kombinasyonu kullanılabilir. Şekil 6.13’de aktifleştirilmiş hali görülen ızgaralar, grafiksel öğelerin konumunu daha hassas biçimde ayarlanabilmesine fırsat verir.



Kılavuzları kilitlemek için **Alt+Ctrl+Ş**; kılavuzları göstermek/gizlemek için **Ctrl+I** tuş kombinasyonundan yararlanabilirsiniz.

Şekil 6.13 Tasarım alanında ızgaraların aktifleştirilmiş görüntüsü

Şekil 6.13 incelendiğinde her bir ızgara dört yatay ve dört dikey çizgi olmak üzere 16 küçük ölçeğe ayrılmış durumdadır. Grafiksel öğelerinizi ölçmek veya konumlandırmak için bu ayarları kendi isteğinize göre daha farklı değerlerde özelleştirebilirsiniz. ızgaraların değerlerini ve renk gibi biçimsel özelliklerini özelleştirmek için **Düzenle>Tercihler>Kılavuzlar, ızgara ve Dilimler** seçeneğinden yararlanabilirsiniz.

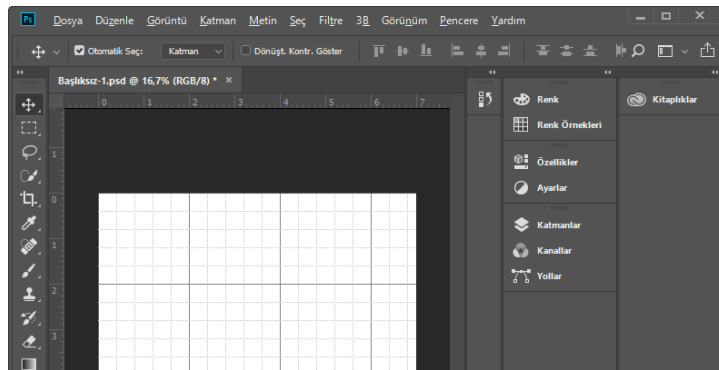
**Şekil 6.14** Kılavuz çizgileri ve ızgaraları özelleştirme ekranı

Şekil 6.14 incelendiğinde **Kılavuzlar** başlığı altında yer alan seçenekleri kullanarak kılavuzların renklerini seçebilir veya kılavuzların kalınlık değerlerini değiştirebilirsiniz. **Izgara** başlığı altında yer alan **Izgara Çizgisi Aralığı** seçeneğini kullanarak ızgaralar arasındaki uzaklığı da belirleyebilirsiniz.

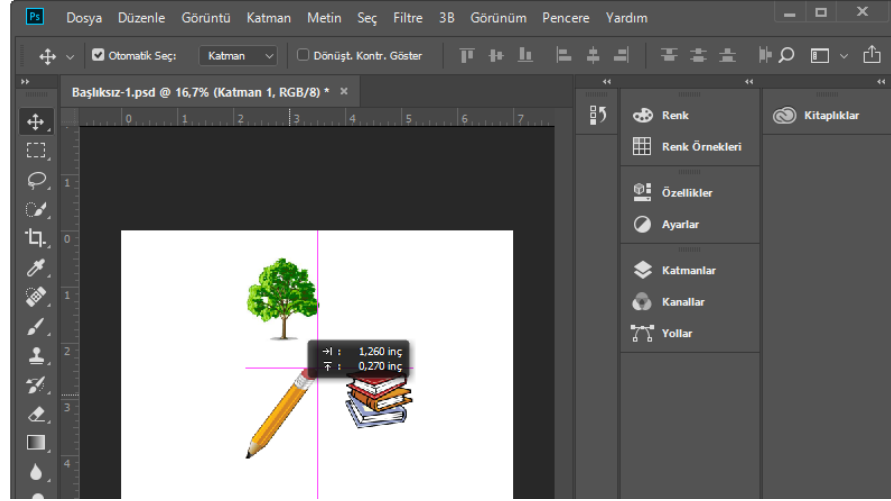


Izgara arası uzaklık değerini inç olarak ayarlabileceğiniz gibi diğer ölçüm birimlerini (cm, piksel vs) kullanarak da ayarlayabilirsiniz.

Şekil 6.14'te ızgaralar arası uzaklık değeri **1 inç** ve **Alt bölümler** değeri 4 olarak tercih edilmiştir. Bu değerlere göre ızgaralar aktifleştirildiğinde Şekil 6.13'te yer aldığı gibi her bir ızgara dört yatay ve dört dikey çizgi olmak üzere 16 küçük ölçeğe ayrılmış olarak ve aralarında **1 inç** aralık olacak biçimde ayarlandığı görülecektir. ızgaralar arasındaki aralık değerini **2 inç** ve **Alt Bölümler** değerini 5 yaptığınızda ızgaralar Şekil 6.15'te görüldüğü gibi biçimlenecektir. Şekil 6.15 incelendiğinde ızgaralar arasında **2 inç** boşluk olduğu ve her bir ızgaranın kendi içerisinde 5x5 ölçeğinde alt bölümlere ayrıldığı görülmektedir.

**Şekil 6.15** ızgaraların tercihlere göre biçimlendirilmiş hali

Kılavuz çizgileri grafiksel öğeleri tasarım alanında hareket ettirirken de belirebilirler. **Akıllı Kılavuzlar** olarak adlandırılan ve varsayılan renk biçimi **pembe** olarak seçilen bu kılavuzlar tasarım sürecinde grafiksel öğeleri hareket ettiren otomatik olarak görünür hale gelirler. Grafiksel öğeyi akıllı kılavuzlar ve koordinat bildiren bilgi notları eşliğinde tercih edilen konuma yerleştirdikten sonra akıllı kılavuzlar otomatik olarak gizlenirler. Şekil 6.16’da kalem öğesinin diğer grafiksel öğelere (kitap ve ağaç) göre akıllı kılavuzlar eşliğinde konumlandırılması gösterilmektedir.

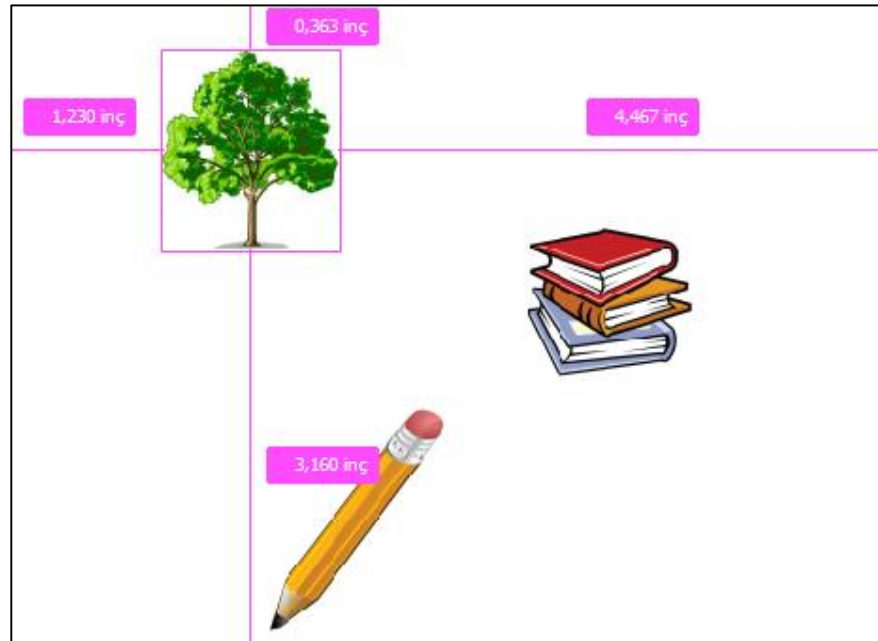


Şekil 6.16 Akıllı kılavuzlar

Akıllı kılavuzları aktifleştirmek veya pasifleştirmek için **Görünüm>Göster>Akıllı Kılavuzlar** yolu izlenebilir. Şekil 6.17’de tasarım alanında ağaç öğesine ait katman seçili ve fare tasarım alanının boş bir noktasında iken, klavyeden **Ctrl** tuşuna basıldığında seçilen katmandaki grafiksel öğenin tasarım alanının her yönüne olan uzaklığını otomatik olarak gösteren akıllı kılavuzların ekranda belirdiği görülecektir.



Ctrl veya **Alt** tuşlarını kullanarak akıllı kılavuzlardan daha etkin biçimde yararlanabilirsiniz.



Şekil 6.17 Akıllı kılavuzların işlevine ilişkin bir ekran alıntısı

Benzer biçimde klavyeden **Alt** tuşuna basılı tutarak fare ile aktif katmanı sürükleyip-bırakarak çoğaltabiliriz. Bu süreçte de akıllı kılavuzların aktif olduğunu ve kullanıcıya rehberlik eden konumlandırma seçeneklerinin ekranda belirdiğini görebilirsiniz. Kılavuz çizgileri ve ızgaralar tasarım alanında görünür olmalarına rağmen yazdırma sürecinde ve baskıda görünmezler.

Ayrıca tasarım sürecinde bir nesneyi kopyaladığınızda veya taşıdığınızda Photoshop CC 2018, seçili nesne ile bu nesneye ait en yakın komşu nesneler arasındaki aralıkla eşleşen diğer nesneler arasındaki aralığı görsel olarak gösteren ölçü kılavuzlarında görüntülemektedir. **Eşleştirilmiş aralık** özelliği olarak da adlandırılan bu özelliği kullanabilmek için tasarım alanında klavyeden **Ctrl** tuşuyla birlikte farenin sol tuşuna tıklayarak nesneyi kopyalayabilir ve bu özelliği görebilirsiniz.

YAZDIRMA SEÇENEKLERİ

Photoshop CC 2018'de yapmış olduğunuz tasarımlar ekranda ışıık kullanılarak gösterilirken, yazıcılar bu görüntüleri mürekkep veya renk pigmenti gibi materyalleri kullanarak görüntüleri oluştururlar. Kullanmış olduğunuz yazıcının türüne bağlı olarak tasarım sürecinde oluşturulan görüntüdeki bütün renkler baskı sürecinde üretilmeyebilir. Bu nedenle tasarımını yaptığımız ürünü yazdırmadan önce renk modlarını ve özelliklerini bilmek ve bu seçenekleri kullanmak avantaj sağlayacaktır.

Renk Modları

Renk modu, görüntü modu olarak da adlandırılabilir. Renk modu renklerin bir renk modelindeki kanal sayısına göre nasıl bir araya getirildiğini belirler. Farklı renk modları, farklı düzeylerde renk ayrıntıları ve dosya boyutu sunar. Örneğin, CMYK renk modu tam renkli baskı broşürü görüntüleri için kullanıldığında renk bütünlüğünü korumada etkili olur iken; RGB renk modu dosya boyutunu küçültmek üzere web ve e-postalardaki görüntüler için daha etkili olabilir. Photoshop CC 2018 programının desteklemiş olduğu renk modları ve özellikleri aşağıdaki gibidir [3].

RGB renk modu

Photoshop CC 2018 RGB renk modunda, her piksele bir yoğunluk değeri atanan RGB modeli kullanılır. **RGB**; İngilizcede **Red** (kırmızı), **Green** (Yeşil) ve **Blue** (Mavi) renklerini temsil eden renk modunun kısaltılmış adıdır. RGB modunda bilgisayar bu üç rengi temel alarak görüntüyü oluşturduğu için bu mod RGB modu olarak adlandırılmıştır. Kanal başına 8 bitlik görüntülerde yoğunluk değerleri, renkli bir görüntüdeki her RGB (kırmızı, yeşil, mavi) bileşen için 0 (siyah) ile 255 (beyaz) arasında değişir. Örneğin, açık kırmızı rengin R değeri 246, G değeri 20, B değeri 50'dir. Üç bileşenin değeri de eşit olduğunda sonuç, nötr bir gri tondur. Tüm bileşenlerin değerleri 255 olduğunda sonuç saf beyaz, değerler 0 olduğunda saf siyahtır.



Görüntü menüsündeki **Mod** seçeneğinden yararlanarak renk modları arasında geçiş yapılabilir.

RGB renk modu Photoshop CC 2018 programında görüntü tasarım sürecinde varsayılan mod olarak kullanılmaktadır. Ayrıca, bilgisayar

monitörlerinde renkleri görüntülemek için de çoğunlukla RGB renk modundan yararlanılmaktadır. Bu bağlamda Photoshop CC 2018 programında CMYK renk modunda tasarım yapıldığında, ekranda tasarımı görüntülemek için görüntünün *RGB modundaki karşılığına dönüştürülerek* sunulması gerekir.

RGB standart bir renk modeli olmakla birlikte, temsil edilen renklerin kesin aralığı, uygulamaya veya görüntü aygıtına göre değişebilir. Photoshop uygulamasındaki RGB Renk modu, *Renk Ayarları* iletişim kutusunda belirlediğiniz çalışma alanı ayarlarına göre değişir.

CMYK renk modu

CMYK modu ise *Cyan* (camgöbeği), *Magenta* (galibarda), *Yellow* (sarı) ve *Key* (siyah) renklerini kullanarak görüntülerin oluşmasına fırsat vermektedir. Bu modda siyah rengin anahtar bir renk olduğunu vurgulamak için İngilizcede anahtar anlamına gelen *Key* sözcüğü kullanılarak adlandırılmıştır.

CMYK modunda; mürekkep hazinesinde yer alan renklerin her biri için her piksele birer yüzde değeri atanır. En açık (vurgu) renklere atanan mürekkep renkleri yüzdesi düşük, koyu (gölge) renklere atanan yüzde yüksektir. Örneğin, açık bir kırmızı % 2 camgöbeği, % 93 pembe, % 90 sarı ve % 0 siyah içerebilir. CMYK görüntülerde dört bileşen de % 0 değerinde olduğunda *saf siyah* üretilir.

Bir RGB görüntünün CMYK görüntüye dönüştürülmesi *renk ayrımı* oluşturur. RGB görüntüyle başlarsanız, RGB olarak düzenleyip düzenleme işlemleri tamamlandıktan sonra CMYK'ye dönüştürmek en iyi yoldur. Ayrıca, taranmış veya yüksek teknoloji sistemlerden içe aktarılmış CMYK görüntüler üzerinde doğrudan çalışmak için de CMYK modunu kullanabilirsiniz.

CMYK standart bir renk modeli olmakla birlikte, temsil edilen renklerin kesin aralığı, basımevi ve baskı koşullarına göre değişebilir. Photoshop CC 2018 programı uygulamasındaki CMYK renk modu, *Renk Ayarları* iletişim kutusunda belirlediğiniz çalışma alanı ayarlarına göre değişebilir.

Lab renk modu

Lab renk modeli (Lab), rengin insan tarafından algılanış şeklini temel alır. Lab modelindeki sayısal değerler, normal görme yeteneğine sahip bir insanın gördüğü tüm renkleri tanımlar. Örneğin monitör, masaüstü yazıcısı veya dijital kamera gibi bir aygıtın renkleri oluşturması için belirli bir renk sağlayıcı öğeden ne kadar gerektiğinden ziyade rengin nasıl görüldüğüne odaklandığından dolayı, *Lab modeli aygıttan bağımsız* bir renk modeli olarak kabul edilir. Renk yönetimi sistemleri Lab modelini, bir rengi bir renk uzayından diğerine, sonuçları önceden tahmin edilebilecek şekilde dönüştürmek için kullanır.

Photoshop uygulamasında Lab görüntüleri Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 veya Photoshop DCS 2.0 formatlarında kaydedilebilir. Photoshop uygulamasında 48 bitlik (kanal başına 16 bit) Lab görüntülerini Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw veya TIFF formatlarında kaydedebilirsiniz.



Lab renk modu aygıttan bağımsız bir model olarak kabul edilmektedir.

Gri tonlama modu

Gri tonlama modunda, bir görüntüde *grinin farklı tonları* kullanılır. 8 bitlik görüntülerde grinin en çok 256 tonu bulunabilir. Gri tonlamalı görüntünün her pikselinin parlaklık değeri 0 (siyah) ile 255 (beyaz) arasında değişir. Gri ton değerleri, siyah mürekkep kapsamının yüzdesiyle de ölçülebilir (%0 beyaza, %100 siyaha eşittir).

Gri Tonlama modunda, *Renk Ayarları* iletişim kutusunda belirlediğiniz çalışma alanı ayarlarıyla tanımlanan aralık kullanılır.

Bitmap modu

Bitmap modunda, görüntüdeki pikselleri temsil etmek için iki renk değerinden (siyah veya beyaz) biri kullanılır. Bitmap modundaki görüntüler, bit derinlikleri 1 olduğundan, *bit eşlemleri 1 bitlik görüntüler* olarak adlandırılır.

Çift ton modu

Çift ton modu, birden dörde kadar özelleştirilmiş mürekkep kullanarak, tek tonlu, çift tonlu (iki renkli), üç tonlu (üç renkli) ve dört tonlu (dört renkli) gri tonlamalı görüntüler oluşturur.

Dizinlenmiş renk modu

Dizinlenmiş renk modu, en çok 256 renkli 8 bitlik görüntü dosyaları üretir. Photoshop CC 2018, dizinlenmiş renge dönüştürürken, görüntüdeki renkleri saklayan ve dizinleyen bir *Renk Arama Tablosu (CLUT)* oluşturur. Asıl görüntüdeki bir renk tabloda yoksa program en yakın rengi seçer veya mevcut renklerden yararlanarak o rengin benzetimini yapmak için *renk taklidi* kullanır.

Dizinlenmiş renk modu; dosya boyutunu küçültebilir, multimedya ve benzerleri için gereken görsel kaliteyi korur. Bu modda yapılabilecek düzenleme işlemleri sınırlıdır. Kapsamlı düzenleme için, geçici olarak *RGB moduna* dönüştürmeniz gerekir. Dizinlenmiş renk dosyaları Photoshop CC 2018 uygulamasında, BMP, DICOM (Tıpta Dijital Görüntüleme ve İletişim), GIF, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa® veya TIFF formatlarında kaydedilebilir.

Çok kanal modu

Çok kanal modundaki görüntüler her kanalda grinin 256 düzeyini içerir ve özel baskılar için kullanışlıdır. Photoshop CC 2018 uygulamasında *Çok kanal modundaki* görüntüler Large Document Format (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw veya Photoshop DCS 2.0 formatlarında kaydedilebilir.

Görüntüler *Çok kanallı moduna* dönüştürülürken şu ilkeler geçerlidir:

- Katmanlar desteklenmez ve bu yüzden düzleştirilir.
- Orijinal görüntüdeki renk kanalları, dönüştürülen görüntüde spot renk kanallarına dönüşür.
- CMYK görüntü Çok kanallı moduna dönüştürüldüğünde siyan,macenta, sarı ve siyah spot renk kanalları oluşturulur.



Dizinlenmiş renk modunda; görüntüdeki renkleri saklayan ve dizinleyen bir *Renk Arama Tablosu (CLUT)* kullanılır.

- RGB görüntü Çok kanallı moduna dönüştürüldüğünde siyan, macenta ve sarı spot renk kanalları oluşturulur.
- RGB, CMYK veya Lab görüntüsünden bir kanalı silmek katmanları düzleştirerek otomatik olarak görüntüyü Çok kanallı moda dönüştürür.
- Çok kanallı bir görüntüyü dışa aktarmak için Photoshop DCS 2.0 formatında kaydedebilirsiniz.

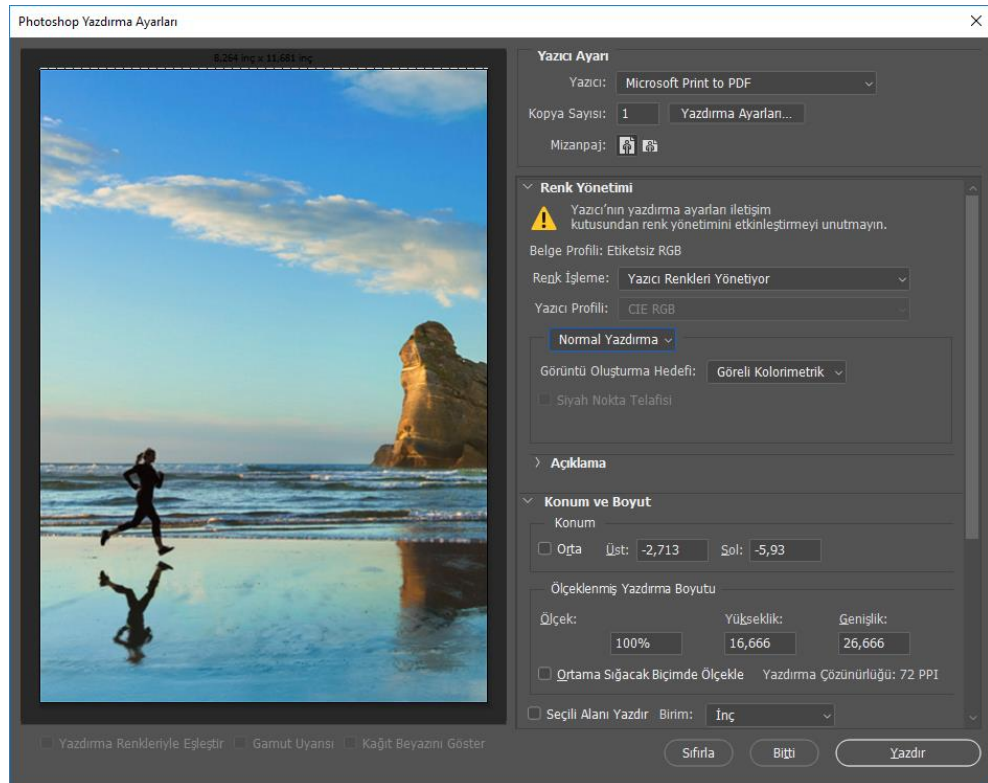
Tasarım sürecinden sonra elde ettiğiniz görüntüleri yazdırmak için bazı noktaları göz önünde bulundurmanız yararınıza olacaktır.

- Tasarım sürecinde **RGB** modunu kullandıktan sonra başka bir moda dönüştürmeden baskıya vermeniz önerilir.
- Tasarım olarak yazıcılar **RGB** verilerine göre yapılandırılmışlardır. Ayrıca grafiksel öğelerinizi bir yazılım dahilinde **CMYK** moduna dönüştürdüğünüzde beklenen görüntü çıktısını alamayabilirsiniz.
- Grafiksel öğelerinizi yazdırmadan önce ayrı pencerelere yerleştirerek farklı modları seçebilir, prova renklerini kullanabilir ve önizlemesini yaptıktan sonra yazdırabilirsiniz.

Photoshop CC 2018'in sunmuş olduğu gelişmiş yazdırma seçeneklerini kullanarak grafiklerinizi seçmiş olduğunuz renk moduna göre yazdırabilirsiniz. Yazdırma seçeneklerinden yararlanmak için **Dosya** menüsünden **Yazdır** seçeneğini tıklayabilir ya da kılavyeden **Ctrl+P** tuş kombinasyonunu kullanabilirsiniz. Şekil 6.18'de yazdırılmak istenilen grafiksel öğeye ait yazdırma seçenekleri görülmektedir.



Prova renklerinden yararlanmak için **Görünüm** menüsünden prova renklerini seçebilir ya da kılavyeden **Ctrl+Y** tuş kombinasyonunu kullanabilirsiniz.



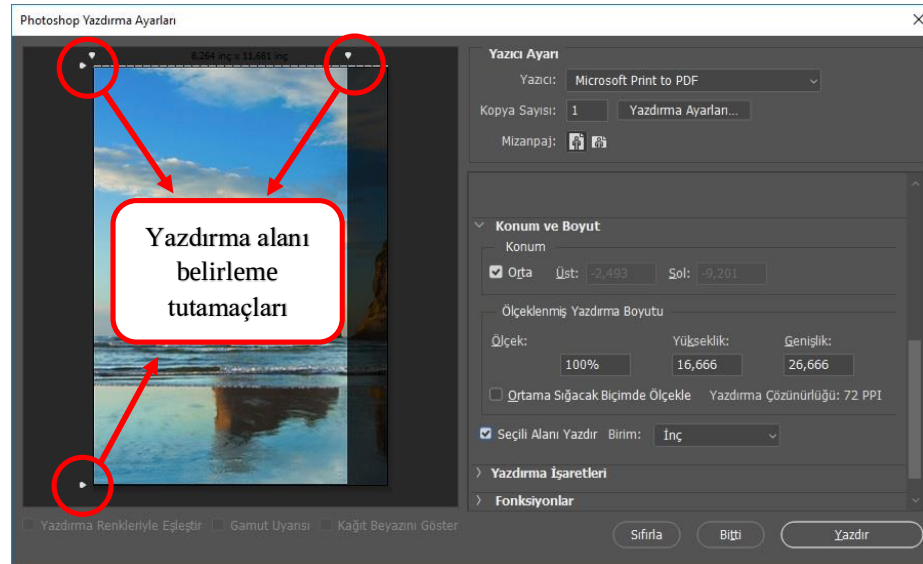
Şekil 6.18 Yazdırma seçenekleri

Şekil 6.18’de **Yazıcı Ayarı** başlığı altında yer alan **Yazıcı** seçeneğine tıklayarak açılan liste kutusundan sisteminize bağlı yazıcıyı seçebilirsiniz. **Kopya Sayısı** seçeneğine girilecek sayıya göre de grafiksel öğeden kaç adet basılacağı belirlenebilir. **Mizanpaj** seçeneği ise grafiksel öğenin kağıdın hangi yönüne doğru yazdırılacağını belirler. Yatay ve dikey olmak üzere iki seçeneğin sunulduğu mizanpaj ayarında varsayılan yazdırma yönü dikey olarak belirlenmiştir.

Renk Yönetimi başlığı altında yer alan **Belge Profili** incelendiğinde grafiksel öğenin yazdırılması sürecinde RGB renk modunun kullanılacağı belirtilmektedir. **Renk İşleme** kısmında da grafiksel öğenin yazdırılması sürecinde belirlenecek renk kombinasyonunda yazıcı ayarlarında yer alan renklerin mi yoksa Photoshop CC 2018 programında yer alan renk ayarlarının mı kullanılacağına ilişkin seçenekler sunulmaktadır. Bu liste kutusundan **Photoshop Renkleri Yönetiyor** seçeneğine tıkladığınızda Şekil 6.18’de baskı ön izleme ekranının hemen altında pasif biçimde görülen üç seçeneğin (Yazdırma renkleriyle eşleştir, Gamut uyarısı, Kâğıt beyazını göster) aktif hale geldiği görülecektir. Bu seçeneklerin tercihinize göre kullanarak grafiksel öğenizi biçimlendirebilirsiniz.

Konum ve Boyut başlığı altında ise grafiksel öğenizin hangi kısımlarının yazdırılacağını belirleyebilirsiniz. Şekil 6.18’de grafiksel öğenin önizlemesinin sunulduğu alana tıklayıp fare ile hareket ettirildiğinde grafiğin de hareket ettiği görülecektir. Bu işlemi yaparak grafiğinizin hangi kısımlarının yazdırılacağını manuel olarak belirleyebileceğiniz gibi, sizlere sunulan konum ve ölçeklendirme seçeneklerine gireceğiniz değerleri kullanarak daha net yazdırma alanları da oluşturabilirsiniz. Şekil 6.19’da yer alan **Seçili Alanı Yazdır** seçeneğini tıkladığınızda grafiksel öğeye ait önizleme penceresinde tutamaçların belirdiğini göreceksiniz. Bu tutamaçlara fare ile tıklayıp hareket ettirerek grafiksel öğeye ait yazdırılmak istenilen alanı seçebilirsiniz.


Seçili Alanı Yazdır seçeneğini tıklayıp önizleme alanındaki kılavuzları aktifleştirebilir ve bu kılavuzları fare ile sürekli-bırak yöntemini kullanarak yazdırma alanınızı belirleyebilirsiniz.



Şekil 6.19 Yazdırma alanı seçme

Yazdırılmak istenilen grafiksel öğenin kağıt boyutuna göre otomatik yerleştirmek için Şekil 6.19’da yer alan **Ortama Sığacak Biçimde Ölçekle** seçeneği kullanılabilir. Ayrıca **Yazdırma İşaretleri** başlığı altında yer alan seçenekleri kullanarak grafiksel öğenin kenarlarına işaretleme seçenekleri eklenebilir.

Kılavuzlar, ızgaralar, seçim kenarları, dilimler ve diğer yardımcı çizgiler, nesneleri seçmenize, taşımanıza veya düzenlemenize yardımcı olan, ancak yazdırılamayan **Eklere** birer örnektir. Görüntüyü etkilemeden, **Ekler'in** herhangi bir birleşimini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilirsiniz. Ayrıca, çalışma alanını temizlemek için etkinleştirilmiş **Ekler'i** gösterebilir veya gizleyebilirsiniz.



Bireysel Etkinlik

- En az 3 farklı grafiksel öğeyi farklı katmanlara yerleştiriniz.
- Katmanlardaki grafiksel öğeleri tuvalin sol tarafını referans olarak dikey yönde aralarında 5 piksel olacak biçimde hizalamaya çalışınız.
- Hizalama işlemini yaparken cetvel, kılavuz çizgileri ve ızgaraları kullanmaya özen gösteriniz.
- Tercihler kısmından ölçü birimlerini kullanarak ölçek birimi olarak piksel birimini ayarlayınız.
- Hazırladığınız tasarımı A4 kağıdına dikey pozisyonda ve RGB modunda yazdırınız.



Özet

- Bu bölümde grafiksel öğelerin tasarımı sürecinde konumlandırma ve biçimlendirme ile ilgili çeşitli araçların ne işe yaradığı anlatılmaya çalışılmıştır. Hizalama seçenekleri, cetveller, ızgaralar ve kılavuz çizgileri bu araçların başında yer almaktadır.
- Hizalama seçeneklerini aktif hale getirebilmek için birden fazla grafiksel öğeye ait katmanın seçili hale getirilmesi gerekmektedir. Katmanların seçiminden sonra aktif hale gelen 13 hizalama seçeneğinden yararlanarak grafiksel öğeleri hatasız biçimde hizalayabilirsiniz.
- Benzer içerikli katmanları hizalamak ve farklı grafiksel öğeler elde etmek için hizalama seçenekleriyle birlikte gelen otomatik olarak hizala seçeneğini kullanabilirsiniz.
- Grafiksel öğelerle ilgili konumlandırma ayarı yapmanızı sağlayan *Cetveller* aracına *Görünüm>Cetveller* menüsündeki yolu takip ederek ulaşabilir veya kılavyeden *Ctrl+R* tuşlarına birlikte basabilirsiniz.
- Kılavuz çizgileriyle birlikte üst ve sol cetveli kullanarak inç, santimetre veya piksel olarak grafiksel öğelerinizi ölçebilirsiniz.
- Ölçü birimleri (santimetre, inç, piksel vb.) arasında değişiklik yapmak için *Düzenle>Tercihler>Birimler ve Cetveller* yolunu takip ederek istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz.
- Kılavuz çizgileri sayesinde grafiksel öğelerinizi yeniden boyutlandırabilir veya belirlediğiniz bir konuma taşıyarak tasarımınızı özelleştirebilirsiniz. Yeni bir kılavuz çizgisi eklemek için *Görünüm>Yeni Kılavuz...* seçeneğini kullanabilirsiniz.
- Kılavuz çizgileriyle benzer özellikler taşımasına rağmen ızgaralar sayesinde belirlemiş olduğunuz aralık değerlerine göre tasarımınızı bütün olarak ölçeklendirebileceğiniz yardımcı öğelere erişebilirsiniz. ızgaraları aktif hale getirmek için *Görünüm>Göster>Izgara* menüsünü takip edebilir ya da kılavyeden *Ctrl+I* kısayol tuşuna basabilirsiniz.
- Grafiksel öğelerinizin Photoshop CC 2018 tarafından algılanarak diğer grafiksel öğelere göre referans noktalarını otomatik olarak belirlenip hizlanmalarına yardımcı olan akıllı kılavuzları etkinleştirebilirsiniz. Akıllı kılavuzları etkinleştirmek için *Görünüm>Göster>Akıllı Kılavuzlar* seçeneğini kullanabilirsiniz.
- Tamamladığınız tasarımı yazdırma seçeneklerini kullanarak istediğiniz ölçülerdeki kağıda bastırabilirsiniz. Yazdırma işlemine geçmeden önce renk modlarını kullanarak grafiksel öğelerinizi en uygun hale getirebilirsiniz. *Mizanpaj* seçeneği sayesinde grafiksel öğenin kağıdın hangi yönüne doğru yazdırılacağını belirleyebilirsiniz.
- Grafiksel öğelerinizin belli bir alanını yazdırmak için *Seçili Alanı Yazdır* seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu seçeneğe sayesinde önizleme penceresinde grafiksel öğeye ait tutamaçlar aktifleşir ve yazdırılmak istenilen alan seçilebilir.
- *Renk modlarını* kullanarak farklı renk modları arasında geçiş yapabilir ve tasarımınıza en uygun renk modunu belirleyebilirsiniz.
- Yazdırılmak istenilen grafiksel öğenin kağıt boyutuna göre otomatik yerleştirmek için *Ortama Sığacak Biçimde Ölçekle* seçeneğini kullanabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Aşağıdakilerden hangisi grafiksel öğeleri konumlandırmak için kullanılan bir araç değildir?
 - a) Cetveller
 - b) Izgaralar
 - c) Kılavuz çizgileri
 - d) Katmanlar
 - e) Akıllı kılavuzlar
2. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop CC 2018 ile kullanılabilecek bir ölçek birimi değildir?
 - a) İnç
 - b) Yüzde
 - c) Santimetre
 - d) Milimetre
 - e) Metre
3. Aşağıdaki gibi numaralandırılmış hizalama seçeneklerinden hangisi üst kısmı referans noktası olarak grafiksel öğeleri hizalar?



- a) 1
 - b) 2
 - c) 3
 - d) 4
 - e) 5
4. Akıllı kılavuzları aktifleştirmek veya pasifleştirmek için hangi menüden yararlanılabilir?
 - a) Düzen>Göster> Akıllı Kılavuzlar
 - b) Dosya> Akıllı Kılavuzlar
 - c) Görünüm>Göster> Akıllı Kılavuzlar
 - d) Görünüm>Kılavuz ekle>Akıllı Kılavuzlar
 - e) Pencere>Katmanlar>Akıllı Kılavuzlar
 5. Cetvellerin başlangıç konumunun bulunduğu yer aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Cetvel başlığı
 - b) Yaslama yeri
 - c) Sıfır konumu
 - d) Cetvel boşluğu
 - e) Hizalama boşluğu

6. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop CC 2018 programında kullanılabilecek bir renk modu değildir?
- a) RGB
 - b) CMYK
 - c) Gri tonlamalı
 - d) Katmanlı renkler
 - e) Lab renk
7. Aşağıdakilerden hangisi hazırlanan bir tasarımı yatay pozisyondaki bir kâğıda bastırmak için kullanılması gereken yazdırma seçeneklerindendir?
- a) Ölçeklendirme
 - b) Mizanpaj
 - c) Seçili alanı yazdır
 - d) Kopya sayısı
 - e) Yazdırma işaretleri
8. Hazırlanan bir grafiksel öğedeki renklerin, yazıcıdan basılmadan önce önizlemesini yapmak için aşağıdakilerden hangisi kullanılabilir?
- a) Katmanları çoğalt
 - b) Akıllı renkler
 - c) Prova renkleri
 - d) Katmanlı renkler
 - e) RGB renkler
9. Kılavuzları kilitlemek için aşağıdaki kısayol tuş kombinasyonundan hangisi yararlanılabilir?
- a) Ctrl+P
 - b) Ctrl+Alt+P
 - c) Alt+Ctrl
 - d) Alt+Ctrl+P
 - e) Alt+Ctrl+Ş
10. Izgaralar arasındaki Alt Bölümler değerini 3 yaptığınızda ızgaralarla ilgili olarak aşağıdaki işlemlerden hangisini yapmış olursunuz?
- a) Herbir ızgarayı kendi içerisinde 3x3 ölçeğinde alt bölümlere ayırma
 - b) Seçilen ızgarayı kendi içerisinde 2x3 ölçeğinde alt bölümlere ayırma
 - c) Aktif ızgarayı kendi içerisinde 3x3 ölçeğinde alt bölümlere ayırma
 - d) Pasif ızgarayı kendi içerisinde 3 inç ölçeğinde alt bölümlere ayırma
 - e) Kılavuz çizgilerini 3x3 ölçeğinde alt bölümlere ayırma

Cevap Anahtarı

1.d, 2.e, 3.a, 4.c, 5.b, 6.d, 7.b, 8.c, 9.e, 10.a

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Photoshop. (2018). Otomatik hizalama seçenekleri. 23 Mayıs 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/aligning-layers.html> adresinden erişildi.
- [2] İnç Ölçü Birimi. (2018). İngiliz ölçü birimi inç. 25 Mayıs 2018 tarihinde <https://inc.hesaplama.net/> adresinden erişildi.
- [3] Renk Modları. (2018). Photoshop CC 2018 Renk modları. 18 Eylül 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/color-modes.html> adresinden erişildi.

FİLTRELER VE DEĞİŞİMLER



İÇİNDEKİLER

- Filtre Uygulama
- Filtre Galerisi
- Uyarlanabilir Geniş Açık
- Sıvılaştırma Filtresi
- Ufuk Noktası



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Görüntüler üzerinde filtre uygulama işlemlerini yapabileceksiniz.
- Filtre türlerini ve özelliklerini söyleyebileceksiniz.
- Filtre ayarlamalarını yapabileceksiniz.

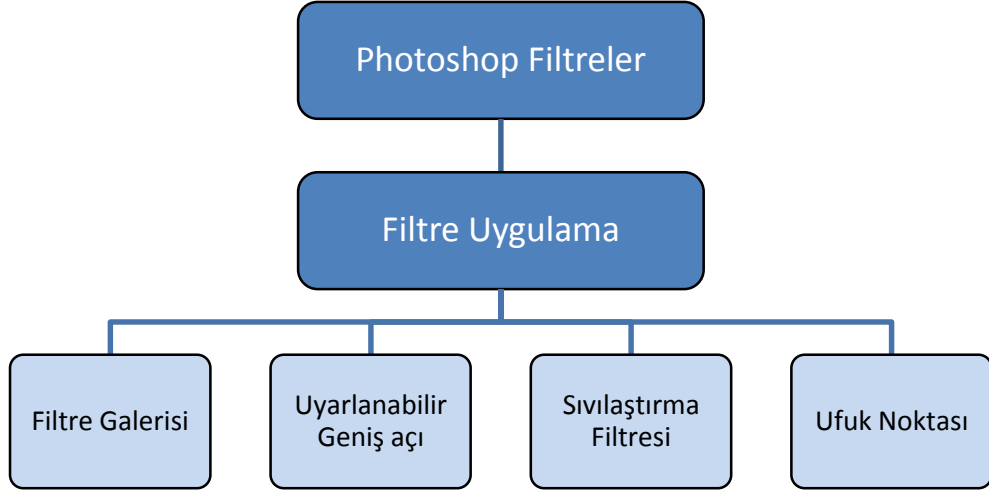


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

**Dr. Öğr. Üyesi Zeynep
TURAN**

ÜNİTE 7



GİRİŞ

Photoshop programında filtreler, resmin bir kısmına ya da tümüne çeşitli efektler uygulamayı sağlar. Filtreleri kullanarak kullandığınız resimlerin ışık ve renkleriyle oynamalar ve değişiklikler yapabilirsiniz. Photoshop programının içinde yer alan filtreler **Filtre** menüsü içerisinde yer almaktadır. Photoshop programının içerisinde yer alan filtreler olduğu gibi dışarıdan programa entegre edebileceğiniz filtreler de bulunmaktadır. Dışarıdan eklenen filtreler **Filtre** menüsünün alt kısmında yer almaktadır [1].

Photoshop programında bir filtreyi kullanmak için **Filtre** menüsünü seçmeniz gerekmektedir. **Filtre** kullanırken dikkat edilmesi gereken noktalar aşağıdaki gibidir:



Photoshop programında filtre işlemleri **Filtre** menüsü kullanılarak gerçekleştirilebilir.

- Filtre uygulayabilmek için etkin bir katmanın veya bir seçimin kullanılması gerekmektedir.
- Kullanılmak istenen çoğu filtre, **Filtre Galerisi** kullanılarak tek tek uygulanabilir.
- Bitmap biçimindeki ve dizinlenmiş renkte resimlere filtre uygulanamaz.
- **8 bitlik** resimlere tüm filtreler uygulanabilirken, bazı filtreler sadece **RGB** modundaki resimlere uygulanabilir.
- **16 bitlik** resimlere uygulanabilecek filtreler şu şekildedir: Sıvılaştırma, Ufuk Noktası, Ortalama Bulanıklaştırma, Bulanıklaştırma, Daha Fazla Bulanıklaştırma, Kutu Bulanıklaştırma, Gauss Bulanıklığı, Mercek Bulanıklığı, Hareket Bulanıklığı, Radyal Bulanıklık, Yüzey Bulanıklaştırma, Şekil Bulanıklığı, Mercek Düzeltmesi, Parazit Ekleme, Gürültüyü Temizleme, Toz ve Çizikler, Medyan, Parazit Azaltma, Lifler, Bulutlar, Fark Bulutları, Mercek Parlaması, Keskinleştirme, Kenarları Keskinleştirme, Daha Fazla Keskinleştirme, Akıllı Keskinleştirme, Keskinliği Azaltma Maskesi, Kabartma, Kenarları Bulma, Solarizasyon, Taramasız Hale Getirme, NTSC Renkleri, Özel, Yüksek Geçiş, Maksimum, Minimum ve Kaydırma.
- **32 bitlik** resimlere uygulanabilecek filtreler şu şekildedir: Ortalama Bulanıklık, Kutu Bulanıklığı, Gauss Bulanıklığı, Hareket Bulanıklığı, Radyal Bulanıklık, Şekil Bulanıklığı, Yüzey Bulanıklaştırma, Parazit Ekleme, Bulutlar, Mercek Parlaması, Akıllı Keskinleştirme, Keskinliği Azaltma Maskesi, Taramasız Hale Getirme, NTSC Renkleri, Kabartma, Yüksek Geçiş, Maksimum, Minimum ve Kaydırma.
- Bir görüntüye filtre uygularken bilgisayarınızın RAM bellek kapasitesi yetersiz ise, hata uyarısı alabilirsiniz.
- Uyguladığınız filtreyi beğenmediğiniz durumlarda **Düzenle** menüsünde yer alan **Geri Al** komutunu kullanarak veya **Ctrl+Z** kısa yolunu kullanarak yapılan değişiklikleri geri alabilirsiniz.

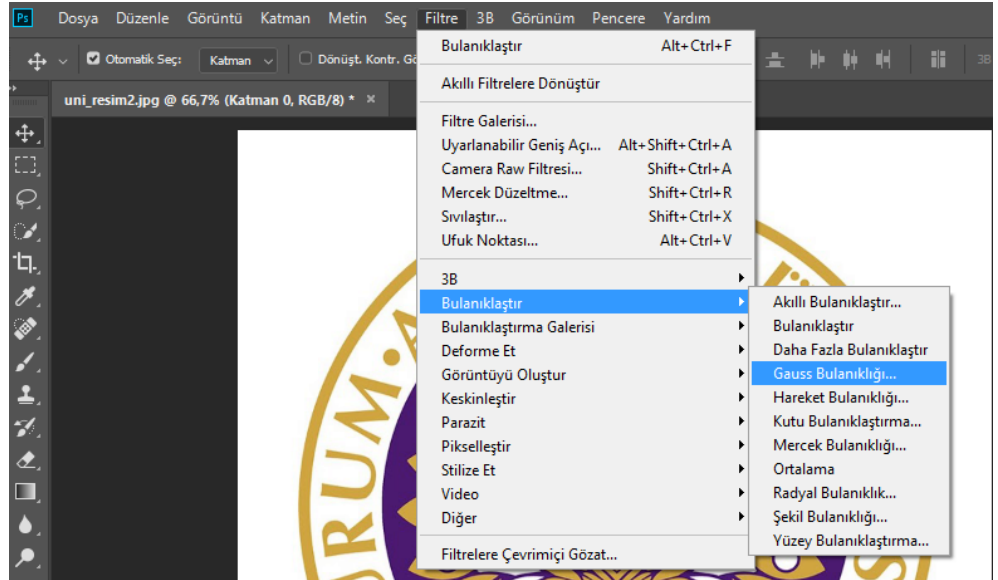
FİLTRE UYGULAMA

Photoshop programında uygulamak istediğiniz filtreyi aktif olan bir katmana veya Akıllı Nesne'ye uygulayabilirsiniz. Akıllı Nesnelere uygulanan filtreler üzerinde sonradan istenildiği zaman yeni ayarlamalar yapılabilir. Filtreleri uygulamak için aşağıdaki yolları izlemeniz gerekmektedir:

- Bir katmanın tamamına filtre uygulamak için katmanı seçerek etkin hale getiriniz. Eğer kullanmak istediğiniz filtreyi katmanın yalnızca bir bölümüne uygulamak istiyorsanız katmanın belirli bir kısmını seçmeniz gerekmektedir.
- Filtre ayarlarınızın sonradan değiştirilebilir bir şekilde olmasını istiyorsanız, filtreleyeceğiniz görüntüyü içeren **Akıllı Nesneyi** seçmeniz gerekmektedir.
- Gerekli seçim işlemlerini yaptıktan sonra Photoshop programında yer alan **Filtre** menüsünü seçiniz.
- **Filtre** menüsünü seçtikten sonra, menünün altında yer alan filtrelerden herhangi birini kullanarak filtreleme işlemini gerçekleştirebilirsiniz. Herhangi bir uyarı ya da pencere karşınıza çıkmadığı takdirde filtreleme işlemi gerçekleştirilir. Eğer karşınıza bir pencere ya da filtre galerisi çıkarsa, gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra **Tamam** düğmesine tıklayarak işleminizi bitirebilirsiniz.
- Örneğin; Şekil 7.1'de de görüldüğü gibi ekrandaki görüntüye filtre uygulamak için Photoshop programında yer alan **Filtre** menüsünden **Bulanıklaştır** Filtresi, oradan da **Gauss Bulanıklığı** filtresi seçilmiştir.

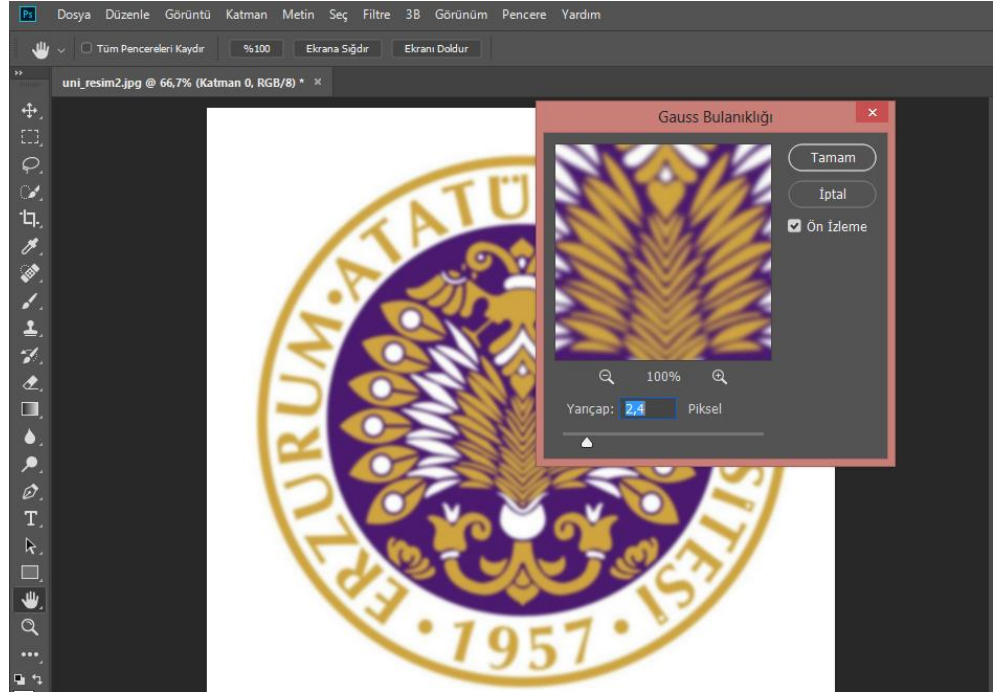


Fitre ayarlamalarının sonradan değiştirilebilmesi için **Akıllı Nesnelerin** kullanılması gerekmektedir.



Şekil 7.1. Filtre Menüsünden Filtre Seçimi

- Şekil 7.1'de görülen işlemler yapıldığında karşınıza Şekil 7.2'de ki pencere çıkacaktır. Şekil 7.2'de gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra **Tamam** düğmesine tıklayarak **Gauss Bulanıklığı** filtresinin ekrandaki görüntüye uygulanması işlemini tamamlayabilirsiniz.

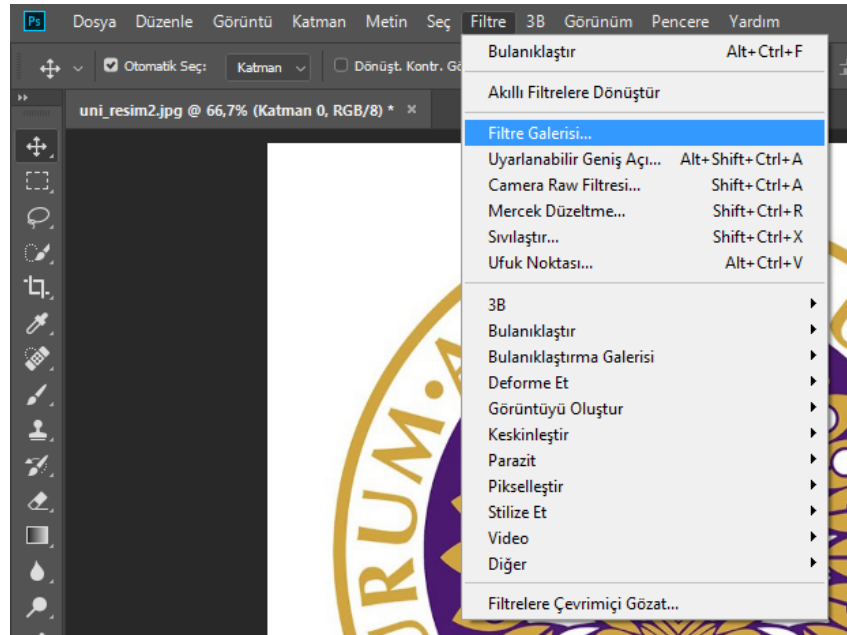


Şekil 7.2. Filtre Ayarları

Filtre Galerisi

Filtre Galerisi, birden çok filtrenin uygulanabildiği ve bu filtrelerin ön izlemelerinin yapılabilmesine olanak sağlayan bir bölümdür. Filtre Galerisine Photoshop programının *Filtre* menüsünden ulaşılabilir [2]. Filtre Galerisinde tüm filtreler yer almaz.

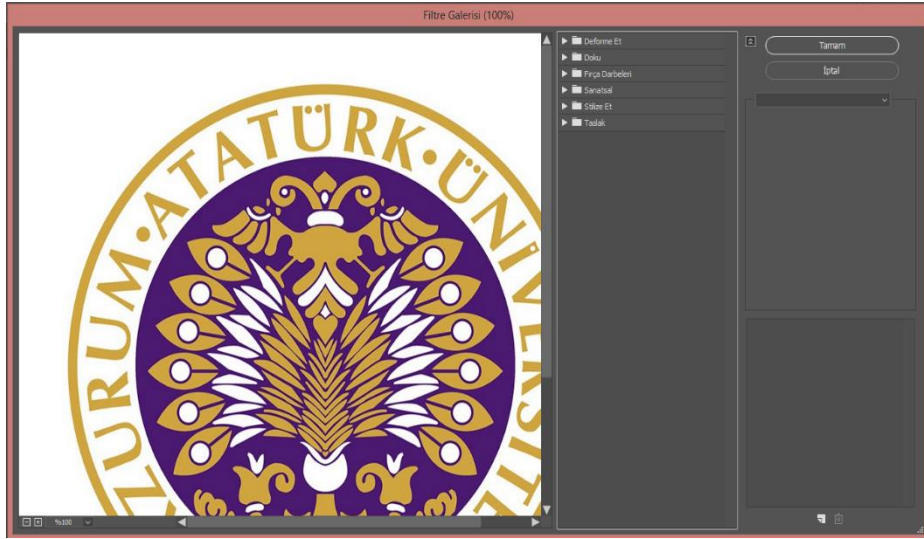
- Filtre Galerisini açabilmek için Şekil 7.3'te görüldüğü gibi Photoshop programında *Filtre* menüsünden *Filtre Galerisi* sekmesinin seçilmesi gerekmektedir.



Şekil 7.3. Filtre Galerisinin Seçimi

Filtre Galerisinde tüm filtreler yer almamaktadır.

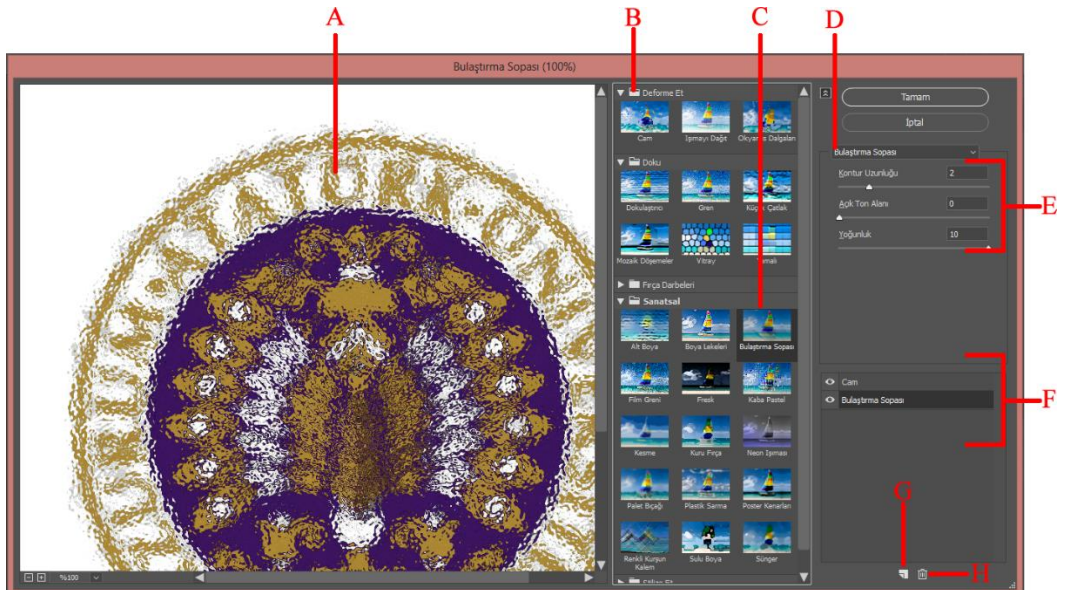
- Filtre Galerisine tıkladıktan sonra Şekil 7.4'te görülen pencere ekrana gelecektir. Bu pencereden istediğiniz Filtreyi seçerek gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra **Tamam** butonuna tıklayarak Filtre etkinin uygulanmasını sağlayabilirsiniz.



Şekil 7.4. Filtre Galerisi

Filtre galerisi kullanılarak uygulanacak filtrenin ön izlemesi yapılabilir.

- Örneğin; Şekil 7.5'te de görüldüğü gibi ekrandaki görüntüye Filtre Galerisi kullanılarak **Cam** ve **Bulaştırma Sopası** efektleri uygulanmıştır.
- Şekil 7.5'te görülen bölümleri inceleyelim. **A** ile işaretlenmiş olan bölüm filtre uygulanacak görüntünün ön izlemesinin görülmesini sağlayan bölümdür. **B** ile işaretlenmiş olan bölüm uygulanacak olan filtrelerin kategorilerini belirten bölümdür. **C** ile işaretlenmiş olan bölüm seçili olan filtrenin küçük resminin bulunduğu bölümdür. **D** ile işaretlenmiş olan bölüm filtrelerin açılır kutu halinde bulunduğu bölümdür. **E** ile işaretlenmiş olan bölüm seçmiş olduğunuz filtrenin seçeneklerinin bulunduğu bölümdür. **F** ile işaretlenmiş bölüm ise ekrandaki görüntüye uygulanan filtre efektlerini göstermektedir.



Şekil 7.5. Filtre Galerisini Kullanarak Filtre Uygulanması



Ekrandaki görüntüye üst üste filtre efekti uygulayabilmek için *Yeni Efekt Katmanı* oluşturulması gerekmektedir.

- Ekrandaki görüntüye üst üste filtre efekti uygulayabilmek için Şekil 7.5'te **G** harfi ile işaretlenmiş olan bölümdeki *Yeni Efekt Katmanı* simgesine tıklamanız gerekmektedir. Her bir yeni filtre ekleme sürecinde bu simgeye tıklayıp uygulamak istediğiniz filtreyi seçerek işlemi tekrarlamanız gerekmektedir.
- Ekrandaki görüntüye uygulamış olduğunuz filtrelerin sırasını değiştirmek için Şekil 7.5'te **F** harfi ile işaretlenmiş olan bölümdeki yerini değiştirmek istediğiniz filtreyi farenin sol tuşuna tıklayıp seçerek konumunu değiştirmeniz gerekmektedir.
- Ekrandaki görüntüye uygulamış olduğunuz filtrelerin sırasını değiştirmek için silmek istediğiniz filtreyi seçtikten sonra Şekil 7.5'te **H** harfi ile işaretlenmiş olan bölümdeki *Katmanı Sil* simgesine tıklayarak silebilirsiniz.
- Ekrandaki görüntü için tüm filtre ayarlamalarını yaptıktan sonra *Tamam* düğmesine tıklayarak işlemlerinizi tamamlayabilirsiniz.

Filtre Galerisi Filtre Efektleri

Bu başlık altında *Filtre Galerisi* içerisinde yer alan filtreler ve özellikleri anlatılmaktadır. Şekil 7.6'da da görüldüğü gibi Filtre Galerisi içerisinde altı farklı başlık altında listelenen çeşitli filtreler yer almaktadır. Bu filtreler sırasıyla Deforme etme filtreleri, Doku filtreleri, Fırça darbeleri filtreleri, Sanatsal filtreler, Stilize etme filtreleri ve Taslak filtreleridir [1].



Şekil 7.6. Filtre Galerisinde Yer Alan Filtreler

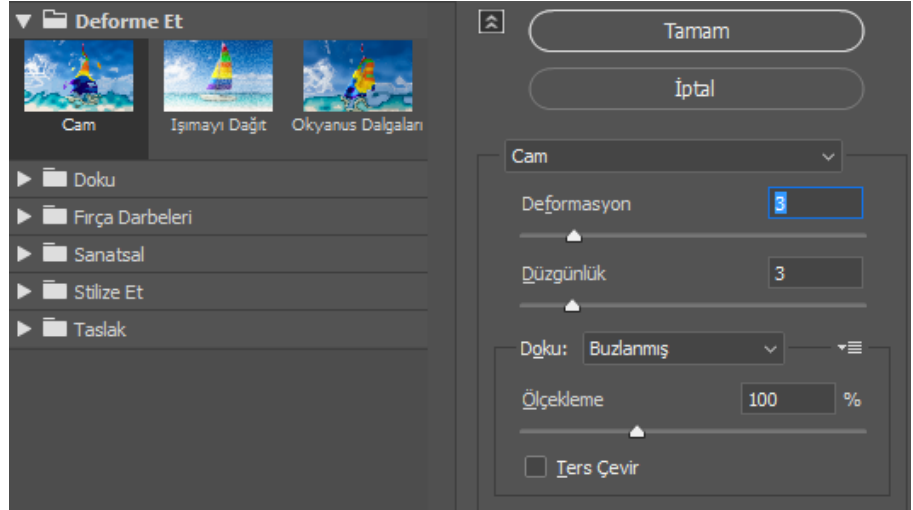
Deforme etme filtreleri

Deforme etme filtreleri, ekranda yer alan görüntü üzerinde deformasyon yaparak üç boyutlu veya farklı bir şekillendirmenin uygulanmasını sağlar. Deforme etme filtreleri kullanılırken, uygulanan filtrelerin çok fazla bellek kullanabileceği dikkat edilmesi gereken unsurlardan biridir. Deforme etme filtrelerinde Cam, Işımayı Dağıt ve Okyanus Dalgaları filtreleri yer almaktadır.

Cam filtresi, ekrandaki görüntünün farklı cam türleri içinden görünüyormuş gibi olmasını sağlar. Cam filtresini kullanırken Şekil 7.7'de de görülen ölçek, düzgünlük ve doku ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemi sonlandırabilirsiniz.

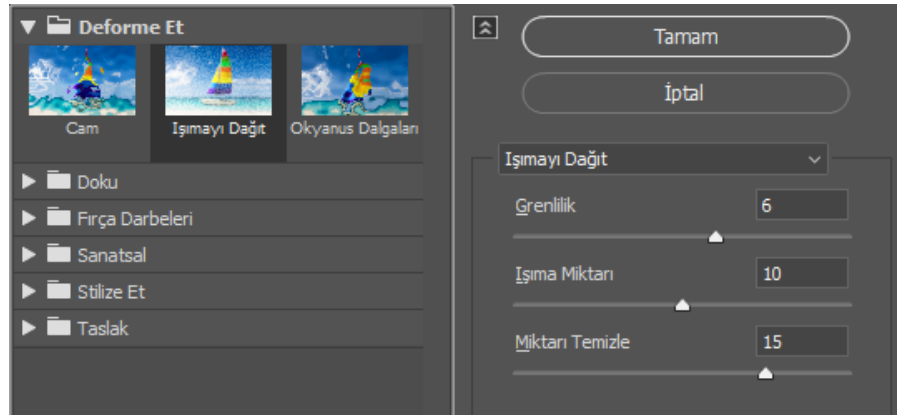


Işımayı dağıt filtresi kullanarak, görüntü üzerindeki ışımanın merkezden dışa doğru soluk görünmesi sağlanır.



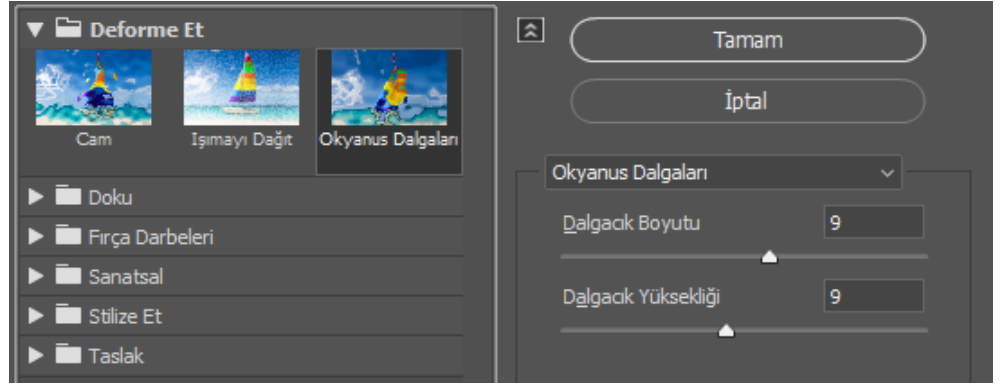
Şekil 7.7. Cam Filtresi ve Seçenekleri

Işımayı dağıt filtresi, ekrandaki görüntünün yumuşak dağıtma filtresinden görünüyormuş gibi olmasını sağlar. Filtre sayesinde ışıma, görüntünün merkezinden dışa doğru giderek solar. Işımayı dağıt filtresini kullanırken Şekil 7.8’de de görülen grenlilik, ışıma miktarı ve miktarı temizle bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.8. Işımayı Dağıt Filtresi ve Seçenekleri

Okyanus dalgaları filtresi, ekrandaki görüntünün üzerine damlalar ekleyerek görüntünün su altındaymış gibi olmasını sağlar. Işımayı dağıt filtresini kullanırken Şekil 7.9’da da görülen dalgacık boyutu ve dalgacık yüksekliği bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.

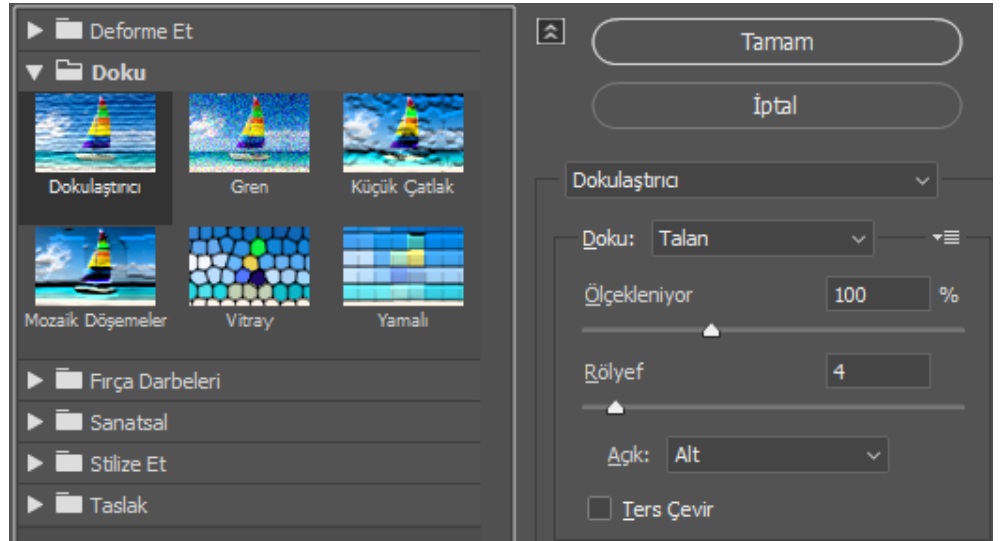


Şekil 7.9. Okyanus Dalgaları Filtresi ve Seçenekleri

Doku filtreleri

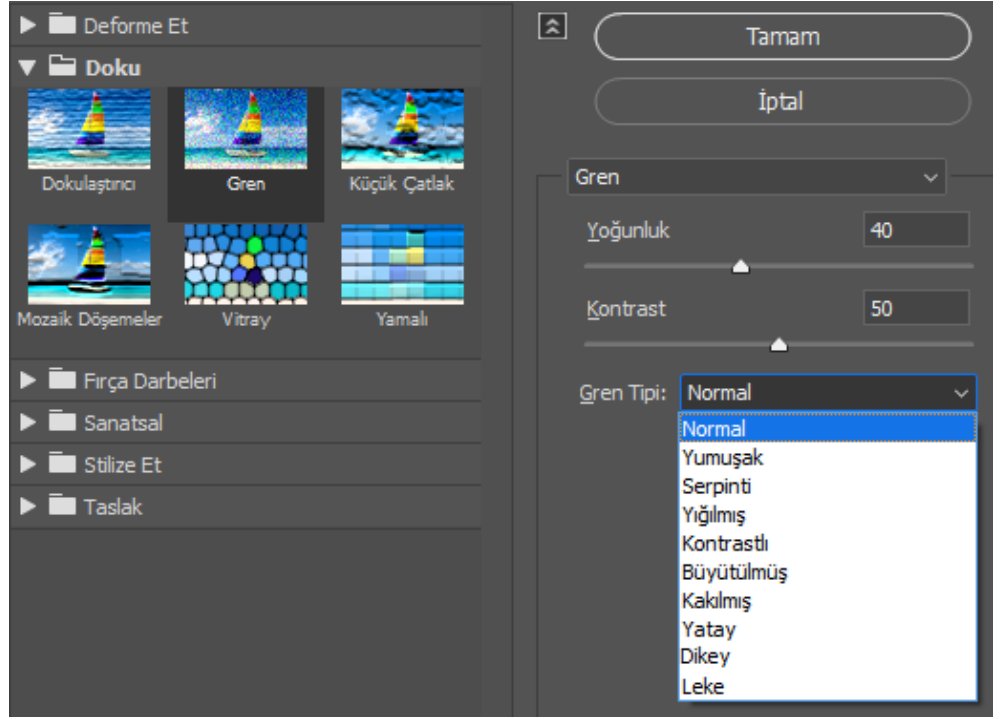
Doku filtreleri, ekranda yer alan görüntüye derinlik veya organik bir görünüm verilmesini sağlar. Doku filtrelerinde Dokulaştırıcı, Gren, Küçük Çatlak, Mozaik Döşemeler, Vitray ve Yamalı filtreleri yer almaktadır.

Dokulaştırıcı filtresi, ekrandaki görüntüye seçilen dokunun uygulanmasını sağlar. Dokulaştırıcı filtresini kullanırken Şekil 7.10'da da görülen doku, ölçekleniyor, rölyef ve açık ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.10. Dokulaştırıcı Filtresi ve Seçenekleri

Gren filtresi, farklı türdeki grenlere göre görüntüye doku eklenmesini sağlar. Gren filtresini kullanırken Şekil 7.11'de de görülen yoğunluk, kontrast ve gren tipi ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. Özellikle gren tipi bölümündeki seçenekleri kullanarak farklı doku türlerinin ekranda görüntüye eklenmesini sağlayabilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.

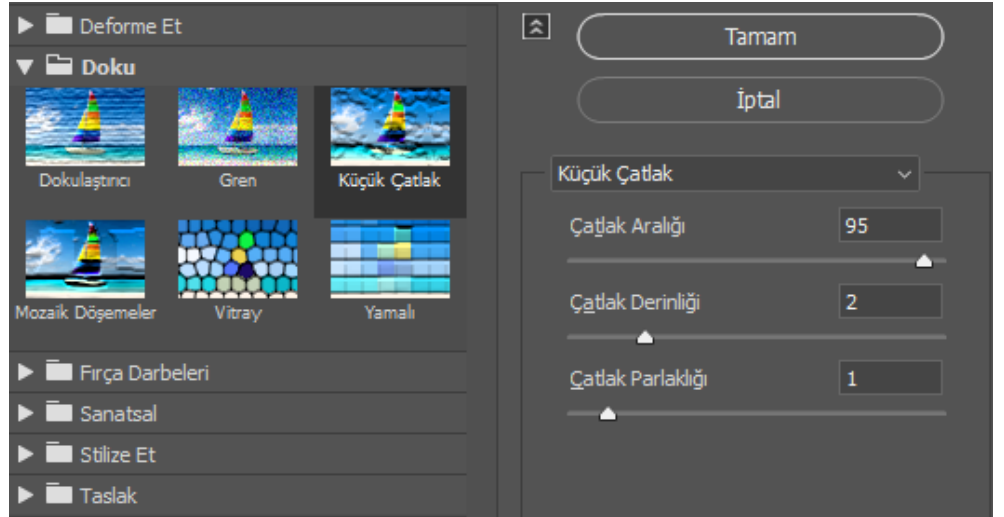


Şekil 7.11. Gren Filtresi ve Seçenekleri



Ekrendeki görüntü üzerinde küçük çatlaklardan oluşan bir ağın oluşmasını sağlamak için küçük çatlak filtresi kullanılabilir.

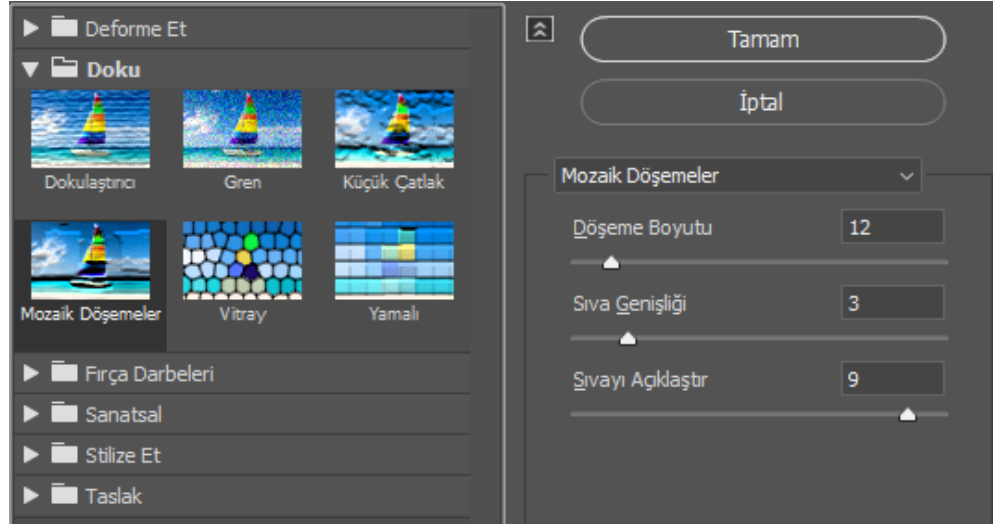
Küçük çatlak filtresi, ekrendeki görüntü üzerinde küçük çatlaklardan oluşan bir ağın oluşmasını sağlar. Gren filtresini kullanırken Şekil 7.12’de de görülen çatlak aralığı, çatlak derinliği ve çatlak parlaklığı ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrendeki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.12. Küçük Çatlak Filtresi ve Seçenekleri

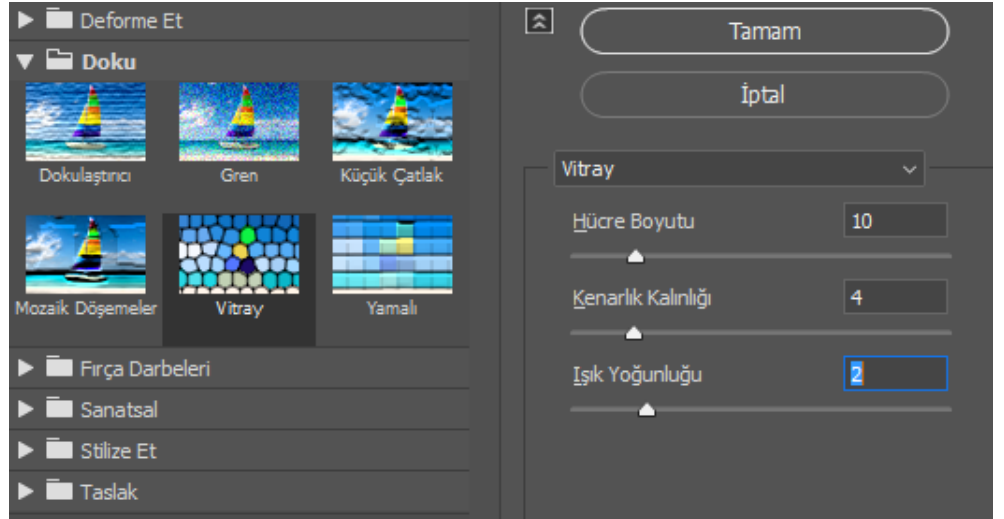
Mozaik döşemeler filtresi, ekrendeki görüntünün küçük karolardan yapılmış gibi görünmesini sağlar. Mozaik döşemeler filtresini kullanırken Şekil 7.13’de de görülen döşeme boyutu, sıva genişliği ve sıvayı açıklaştırmak ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde

ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.13. Mozaik Döşemeler Filtresi ve Seçenekleri

Vitray filtresi, ekrandaki görüntünün tek renkli bitişik hücrelerden oluşacak şekilde tekrar boyanmasını sağlar. Vitray filtresini kullanırken Şekil 7.14'te de görülen hücre boyutu, kenarlık kalınlığı ve ışık yoğunluğu ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.14. Vitray Filtresi ve Seçenekleri

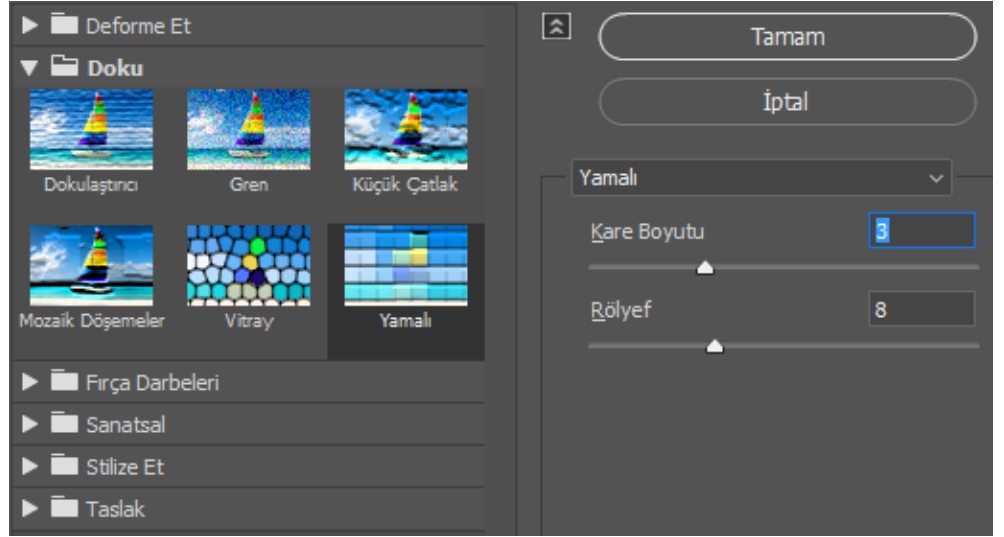
Yamalı filtresi, ekrandaki görüntü üzerindeki hakim renklere göre küçük karelere ayrılmış gibi görünmesini sağlar. Vitray filtresini kullanırken Şekil 7.15'te de görülen kare boyutu ve rölyef ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Vitray filtresi, doku filtreleri sekmesinde yer almaktadır.



Fırça darbeleri filtreleri, ekranda yer alan görüntüye güzel sanatlar tarzında bir görünüm verilmesini sağlar.

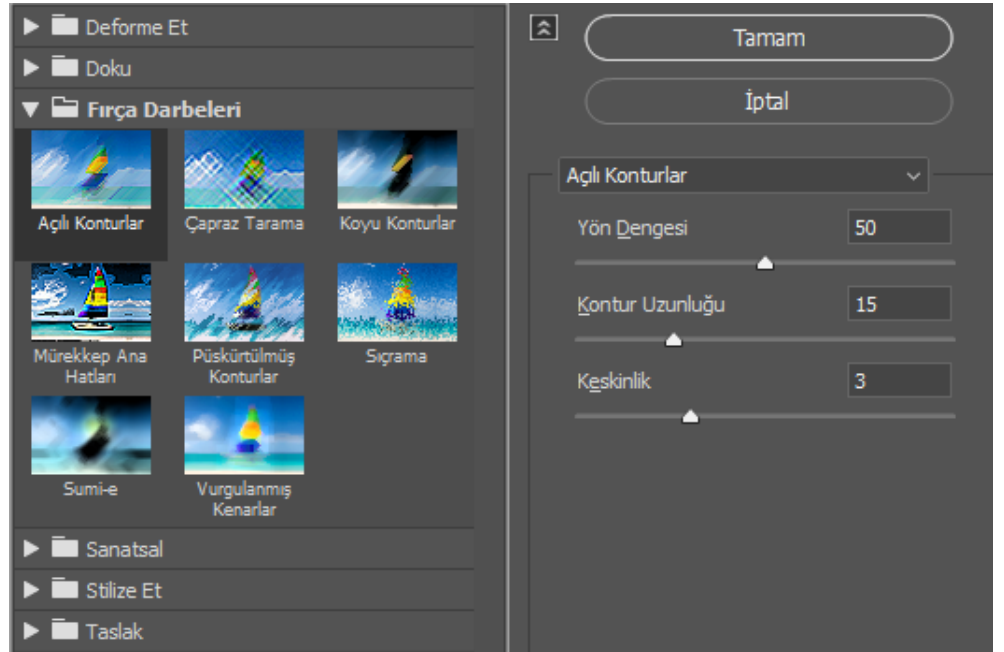


Şekil 7.15. Yamalı Filtresi ve Seçenekleri

Fırça darbeleri filtreleri

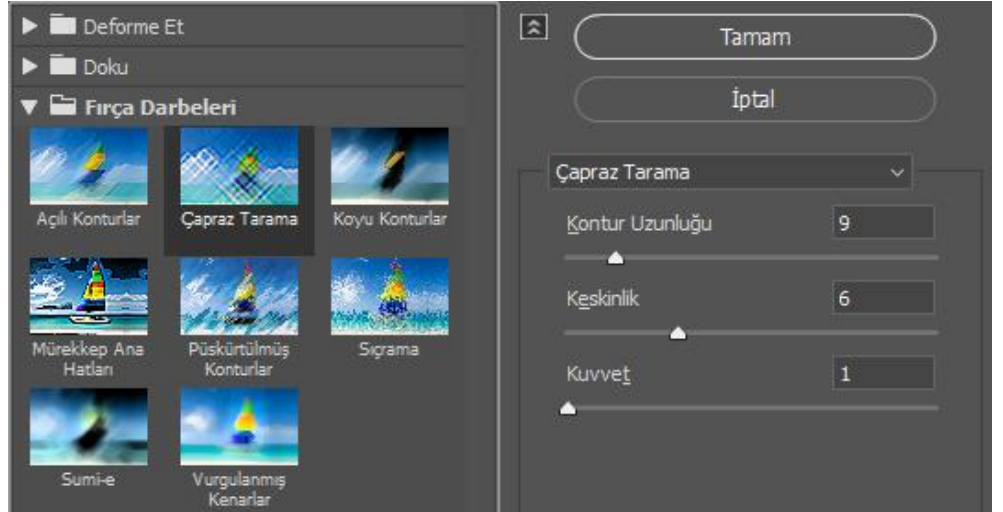
Fırça darbeleri filtreleri, ekranda yer alan görüntüye çeşitli fırça ve mürekkep darbesi efektleri aracılığıyla güzel sanatlar tarzında bir görünüm verilmesini sağlar. Fırça darbeleri filtrelerinde Açılı Konturlar, Çapraz Tarama, Koyu Konturlar, Mürekkep Ana Hatları, Püskürtülmüş Konturlar, Sıçrama, Sumi-e ve Vurgulanmış Kenarlar filtreleri yer almaktadır.

Açılı konturlar filtresi, ekrandaki görüntünün açık ve koyu renklerde boyanmasını sağlar. Açılı konturlar filtresini kullanırken Şekil 7.16'da da görülen yön dengesi, kontur uzunluğu ve keskinlik ayarlaması bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



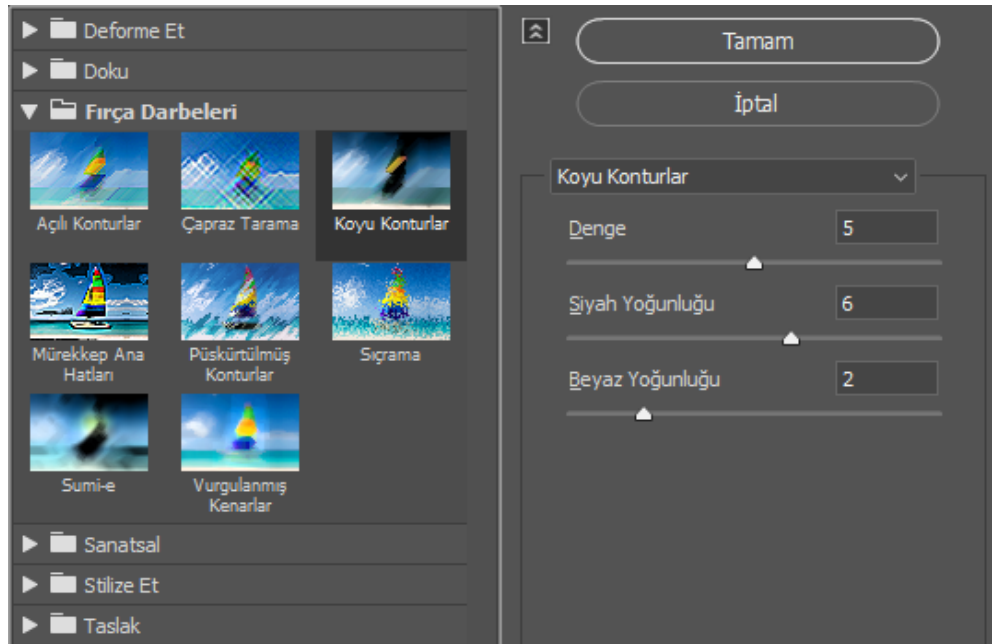
Şekil 7.16. Açılı Konturlar Filtresi ve Seçenekleri

Çapraz tarama filtresi, ekrandaki görüntünün genel hatlarını koruyarak, renkli alanlara kabartma eklenmesini sağlar. Çapraz tarama filtresini kullanırken Şekil 7.17’de de görülen kontur uzunluğu, keskinlik ve kuvvet bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



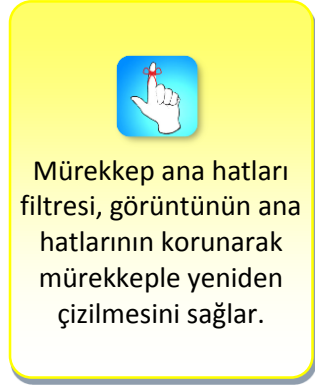
Şekil 7.17. Çapraz Tarama Filtresi ve Seçenekleri

Koyu Konturlar filtresi, ekrandaki görüntünün koyu alanlarını kısa ve koyu darbelerle, açık alanlarını ise uzun ve beyaz darbelerle boyanmasını sağlar. Koyu konturlar filtresini kullanırken Şekil 7.18’de de görülen denge, siyah yoğunluğu ve beyaz yoğunluğu bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.

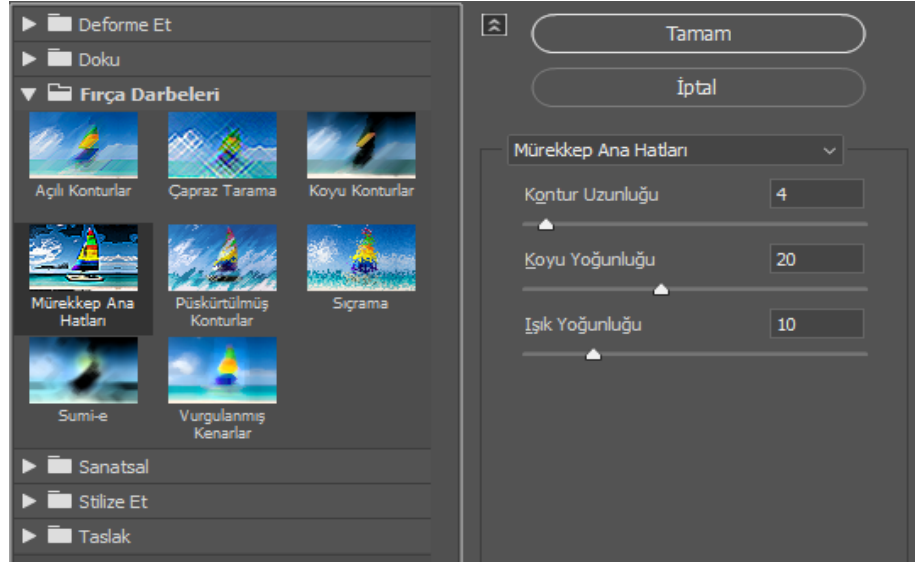


Şekil 7.18. Koyu Konturlar Filtresi ve Seçenekleri

Mürekkep ana hatları filtresi, ekrandaki görüntünün ana hatlarını koruyarak mürekkeple yeniden çizilmesini sağlar. Mürekkep ana hatları filtresini kullanırken Şekil 7.19'da da görülen kontur uzunluğu, koyu yoğunluğu ve ışık yoğunluğu bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Mürekkep ana hatları filtresi, görüntünün ana hatlarının korunarak mürekkeple yeniden çizilmesini sağlar.



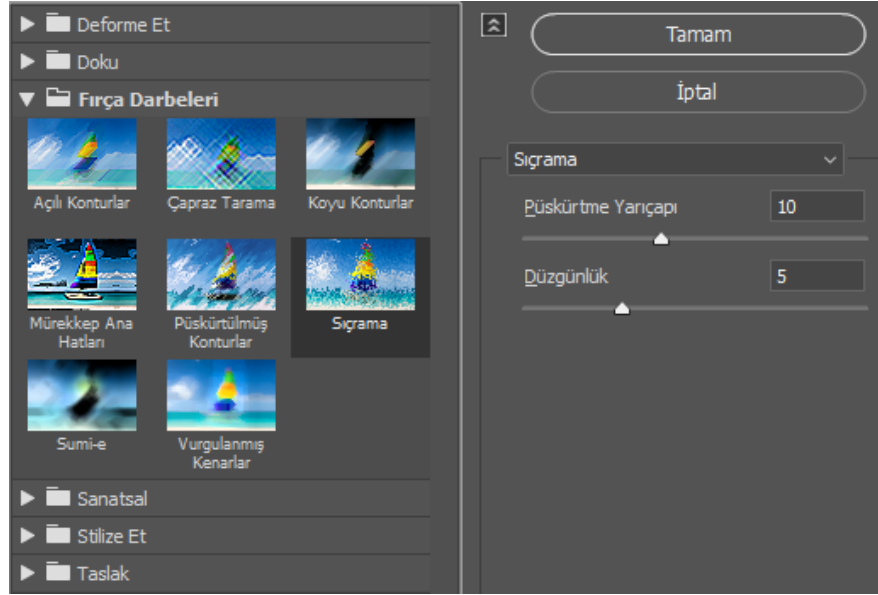
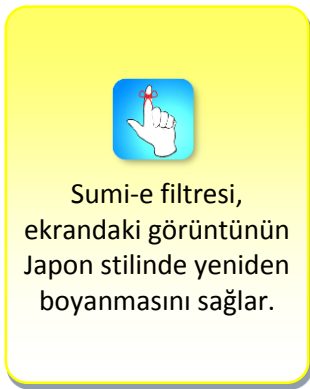
Şekil 7.19. Mürekkep Ana Hatları Filtresi ve Seçenekleri

Püskürtülmüş konturlar filtresi, ekrandaki görüntünün baskın renklerine göre, açılı ve püskürtülmüş renk konturlarıyla yeniden boyanmasını sağlar. Püskürtülmüş konturlar filtresini kullanırken Şekil 7.20'de de görülen kontur uzunluğu, püskürtme yarıçapı ve kontur yönü bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



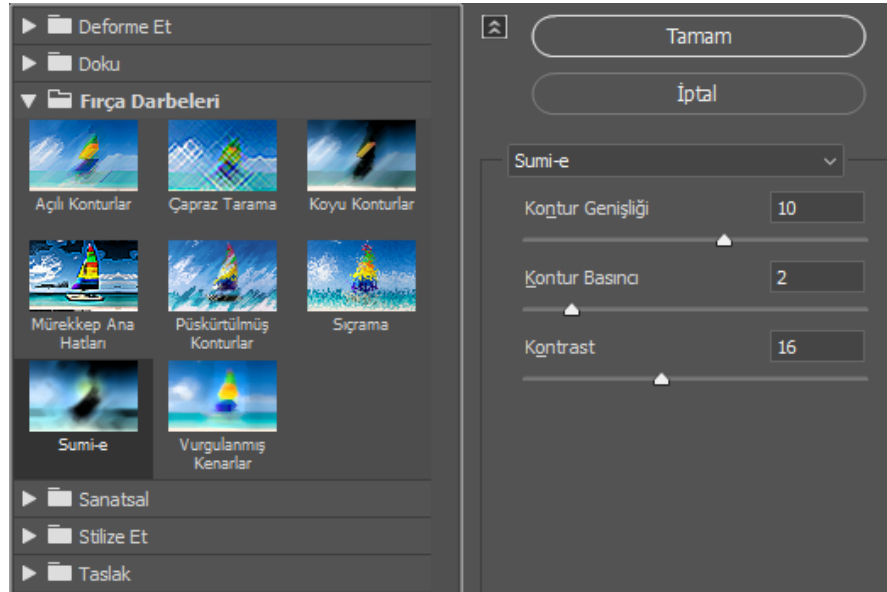
Şekil 7.20. Püskürtülmüş Konturlar Filtresi ve Seçenekleri

Sıçrama filtresi, ekrandaki görüntünün baskın renklerine göre dağınık renk konturlarıyla yeniden boyanmasını sağlar. Sıçrama filtresini kullanırken Şekil 7.21’de de görülen püskürtme yarıçapı ve düzgünlük bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.21. Sıçrama Filtresi ve Seçenekleri

Sumi-e filtresi, ekrandaki görüntünün Japon stilinde yeniden boyanmasını sağlar. Sumi-e filtresini kullanırken Şekil 7.22’de de görülen kontur genişliği, kontur basıncı ve kontrast bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.22. Sumi-e Filtresi ve Seçenekleri

Vurgulanmış kenarlar filtresi, ekrandaki görüntünün kenarlarının vurgulanmasını sağlar. Vurgulanmış kenarlar filtresini kullanırken Şekil 7.23'te de görülen kenar genişliği, kenar parlaklığı ve düzgünlük bölümlerini kullanarak istediğiniz görünümü elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz görünümü elde ettikten sonra Tamam düğmesine tıklayarak filtrenizi ekrandaki görüntüye ekleme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Şekil 7.23. Sumi-e Filtresi ve Seçenekleri



Sanatsal filtrelerinin hepsi filtre galerisi kullanılarak uygulanabilir.

Sanatsal filtreleri

Sanatsal filtreleri, ekranda yer alan görüntüye ressamlık tarzında sanatsal efektler verilmesini sağlar. Sanatsal filtrelerinde Alt Boya, Boya Lekeleri, Bulaştırma Sopası, Film Greni, Fresk, Kaba Pastel, Kesme, Kuru Fırça, Neon Işması, Palet Bıçağı, Plastik Sarma, Poster Kenarları, Renkli Kurşun Kalem, Sulu Boya ve Sünger filtreleri yer almaktadır. Filtre galerisi kullanılarak sanatsal filtrelerin hepsi uygulanabilir.

Stilize etme filtreleri

Stilize etme filtreleri, ekranda yer alan görüntünün kontrastının artırılmasını sağlar. Stilize etme filtrelerinde yalnızca Işıyan Kenarlar filtresi yer almaktadır. Photoshop programındaki Filtre menüsünün altındaki alandan farklı stilize etme filtreleri uygulanabilir.

Taslak filtreleri

Taslak filtreleri, ekranda yer alan görüntüye çoğunlukla üç boyutlu efektler verilerek, elle çizilmiş görünümü sağlar. Taslak filtrelerinde Bas Rölyef, Damga, Fotokopi, Füzen, Grafik Kalem, Krom, Mum Kalem, Not Kâğıdı, Plaster, Su Kâğıdı, Şebekeleşme, Tebeşir ve Füzen, Yarı Ton Desen ve Yırtık Kenarlar filtreleri yer almaktadır. Photoshop programında Filtre Galerisi aracılığıyla bütün taslak filtreleri uygulanabilir.

Uyarlanabilir Geniş Aç

Uyarlanabilir Geniş Aç özelliği Photoshop programında, görüntülerde geniş açılı merceklerin kullanımından kaynaklanan mercek deformasyonunu düzeltmek için kullanılır. Uyarlanabilir geniş aç özelliği sayesinde panoramik görüntülerde ve geniş açılı merceklerle çekilen fotoğraflarda eğik görünen çizgiler düzenlenebilir.

Görüntüde kullandığınız filtre ayarlarını daha sonra yeniden düzenlenebilir şekilde ayarlamak için katmanı akıllı bir nesneye dönüştürmeniz gerekmektedir. Katmanı akıllı nesneye dönüştürmek için, dönüştürmek istediğiniz katmanı seçtikten sonra Katmanlar > Akıllı Nesneler > Akıllı Nesneye Dönüştür yolunu takip etmeniz gerekmektedir.

Uyarlanabilir Geniş Aç özelliğini kullanabilmek için Photoshop programında Filtre menüsünden “Uyarlanabilir Geniş Aç” menüsüne tıklamanız gerekmektedir. Bu özelliği kullanmanın kısa yolu ise Alt+Shift+Ctrl+A tuş bileşenidir. Uyarlanabilir geniş aç özelliği penceresini açtığınızda karşınıza çıkan ekrandan bir düzeltme türü seçmeniz gerekmektedir.

Bu düzeltmeler Balık Gözü, Perspektif, Tam Küresel ve Otomatik seçenekleridir. Balıkgözü düzeltmesi balıkgözü merceği kaynaklı kavislerin düzeltilmesini sağlar. Perspektif düzeltmesi görüş açısı ve kamera eğimi kaynaklı birleşen çizgilerin düzeltilmesini sağlar. Tam küresel düzeltmesi ise 360 derece panoramaların düzeltilmesini sağlar. Otomatik düzeltme ise, programın otomatik olarak düzeltmeleri ayarlamasını sağlar.

Sıvılaştırma Filtresi

Sıvılaştırma özelliği Photoshop programında, görüntüde belirlenen bir alanı itmeyi, çekmeyi, yansıtmayı, büzmeyi ve şişirmeyi sağlar. Sıvılaştırma filtresini kullanarak görüntü üzerinde sanatsal efektler oluşturabileceğiniz gibi görüntünün rötüşlanmasını da sağlayabilirsiniz. Sıvılaştırma özelliğini kullanabilmek için Photoshop programında Filtre menüsünden Sıvılaştır seçeneğine tıklanması gerekmektedir. Bu özelliği kullanmanın kısa yolu ise Shift+Ctrl+X tuş bileşenidir. Sıvılaştırma filtresi ile ilgili daha fazla özelliğe ulaşmak için Gelişmiş Mod’un seçilmesi gerekmektedir. Sıvılaştırma filtresi uygulamak için açılan iletişim kutusunda Sıvılaştır filtresi için araçlar, seçenekler ve görüntü izlemesi bölümleri bulunmaktadır.

Sıvılaştırma filtresini kullanırken, ön izleme görüntüsünü büyütüp küçültebilirsiniz. Görüntüyü büyütmek için ön izleme görüntüsünün içinde tıklatın ya da sürükleyin. Görüntüyü küçültmek için Alt tuşunu (Windows) ya da Option tuşunu (Mac) basılı tutarak ön izleme yaptığınız görüntünün içinde tıklayın ya da sürüklemeyi gerçekleştirin.

Sıvılaştırma filtresini kullanırken, ön izleme görüntüsü üzerinde gezinebilirsiniz. Ön izleme görüntüsü üzerinde gezinme işlemi gerçekleştirilmek için Sıvılaştır iletişim kutusunda El aracını seçerek ön izleme görüntüsünün içinde sürüklemeyi gerçekleştirin.



Sıvılaştırma filtresi, Akıllı Nesneleri destekler ve akıllı filtre olarak uygulanabilir. Sıvılaştırma filtresi Akıllı Nesne video katmanlarını da desteklemektedir. Sıvılaştırma filtresi Akıllı nesneye uygulanırken, ağlar belgeye otomatik olarak kaydedilir. Akıllı Nesnelere uygulanan ağlara sıkıştırma işlemi yapılır ve Sıvılaştırma filtresi yeniden uygulanırken yeniden düzenleme işlemleri yapılabilir. Gömülü olan ağlar sıkıştırılmış olsalar bile dosya boyutunu artırırlar. Sıvılaştırma filtresini akıllı filtre olarak uygulamak için:

1. Katmanlar panelinde bir Akıllı Nesne katmanını seçiniz.
2. Filtre menüsünde Sıvılaştır seçeneğini belirleyiniz.

Sıvılaştırma filtresini kullanarak görüntüler üzerinde deformasyon işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. Sıvılaştır iletişim kutusunda yer alan birkaç araç farenin tuşuna basılı tuttuğunuz ya da sürüklemeye işlemini gerçekleştirdiğiniz zaman fırça alanının deforme edilmesini sağlar. Deformasyon fırça alanının merkezinde yoğunlaşır ve farenin tuşuna basılı tuttuğunuz sürece ya da bir alanın üzerinde tekrar tekrar sürüklemeye işlemini gerçekleştirdikçe efekt artar.

Deformasyon araçları şu şekildedir:

- **İleri Çarpıtma aracı** : İleri çarpıtma aracı görüntünün üzerinde sürüklemeye işlemini gerçekleştirdiğinizde piksellerin ileriye doğru itilmesini sağlar.
- **Yeniden Yapılandırma aracı** : Yeniden yapılandırma aracı önceden eklemiş olduğunuz deformasyonun ters çevrilmesini sağlar. Bu işlemi gerçekleştirmek için fare tuşuna basılı tutarak sürüklemeniz gerekmektedir.
- **Saat Yönünde Burgu aracı** : Saat Yönünde Burgu aracı fare tuşuna basılı tutarken ya da sürüklerken piksellerin saat yönünde döndürülmesini sağlar. Pikselleri saatin tersi yönünde döndürmek için fare tuşunu basılı tutarken ya da sürüklerken Alt tuşunu (Windows) ya da Option tuşunu (Mac) basılı tutmanız gerekmektedir.
- **Büzme aracı** : Büzme aracı fare tuşunu basılı tutarken ya da sürüklerken piksellerin fırça alanının merkezine taşınmasını sağlar.
- **Şişirme aracı** : Şişirme aracı fare tuşunu basılı tutarken ya da sürüklerken piksellerin fırça alanının merkezinden uzaklaştırılmasını sağlar.
- **Sola İt aracı** : Sola İt aracı piksellerin taşınmasını sağlar. Sola İt aracını düz yukarı sürüklediğinizde pikseller sola doğru taşınır, aşağı doğru sürüklerseniz pikseller sağa doğru taşınır. Ayrıca Sola İt aracını kullanarak bir nesnenin boyutunu büyütüp küçültebilirsiniz. Bir nesnenin boyutunu büyötmek için Sola İt aracını saat yönünde sürükleyebilirsiniz. Bir nesnenin boyutunu küçöltmek için saatin tersi yönünde sürüklemeye işlemini gerçekleştirebilirsiniz.

Ufuk Noktası

Ufuk noktası özelliği Photoshop programında, perspektif düzenlemeyi sağlar [2]. Ufuk noktası özelliğini kullanarak görüntü üzerinde boyama, klonlama, kopyalama, yapıştırma ve dönüştürme işlemlerini yapabilirsiniz. Görüntüdeki perspektife ilişkin düzlem bilgilerini korumak için belgelerin PSD, TIFF ya da JPEG formatında kaydedilmesi gerekmektedir. Ufuk noktası aracını kullanabilmek için Photoshop programında Filtre Menüsünden Ufuk Noktası seçeneğine tıklanması gerekmektedir. Bu özelliği kullanmanın kısa yolu ise Alt+Ctrl+V tuş bileşenidir.



Bireysel Etkinlik

- Atatürk Üniversitesine ait üç adet görüntüye filtre galerisini kullanarak efektler veriniz.



Özet

- Filtreler, resmin bir kısmına ya da tamamına çeşitli etkiler uygulanmasını sağlarlar. Photoshop programı içerisinde yer alan filtreleri kullanarak görüntülerin renk ve ışıklarını ayarlayıp istediğiniz görüntüyü elde edebilirsiniz.
- Photoshop programında yer alan filtreler programın üst menüsünde yer alan Filtre bölümünde bulunmaktadır.
- Photoshop programının kendine ait filtreleri bulunduğu gibi dışarıdan da hazır filtreler ekleyebilirsiniz. Dışarıdan eklenen filtreler Filtre menüsünün alt kısmında yer alır.
- Photoshop programında bir filtrenin uygulanabilmesi için görüntünün yer aldığı katmanın etkin olması gerekmektedir.
- Photoshop programında Filtre menüsü altında çeşitli filtreler bulunduğu gibi Filtre Galerisi bölümü kullanılarak da çeşitli filtreler eklenebilir. Filtre galerisi Filtre menüsü altında yer almaktadır. Filtre galerisinde tüm filtreler yer almaz ve filtre galerisini kullandığınızda uyguladığınız filtrelerin ön izlemelerini de görüntüleyebilirsiniz.
- Bitmap türünde olan resimlere ve dizinlenmiş renkteki görüntülere filtre uygulanamaz. 8 bitlik resimlere tüm filtreler uygulanabilirken, bazı filtreler sadece RGB modundaki resimlere uygulanabilir.
- Photoshop programında bir görüntüye filtre uygularken bilgisayarınızın RAM bellek kapasitesinin yetersiz olması durumunda, programda hata uyarısı ile karşılaşabilirsiniz.
- Photoshop programında uyguladığınız filtreyi geri almak veya değiştirmek isterseniz Düzenle menüsünde yer alan Geri Al seçeneğini kullanarak yaptığınız değişiklikleri geri alabilirsiniz. Geri Alma seçeneğinin kısa yolu ise Ctrl+Z tuş kombinasyonudur.
- Photoshop programında uygulamak istediğiniz filtreyi aktif olan bir katmana veya Akıllı Nesne'ye uygulayabilirsiniz. Akıllı Nesnelere uygulanan filtreler üzerinde sonradan istenildiği zaman yeni ayarlamalar ve düzenlemeler yapılabilir.
- Uyarlanabilir geniş açılı özelliği Photoshop programında, görüntülerde geniş açılı merceklerin kullanımından kaynaklanan mercek deformasyonunu düzeltmek için kullanılır. Uyarlanabilir geniş açılı özelliği sayesinde panoramik görüntülerde ve geniş açılı mercek çekilen fotoğraflarda eğik görünen çizgiler düzenlenebilir.
- Sıvılaştırma özelliği Photoshop programında, görüntüde belirlenen bir alanı itmeyi, çekmeyi, yansıtmayı, büzmeyi ve şişirmeyi sağlar. Sıvılaştırma filtresini kullanarak görüntü üzerinde sanatsal efektler oluşturabileceğiniz gibi görüntünün rötüşlanmasını da sağlayabilirsiniz.
- Ufuk noktası özelliği Photoshop programında, perspektif düzenlemeyi sağlar. Ufuk noktası özelliğini kullanarak görüntü üzerinde boyama, klonlama, kopyalama, yapıştırma ve dönüştürme işlemlerini yapabilirsiniz. Görüntüdeki perspektife ilişkin düzlem bilgilerini korumak için belgelerin PSD, TIFF ya da JPEG formatında kaydedilmesi gerekmektedir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

- Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta resmin bir kısmına ya da tümüne çeşitli efektler uygulamayı sağlar?
 - Katman
 - Filtre
 - Metin
 - Araç çubukları
 - Görünüm menüsü
- Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta dışarıdan eklenen filtrelerin yer aldığı bölümdür?
 - Filtre menüsü alt kısmında
 - Filtre galerisi içerisinde
 - Araç çubukları içerisinde
 - Pencere menüsünde
 - Dosya menüsünde
- Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta eklenen filtreyi geri almak için kullanılan kısa yol tuşudur?
 - Ctrl+X
 - Ctrl+C
 - Ctrl+V
 - Ctrl+P
 - Ctrl+Z
- Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta filtre kullanırken dikkat edilmesi gereken hususlardan biri değildir?
 - Filtre uygulayabilmek için görüntünün yer aldığı katmanın etkin olması gerekmektedir.
 - Bitmap biçimindeki görüntülere filtre uygulanamaz.
 - Filtreler sadece Filtre Galerisi kullanılarak eklenebilir.
 - Üst üste filtre uygulanabilir.
 - Bazı filtreler sadece RGB renk moduna uygulanabilir.
- Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta tüm filtrelerin uygulanabileceği resim türüdür?
 - 16 bit resimler
 - Bitmap resimler
 - Png resimler
 - 8 bit resimler
 - RGB modundaki resimler

6. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta filtrenin sonradan istenildiğinde değiştirilebilmesini sağlar?
 - a) Akıllı nesneler
 - b) Filtre galerisi
 - c) Ufuk noktası
 - d) Uyarlanabilir geniş aç
 - e) Mercek düzeltme
7. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta Filtre Galerisine ulaşmak için izlenmesi gereken yoldur?
 - a) Filtre
 - b) Filtre > Filtre Galerisi
 - c) Filtre > Sıvılaştır
 - d) Filtre > Mercek düzeltme
 - e) Filtre Galerisi
8. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta Filtre Galerisi için doğru değildir?
 - a) Filtre galerisinde tüm filtreler yer alır.
 - b) Filtre galerisi kullanılarak üst üste farklı filtreler uygulanabilir.
 - c) Filtre galerisinde yer alan filtrelerin ayarlamaları yapılabilir.
 - d) Filtre galerisi aracılığıyla uygulanan filtrenin ön izlemesi yapılabilir.
 - e) Filtre galerisinde uygulanan filtrenin sırası değiştirilebilir.
9. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta Filtre Galerisi kullanılarak üst üste filtre eklemek için hangisinin yapılması gerekmektedir?
 - a) Eklenmek istenen filtre doğrudan seçilmelidir.
 - b) Yeni efekt katmanı eklenmelidir.
 - c) Shift tuşuna basılarak birden fazla filtre seçilmelidir.
 - d) Ctrl tuşuna basılarak birden fazla filtre seçilmelidir.
 - e) Shift+Ctrl kısa yolu kullanılmalıdır.
10. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop'ta Filtre Galerisi kullanılarak uygulanan filtreyi silmek için yapılması gereken işlemlendendir?
 - a) Eklenmek istenen filtre doğrudan seçilerek delete tuşuna basılmalıdır.
 - b) Yeni efekt katmanı simgesine tıklanmalıdır.
 - c) Shift + Delete tuş kombinasyonu kullanılmalıdır.
 - d) Ctrl tuşuna basılmalıdır.
 - e) Katmanı sil simgesine tıklanmalıdır.

Cevap Anahtarı

1.b, 2.a, 3.e, 4.c, 5.d, 6.a, 7.b, 8.a, 9.b,10.e

YARARLANILAN KAYNAKLAR

[1] Photoshop (2018). 27 Haziran 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/user-guide.html> adresinden erişildi.

[2] Gürkan, O. (2012). *Adobe Photoshop CS6*. Nirvana Yayınları: Ankara.

METİN İŞLEME



İÇİNDEKİLER

- Metin Ekleme İşlemleri
- Metin Sınırlama Kutusu İşlemleri
- Paneller
- Font İşlemleri
- Metin Üzerinde İşlemler



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Metin ekleme
 - Metin sınırlandırma kutusu
 - Panel
 - Font ve
- Metin üzerindeki işlemler başarılı bir şekilde uygulanabilecektir.

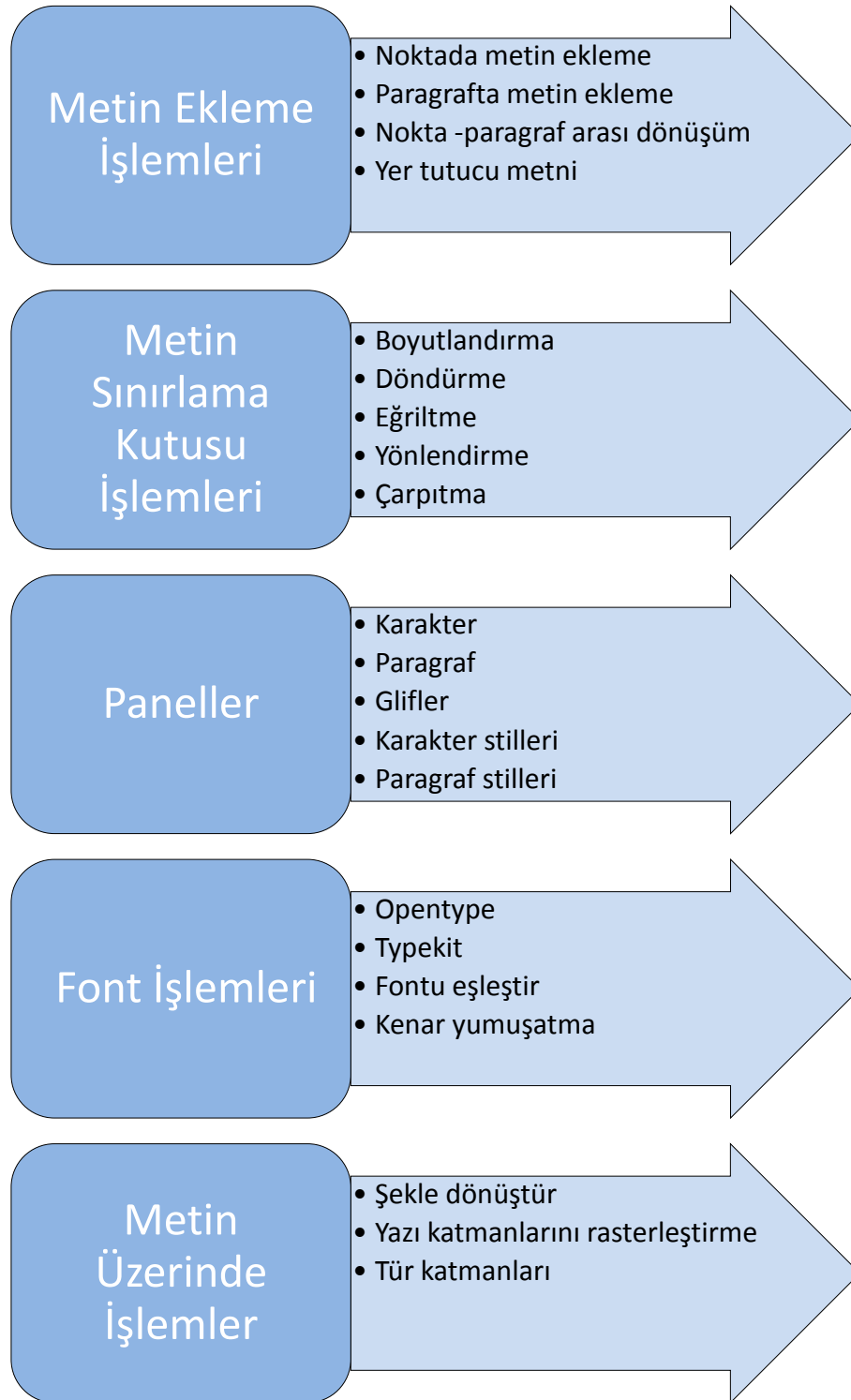


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIM

**Arş. Gör. Abdulkerim
AYDIN**

ÜNİTE 8



GİRİŞ

Grafik tasarımında önemli konulardan birisi de metinlerdir. Metinlerin etkili olması ve diğer bileşenlerle uyumlu kullanılması gerekmektedir. Grafik tasarım uygulamalarında *metinler*; vektör tabanlı ana hatlardan (bir yazı tipindeki harf, sayı, sembol veya matematiksel şekil) oluşmaktadır. Farklı punto, yazı tipi ve özellikleriyle kullanılan metinler; çeşitli efektlerle ortaya çıkarılmak istenen tasarımlarda vurgulanabilir veya arka planda kalması sağlanabilir. Bu durum hazırlanmak istenen tasarımda bulunan metnin ne ile ilişkilendirilmek istediğine bağlıdır. Örnek olarak; hedeflenen tasarımda, herhangi bir mesajın kısık sesle söylendiği hissi verilmek isteniyorsa bu metni daha solgun (opaklık değeri düşürülmüş) bir biçimde yazmak uygun olabilir. Öte yandan vurgu ve odak noktası olarak gösterilmek istenen bir yazı varsa oklarla göstermek ve canlı renklerle yazmak daha isabetli olabilir. Bu sayede metinler, hazırlanan tasarımlarda verilmek istenen mesaja daha uygun bir biçimde işlenebilecektir. Özet olarak metinleri; istenilen duyguyu iletme, söz konusu tasarıma yazılı mesajlar ekleme gibi amaçlara yönelik kullanılabilir. Hazırlanmak istenen tasarımlarda metinleri kullanırken görselliğin daha güçlü olması adına bazı unsurlara dikkat edilmelidir. Bu unsurlar şu şekilde sıralanabilir;



Photoshop eski sürümlerinde oluşturulmuş metinler içe aktarıldığında vektör türüne dönüştürme için *Metin > Tüm Metin Katmanlarını Güncelle* ögesi seçilir.

- Metinler, gözü yoracak biçimde yoğun olmamalıdır.
- Metinler, görseldeki diğer bileşenlerle uyumlu olmalı ve tasarım bütünlüğünü bozmamalıdır.
- Cümleleri bütün halde yazmak yerine anahtar kelimelerle daha çarpıcı tasarımlar elde edilmelidir.
- Metinlerin etrafına gereksiz bileşenler eklenmemelidir. (Örneğin; bir metin çarpıcı duruyorsa ayrıca bu metnin etrafına oklar eklemek gözü yoracaktır.)
- Olası yazım hatalarını gidermek için metin kısımlar tekrar gözden geçirilmelidir.

Bu bölümde Adobe Photoshop CC 2018 programında bulunan metin işleme özelliklerine değinilmiştir. Öncelikle, Photoshop eski sürümlerinde oluşturulmuş metinler içe aktarıldığında vektör türüne dönüştürülmesi gerekebilir. Bu işlem için *Metin > Tüm Metin Katmanlarını Güncelle* ögesi seçilir. Bu öge üzerinden Photoshop eski formatlarda hazırlanan metinler bozulmadan içe aktarılabilir.

Photoshop uygulamasında vektör tabanlı oluşturulan metinlerin anahatları korunmaktadır. Yani metin ölçeklendirildiğinde (zoom in veya zoom out) veya yeniden boyutlandırıldığında yazıdaki hatların kenarları düzgün ve çözünürlükten bağımsız olur. Bu sayede oluşturulan metinler herhangi bir boyutta görüntülendiğinde ve basıldığında çözünürlüğü yüksek sonuçlar elde edilebilmektedir.

Metin işleme konusuyla ilgili belirlenmiş genel geçer bir başlıklandırma biçimi bulunmamaktadır. Bu üniteye başlıkların ve içeriklerin belirlenmesi

amacıyla ise metin işleme konusu ile ilgili kaynaklar ve Photoshop ara yüzündeki özellikler detaylıca incelenmiştir. Daha sonra *metin ekleme işlemleri*, *metin sınırlama kutusu işlemleri*, *paneller*, *font işlemleri* ve *metin üzerinde işlemler* olmak üzere ilgili konular beş başlıkta sunulmuştur. Oluşturulan başlıklandırma şu şekilde gösterilebilir:

- *Metin Ekleme İşlemleri*
Noktada metin ekleme; paragrafta metin ekleme; nokta -paragraf arası dönüşüm; yer tutucu metni
- *Metin Sınırlama Kutusu İşlemleri*
Boyutlandırma; döndürme; eğiltme; yönlendirme; çarpıtma
- *Paneller*
Karakter; paragraf; glifler; karakter stilleri; paragraf stilleri
- *Font İşlemleri*
Opentype; typekit; fontu eşleştir; kenar yumuşatma
- *Metin Üzerinde İşlemler*
Şekle dönüştür; yazı katmanlarını rasterleştirme; tür katmanları

METİN EKLEME İŞLEMLERİ (YAZI GİRME İŞLEMLERİ)

Photoshop programında metin işleme yapılabilmesi için öncelikle bir metnin mevcut tasarıma eklenmesi gerekmektedir. *Metin eklemenin (yazı girmenin)* çeşitli yolları bulunmaktadır. Bunlar; noktada ve paragrafta olmak üzere iki başlık altında ele alınabilir. Ayrıca “metin ekleme işlemleri” başlığı altında “nokta yazısı ile paragraf yazısı arasında dönüşüm” ve “yer tutucu metni” konuları da ele alınmıştır. Çünkü bu metinler, herhangi bir ekleme yöntemiyle eklense bile metin ekleme yöntemine ilişkin değişiklik yapılması gerekebilir. Ayrıca metin ekleme işlemlerini verimli bir şekilde yapabilmek için yer tutucu metni konusundan haberdar olunması gerekmektedir.

Noktada Metin Ekleme

Noktada yazı ekleme (girme); çalışılan dosya üzerinde tıklanılan yerden yatay veya dikey olarak bir metin satırının girilmesidir. Bu belirlenen yerden başlamak üzere çalışma dosyasına birkaç cümle veya tasarımın durumuna göre bir paragraf eklenebilir. Fakat bu yöntem daha ziyade birkaç sözcük eklemek için kullanılmaktadır. Nokta metnin eklendiğinde her yazı satırı birbirinden bağımsız olarak düşünülmelidir. Yani girilen metin düzenlendikçe satır genişleyebilir veya daralabilir fakat bir alt satıra inmesi mümkün değildir. Bir alt satıra inme işlemi paragrafta metin ekleme özelliği ile yapılabilir. Bu sebeple “paragrafta metin ekleme” ve “nokta yazısıyla paragraf yazısı arasında dönüştürme yapma” konuları ilerleyen bölümlerde açıklanmıştır. Noktada eklenen metinler birbirinden bağımsız oldukları için her biri farklı katmanda görüntülenir. Çalışılan tasarım dosyası üzerine noktada yazı eklemek için yatay yazı aracı **T** veya dikey yazı aracı **LT** seçilip dosya üzerinde metin eklenmek istenen yere tıklanır ve gerekli metin yazılır.



Noktada metinler yöntemiyle eklenen metinlerde bir alt satıra inilemez.

Paragrafta Metin Ekleme

Paragraf şeklinde metin eklemek istendiğinde, noktada metin eklemekten farklı olarak, yatay veya dikey olarak sınırların kullanılması sağlanmaktadır. Bu metin ekleme biçiminin kullanımı; afiş, broşür tasarımlarında paragraf eklemek için daha fazla tercih edilmektedir. Çünkü afiş ve broşürlerde yazının eklenmesi istenen sınır belirlidir ve bu belirli alanda istenilen açıklamaların ifade edilmesi gerekmektedir. Paragraf olarak metin eklendiğinde sınırlama kutusunun boyutları yazının uzunluğuna ve genişliğine göre ayarlanabilir durumdadır. İstenilen kadar paragraf eklenebilir ve paragraf birleştirme (bloklama) yapılabilir. Sınırlandırma kutusu, eklenen metne göre yeniden boyutlandırılabilir veya düzenlenen kutu içine yeniden aktarılması sağlanabilir ve metin girildiği sırada veya sonrasında ayarlanabilir durumdadır. Sınırlama kutusu metni ölçeklendirmek (büyütüp küçültmek), döndürmek veya eğip-bükme için de kullanılabilir. Paragrafta metin eklemek için şu sıra izlenebilir;

- Yatay yazı aracı **T** veya dikey yazı aracı **↓T** seçilir.
- Yazı aracıyla çalışma dosyasına sol tıkanır ve çapraz olarak imleç sürüklenir.
- Ekranda beliren kutu sınırlandırma kutusudur. Sürükleme işlemi aşağıya ve yana devam ettirilerek kutunun boyutu belirlenir.
- Belirlenen boyutta ki sınırlandırma kutusu içine istenilen metin eklenebilir.

Paragrafta metin ekleme işlemi yapılırken belirlenen sınırlandırma kutusunun alabileceğinden daha fazla metin girilmesi söz konusu olabilir. Bu durumda sınırlandırma kutusunun sağ alt köşesinden tıklanarak sürüklenmesi yani büyütülmesi gerekmektedir.

Nokta Yazısıyla Paragraf Yazısı Arasında Dönüştürme Yapma

Hazırlanan tasarımlara metin eklerken nokta yazısını paragraf yazısına dönüştürmek gerekebilir. Nokta yazısı olarak eklenen bir metin, daha uzun ve sınırları belirli bir şekilde tasarım üzerinde biçimlendirilmek istendiğinde bu işlem gerekli bir hal almaktadır. Yani yazılan karakterlerin sınırlandırma kutusu içerisindeki akışı kontrol etmek ve ayarlamak gerektiğinde nokta yazısını paragraf yazısına dönüştürmek gerekmektedir. Öte yanda bir paragraf yazısında bulunan metinleri ayrı ayrı nokta yazısı olarak eklemekte gerekli olabilecek bir durumdur. Paragraf yazısını nokta yazısına dönüştürmek için, nokta yazısı olacak her satırın sonuna satır başı eklenmelidir (son satır hariç). Bu dönüştürme işlemlerinin yapılabilmesi için şu işlemler izlenebilir:

- Katmalar panelinden metnin bulunduğu katma seçilir.
- Noktada metne dönüştürmek için => **Metin > Nokta Metnine Dönüştür**,
- Paragrafa dönüştürmek için => **Metin > Paragraf Metnine Dönüştür** seçilmelidir.

ÖNEMLİ: Paragraf metni noktada metne dönüştürülmek istendiğinde sınırlama kutusu dışında metin olmadığına dikkat edilmelidir. Çünkü bu işlem



Eklenen metnin sınır çizgileri ekranda görüntülenmek istendiğinde ise metin eklenen katmandayken **Ctrl** tuşuna basılması yeterli olmaktadır.



Paragraf metni noktada metne dönüştürülmek istendiğinde sınırlama kutusu dışında metin olmadığına dikkat edilmelidir.

yapıldığında eğer sınırlandırma kutusu dışında metin varsa otomatik silinir. Bu sebeple bu dönüşümler yapılmadan sınırlandırma kutusu metnin tamamını alacak şekilde ayarlanmalıdır.

Yer Tutucunu Metnini Yapıştırma (Lorem-ipsum metni)

Yer tutucu metni (lorem ipsum), tasarlanan bir grafikte yazı yazılması düşünülen yerde herhangi bir yazının nasıl duracağını önceden görmek için kullanılmaktadır. Yer tutucu metni şu şekilde eklenebilir;

- Bir yazım aracı **T** seçilir.
- Seçilen yazım aracıyla yeni bir metin eklenir veya var olan bir metin kutusuna tıklanır.
- Menülerde; *Metin > Lorem Ipsum Öğesini Yapıştır* seçilir.

Bu işlemin tamamlanmasında belirlenen metin bölgesine örnek bir metin yazılmış durumda olmaktadır. Bu durum, metni eklemeyen önce bir öngörü yapılması, çeşitli ayarların ve efektlerin denenmesi için kolaylıklar sağlamaktadır.

METİN SINIRLAMA KUTUSU İŞLEMLERİ

Bir metnin işlenebilmesi için önemli olan konulardan bir tanesi de *sınırlama kutusu işlemleridir*. Çünkü mevcut tasarımlara eklenen metinlerin eğilmesi, bükülmesi veya yeniden boyutlandırılması gerekebilir. Bu gibi durumlarda sınırlama kutusu işlemlerine başvurularak istenilen tasarımlar elde edilebilir. Metnin bulunduğu sınırlandırma kutusunu yeniden boyutlandırma ve dönüştürme işlemleri çeşitli şekillerde yapılabilmektedir. Bu işlemlerden en önemli beş tanesi; metni boyutlandırma, döndürme, eğiltme (eğip-bükme), yönlendirme ve metni çarpıtma işlemleridir.

Boyutlandırma İşlemi

Metin sınırlandırma kutusu işlemlerinden ilki olarak boyutlandırma işlemi ele alınabilir. *Boyutlandırma işlemi*, söz konusu metnin en ve boy ölçülerini değiştirmek için yapılır. Bu işlem ile metnin boy ve en uzunluğunu tasarımda kullanılmak istendiği şekilde değiştirilebilir. Boyutlandırma işlemini uygulamak için şu adımlar izlenebilir:

- Boyutlandırılacak metnin tutamaçlarını görüntülemek için, metnin bulunduğu katmanda iken *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılır.
- Yazı aracı **T** katmanı etkin değilse yazı aracı seçilir.
- Boyutlandırma işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.
- İşaretçi, çift başlık ok halini aldığı anda , sınırlandırma kutusunu istenildiği gibi aşağı-yukarı veya sağa-sola sürüklenerek boyutlandırılabilir.
- Sınırlama kutusunu yeniden boyutlandırmak için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir; işaretçi çift başlı ok  haline geldiğinde sürüklenmelidir.
- Sınırlama kutusunun oranlarını korumak için, sürüklerken *Shift* tuşunu basılı tutulmalıdır.

ÖNEMLİ: Sınırlandırma kutusunun merkez noktası baz alınarak mevcut metnin boyutlandırılması gerekebilir. Eğer sınırlandırma kutusu merkez nokta odak alınarak yeniden boyutlandırılmak isteniyorsa köşe tutamaçlarından herhangi biri *Alt (Windows)* veya *Option (Mac OS)* tuşu basılı tutularak sürüklenme işlemi yapılmalıdır.

Döndürme İşlemi

Döndürme işlemi, metnin farklı açılarla tasarımda bulunmasını sağlamaktadır. Bu işlem sayesinde düz bir şekilde bulunan metni açılı olarak tasarımın üzerinde durması sağlanabilir. Döndürme işlemini uygulama için şu adımlar izlenebilir:

- Döndürülecek metnin tutamaçlarını görüntülemek için, metnin bulunduğu katmanda iken *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılır.
- Yazı aracı  katmanı etkin değilse yazı aracı seçilir.
- Döndürme işlemi için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir.
- İşaretçi, çift başlı eğri ok  halini aldığı anda, sınırlandırma kutusunu istenildiği gibi döndürülebilir.
- Sınırlama kutusunu döndürmek için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir; işaretçi çift başlı eğri ok  haline geldiğinde sürüklenmelidir.
- Döndürme işlemi yapılırken 15° artış sağlamak için *Shift* tuşuna basılı tutulmalıdır.

ÖNEMLİ: Döndürme işlemi yapılırken dönüş merkezi değiştirilmek isteniyorsa; merkez noktanın yeri *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılı tutulup değiştirilebilir. Merkez nokta bu şekilde, sınırlama kutusunun dışı dahil, istenilen noktaya taşınabilir.

Eğriltme İşlemi

Eğriltme işlemi, yazılan metnin eğilip bükülmesini sağlamaktadır. Bu işlemi kullanarak, hazırlanan tasarımlarda, asimetrik veya eğik durması sağlanabilir. Eğriltme işlemi için şu adımlar uygulanabilir:

- Eğriltilecek metnin tutamaçlarını görüntülemek için, metnin bulunduğu katmanda iken *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılır.
- Yazı aracı  katmanı etkin değilse yazı aracı seçilir.
- Eğriltme işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.
- İşaretçi, ok başı  halini aldığı anda, sınırlandırma kutusunu istenildiği gibi eğriltilebilir.
- Eğriltme işlemi yapılırken *Shift* tuşuna basılı tutulduğunda bu işlem, boyutlandırma işlemi ile benzerlik göstermektedir.

ÖNEMLİ: Eğer sınırlandırma kutusu merkez nokta odak alınarak yeniden boyutlandırılmak isteniyorsa köşe tutamaçlarından herhangi biri *Alt (Windows)* veya *Option (Mac OS)* tuşu basılı tutularak sürüklenme işlemi yapılmalıdır.



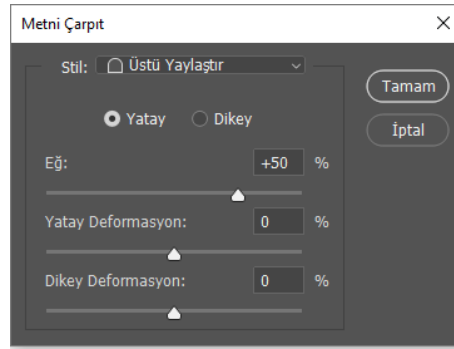
Metin sınırlama kutusu işlemlerini kontrollü biçimde yapmak için *Shift* tuşu kullanılır.

Yönlendirme İşlemi

Hazırlanan tasarımlarda metnin akışını, yukardan aşağıya veya soldan sağa sağlamak için yönlendirme işlemi kullanılmaktadır. Yatay yönlendirme yapmak için **Metin > Yönlendirme > Yatay**; dikey yönlendirme yapmak içinse **Metin > Yönlendirme > Dikey** menüsü seçilmelidir.

Metni Çarpıtma İşlemi

Hazırlanan tasarımlarda metnin bütünsel olarak şeklini eğip bükme işlemi **metni çarpıtma** olarak ele alınmaktadır. Metni çarpıtma işlemlerinin yapılabilmesi için **Metin > Metni Çarpıt** menüsü seçilir bu menü seçildiğinde Şekil 8.2'deki gibi bir ekran belirlenmektedir. Bu ekranda **Stil** ayarı belirlendikten sonra eğilmek istenen yüzde değer **Eğ** ayarından yapılmalıdır. Daha sonra **Yatay ve Dikey Deformasyon** ayarları yüzde olarak belirlendikten sonra **Tamam** butonuna tıklanmalıdır.



Şekil 8.2. Metni Çarpıt Ekranı

PANELLER

Metin işleme bölümünde ele alınması gereken önemli konulardan bir tanesi de panellerdir. Paneller, metinlerle ilgili çeşitli işlemleri barındırmakta ve bu işlemlerin adeta bir kısayol gibi kayıt edilerek daha sonra da kullanılmasına imkân sağlamaktadır. Dolayısıyla Photoshop programında paneller, gerekli tasarımların daha etkili ve verimli yapılabilmesi için önem arz etmektedir. Metinlerin; karakter, paragraf ve glif ayarlarının yapılması ayrıca bu yapılan ayarların kayıt edilerek daha sonraki çalışmalarda kullanılması için beş ayrı panel bulunmaktadır. Bu paneller; karakter paneli, paragraf paneli, glifler paneli, karakter stilleri paneli, paragraf stilleri paneli olarak sıralanabilir. Metinlerle ilgili panel pencerelerine ulaşmak için **Metin > Paneller** menüsü takip edilmelidir. Bu menü takip edilerek söz konusu paneller açılabilir daha sonra ise istenilen değişiklikler yapılabilir ve kayıt edilip sonradan da kullanılabilir. Kayıtlı ayarların sonra da kullanılabilmesi çoklu işlemlerde pratiklik sağlamaktadır. Kayıtlı işlemleri oluşturmak için; karakter stilleri paneli, paragraf stilleri paneli kullanılmaktadır.

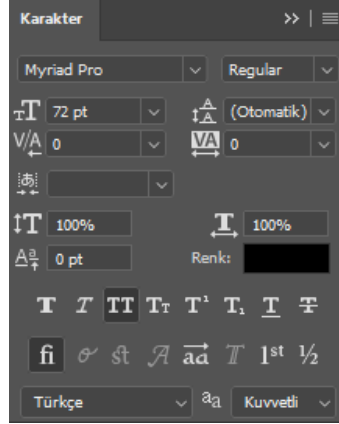
Karakter Paneli

Görsel tasarım programlarında ele alınan metinler, karakterlerden oluşmaktadır. Dolayısıyla karakterlerle ilgili yapılan ayarlamalar, metnin biçimini doğrudan etkilemektedir. Metinlerin; yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık,



Metinlerle ilgili panel pencerelerine ulaşmak için **Metin > Paneller** menüsü takip edilmelidir.

satır aralığı veya genişlik gibi karakterlerine yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele *karakter paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Karakter Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.3'teki gibidir.

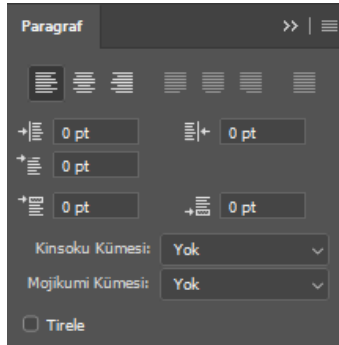


Şekil 8.3. Karakter Paneli

Şekil 8.3'te de görüldüğü üzere karakter panelinde çeşitli ayarlar bulunmaktadır. Yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık, satır aralığı veya genişlik ayarlarının yapılabildiği bu panelde metinlerdeki bulunan karakterlere yönelik pek çok değişiklik yapılabilir.

Paragraf Paneli

Metinlerin; sağa yaslı, sola yaslı, sağdan 1 punto boşluk veya soldan 1 punto boşluk gibi paragraf yapılarına yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele *paragraf paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Paragraf Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.4'teki gibidir.



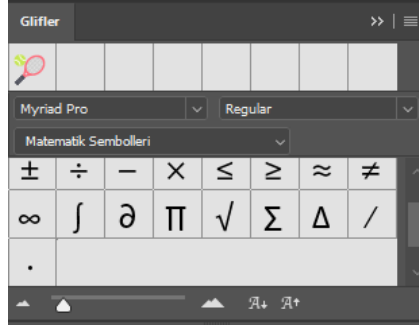
Şekil 8.4. Paragraf Paneli

Glifler Paneli

Bazı tasarımlarda düzenlenen metin bölgelerinde özel simge ve sembollerin kullanılması gerekebilir. Örneğin pi sayısına yönelik hazırlanan bir tasarımda π ifadesinin metin olarak eklenmesi gerekebilir. Bu gibi durumlarda Photoshop programında *Glifler Paneli* kullanılmaktadır. Metinlerle ilgili özel simge ve sembollerin bulunduğu panele *glifler paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Glifler Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.5'teki gibidir.



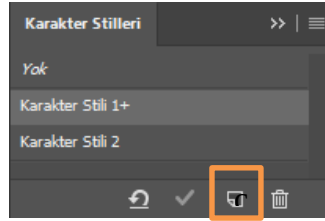
Glifler paneline ulaşmak için Metin > Paneller > Glifler Paneli takip edilmelidir.



Şekil 8.5. Glifler Paneli

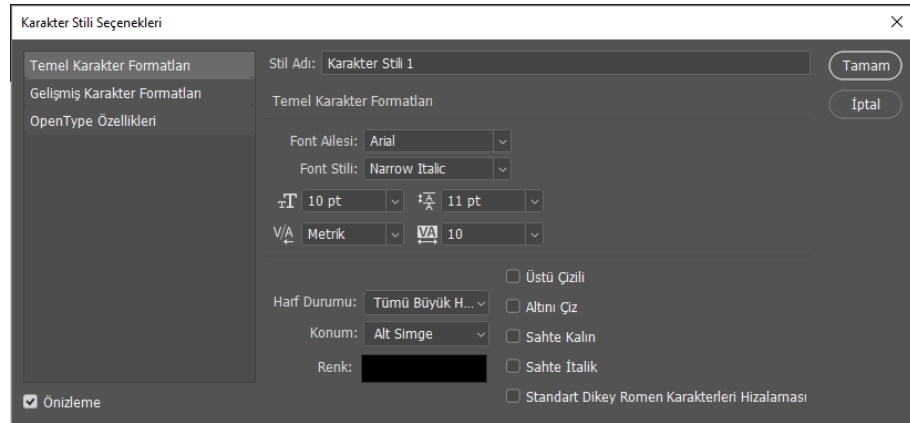
Karakter Stilleri Paneli

Metinlerle ilgili karakter stillerinin bulunduğu ve yeni karakter stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele *karakter stilleri paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Karakter Stilleri Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.6'daki gibidir.



Şekil 8.6. Karakter Stilleri Paneli

Şekil 8.6'da görülen pencereden soldan üçüncü *Yeni Karakter Stili* butonuna tıklanarak yeni bir karakter stili tanımlanabilir ve daha sonraki çalışmalarda kullanılabilir. Yeni Karakter Stili butonuna tıklandığında açılan pencere Şekil 8.7'deki gibidir. Bu penceredeki gerekli ayarlar kaydedilerek karakter stili tanımlanabilir.



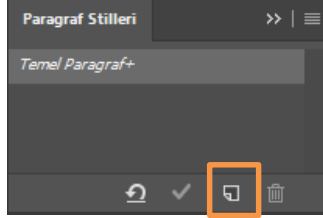
Şekil 8.7. Karakter Stili Seçenekleri

Şekil 8.7'de de görüldüğü üzere karakter stili seçenekleri penceresinde, karakter stili oluşturmak için çeşitli ayarlamalar bulunmaktadır. Bunların başlıcaları; font, genişlik, yazı tipi, konum veya harf durumu olarak sıralanabilir. Bu ayarlamalar karakter stili seçenekleri penceresinden düzenlenip daha sonra kullanılmak üzere stiller değiştirilebilir.

Bir paragraf ve karakter stilini kayıt edip daha sonra kullanmak için; paragraf veya karakter stili panelleri kullanılabilir.

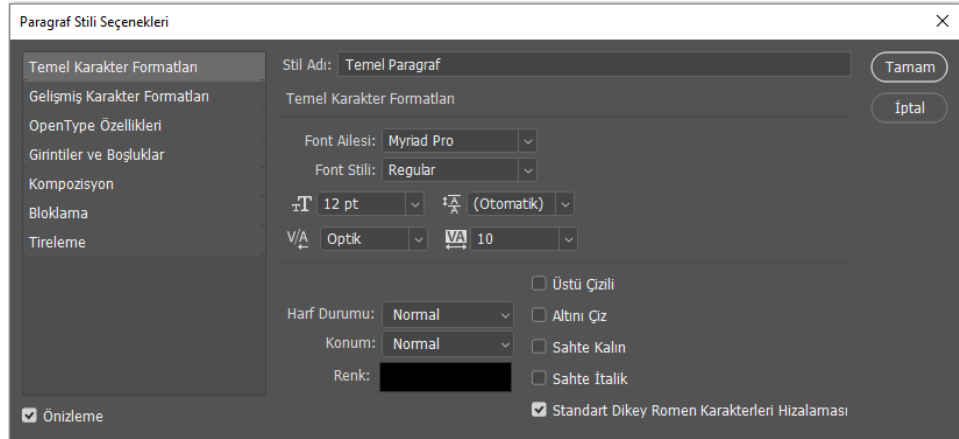
Paragraf Stilleri Paneli

Metinlerle ilgili paragraf stillerinin bulunduğu ve yeni paragraf stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele *paragraf stilleri paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Paragraf Stilleri Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.8'deki gibidir.



Şekil 8.8. Paragraf Stilleri Paneli

Şekil 8.8'de görülen pencereden soldan üçüncü *Yeni Paragraf Stili* butonuna tıklanarak yeni bir paragraf stili tanımlanabilir ve daha sonraki çalışmalarda kullanılabilir. Yeni Paragraf Stili butonuna tıklandığında açılan pencere Şekil 8.9'daki gibidir. Bu penceredeki gerekli ayarlar kaydedilerek paragraf stili tanımlanabilir.



Şekil 8.9. Paragraf Stili Seçenekleri

Şekil 8.9'da da görüldüğü üzere paragraf stili seçenekleri penceresinde, paragraf stili oluşturmak için çeşitli ayarlamalar bulunmaktadır. Bunların başlıcaları; font, genişlik, yazı tipi, konum veya harf durumu olarak sıralanabilir. Bu ayarlamalar paragraf stili seçenekleri penceresinden düzenlenip daha sonra kullanılmak üzere stiller değiştirilebilir.

FONT İŞLEMLERİ

Grafik tasarımında metinlerin duruş biçimi önemli ölçüde etkileyen unsurlardan bir tanesi de o metnin fontudur. Hazırlanan tasarıma uygun bir font olması, metnin tasarım ile bütünleşmesini sağlamaktadır. Örneğin resmi bir yazıdaki metnin "Times New Roman" fontunda olması beklenirken ilkökul düzeyindeki öğrencilere yönelik hazırlana kitaptaki fontları "Comic Sans MS" tarzında daha dikkat çekici olması beklenebilir. Bu sebeple bu başlık altında *Opentype, typekit, fontu eşleştir ve kenar yumuşatma* özelliklerine değinilmiştir.

OpenType

Windows ve Mac bilgisayarları için tek bir font dosyası kullanıp bu bilgisayarlar arasında aktarım işlemlerinin sorunsuz olarak yapılabilmesi için kullanılan fontlara *OpenType fontlar* denilmektedir [1]. OpenType özelliği sayesinde hazırlanan tasarımlardaki metinler işletim sistemi farklı bilgisayarlar arası aktarım olsa bile bozulmadan kullanılabilirler. Bu özellik ile ilgili ayarlar *Metin > OpenType* menüsünde bulunmaktadır.

Typekit'ten Font Ekleme

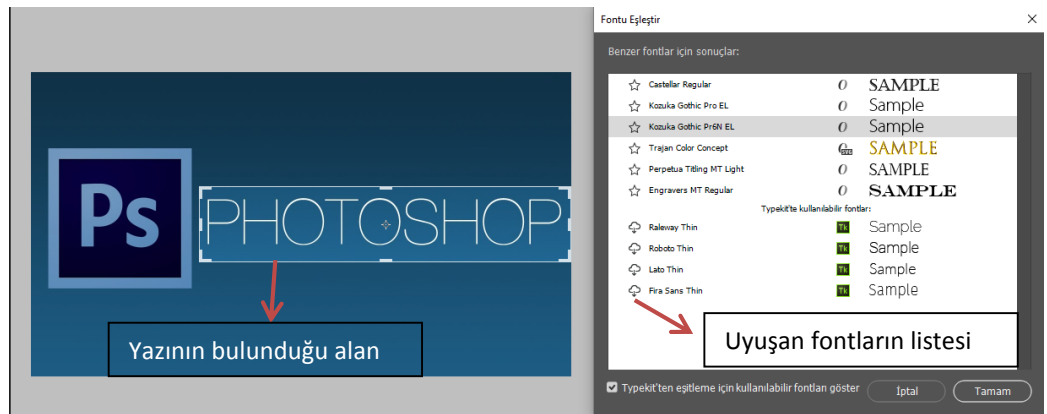
Bu çeşitliliği sağlayabilmek adına Photoshop programında çeşitli fontlar bulunur. Fakat bu fontların yetersiz olduğu ve yenisinin eklenmesi istenildiği durumlar olabilmektedir. Bu durumlarda *Typekit'ten Font Ekle* özelliği kullanılabilir. Bu özelliği kullanmak için:

- *Metin > Typekit'ten Font Ekle* menüsü seçilmelidir.
- İnternet ortamında açılan Typekit sayfasında herhangi bir font seçilmelidir.
- Seçilen font bilgisayarınızdaki Photoshop ile senkronize edilmelidir.

Fontu Eşleştir

Photoshop programında bir görselde bulunan metnin hangi fontla yazıldığı bulmak için kullanılan özelliğe *fontu eşleştir* denilmektedir. Bu özellik sayesinde Photoshop programı içerisinde yazı olan bir görsel atılarak bu görselde kullanılan fontun hangi font olduğu veya hangi fonta daha yakın olduğunu bulmak mümkündür. Bu özelliği kullanmak için *Metin > Fontu Eşleştir* menüsü kullanılmaktadır.

- Üzerindeki font tespit edilmek istenen görsel Photoshop çalışma alanına atılır.
- Yazının bulunduğu alan seçilir.
- Fontlar dizini program tarafından taranır.
- Son olarak ekrana Fontu Eşleştir Menüsünde benzer fontlar belirir. Bu fontlardan kullanılmak istenilen seçilip istenen metin yazılabilir. Bu işlemler Şekil 8.10'daki gibi özetlenebilir.



Şekil 8.10. Font Eşleştirme

Kenar Yumuşatma

Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına *kenar yumuşatma* işlemi denilmektedir. Bu işlem *Metin > Kenar Yumuşatma* menüsünden yapılmaktadır. Ayrıca; yok, keskin, net, kuvvetli ve düzgünleştir gibi seçenekleri bulunmaktadır.

- Yok: Kenar yumuşatma işlemi uygulamaz.
- Keskin: Metindeki karakterlerin en keskin biçimde görüntülenmesini sağlar.
- Net: Metindeki karakterlerin daha net görüntülenmesine odaklanır.
- Düzgünleştir: Metnin keskin olmasından ziyade daha düzgün görünmesi sağlanır.
- Kuvvetli: Metindeki karakterler daha kalın görünmektedir.



Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına kenar yumuşatma işlemi denilmektedir.

METİN ÜZERİNDE İŞLEMLER

Photoshop programında metin üzerinde yapılabilecek çeşitli işlemler bulunmaktadır. Bu kısımda metinlerin kullanımına yönelik *şekle dönüştür*, *yazı katmanlarını rasterleştirme*, *tür katmanları* konularına değinilmiştir.

Şekle Dönüştür

Bir metin şekle dönüştürüldüğünde, metin katmanının yerini vektör maskesi bulunduran bir katman alır. Bu maske düzenlenebilir ve stil uygulanabilir durumdadır. Fakat şekle dönüştürülen bir metindeki karakterler düzenlenemez. Bu işlemi uygulamak için metnin bulunduğu katman seçilir ve *Metin > Şekle Dönüştür* menüsü seçilir.

Not: Karakterleri anahat içermeyen fontlardan (ör. bitmap fontları) şekil oluşturulamaz.

Yazı Katmanlarını Rasterleştirme

Metin işleme yapılarak çeşitli tasarımlar elde edilebilir. Fakat bazı komutlar ve araçlar yazı katmanlarında (metinlerin bulunduğu katmanlar) kullanılamamaktadır. Örneğin bir metine filtre efekti eklemek veya metni boyanmak istendiğinde bu direkt olarak mümkün olamamaktadır. Çünkü Photoshop programı bu metni vektörel bir sayı – sembol olarak değerlendirmektedir. Oysaki efekt ekleme boyama gibi işlemlerin bu tip vektörel çizimlere uygulanmadığı durumlar bulunmaktadır. Böyle bir komutu uygulamadan veya aracı kullanmadan önce metni rasterleştirmek gerekmektedir. *Rasterleştirme*, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir [2]. Yani rasterleştirilen bir metin Photoshop için yuvarlak bir şekil ile aynı (piksele dönüşür) konumda anlaşılmaya başlanır. Rasterleştirilmiş katman gerektiren bir komut veya işlem seçildiğinde bir uyarı mesajı çıkmaktadır. Bu uyarı mesajını onaylayarak metni rasterleştirmek mümkündür. Bir metni rasterleştirmek için; metin bulunan katmanı seçilir ardından *Katman > Rasterleştir* menüsü seçilir.



Rasterleştirme, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir.

Tür Katmanları

Herhangi bir metin oluşturulduğunda katmanlar paneline yeni bir metin katmanı eklenmektedir. Metin katmanı oluşturduktan sonra düzenlenip katman komutları eklenebilmektedir. Ancak, bir metinde rasterleştirme işlemi yapıldığında vektör tabanlı metin anahatları piksellere dönüşmektedir. Fakat bazı işlemler yapıldığında ise metin vektör özelliğini kaybetmeden gerekli düzenlemeler yapılabilir. Metin katmanında şu değişiklikler yapıldığında düzenlenebilme özelliği kaybolmamaktadır:

- Metin yönlendirmesi değiştirildiğinde
- Metne kenar yumuşatma özelliği uygulandığında
- Metinden çalışma yolu oluşturulduğunda
- Düzen menüsünde bulunan dönüştürme işlemleri uygulandığında (perspektif ve deforme et hariç)



Bireysel Etkinlik

- Özgeçmişinizi bir kağıda yazınız ve bu özgeçmişini bir photoshop dosyasında olabildiğince etkili bir biçimde sunmaya çalışınız. Bu işlemi yaparken yeni fontlar eklemeye, rasterleştirilmiş kullanmaya özen gösteriniz.
- İsmınızı ve sizinle ilgili olduğunu düşündüğünüz üç cümleyi bir photoshop çalışmasında etkili bir biçimde sunmaya çalışınız.



Özet

- Noktada yazı eklemek için yatay yazı aracı veya dikey yazı aracı seçilip dosya üzerinde metin eklemek istenen yere tıklanır ve gerekli metin yazılır
- Paragrafta metin eklemek için yazı aracı seçilir. Yazı aracıyla çalışma dosyasına sol tıklanır ve çapraz olarak imleç sürüklenir.
- Yer tutucu metni; menülerde; Metin > Lorem Ipsum Öğesini Yapıştır sekmesindedir.
- Boyutlandırma işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.İşaretçi, çift başlık ok halini aldığında , sınırlandırma kutusunu istenildiğini gibi aşağı-yukarı veya sağa-sola sürüklenerek boyutlandırılabilir.
- Döndürme işlemi için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir. Sınırlama kutusunu döndürmek için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir; işaretçi çift başlı eğri ok haline geldiğinde sürüklenmelidir.
- Eğriltme işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir. İşaretçi, ok başı halini aldığında, sınırlandırma kutusunu istenildiğini gibi eğriltilebilir.
- Yatay yönlendirme yapmak için Metin > Yönlendirme > Yatay; dikey yönlendirme yapmak içinse Metin > Yönlendirme > Dikey menüsü seçilmelidir.
- Metni çarpıtma işlemlerinin yapılabilmesi için Metin > Metni Çarpıt menüsü seçilir.
- Metinlerin; yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık, satır aralığı veya genişlik gibi karakterlerine yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele karakter paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Karakter Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerin; sağa yaslı, sola yaslı, sağdan 1 punto boşluk veya soldan 1 punto boşluk gibi paragraf yapılarına yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele paragraf paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Paragraf Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerle ilgili özel simge ve sembollerin bulunduğu panele glifler paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Glifler Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerle ilgili karakter stillerinin bulunduğu ve yeni karakter stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele karakter stilleri paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Karakter Stilleri Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerle ilgili paragraf stillerinin bulunduğu ve yeni paragraf stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele paragraf stilleri paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Paragraf Stilleri Paneli takip edilmelidir.
- Photoshop programında bir görselde bulunan metnin hangi fontla yazıldığı bulmak için kullanılan özelliğe fontu eşleştir denilmektedir.
- Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına kenar yumuşatma işlemi denilmektedir.
- Bir metin şekle dönüştürüldüğünde, metin katmanının yerini vektör maskesi bulunduran bir katman alır. Bu işlemi uygulamak için metnin bulunduğu katman seçilir ve Metin > Şekle Dönüştür menüsü seçilir
- Rasterleştirme, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Grafik tasarım uygulamalarındaki metinler aşağıdakilerden hangisinden oluşmaktadır?
 - a) Vektör tabanlı anahatlardan
 - b) Efektlerden oluşan tasarımlardan
 - c) Opaklık değeri düşürülmüş karakterlerden
 - d) Fotoğraflaştırılmış görsellerden
 - e) Çeşitli renklerden
2. Photoshop'ta metin eklemenin diğer bir adı aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Yazı eklemek
 - b) Yazı onaylamak
 - c) Metinleri onaylamak
 - d) Yazı girmek
 - e) Karakter eklemek
3. Photoshop eski sürümlerinde oluşturulmuş metinler içe aktarıldığında vektör türüne dönüştürme için aşağıdaki hangi menü sıralaması seçilir?
 - a) Pencere > Vektör Türlerini Dönüştür
 - b) Aktar > Vektör Türlerini Dönüştür
 - c) Metin > Tüm Metin Katmanlarını Güncelle
 - d) Ayarlar > Vektör Türlerini Güncelle
 - e) Düzenle > Vektör Türlerini Dönüştür
4.; çalışılan dosya üzerinde tıklanılan yerden yatay veya dikey olarak bir metin satırının girilmesidir.
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
 - a) Satırsal metin işlemleri
 - b) Tek metin ekleme
 - c) Metin satırı ekleme
 - d) Paragrafta metin ekleme
 - e) Noktada metin ekleme
5. Dikey metin ekleme aracı aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) 
 - b) 
 - c) 
 - d) 
 - e) 

6. “Eklenen metnin sınır çizgileri ekranda görüntülenmek istenildiğinde ise metin eklenen katmandayken tuşuna basılması yeterli olmaktadır.”
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
a) Ctrl
b) Shift
c) Alt
d) Alt Gr
e) Windows
7. Paragrafta metinle eklenen bir metni noktada metne dönüştürmek için aşağıdaki menü sıralamalarından aşağıdaki hangisi takip edilmelidir?
a) Dosya > Metin Dönüştür > Nokta
b) Görünüm > Nokta Metinleri
c) Pencere > Metinleri Dönüşür
d) Düzenle > Metni Noktaya Dönüştür
e) Metin > Nokta Metnine Dönüştür
8. Bir sınırlandırma kutusuna yer tutucu metni eklemek için aşağıdaki menü sıralamalarından hangisi takip edilmelidir?
a) Görünüm > Yer Tutucu Metin
b) Görünüm > Metin Ekle
c) Metin > Yer Tutucu Metni
d) Metin > Lorem Ipsum Öğesini Yapıştır
e) Pencere > Nokta Metni Ekle
9. Sınırlama kutusunu yeniden boyutlandırırken en boy oranlarını korumak için aşağıdaki hangi kısayol tuşu kullanılmalıdır?
a) Ctrl
b) Shift
c) Alt
d) Alt Gr
e) Windows
10. Sınırlandırma kutusunu döndürme işlemi yapılırken 15° artış sağlamak için aşağıdaki hangi kısayol tuşuna basılı tutulmalıdır?
a) Ctrl
b) Shift
c) Alt
d) Alt Gr
e) Windows

Cevap Anahtarı:

1.a, 2.d, 3.c, 4.e, 5.d, 6.a, 7.e, 8.d, 9.b, 10.b

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Helpx.Adobe (2018). 24 Eylül tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/svg-fonts.html> adresinden erişilmiştir.
- [2] Helpx.Adobe (2018). 24 Eylül tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/layers.html> adresinden erişilmiştir.

RESİM ÜZERİNDE İŞLEMLER



İÇİNDEKİLER

- Resmin Kullanım Amacına Uygunluğu
- Resmin Çözünürlüğü ve Boyutu
- Resmi Kırpma
- Resim Yönelimini Belirleme
- Resmi Dönüştürme
- Resmin Renk ve Ton Ayarlamaları



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Resimlerin kullanım amacına uygunluğunu değerlendirebileceksiniz.
- Resimlerin çözünürlük ve boyutlarını değiştirebileceksiniz.
- Resimleri kırpabileceksiniz ve kırpma esnasında çeşitli işlemler uygulayabileceksiniz.
- Resimlere dönüştürme işlemleri uygulayabileceksiniz.
- Resimlerin renk ve tonlama ayarlarını yapabileceksiniz.

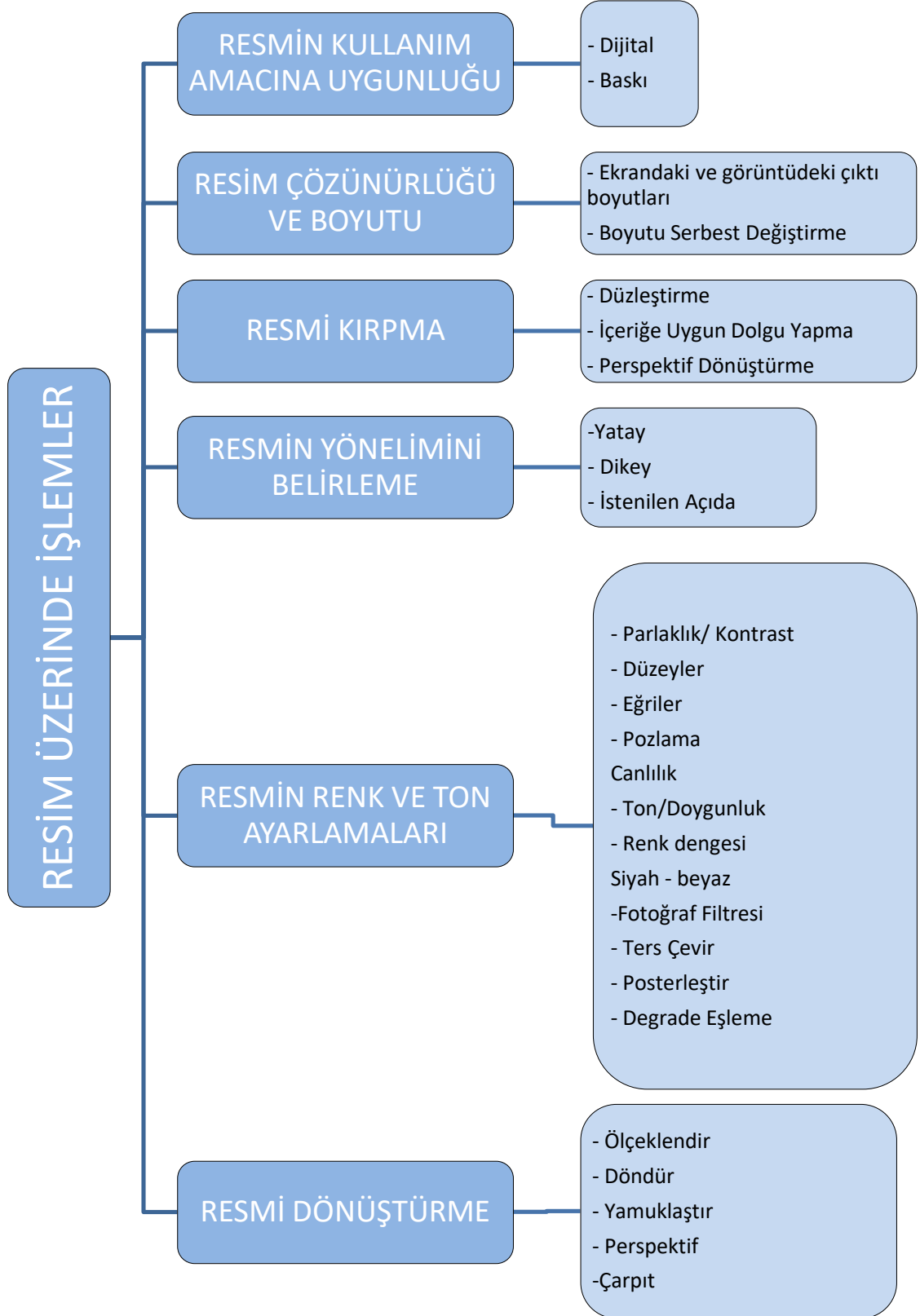


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

**Doç.Dr.
Sevda KÜÇÜK**

ÜNİTE 9





Bu bölümde resimlerin çözünürlük, boyut, renk gibi özelliklerinin nasıl değiştirilebileceği örnek uygulamalar üzerinden gösterilecektir.

GİRİŞ

Bu bölümde Photoshop'ta resim üzerinde yapılabilecek işlemler üzerinde durulacaktır. Photoshop sahip olduğu güçlü araçlar sayesinde resimleri istenilen şekilde düzenlemeyi mümkün kılmaktadır. Resim düzenleme işlemlerini sistematik adımlar şeklinde gerçekleştirmek işleri kolaylaştıracaktır. Bir resim üzerinde işlem yaparken öncelikle *resmin kullanım amacına uygunluğu* değerlendirilmelidir. Resimlerin dijital ortamda kullanma veya baskı alma durumuna göre farklı çözünürlük ve boyutlarda olması gerekebilir. Bu durumda yapılması gereken işlemler *resmin çözünürlüğü ve boyutu* ile ilgili bölümde ayrıntılı olarak açıklanacaktır. Resimler yeniden boyutlandırıldığında hangi özelliklerinin değiştiği gösterilerek yeniden boyutlandırma yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlara değinilecektir. Bazı durumlarda resimlerin kullanım amacı doğrultusunda kırılması gerekebilir. Resimler kırılarak belli bölümleri kullanılmak istenildiğinde *resim kırma* işleminin nasıl uygulanacağı ve bu işlemlerin ayrıntıları resim kırma araç kutusundaki ayarlar üzerinden gösterilecektir. Düz olarak değil de eğri çekilmiş resimlerin kırma esnasında nasıl düzleştirileceği örnekler üzerinden açıklanacaktır. Eğri olarak çekilmiş resimler kırılırken kenarlarında boşluklar oluşabilmektedir. Resmi kırma esnasında boş kalan kısımların içeriğe uygun olarak doldurulması da örnek uygulama üzerinden anlatılacaktır. Özellikle yüksek binaları resmederken tüm görseli kareye sığdırmak için aşağıdan yukarıya doğru fotoğraf çekmek söz konusu olabilmektedir. Böyle bir resmin perspektifini resmi kırma esnasında dönüştürmek mümkündür. Bu işlemin nasıl yapılacağı örnek uygulamalar üzerinden gösterilecektir.

Resimleri kullanım amacına göre dikey ya da yatay yönde döndürmek gerekebilir. Resimlerin istenilen yönde nasıl döndürüleceği *resim yönelimi belirleme* seçenekleri doğrultusunda açıklanacaktır. Resimler üzerinde döndürme, uzatma, genişletme, esnetme gibi *dönüştürme işlemlerinin* nasıl uygulanabileceği üzerinde durulacaktır. Son olarak *resimlerin renk ve ton ayarlamalarında* dikkat edilmesi gereken hususlar ve ayrıntılı düzenleme işlemleri örnekler üzerinden anlatılacaktır. Bir resmin daha canlı görünmesini sağlama, renkli resimleri siyah beyaz yapma, siyah beyaz resimleri renklendirme gibi işlemler örnek uygulamalar üzerinden adım adım gösterilecektir.

Bu bölüm sonunda resimler üzerinde gerçekleştirilebilecek işlemleri ayrıntılı olarak öğrenmiş olacaksınız. Böylece daha kaliteli ve kullanım amacınıza uygun resimler elde etmeniz mümkün olacaktır.

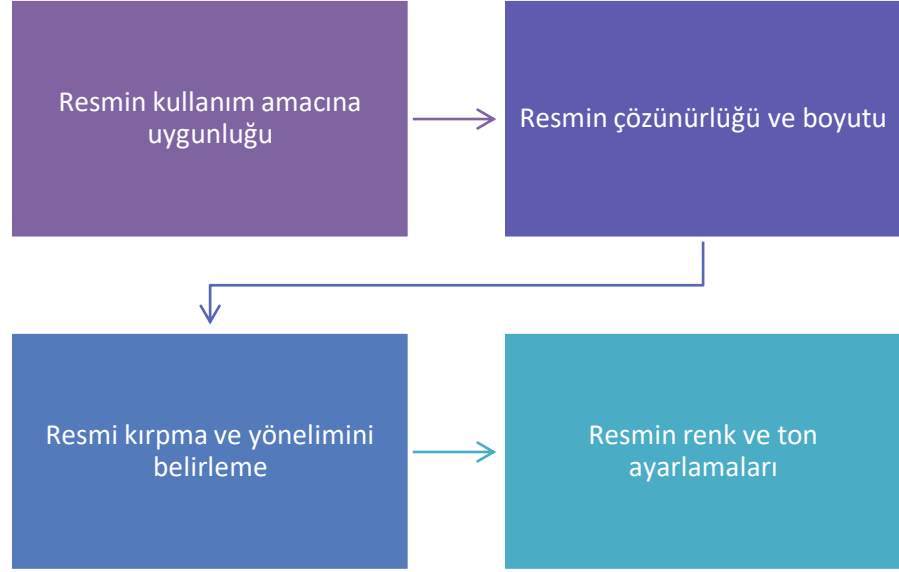
RESİM ÜZERİNDE İŞLEMLER

Photoshop' da resim üzerinde kolaylıkla çeşitli düzenlemeler yapılabilmektedir. Düzenleme işlemlerinde öncelikle resmin kullanım amacı doğrultusunda resmin çözünürlüğü ve boyutu, kırılması, genişletilmesi, esnetilmesi, renk düzenlemesi gibi işlemlerin nasıl uygulanması gerektiğine karar



Resim üzerinde işlem yaparken öncelikle kullanım amacına uygunluğu gözden geçirilmelidir.

verilir. Bir resim üzerinde düzenleme yaparken aşağıdaki işlemlerin kontrol edilerek gereken değişikliklerin sistematik bir şekilde yapılması işleri kolaylaştıracaktır (Şekil 9.1).

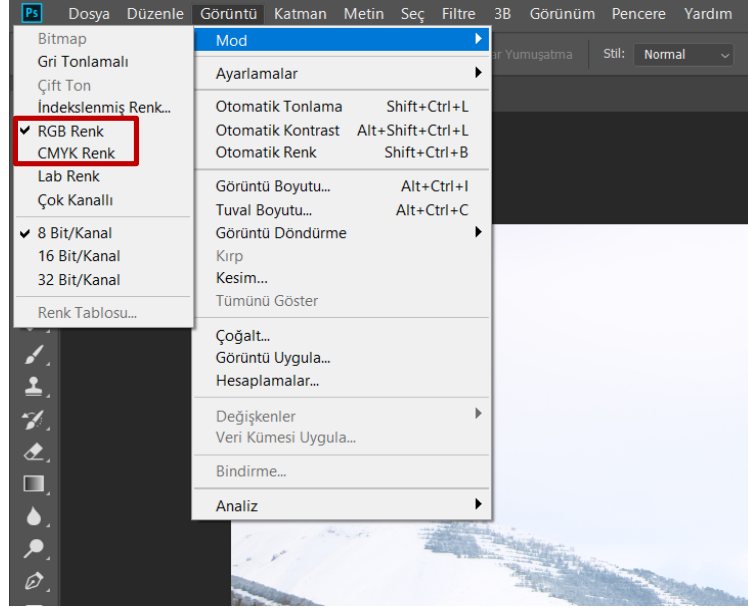


Şekil 9.1 Resim Düzenleme Adımları

Resmin Kullanım Amacına Uygunluğu

Resim üzerinde uygulanacak işlemlere karar verirken öncelikle resmin kullanım amacı göz önünde bulundurulmalıdır. Dijital ortamda kullanma veya baskı olarak kullanma durumlarına göre resmin amaca uygun olup olmadığı değerlendirilmelidir. Resmin amaca uygun görünmesinde hangi renk modunun kullanıldığı önemlidir. Dijital ortamda kullanılacak resimlerde **RGB**, baskı alınacak durumlarda **CMYK renk modu** kullanılmalıdır. RGB modunda Red (Kırmızı), Green (Yeşil) ve Blue (Mavi) renklerinin değişik yoğunluklarda kullanılarak istenilen rengin elde edilmesi söz konusudur. RGB renk modu dijital ortamdaki resimler için tercih edilmekte olup, bu moddaki resimlerin matbaada baskısı yapılamaz. Bu nedenle baskı alınacak resimlerde Cyan (Camgöbeği), Magenta (Morumsu), Yellow (Sarı) ve Key (Siyah) renklerinin farklı yoğunluklarda kullanımından elde edilen CMYK renk modunun kullanılması gerekmektedir. Photoshop’ da bir resmin renk modunu değiştirmek için; Görüntü menüsü altındaki Mod seçeneği seçilerek resmin kullanım amacına uygun olan renk düzeni işaretlenir (Şekil 9.2).

Görüntü > Mod > RGB Renk / CMYK Renk



Şekil 9.2 Resmin Renk Modunu Değiştirme

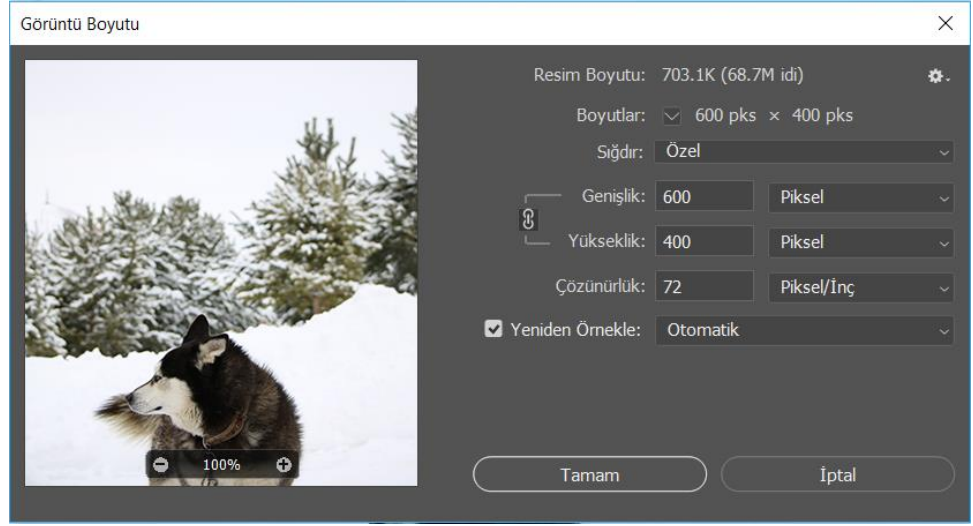


Resmin çözünürlüğü çekildiği fotoğraf makinasının kamera çözünürlüğüyle doğrudan ilişkilidir.

Resmin Çözünürlüğü ve Boyutu

Resimlerin dijital ortamda kullanma veya baskı alma durumuna göre farklı çözünürlükte olması tercih edilebilir. Photoshop'ta resimler genelde 300 ppi, 72 ppi veya 96 ppi olarak görüntülenmektedir. Örneğin web sayfalarının hızlı açılmasını sağlamak için dijital ortamdaki resim çözünürlüğü 72 ppi veya 96 ppi olarak düşük çözünürlükte kullanılmaktadır. Ancak baskı alınacak resimlerde baskı kalitesini artırmak için resmin 300 ppi gibi yüksek çözünürlükte olması gerekmektedir. Bir resmin ppi değeri ne kadar büyükse çözünürlüğü yani kalitesi de o kadar yüksektir. Photoshop'ta kullanım amacına göre resimlerin çözünürlük ayarlaması yapılabilmektedir. Ancak kullanılacak resmin nasıl bir makinayla çekildiği de bu noktada oldukça önemlidir. Eğer kullanılacak resim düşük çözünürlük özelliğindeki bir kamerayla çekilmişse bu resmin çözünürlüğünü yani ppi değerini Photoshop'ta artırmak işe yaramaz. Ancak çözünürlük düşürme işlemi uygulayabilirsiniz. Photoshop'ta hazır bir resim kullanılmayıp çizim yaparak yeni bir resim belgesi oluşturuluyorsa bu resmin çözünürlüğü istenilen şekilde artırılıp azaltılabilir. Photoshop' da açılan bir resmin çözünürlüğünü değiştirmek için; Görüntü menüsünden Görüntü Boyutu seçilerek açılan pencerede istenilen çözünürlük değeri yazılır ve Tamam butonuna tıklanır (Şekil 9.3)

Görüntü> Görüntü Boyutu> Çözünürlük



Şekil 9.3 Resmin Çözünürlük ve Boyut Ayarlamaları

Photoshop'ta resmin boyutu kullanım amacına göre değiştirilebilir. Şekil 9.3'de görüldüğü gibi resmin boyutu ile ilgili ayrıntılı işlemler bu pencereden yapılmaktadır. Resimleri yeniden boyutlandırırken en iyi sonuçları elde etmek için bu bölümdeki kavramları ve sonuçlarını bilmek gereklidir.



Resmin bilgisayar ekranındaki görüntüsü monitörün ayarlı olduğu piksel değeriyle ilişkilidir.

Ekrandaki ve çıktıdaki görüntü boyutları

Yazdırılan bir resmin boyutu ekranda görüntülenen boyutundan farklıdır. Kullanılan monitörün ekran çözünürlüğü görüntüleyebileceği piksel sayısına eşittir. Monitör ekranının fiziksel boyutu uygun çözünürlük değerini belirlemektedir. Örneğin büyük ekran monitörlerde 1024x768, küçük ekranlarda 640x480 piksel görüntülenmektedir. 640 x 480 piksel değerine ayarlı bir monitör, 1024 x 768 piksel değerinde bir monitörden daha az piksel görüntüler. Bu nedenle 640 x 480 piksel monitöründeki her piksel 1024 x 768 piksel monitöründe görüntülenene her pikselden daha büyüktür. 100 x 100 pikselden oluşan bir görüntü 640 x 480 çözünürlükteki ekranın yaklaşık altıda birini kullanır ancak 1024 x 768 çözünürlükteki ekranın sadece yaklaşık onda birini kaplar. Bu nedenle, görüntü 1024 x 768 piksel değerine sahip ekranda 640 x 480 piksel değerine sahip ekrana göre daha küçük görünür.

Resimler yeniden boyutlandırılırken kullanılan diğer değerler (görüntülerin yazdırıldıkları fiziksel boyutu ve çözünürlük) görüntü yazdırılana kadar kullanılmaz. Resmin fiziksel boyutu, çözünürlük ve piksel boyutları görüntüdeki veri miktarını ve görüntünün baskı kalitesini belirler. Genellikle yüksek çözünürlükteki görüntüler daha yüksek kalitede yazdırılır. Resimleri yeniden boyutlandırırken görüntünün dört özelliği değiştirilebilir (Şekil 9.4).

1. **Piksel boyutları:** Resmin genişliği ve yüksekliğini ifade eder.

2. **Photoshop'ta açıldığında görüntü boyutu:** Bu değer resmin çekildiği kameranın çözünürlük özelliğine göre değişmekte olup iletişim kutusunun üstünde görüntülenir.

3. **Belge boyutu:** Genişlik ve yükseklik dahil görüntünün yazdırıldığındaki fiziksel boyutudur.

4. **Yazdırılan görüntü çözünürlüğü:** Bu değer inç başına piksel olarak veya santimetre başına piksel olarak görülür.

Şekil 9.4 Resmin Boyut Özellikleri

Şekil 9.5'de Görüntü Boyutu penceresinde yapılabilecek ayrıntılı işlemler numaralarla gösterilmiştir. Her bir numarayla ilgili açıklamalar aşağıdaki gibidir.



Resmin boyutuyla ilgili tüm ayarlamalar Görüntü Boyutu penceresinden yapılabilir.



Şekil 9.5 Görüntü Boyutu Penceresi

- Resmin fiziksel boyutu görülmektedir. Resmin genişliği ve yüksekliği değiştirildiğinde bu değer de değişmektedir. Parantez içindeki bölümde resmin orijinal boyutu gösterilmektedir.
- Sığdır bölümünde Photoshop'un sunduğu birçok hazır boyut ve çözünürlük seçenekleri mevcuttur. Bunlardan istenilen seçilebileceği gibi özel boyut ve çözünürlük ayarlamaları da yapılabilir.
- Bu kısım aktif durumdayken resmin genişliği ya da yüksekliği değiştirildiğinde diğeri de aynı oranda değişmektedir. Ancak genişlik ve yükseklik birbirinden bağımsız olarak değiştirilmek istenirse buraya tıklanarak bu özelliğin inaktif hale getirilmesi gerekir.

- Yeniden Örnekle bölümünde görüntüdeki veri miktarının artırılması veya azaltılmasına yönelik çeşitli seçenekler mevcuttur. Bunlardan amaca uygun olanı seçilebilir.

Resim boyutlandırılırken görüntüde aynı miktarda veriyi koruyarak bu değerlerin değiştirilmesiyle boyutlandırma yapılabileceği gibi, *Yeniden Örnekle* bölümünden görüntüdeki veri miktarının artırılması veya azaltılması yapılabilir. Yeniden Örnekleme varsayılan olarak etkindir. Photoshop'taki Yeniden Örnekle seçenekleri aşağıdaki gibidir [1].

Otomatik: Resmin türüne göre Yeniden örnekleme yöntemi ve boyutunun artırılması ya da azaltılması otomatik olarak belirlenir. Şekil 9.5'de de görüldüğü gibi varsayılan olarak Otomatik seçeneği seçilidir.

Ayrıntıları Korumak (genişletme): Bu yöntem seçildiğinde resmin ölçeği artırıldığı sırada parazitin giderilmesi için Parazit azaltma kaydırıcısı kullanılabilir hale gelir. Bu şekilde resmin boyutu değiştirilirken ayrıntılar korunmuş olur.

Biküçük - Daha Yumuşak (genişletme): Bu yöntem resim boyutunu değiştirmede daha yumuşak sonuçlar elde etmek için tasarlanmış olup biküçük enterpolasyonu temel almaktadır.

Biküçük - Daha Keskin (azaltma): Biküçük enterpolasyonu temel alan bu yöntem resmin boyutunu azaltmada tercih edilebilir. Bu seçenek resim boyutunu değiştirme işleminde resimdeki ayrıntıları korur. Bu şekilde resmin bazı alanları keskinleştirilerek boyutu azaltılır.

Biküçük (yumuşak degradeler): Biküçük enterpolasyonu temel alan bu yöntem resmi çevreleyen piksellerin değerlerinin incelemesiyle daha yumuşak ton geçişleri oluşturur. Daha kesin ancak daha yavaş bir yöntemdir.

En Yakın Komşu (sert kenarlar): Bu yöntemle görüntüdeki pikseller çoğaltılmaktadır. Yeniden örneklemede hızlı ancak daha az kesin bir yöntemdir. Bu yöntemde sert kenarlar korunarak daha küçük bir dosya oluşturulur. Ancak bu yöntem, görüntü deforme edildiğinde veya ölçeklendirildiğinde ya da seçim üzerinde çok sayıda değişiklik gerçekleştirildiğinde görünür olan pürüzlü etkiler oluşturabilir.

Bilineer (Çift Doğrusal): Bu yöntem resmi çevreleyen piksellerin renk değerlerinin ortalamasını alarak piksel eklemektedir. Orta kalitede sonuçlar verir.

Resmin boyutunu fare ile serbest olarak değiştirme

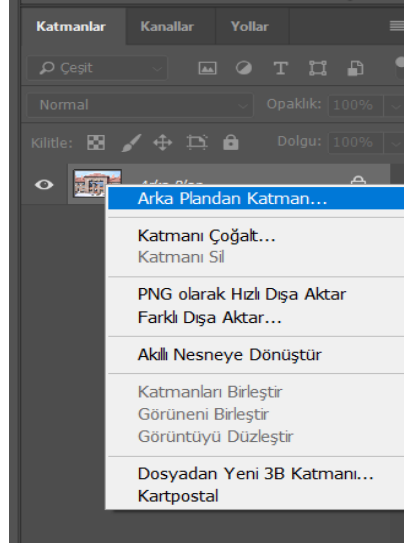
Resim boyutu Görüntü Boyutu penceresinden değiştirilebileceği gibi fare ile serbest olarak da değiştirilebilir. Ancak bu işlemi yapabilmek için resmin arka plan olarak değil katman halinde olması gerekmektedir. Bir resim ilk açıldığında arka plan olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle resmin boyutunu fare ile serbest olarak değiştirebilmek için öncelikle resmi katmana dönüştürmek gereklidir. Resmi katmana dönüştürmek için aşağıdaki işlem adımları izlenir (Şekil 9.6).



Görüntüdeki toplam piksel sayısının orantılı olarak ayarlanmasını sağlamak için Yeniden Örnekle seçeneğinin işaretli olması gerekmektedir.



Resmin boyutunu fare ile değiştirebilmek için resmi katmana dönüştürmek gerekir.



Şekil 9.6 Arka Plandan Katman Yapma

- Katmanlar panelinde resmin üzerinde sağ tıklanır.
- Açılan menüden Arka Plandan Katman seçeneği seçilir.
- Açılan pencereden Tamam butonuna tıklanır.
- Resim katmana dönüştüğü için artık serbest işlem yapılabilir.

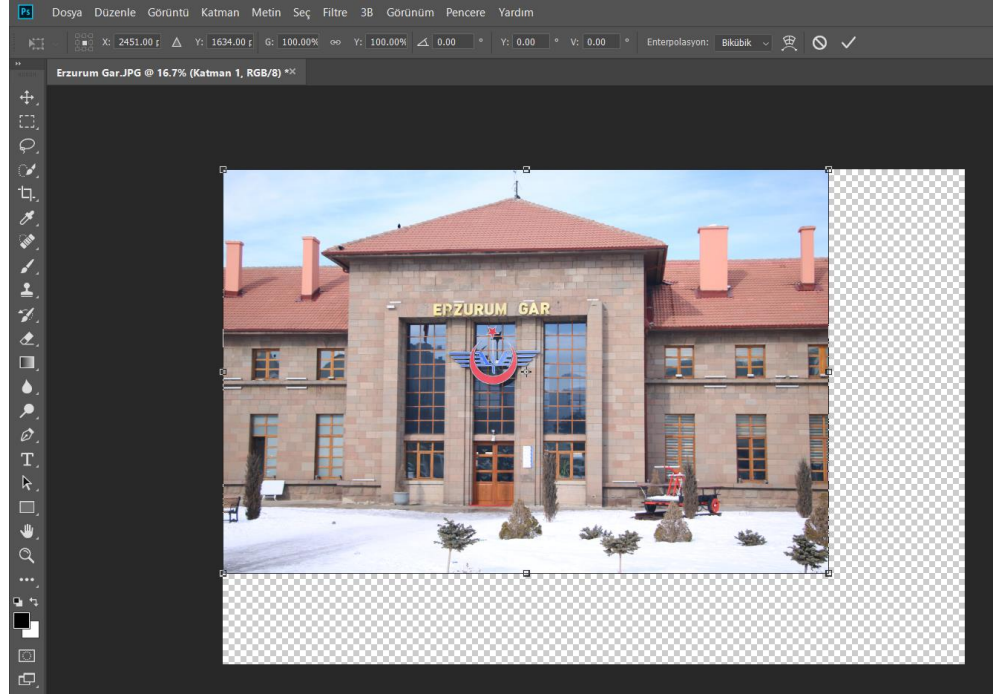
Resim katmana dönüştürüldükten sonra artık fare ile serbest olarak işlem yapılabilir hale gelmiştir. Resmin boyutunu fare ile serbest olarak değiştirmek için aşağıdaki işlem adımları izlenir.

- Düzenle menüsünden Serbest Dönüştürme seçilir ya da klavyeden Ctrl+T tuş bileşenine basılır.
- Resmin kenarlarında çerçeve şeklinde küçük kareler belirir. Ayrıca araç çubuğunda resmin boyutunu değiştirmeyi sağlayacak seçenekler görünür.
- Resmin kenarlarında beliren küçük kareler şeklindeki tutamaçlardan tutup sürüklenerek fare aracılığıyla resmin boyutu değiştirilebilir.
- Boyutlandırma yapılırken; klavyeden **Shift tuşuna basılı tutulursa** resmin **en boy oranı sabit** kalır. Eğer **Alt tuşuna basılı tutulursa** resmin eni ve boyu karşı kenara göre **otomatik** olarak büyür veya küçülür.
- İşlem bittikten sonra klavyeden Enter tuşuna basılarak ya da herhangi bir araç çubuğu seçilerek resim serbest dönüştürme modundan çıkarılabilir.
- Araç çubuğu kullanılarak da resmin boyutu değiştirilebilir. Şekil 9.7’ deki araç çubuğunda görüldüğü gibi resmin genişliği G ve yüksekliği Y kutucuğunda olmak üzere resmin boyutunun yüzde oranları görülmektedir. Bu yüzde değerleri değiştirilerek resmin boyutları düzenlenebilir.

Şekil 9.7’ de görüldüğü gibi resim katmana dönüştürüldükten sonra resmin boyutu küçültülürse arkada boş arka plan görüntülenmektedir.



Resmi yeniden arka plan yapmak için katmanlar panelinde Resim katmanı üzerinde sağ tıklanarak açılan menüden Görüntüyü Düzleştir seçeneği seçilir.



Şekil 9.7 Resim boyutunu değiştirme

Resmi Kırpma

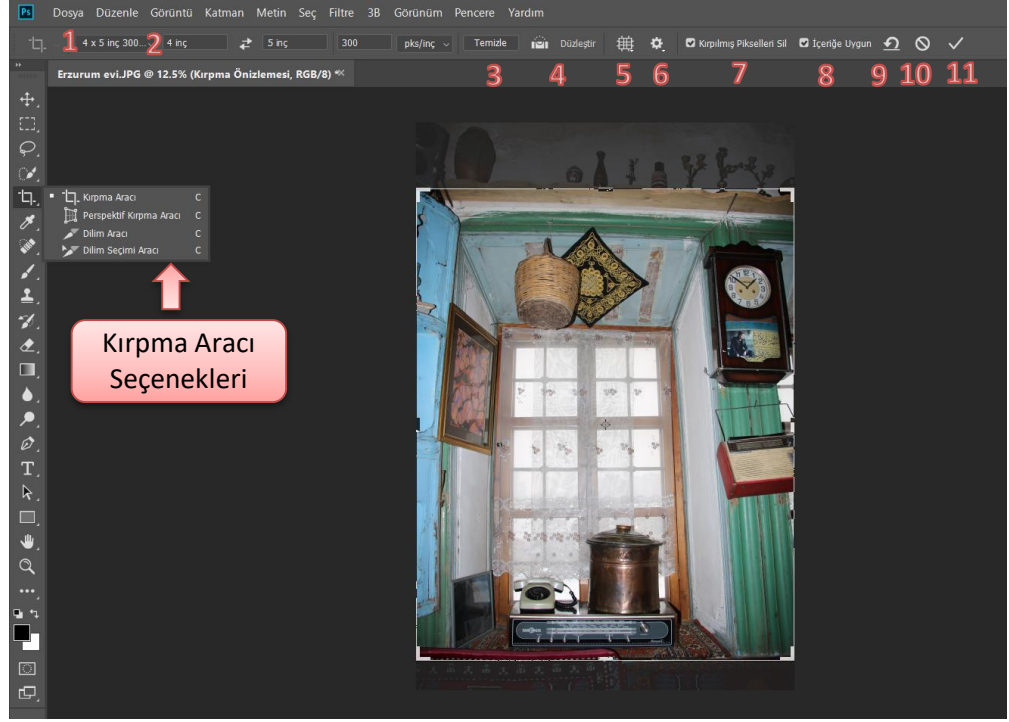
Bazı durumlarda resmin tamamı yerine bir kısmını kullanmak gerekebilir. Bu durumda resim kırpma işlemi gerçekleştirilerek resmin istenmeyen bölümleri kırılabilir. Diğer yandan resim kırpma aracıyla resmin kenarlarını genişletmek de mümkündür. Resmi kırmak için aşağıdaki işlem adımları izlenir;

- Araç kutusundan Kırpma aracına (C) tıklanır ya da klavyeden C tuşuna basılır.
- Resmin kenarında kırpma çerçevesi belirir. Resmin etrafında beliren kırpma çizgilerinden fare ile tutup sürüklenerek kırpma alanı belirlenir.
- Kırpma aracı seçildiğinde resim kırpmayla ilgili ayrıntılı işlemleri içeren Araç seçenekleri çubuğu görüntülenir (Şekil 9.8). Bir resmi kırpma esnasında ekranda görülen seçenekler Şekil 9.8’ de açıklanmıştır.

Kırpma Aracı Seçenekleri: Perspektif kırpma aracı perspektif nedeniyle oluşan bozulmaları düzeltmek için görüntüyü kırpar. Dilim aracı bir resmi web tasarımı için uygun daha küçük bölümler halinde kesmeye yarar. Dilim seçimi aracı ise bir resmin dilimleri seçer, taşır ve yeniden boyutlandırır.



Photoshop’da resim üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamanın kısa yolu Enter tuşuna basmaktır.



Şekil 9.8 Resim Kırpma Seçenekleri

- Kırpma boyutu için hazır en boy oranı ayarları sunar.
- Kırpma işlemi için en boy oranı ayarlanır. Kırpılmış bölümün yükseklik, genişlik, çözünürlük değerleri görünür.
- Genişlik, yükseklik ve çözünürlük değerlerini temizler.
- Resmin üzerine çekilen çizgi doğrultusunda görüntü düzeltilir.
- Kırpma aracı için kaplama seçeneklerini ayarlar.
- Kırpma ayarlarını gösterir.
- Kırpma kutusunun dışındaki piksel verisinin korunacağını mı yoksa silineceğini mi belirler.
- Kırpma veya düzleştirme işlemi yapıldığında kenarlarda boşluk oluşuyorsa bu seçenek seçildiğinde Photoshop boşlukları içeriğe uygun olarak doldurur.
- Kırpma kutusu, görüntü dönüşü ve en boy oranı ayarlarını sıfırlar.
- Geçerli kırpma işlemini iptal eder.
- Geçerli kırpma işlemini onaylar.

Resmi Kırpma Esnasında Düzleştirme

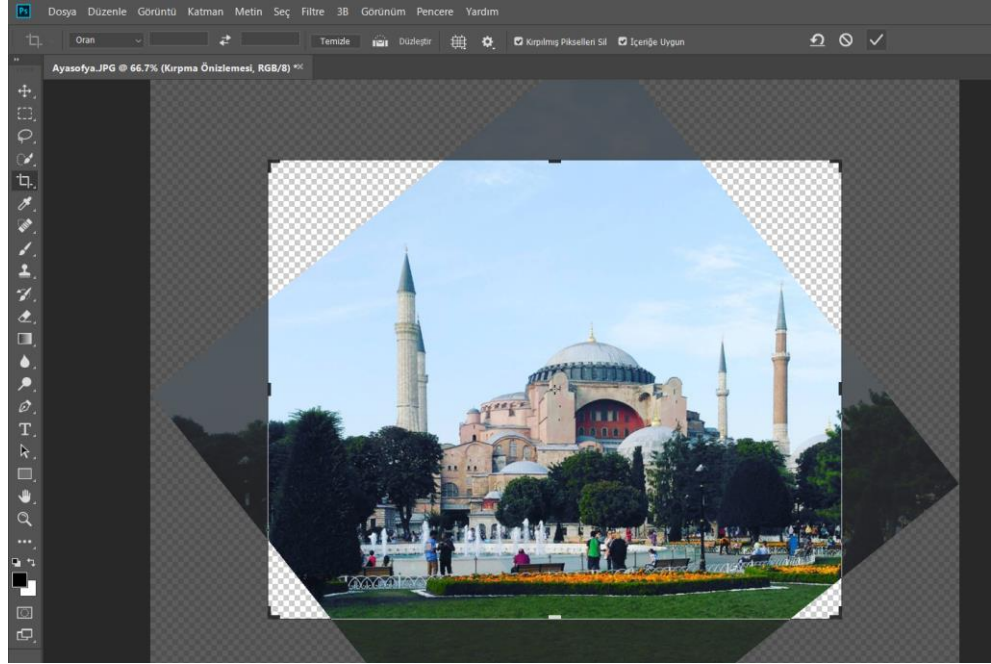
Photoshop'ta bir resmi kırpma esnasında düzleştirmek mümkündür. Resim döndürülür ve düzleştirilmek üzere hizalanır. Bu işlem ile tuval döndürülmüş piksellere uyum sağlamak için otomatik olarak yeniden boyutlandırılır (Şekil 9.9). Bir fotoğrafı düzleştirmek için aşağıdaki işlemlerden biri uygulanabilir.

- İşaretçi köşe tutamaçlarının biraz dışına yerleştirilir ve resim istenilen yönde döndürülmek için sürüklenir. Döndürme işlemi yapılırken kırpma kutusunun içinde bir ızgara görünür ve resim bu ızgaranın arkasında döndürülür.



Düz açıyla çekilmemiş resimlerinizi Photoshop'da düzleştirebilirsiniz.

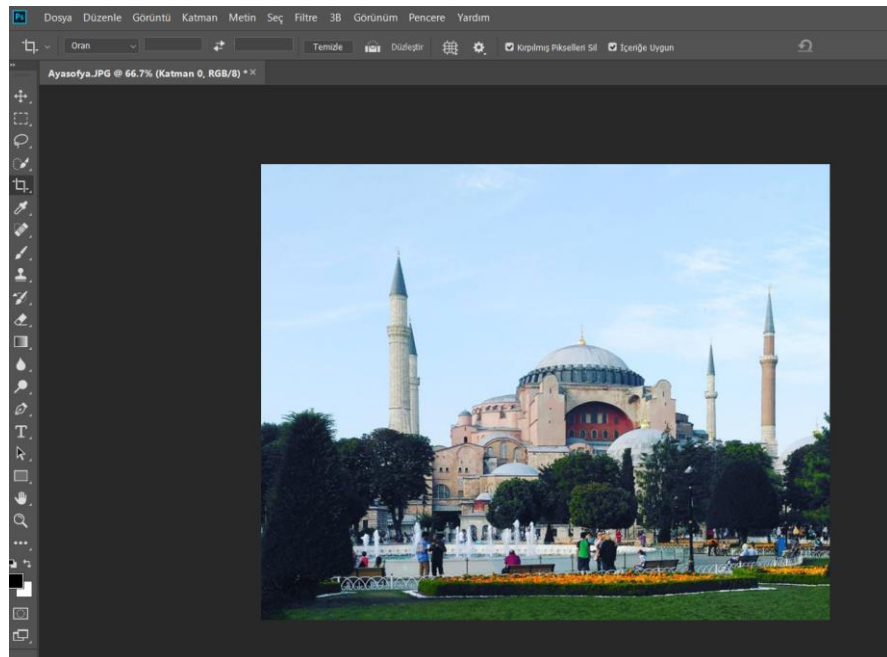
- Denetim çubuğunda Düzleştir seçeneği tıklanır ve ardından Düzleştirme aracı kullanılarak resmi düzleştirmek için istenilen doğrultuda bir referans çizgisi çizilir.



Şekil 9.9 Resmi kırparak düzleştirme

Resmi Kırpma Esnasında İçeriğe Uygun Dolgu Yapma

Şekil 9.9' da görüldüğü gibi resmi kırparak düzleştirme esnasında tuval yeniden boyutlandırıldığı için kenarlarda boşluklar oluşmuştur. Kırpma araç çubuğunda İçeriğe Uygun seçeneği seçili haldeyken kırpma işlemi onaylandığında resimde görülen boşluklar içeriğe uygun bir şekilde otomatik olarak doldurulur (Şekil 9.10).





Resmin çekilme perspektifinden kaynaklı hataları perspektif dönüştürme işlemiyle giderebilirsiniz.

Şekil 9.10 Resmi kırpma esnasında içeriğe uygun olarak doldurma

Resmi Kırpma Esnasında Perspektifi Dönüştürme

Perspektif Kırpma aracı, bir resimdeki perspektifi kırpma esnasında dönüştürmeyi sağlar. Perspektif düzeltme deformasyonu içeren resimlerle çalışırken Perspektif Kırpma aracı kullanılır. Bir resim doğrudan değil de belli bir açıdan fotoğraflandığında daha güzel bir görünüm elde etmek için perspektif dönüştürme işlemi uygulanmalıdır. Örneğin yüksek bir binanın resmi yerden çekilirse, binanın kenarları birbirine üst bölümlerde altlarda olduğundan daha yakın görünür. Bu görünümün resmin altında ve üstünde aynı oranda olmasını sağlamak için aşağıdaki işlem adımları izlenerek resmi kırpma esnasında perspektif dönüştürme işlemi uygulanabilir.

- Resmin perspektifini düzeltmek için Kırpma aracına tıklanır ve Perspektif Kırpma aracı  seçilir.
- Deforme görümlü kısmın etrafına bir seçim çerçevesi çizilir. Bu seçim çerçevesinin kenarları resmin dörtgen kenarlarıyla eşleştirilir.
- Perspektif kırpma işlemi tamamlamak için kırpma işlemi onaylanır. Şekil 9.11 ve Şekil 9.12' de resmi kırpma esnasında perspektif dönüştürme işlemi uygulanmış resimler görülmektedir.



Şekil 9.11 Perspektif Dönüştürme Uygulaması 1





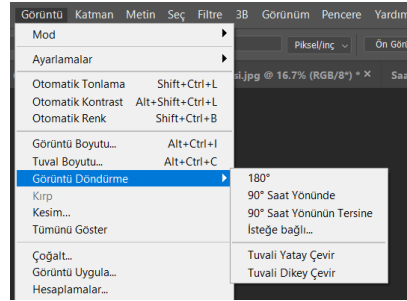
Resim yönelimi seçenekleriyle resimlerinizi istediğiniz açıyla döndürebilirsiniz.



Şekil 9.12 Perspektif Dönüştürme Uygulaması 2

Resim Yönelimini Belirleme

Resimleri kullanım yerine göre belli açılarla veya dikey ya da yatay olarak döndürmek gerekebilir. Resim döndürme işlemi için Görüntü menüsünden Görüntü Döndürme komutunun altındaki seçeneklerden istenilen seçilir (Şekil 9.13).



Şekil 9.13 Görüntü döndürme seçenekleri



Resimleri fare ile serbest olarak değiştirmek için klavyeden Ctrl+T tuş bileşenine basınız.

180°: Resmi 180 derece yani yarım tur kadar döndürür.

90° Saat Yönünde: Resmi saat yönünde 90 derece yani çeyrek tur kadar döndürür.

90° Saatin Yönünün Tersine: Resmi saatin tersi yönde yani çeyrek tur kadar döndürür.

İsteğe bağlı: Resim istenilen açı kadar döndürülür. Bu seçenek seçilirse, açı metin kutusuna -359,99 ve 359,99 arasında bir açı girilir. Eğer °CW (Saat Yönünde) seçilirse saat yönünde, °CCW (Saatin Tersi Yönde) seçilirse saatin tersi yönde açıyla resim döndürülmüş olur.

Tuvali Yatay/Dikey Çevir: Bu seçenekle çalışma tuvali yatay ya da dikey olarak döndürülür.

Resmi fare ile serbest olarak döndürmek için ise **Düzenle menüsünden Serbest Dönüştürme** komutu seçilir ya da klavyeden **Ctrl+T** tuş bileşenine basılır. Resmin kenarlarında beliren tutamaçlardan fare ile tutulup istenilen yönde sürüklenerek resim döndürülür.

Resmi Dönüştürme

Bir katmanda yer alan resim üzerinde döndürme, uzatma, genişletme, esnetme gibi işlemler yapılabilir. Bir resmi bu gibi işlemler uygulamak üzere dönüştürmek için **Düzenle** menüsünden **Dönüştür** komutu seçilir. Dönüştür alt menü komutları ve işlevleri aşağıdaki gibidir;

Dönüştür Alt Menü Komutları

Ölçeklendir: Resmin merkezinde yer alan referans noktasına göre resmi büyütür ya da küçültür. Bu referans noktasını resmin istenilen yerine taşımak mümkündür. Resimde yatay, dikey ya da hem yatay hem de dikey ölçekleme yapılabilir. Bu seçenek seçildiğinde, resmin etrafında çizgiler ve kenar köşelerinde tutamaçlar belirir. Bu tutamaçlardan fareyle tutulup sürüklenerek resim istenilen şekilde ölçeklendirilebilir.

Döndür: Resmi referans noktasının etrafında döndürmeyi sağlar. Varsayılan olarak bu nokta nesnenin merkezindedir ancak başka bir konuma taşınabilir. Bu seçenek seçildiğinde, resmin etrafına eklenen tutamaçların üzerine fare ile gidince fare işaretçisi iki yönlü ok şeklinde görünür. Fare işaretçisi bu durumda iken fare sol tuşu basılı tutularak sürüklendiğinde resim döndürülür.

Yamuklaştır: Resmi dönüştürmelerin çevresinde gerçekleştirildiği sabit nokta olan referans noktasına göre yatay ya da dikey olarak eğ. Bu seçenek seçildiğinde, resmin etrafında çizgiler ve kenar köşelerinde tutamaçlar belirir. Bu tutamaçlardan fareyle tutulup sürüklenerek resim yatay ya da dikey yönde eğilebilir.

Deforme Et: Resmi tüm yönlerde uzatmayı mümkün kılar. Bu seçenek seçildiğinde, resmin etrafında çizgiler ve kenar köşelerinde tutamaçlar belirir. Bu tutamaçlardan fareyle tutulup sürüklenerek resmi istenilen yönlerde uzatarak deforme etmek mümkündür.

Perspektif: Resme tek noktalı perspektif uygular. Bu seçenek seçildiğinde, resmin etrafında beliren tutamaçlardan herhangi birinin üzerine fare ile gidilip sürüklendiğinde o nokta referans alınarak resme perspektif uygulanmış olur.

Çarpıt: Resmin şeklini değiştirir. Bu seçenek seçildiğinde, resim üzerinde beliren referans noktalarından fare ile tutulup sürüklenerek resim istenildiği gibi eğilip bükülebilir.



Bireysel Etkinlik

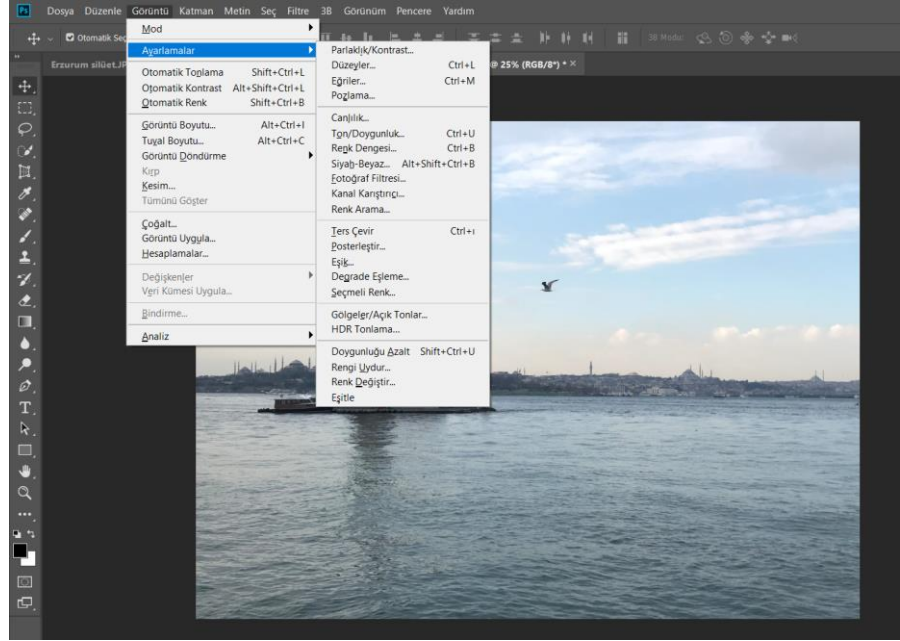
- Photoshop'da açtığınız bir resmin boyutlarını farklı yöntemleri uygulayarak değiştiriniz.
- Kırpma araç kutusunda gösterilen gelişmiş özellikleri kullanarak resim üzerinde farklı kırpma işlemleri uygulayınız.



Photoshop'da resimlerin renk ve ton ayarlamaları ayrıntılı bir şekilde yapabilirsiniz.

Resmin Renk ve Ton Ayarlamaları

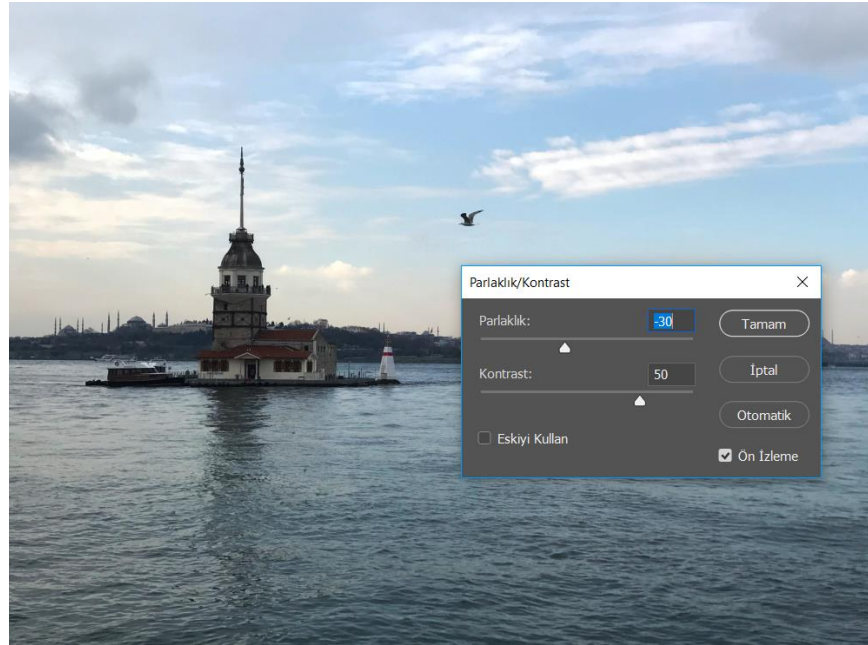
Photoshop'un sunmuş olduğu gelişmiş araçlarla resmin renk ve tonlaması ayrıntılı bir şekilde düzenlenebilir. Resmin renk ve tonlamasını uygun şekilde ayarlamak ideal bir görüntü elde etmek için önemlidir. Renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçlar Görüntü menüsünde yer almaktadır. Görüntü menüsü altındaki Ayarlamalar komutundaki seçeneklerle amaca uygun renk ve ton ayarlamaları yapılabilir (Şekil 9.14). Bunlardan sıklıkla kullanılanlar aşağıda örneklerle açıklanmıştır [1, 2].



Şekil 9.14 Görüntü Ayarlama Seçenekleri

Parlaklık / Kontrast

Resmin ton aralığında basit düzenlemeler yapmaya olanak tanır. Parlaklık sürgüsünün sağa kaydırılması ton değerlerini artırarak resmin açık tonlarını genişletirken, sola kaydırmak değerleri azaltarak gölgeleri genişletir. Kontrast sürgüsü ise resimdeki ton değerleri aralığını bir bütün olarak genişletir veya daraltır. Şekil 9.15' de Parlaklık/Kontrast ayarlaması yapılan resim görülmektedir.



Şekil 9.15 Resme Parlaklık/Kontrast Uygulaması

Düzye

Resimdeki gölgelerin, orta tonların ve vurguların yoğunluk düzeylerini ayarlamak için kullanılabilir. Düzye histogramı resmin tonlarını ayarlarken görsel bir rehber işlevi görür. *Histogram* her renk yoğunluğu düzeyinde piksellerin

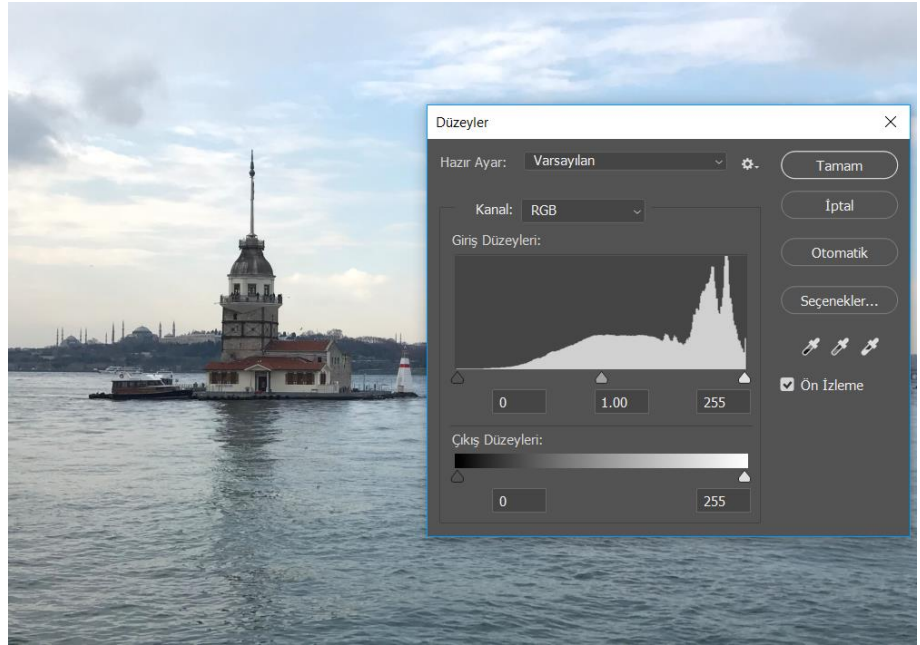


Resmin renk ve tonlamasında yaptığınız değişiklikleri anında görebilmeniz için Ön İzleme seçeneğinin işaretli olması gerekir.

sayısını grafik olarak belirtir yani görüntünün ton tipini gösterir. Koyu tonlu görüntülerde ayrıntı gölgelerde yoğunlaşırken açık tonlu görüntülerde ayrıntı vurgularda yoğunlaşır. Histogram resmin ton aralığının görüntülenmesini ve uygun ton düzeltmelerinin saptanmasına yardımcı olur. Düzeyler histogramında soldaki siyah renkli Giriş düzeylerindeki *siyah sürgü* gölgeleri, ortadaki *gri sürgü* ara tonları, *beyaz sürgü* ise aydınlıkları gösterir. Resmin ton aralığını genişletmek için bu sürgülerin yerlerini ayarlamak gerekir. Aşağıdaki resimde siyah sürgü histogramda en koyu rengin başladığını gösteren noktaya kadar getirilmelidir. Gri sürgü biraz daha sol tarafa sürüklenebilir. Beyaz sürgü ise en açık tonda olduğu için yerinde kalabilir. Çıkış düzeyleri alanı ise piksellerin tümüyle siyah olduğu 0 düzeyinde ve piksellerin tümüyle beyaz olduğu 255 düzeyindedir. Bu sürgüleri kullanarak ayarlama yapıldığında düzeyler 0 ile 255 arasında yeniden dağıtılır. Bu dağıtım resmin ton aralığını artırır ve bu şekilde resmin bir bütün olarak kontrastı artar. Şekil 9.16’ da Düzeyler ayarlaması yapılan resim görülmektedir.



Renk ve tonlama ayarlaması yaparken ekranda görülen histogram grafiği uygun ton düzeltmelerinin saptanmasına yardımcı olur.



Şekil 9.16 Resme Düzeyler Uygulaması

Eğriler

Eğriler ayarında bir resmin tonu bir grafikte düz bir çizgi olarak görülmektedir. Grafiğin sağ üst alanı açık tonları, sol alt alanı ise gölgeleri temsil eder. Grafiğin yatay eksenini giriş düzeylerini (orijinal görüntü değerleri) ve dikey eksen de çıkış düzeylerini (yeni ayarlanan değerler) temsil eder. Şekil 9.17’ de görüldüğü gibi grafik çizgisi değiştirildiğinde resmin tonu da değişmektedir. Ayrıca fare ile tıklayarak eğri üzerinde noktalar oluşturularak da ayrıntılı ton ayarlamaları yapılabilir. Şekil 9.17’ de Eğriler ayarlaması yapılan resim görülmektedir.

Pozlama

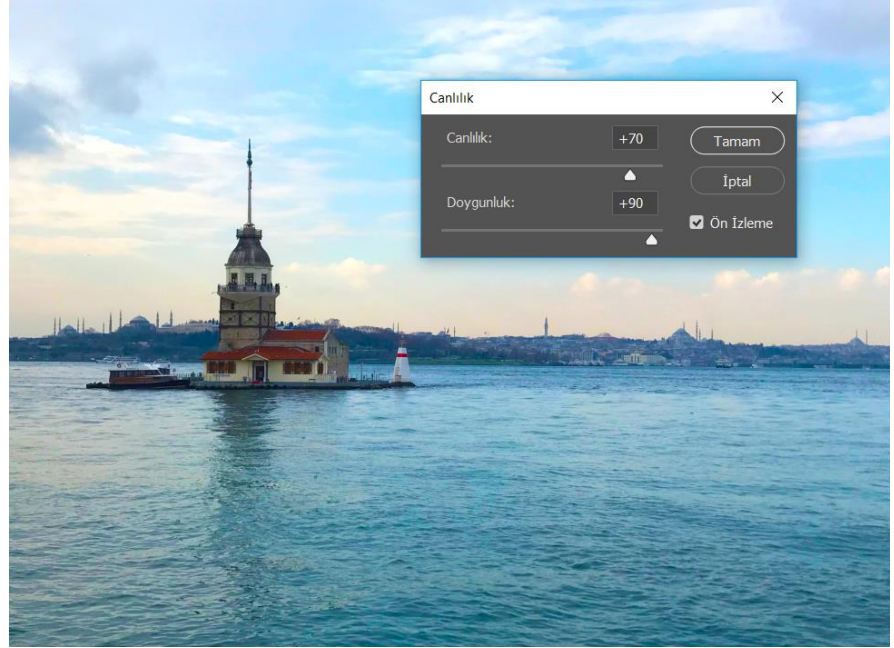
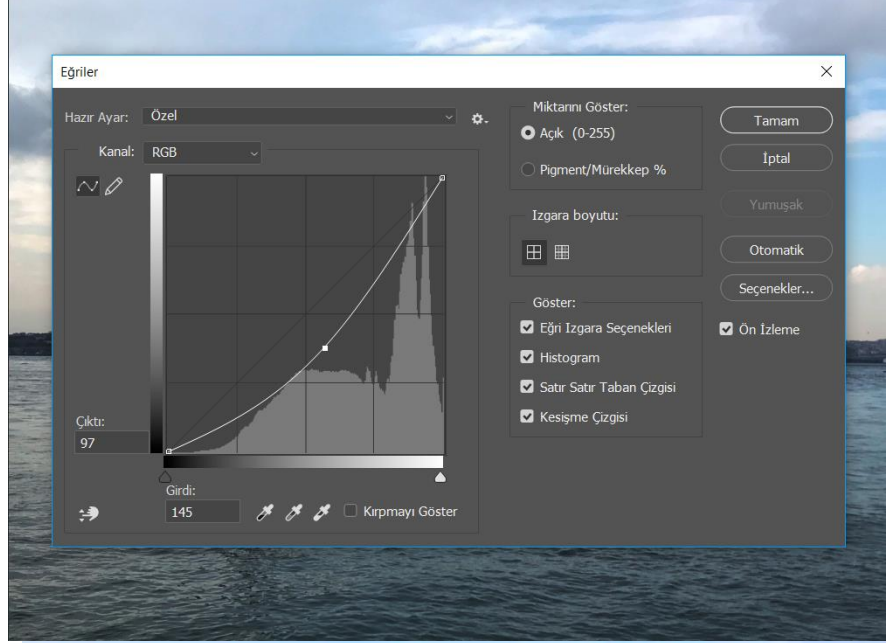
Resmin çekildiği ışığın miktarının ölçüsüdür. Yetersiz pozlamaya sahip resimler çok koyu iken aşırı pozlamaya sahip olanlar ise çok açıktır. Bu ayarlama ile resimler pozlama olarak uygun değere getirilebilir.

Canlılık



Aşırı ışıklı ortamda çekilmiş bir resmi pozlama ayarı yaparak ideal görünümüne getirebilirsiniz.

Bu ayarlama az doygun renklerin doygunluğunu daha önceden doygunlaşmış renklere göre artırır. Şekil 9.18’ de görüldüğü gibi canlılık ve doygunluk sürgüleri sağa sürüklendiğinde resim daha canlı bir görünüm kazanmıştır. **Şekil 9.17** Resme Eğriler Uygulaması



Şekil 9.18 Resme Canlılık Uygulaması

Ton / Doygunluk

Bu ayarlama resimdeki belirli bir renk aralığının tonunu, doygunluğunu ve parlaklığını ayarlamaya olanak tanır. Bu ayarlama özellikle baskı alınacak resimlerde ince renk ayarlarının yapılması açısından faydalıdır.

Renk Dengesi

Bu ayarlama ile genel bir renk düzeltmesine yönelik olarak görüntüdeki renklerin karışımı bir bütün olarak değiştirilir. Renk ölçeklendirme çubukları üzerindeki sürgüler kullanılarak resimde istenilen renk düzenlemesi yapılabilir. Örneğin; *siyah beyaz bir resmi renklendirmek* için bu ayar kullanılabilir. Böyle bir işlem resim üzerinde detaylı renk düzenlemesi yapmayı gerektirir. Bunun için Ton Dengesi bölümünün altında yer alan *Gölgeler, Orta Tonlar ve Vurgulamalar* ayrı ayrı seçilerek her biri için renk sürgüleri sağa sola hareket ettirilir ve en uygun renkler elde edilmeye çalışılır.

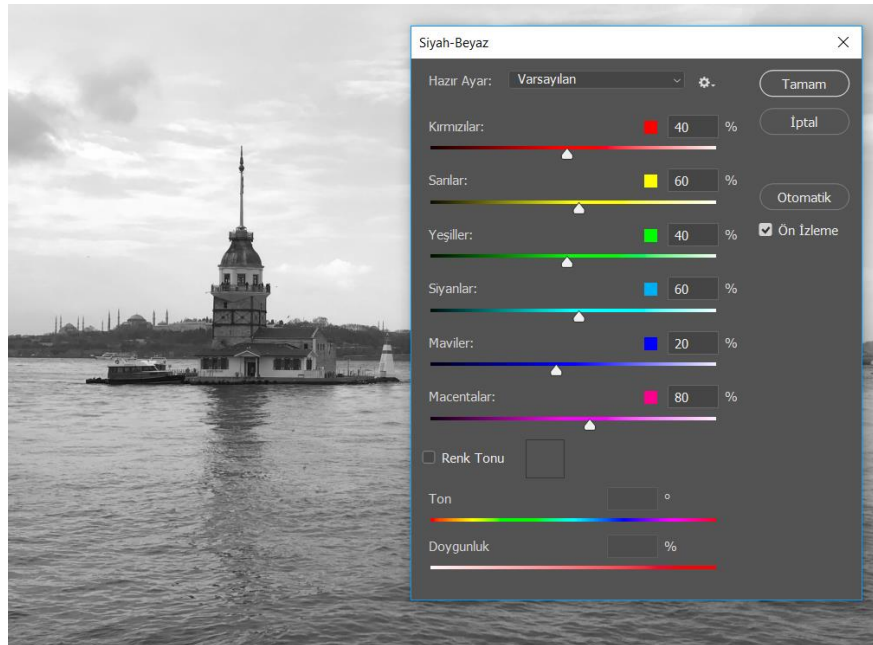


Photoshop'da resimlerinizi farklı yöntemleri kullanarak siyah beyaz yapabilirsiniz.

Siyah-Beyaz

Bu ayarlama renkli bir resmi gri tonlamaya dönüştürmeyi ve tek tek renklerin nasıl dönüştürüleceğini denetlemeyi sağlar. Açılan pencerede Hazır Ayar bölümünde Varsayılan olarak resim siyah-beyaza dönüştürülür. Bu bölümde açılan menüde çeşitli hazır ayarlar da bulunmaktadır. Bunlardan da istenilen tercih edilebilir. Renk sürgülerinden yararlanarak istenilen renk tonlaması elde edilebilir. Diğer yandan *Kanal karıştırıcı* ayarlaması kullanılarak da yüksek kaliteli gri tonlamalı, sepya tonlu veya başka istenilen tonda resimler elde edilebilir. Renkli bir resmi gri tonlama değerlerine dönüştürmenin bir diğer yöntemi ise *Doygunluğu Azalt* komutunu uygulamaktır.

Resimleri yüksek kontrastlı siyah-beyaz hale dönüştürmenin yöntemi ise *Eşik* komutunu uygulamaktır. Açılan pencerede renk sürgüsü sağa ya da sola hareket ettirilerek istenilen görüntü elde edilebilir. Şekil 9.19' da renkli olan resmin Siyah-Beyaz komutu kullanılarak siyah beyaz yapılmasına dair uygulama görülmektedir.



Şekil 9.19 Renkli Resmi Siyah Beyaz Yapma Uygulaması



Bireysel Etkinlik

- Aile fotoğraf albümünüzde yer alan siyah beyaz bir fotoğrafı Renk Dengesi ayarlamalarını uygulayarak renklendiriniz.
- Geçmişte çekilmiş olduğunuz renkli resimlerden siyah beyaz bir nostalji albümü oluşturunuz.

Fotoğraf filtresi

Bu ayarlama mercekten geçip filme ulaşan ışığın renk dengesini ve renk sıcaklığını ayarlamak üzere kamera merceğinin önüne renkli bir filtre yerleştirme tekniğini taklit eder. Fotoğraf Filtresi ayrıca, görüntüye bir ton ayarı uygulamak üzere renk hazır ayarı seçmeye de olanak tanır.

Ters Çevir

Resimdeki renkleri tersine çevirir. Resmin renkleri ters çevrildiğinde kanallardaki her pikselin parlaklık değeri 256 adımlı renk değerleri ölçeğindeki ters değerine dönüştürülür. Örneğin; 255 değerine sahip bir piksel tam tersine yani 0' a dönüştürülür.

Posterleştir

Bu ayarlama resimdeki her kanal için ton düzeylerinin sayısını belirtmeye olanak tanır ve ardından pikselleri en yakın düzeye eşler. Bu ayarlama resimde geniş, düz alanlar gibi özel efektler oluşturmak için kullanılabilir.

Degrade Eşleme

Bu ayarlama ile resmin eş değer gri tonlamalı aralığı belirtilen renk dolgusunun renkleriyle eşleştirilebilir. Açılan pencereden hazır renk düzenleri seçilebileceği yeni bir renk düzeni de oluşturulabilir.

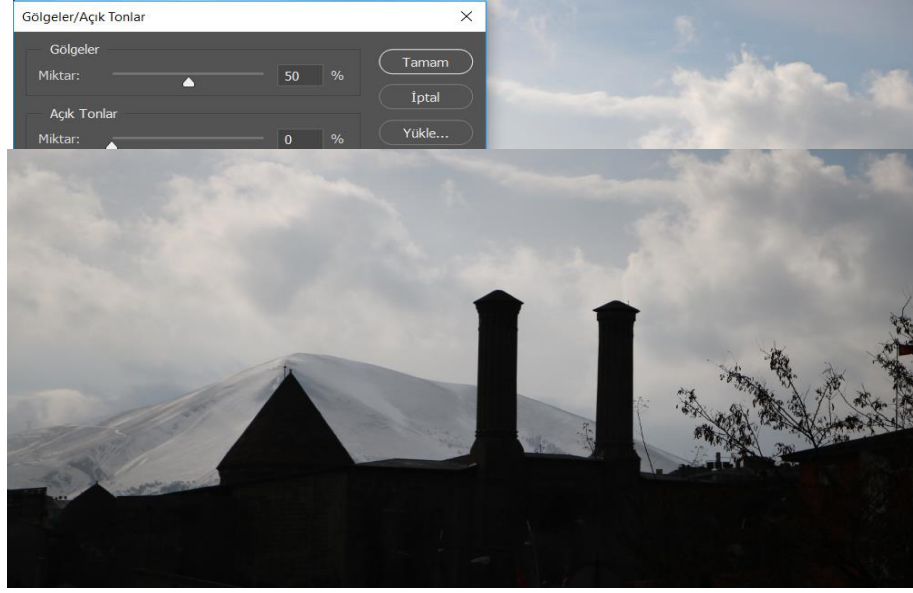
Gölgeler / Açık Tonlar

Bu ayarlama ile arka aydınlatma sonucu silüet gibi görünen resimleri veya kameranın flaşından kaynaklı biraz soluk görünen resimler düzeltilebilir. Açılan pencerede birçok detaylı düzeltme seçeneği mevcuttur. Tüm Seçenekleri Göster iletisi kutusu işaretlendiğinde tüm ayrıntılar görüntülenebilir. Buradaki ayarlama sürgüleriyle istenilen görüntü elde edilebilir. Şekil 9.20'de silüet olarak görünen resmin Şekil 9.21'de bu ayarlama uygulanmış hali görülmektedir.



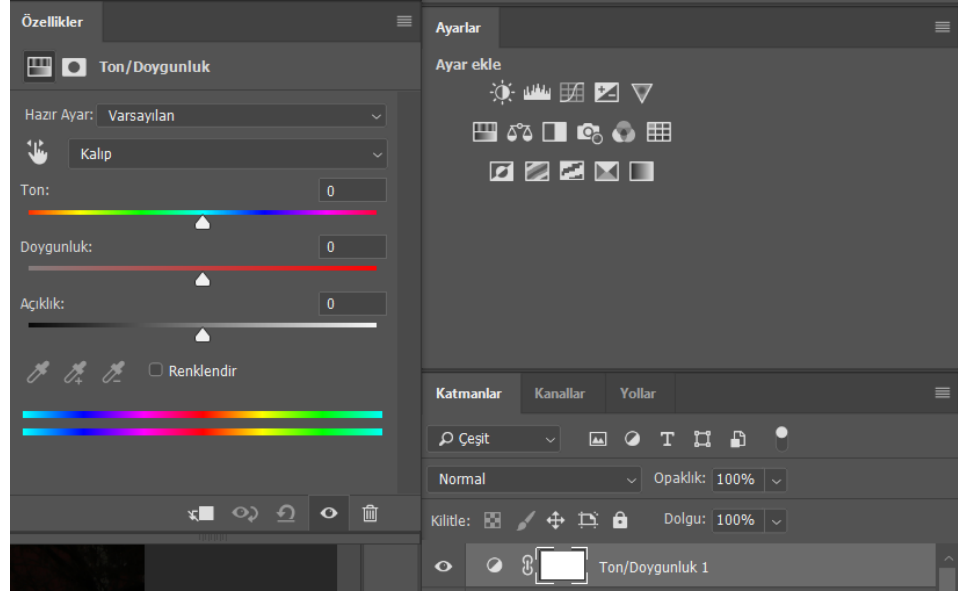
Resimlerde karanlık olarak görülen kısımlar Gölgeler/Açık tonlar ayarlamasıyla aydınlatılabilir.

Şekil 9.20 Silüet Görünümündeki Resim Örneği



Şekil 9.21 Silüet Görünümündeki Resme Gölge / Açık Tonlar Uygulaması

Yukarıda bahsedilen resmin renk ve tonlamayla ilgili ayarlamalarını Ayarlar panelinden de yapmak mümkündür. Ayarlar panelinde kullanmak istenilen düzenleme aracı seçildiğinde Özellikler penceresi açılır. Bu pencereden istenilen düzenlemeler yapılabilir (Şekil 9.22).



Şekil 9.22 Ayarlar Paneli

Resmin ton aralığını ve renk dengesini ayarlamak için ayarlama katmanlarını kullanmanız önerilmektedir.

Ayarlar panelinden istenilen seçenek seçildiğinde Şekil 9.22’de görüldüğü gibi otomatik olarak *yeni bir ayarlama katmanı* oluşur. Renk ve tonlamayla ilgili işlemlerde ayarlama katmanı oluşturulduğunda resmin piksel değerleri kalıcı olarak değiştirilmeden renk ve tonlama ayarları yapılmaktadır. Ayarlama katmanları görüntü katmanlarında olduğu gibi düzenlenebilir, silinebilir,

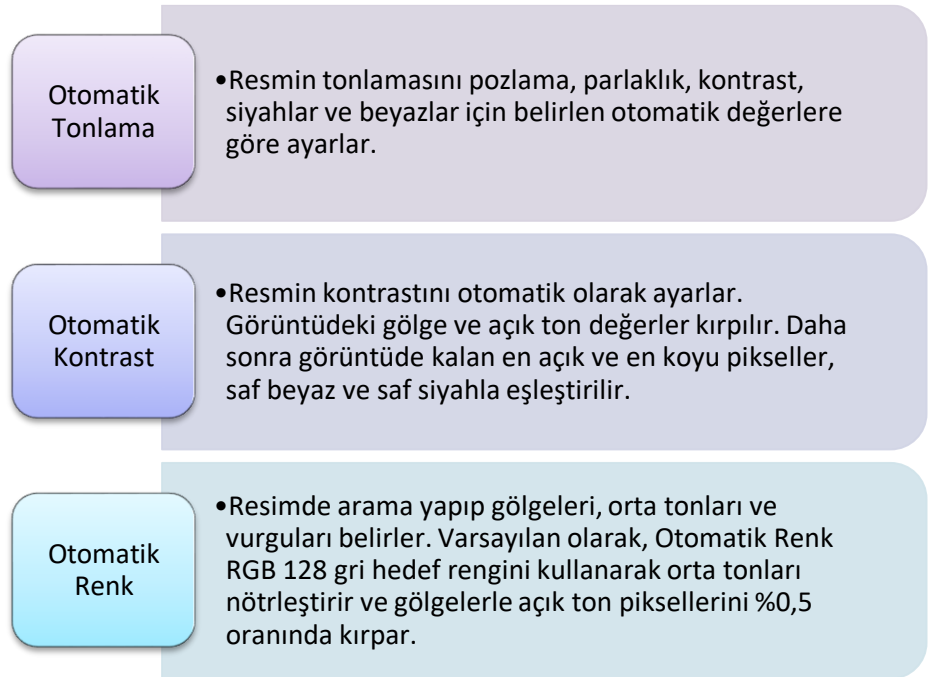
gizlenebilir ve çoğaltılabilir. Resim üzerinde ayarlama katmanı oluşturmanın diğer yolları aşağıdaki gibidir;

- Katmanlar panelinin altında Yeni Ayarlama Katmanı simgesi  seçilir ve ayarlama katman türü seçilir.
- Katman menüsünden Yeni Ayar Katmanı seçilip bir seçenek belirlenir. Katmana bir ad verilip katman seçeneklerini belirlenir ve Tamam tıklanır.



Otomatik ayarlamalarla resimlerinizi hızlıca daha güzel bir görünüme getirebilirsiniz.

Yukarıda bahsedilen ayrıntılı resim ve tonlama ayarlamalarının yanı sıra Photoshop'ta resimler üzerinde otomatik olarak renk, kontrast ve tonlama ayarları hızlıca uygulanabilir. *Otomatik Tonlama*, *Otomatik Kontrast* ve *Otomatik Renk* seçenekleri resmin renk ve tonlamalarını otomatik olarak ayarlar. Görüntü menüsü altında yer alan bu hızlı ayarlamalarla ilgili ayrıntılar Şekil 9.23' de verilmiştir.



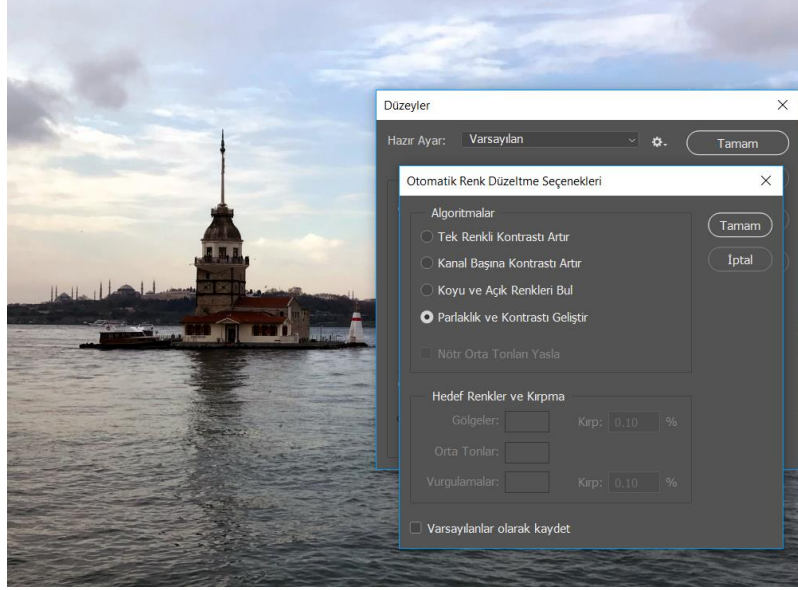
Şekil 9.23 Otomatik Ayarlama Komutları

Varsayılan olarak ayarlanmış otomatik değerleri düzenlemek için Görüntü menüsünden Ayarlamalar komutu altındaki Düzeyler veya Eğriler seçeneği seçilir. Açılan pencerede Seçenekler butonu tıklandığında aşağıda görüldüğü gibi Otomatik Renk Düzeltme Seçenekleri penceresi açılacaktır (Şekil 9.24).

Görüntü > Ayarlamalar > Düzeyler veya Eğriler > Seçenekler > Otomatik Renk Düzeltme Seçenekleri



Otomatik renk düzeltme seçeneğini kendi renk ayarlama tercihinize göre değiştirebilirsiniz.



Şekil 9.24 Otomatik Ayarları Düzenleme

Otomatik Renk Düzeltme Seçenekleri penceresindeki Algoritmalar bölümünde yer alan her bir seçenekle ilgili açıklamalar Tablo 9.1' de verilmiştir [1].

Tablo 9.1 Otomatik Renk Düzeltme Seçenekleri

Tek renkli kontrastı artır.	Bu seçenek seçilirse, tüm kanallar aynı şekilde kırpılır. Açık tonların daha açık ve gölgelerinde daha koyu görünmesini sağlar ve genel renk ilişkisini korur. <i>Otomatik Kontrast</i> komutu bu algoritmayı kullanır.
Kanal başına kontrastı artır.	Bu seçenek seçilirse, daha ayrıntılı bir düzeltme sağlamak üzere her kanalın ton aralığı en üst düzeye çıkarılır. Her kanal tek tek ayarlandığından, renk tonları kaldırılabilir veya yenileri eklenebilir. <i>Otomatik Tonlama</i> komutu bu algoritmayı kullanır.
Koyu ve açık renkleri bul	Bu seçenek seçilirse, resimdeki ortalama en açık ve en koyu pikseller bulunur ve bunlar kullanılarak kırpma en aza indirilip kontrast en üst düzeye çıkarılır. <i>Otomatik Renk</i> komutu bu algoritmayı kullanır.
Parlaklık ve kontrastı geliştir.	Bu seçenek seçilirse, daha ayrıntılı bir düzeltme sağlamak üzere her kanalın parlaklık ve zıtlık aralığı en üst düzeye çıkarılır. Her kanal tek tek ayarlandığından renk tonları kaldırılabilir veya yenileri eklenebilir. <i>Otomatik Kontrast</i> komutu bu algoritmayı kullanır.



Özet

- Photoshop’ da resim üzerinde kolaylıkla çeşitli düzenlemeler yapılabilir. Bir resim üzerinde düzenleme yaparken resmin kullanım amacına uygunluğu kontrol edilmelidir. Daha sonra resmin çözünürlüğü ve boyutu, resmin kırılması ve yöneliminin belirlenmesi, resmin renk ve ton ayarlama işlemleri sırasıyla uygulanabilir.
- Resmin Kullanım Amacına Uygunluğu**
 - Resmin kullanım amacına göre (dijital ortamda veya baskı) renk modunun uygun olarak belirlenmesi gerekmektedir. Dijital ortamda kullanılacak resimlerde RGB, baskı alınacak durumlarda CMYK renk modu kullanılmalıdır.
- Resmi Kırma**
 - Resim kırma işlemi gerçekleştirilerek resmin istenmeyen bölümleri kırılabilir. Araç kutusundan Kırma aracına tıklanarak ya da klavyeden C tuşuna basılarak resim kırma moduna getirilir. Daha sonra resim istenilen şekilde kırılabilir.
 - Resmi kırma esnasında düzleştirmek ve perspektifini dönüştürmek de mümkündür. Ayrıca kırma esnasında resim etrafında boşluklar oluşursa bu boşluklar resmin içeriğine uygun olarak doldurulabilir.
- Resmin Yönelimini Belirleme**
 - Resimleri kullanım yerine göre belli açılarla veya dikey ya da yatay olarak döndürmek gerekebilir. Resim döndürme işlemi için Görüntü menüsünden Görüntü Döndürme komutunun altındaki seçeneklerden istenilen seçilir ya da klavyeden Ctrl+T tuş bileşine basılarak istenilen yönde döndürülür.
- Resmi Dönüştürme**
 - Bir katmanda yer alan resim üzerinde döndürme, uzatma, genişletme, esnetme gibi işlemler yapılabilir. Bir resmi bu gibi işlemler uygulamak üzere dönüştürmek için Düzenle menüsünden Dönüştür komutu seçilir. Dönüştür alt menü komutlarıyla istenilen dönüştürme işlemi uygulanır.
- Resmin Renk ve Ton Ayarlamaları**
 - Photoshop’un sunmuş olduğu gelişmiş araçlarla resmin renk ve tonlaması ayrıntılı bir şekilde düzenlenebilir. Resmin renk ve tonlamasını uygun şekilde ayarlamak ideal bir görüntü elde etmek için önemlidir. Renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçlar Görüntü menüsünde yer almaktadır. Görüntü menüsü altındaki Ayarlamalar komutundaki seçeneklerle amaca uygun renk ve ton ayarlamaları yapılabilir.
 - Resmin renk ve tonlamayla ilgili ayarlamalarını Ayarlar panelinden yapmak mümkündür. Ayarlar panelinde kullanmak istenilen düzenleme aracı seçildiğinde Özellikler penceresi açılır. Bu pencereden istenilen düzenlemeler yapılabilir.
 - Ayarlar panelinden istenilen seçenek seçildiğinde otomatik olarak yeni bir ayarlama katmanı oluşur. Renk ve tonlamayla ilgili işlemlerde ayarlama katmanı oluşturulduğunda resmin piksel değerleri kalıcı olarak değiştirilmeden renk ve tonlama ayarları yapılmaktadır. Bu nedenle resmin ton aralığını ve renk dengesini ayarlamak için ayarlama katmanlarının kullanılması önerilmektedir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Aşağıdakilerden hangisi resim üzerinde işlem yaparken öncelikli olarak göz önünde bulundurulmalıdır?
 - a) Resmin çözünürlüğü
 - b) Resmin boyutu
 - c) Resmin renk ve tonlaması
 - d) Resmin yönelimi
 - e) Resmin kullanım amacına uygunluğu
2. Dijital ortamda kullanılacak resimler için aşağıdaki hangi renk modu seçilmelidir?
 - a) CMYK renk
 - b) Lab renk
 - c) RGB renk
 - d) İndekslenmiş renk
 - e) Çok kanallı renk
3. Bir resmin çözünürlüğü aşağıdaki hangi yol izlenerek değiştirilir?
 - a) Görüntü > Görüntü boyutu
 - b) Görüntü > Ayarlamalar
 - c) Görüntü > Hesaplamalar
 - d) Görüntü > Analiz
 - e) Düzenle > Renk ayarları
4. Aşağıda verilen yeniden örneklerle seçeneklerinden hangisi seçildiğinde parazit azaltma kaydırıcısı kullanılabilir hale gelir?
 - a) Bilineer
 - b) Ayrıntıları koru
 - c) En yakın komşu
 - d) Daha yumuşak
 - e) Daha keskin
5. Bir resmi fare ile serbest olarak değiştirme moduna getirmek için aşağıdaki tuş bileşenlerinden hangisi kullanılır?
 - a) Ctrl+B
 - b) Ctrl+L
 - c) Ctrl+M
 - d) Ctrl+T
 - e) Ctrl+U
6. Kırpma araç kutusundaki  simgesinin işlevi aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Kırpma işlemine izin vermez.
 - b) Kırpma işlemi için en boy oranını ayarlar.
 - c) Kırpma aracı için kaplama seçeneklerini ayarlar.
 - d) Kırpma kutusu, görüntü dönüşü ve en boy oranı ayarlarını sıfırlar.
 - e) Geçerli kırpma işlemi iptal eder.

7. Yüksek bir binanın tamamını fotoğraf karesine almak amacıyla aşağıdan yukarıya doğru çekilen bir resimdeki görüntünün üst ve alt kısmının aynı genişlikte görünmesini sağlamak için aşağıdakilerden hangisi uygulanmalıdır?
- Resmin üst kısmını büyüteçle büyültme
 - Resmi ölçeklendirme
 - Resmi döndürme
 - Resmin perspektifini dönüştürme
 - Resmi deforme etme
- I. Görsel bir rehber işlevi görür.
II. Resmin piksellerinin sayısını grafik olarak belirtir.
III. Resmin ton aralığının görüntülenmesini sağlar.
8. Yukarıdakilerden hangisi ya da hangileri resmin renk ve ton ayarlamalarını yaparken görülen histogram grafiğinin işlevleri arasında gösterilebilir?
- Yalnız I
 - Yalnız II
 - I ve II
 - II ve III
 - I, II, III
9. Resimleri yüksek kontrastlı siyah-beyaz hale dönüştürmek için aşağıdaki renk ve ton ayarlamalarından hangisi kullanılır?
- Kanal karıştırıcı
 - Doygunluğu azalt
 - Eşik
 - Ton/Doygunluk
 - Renk dengesi
10. Resimdeki gölgelerin, orta tonların ve vurguların yoğunluk düzeylerini ayarlamak için aşağıdaki renk ve ton ayarlamalarından hangisini kullanmak daha uygun olur?
- Degrade eşleme
 - Canlılık
 - Eşik
 - Düzeyler
 - Pozlama

Cevap Anahtarı

1.e, 2.c, 3.a, 4.b, 5.d, 6.e, 7.d, 8.e, 9.c, 10.d

YARARLANILAN KAYNAKLAR

[1] Adobe (2018). Photoshop kullanıcı kılavuzu. 1 Haziran 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/user-guide.html> adresinden erişildi.

[2] Gürkan, S. (2014). *Adobe Photoshop CS6*. Nirvana Yayınları: Ankara.

AYARLAR VE YOLLAR PANELLERİ İLE ÇALIŞMA



İÇİNDEKİLER

- Ayarlar Paneli
 - Özellikler-Katmanlar panelleri
 - Ayarlar paneli öğeleri
- Yollar Paneli



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Ayarlar panelindeki butonların görevlerini tanıyabilir,
 - Ayarlar panelindeki öğeleri kullanarak görüntü üzerinde ton ve renk ayarlamaları yapabilir,
 - Yollar panelindeki butonların görevlerini tanıyabilir,
 - Yollar panelini kullanarak yeni yollar oluşturabilir, düzenleyebilir, başka görüntülere aktarabilir,
 - Kalem aracını ve otomatik şekilleri kullanarak yollar tasarlayabilir,
 - Var olan yolları görüntü üzerine uygulayabilir.

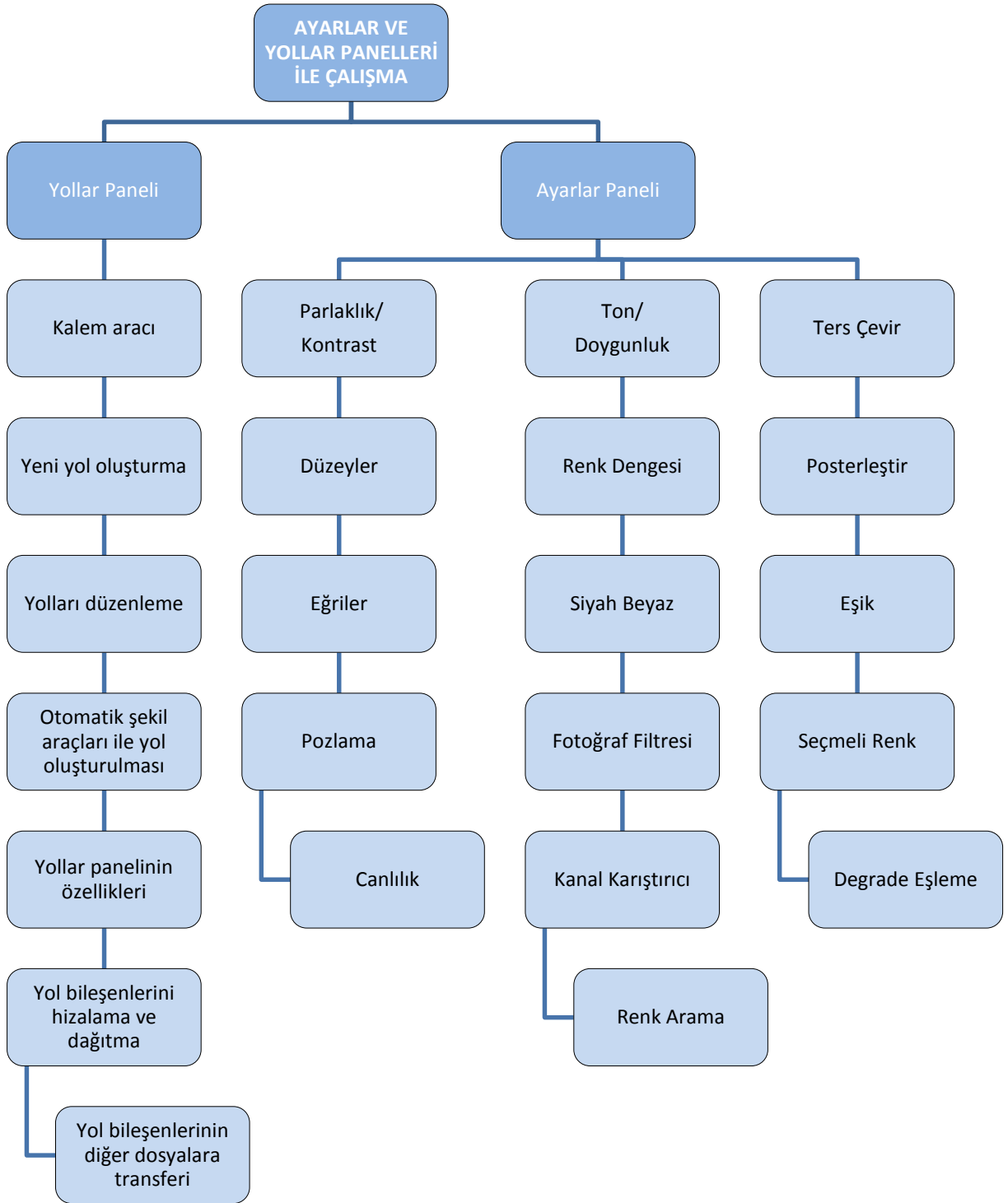


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

Dr. Öğr. Üyesi
Ömer KOÇAK

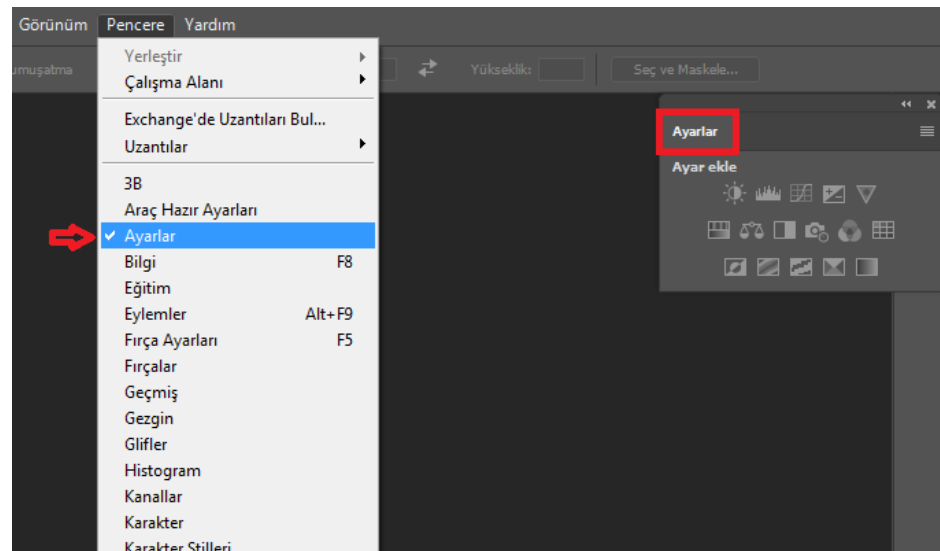
ÜNİTE 10



GİRİŞ

Bu bölümde Adobe Photoshop CC 2018 programında bulunan Ayarlar ve Yollar panelleri detaylı olarak açıklanmıştır. **Ayarlar** paneli, renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçların bulunduğu bir paneldir. Adobe Photoshop'un önceki sürümlerinde **Adjustments** veya **Ayarlamalar** paneli olarak adlandırılan bu panel Adobe Photoshop CC 2018'in Türkçe sürümünde Ayarlar olarak adlandırılmıştır. Eğer programınız içerisinde Ayarlar paneli açık değilse Şekil 10.1 de görüldüğü gibi Pencere -> Ayarlar menüsünden görünür hale getirebilirsiniz. Ayarlar paneli içerisinde renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçlar bulunur. Bu araçlara tıkladığınızda hem bir ayar seçilir ve otomatik olarak bir düzenlemelerin yapıldığı ayarlama katmanı oluşur. Renk ve ton ayarlamaları oluşturulan bu yeni katmanda saklanır. Böylelikle yapılan değişiklikler orijinal görüntüyü değiştirmedikleri için istenildiği an görüntünün ilk haline gelmesi sağlanabilir. Ayarlar paneli ile yapılan ayarlamaların avantajları şöyle sıralanabilir:

- Orijinal görüntü üzerinde değişiklik yapmadığı için istenildiği an görüntünün ilk haline dönüş yapılabilir.
- Görsele zarar verici bir düzenleme yapılamaz.
- Ayarlar panelinde seçilen her bir öğe kendisi için ayrı bir katman oluşturduğu için yapılan düzenlemelerde birbirleriyle karışma ihtimali bulunmamaktadır. Böylelikle istenilen öğe üzerinde değişiklik yapılabilir.
- Bir görsel üzerinde Ayarlar paneli ile yapılan düzenlemeler başka görsellere kopyala-yapıştır yoluyla uygulanabilir.
- Diğer katmanlarda olduğu gibi Ayarlar ile oluşturulan katmanlar, gizlenebilir, saydamlaştırılabilir ve gruplayabilirsiniz [1].

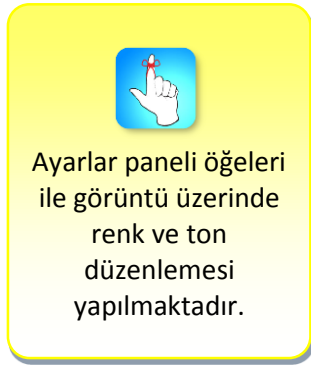


Şekil 10.1. Ayarlar panelinin ekranda gösterilmesi ve Ayarlar paneli

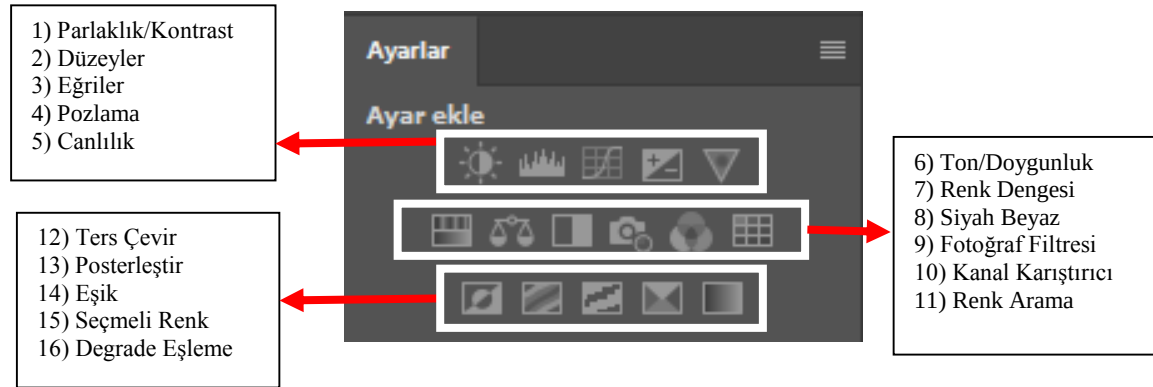
Yollar paneli aracılığıyla yollar üzerinde kolaylıkla düzenlemeler yapılmaktadır. Yol, birden çok düz ve eğri parçadan oluşabilir. Bu parçalar taşınırken değişebilir, yeniden şekillenebilir. Yollar paneli, yolların taşınmasını kolaylaştırarak, taşınma sırasında değişime uğramasını engelleyen önemli bir araçtır [1]. Yollar paneli açık değilse *Pencere* menüsünden *Yollar* butonuna tıklanarak açık hale getirilebilir.

AYARLAR PANELİ (ADJUSTMENTS)

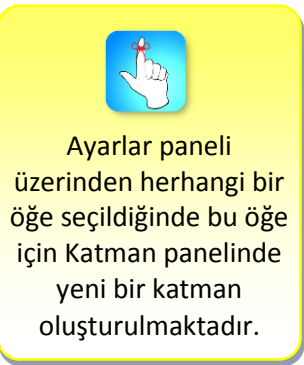
Ayarlar paneli Şekil 10.2 de öğeleriyle beraber gösterilmiştir. Ayarlar paneli ile yapılan işlemler *Görüntü -> Ayarlamalar* bölümünden de yapılabilmektedir ancak bu yöntem *görüntü katmanında değişiklik* yapmaktadır [2].



Ayarlar paneli öğeleri ile görüntü üzerinde renk ve ton düzenlemesi yapılmaktadır.



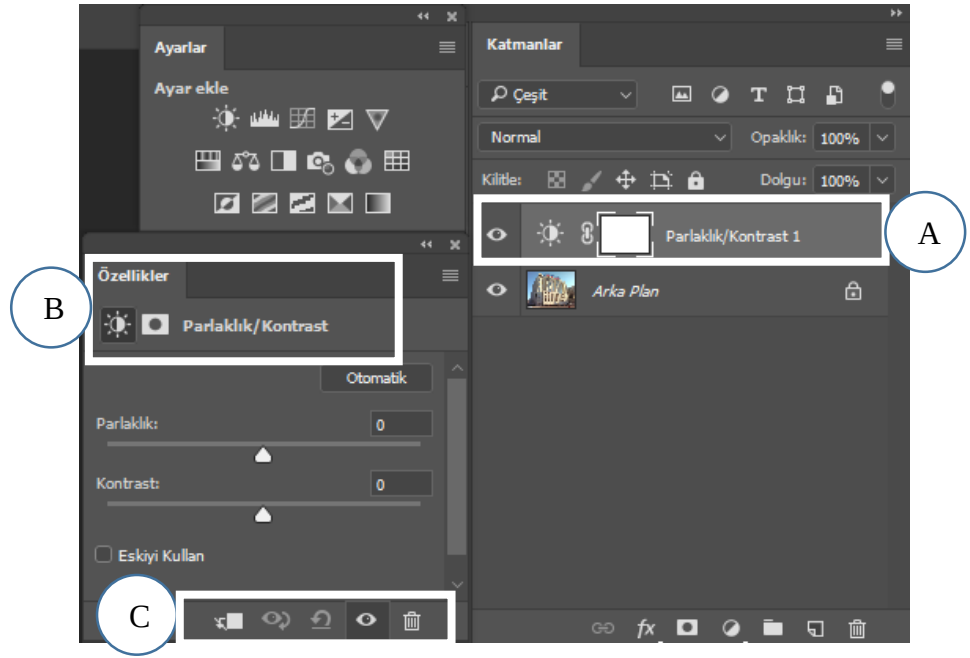
Şekil 10.2. Ayarlar paneli ve öğeleri (simge olarak gösterilen öğelerin isimleri soldan sağa doğru sırayla verilmiştir)



Ayarlar paneli üzerinden herhangi bir öğe seçildiğinde bu öğe için Katman panelinde yeni bir katman oluşturulmaktadır.

Özellikler-Katmanlar Panelleri

Ayarlar paneli üzerinde bir seçim yapıldığında ise Şekil 10.3 de A kısmındaki ki gibi Katmanlar (Layers) panelinde seçilen Ayarlar paneli öğesi için bir katman oluşturulmaktadır. Ayarlar paneli üzerinden herhangi bir öğe seçildiğinde bu öğe için Katman panelinde yeni bir katman oluşturulmaktadır. Ayrıca Şekil 10.3 de B kısımda gösterildiği gibi seçilen öğenin özelliklerinin düzenlenebileceği Özellikler (Properties) paneli de açılmaktadır. Unutulmamalı ki Ayarlar paneli üzerinde daha önce düzenleme yapılmış bir öğe tekrar seçildiğinde bu öğe için yeni bir katman daha oluşturulur. Açılan Özellikler panelinde Şekil 10.3 de C kısımda gösterildiği her bir öğenin özellikleri için standart olarak yer alan bazı butonlar yer almaktadır. Bu butonların görevleri Tablo 1’de verilmiştir.



Şekil 10.3. Katmanlar panelinde oluşan Ayarlar ögesi katmanı (A) ve Özellikler (B-C) paneli



Düzenleme yapılmış bir öge Ayarlar panelinden tekrar seçildiğinde bu öge için yeni bir katman daha oluşturulur.

Tablo 10.1. Şekil 3'te B ve C kısımlarında bulunan butonların görevleri

Butonlar	Görevleri
B	Ayarlar panelinde seçilen ögenin simgesi Özellikler panelinin bu kısmında gözükmektedir. Seçilen ögeye göre değişebilir.
	Maskeleme üzerinde işlem yapılan katmanın veya vektör maskesinin opaklığını Yoğunluk sürgüsü ile kontrol eder. Geçiş yumuşatma sürgüsü ise maske kenarlarını yumuşatmanıza izin verir.
C	Aktif hale getirildiğinde yapılan düzenlemenin altında bulunan tüm katmanları etkilemesi sağlanır.
	Aynı özellik üzerinde bir değişiklik yapıldığında basılı tutularak son değişiklikten önceki hali görüntülenir. Böylelikle yapılan değişikliğin etkisi net olarak anlaşılabilir.
	Her bir özellikte ayrı ayrı yapılan değişikliğin geri alınmasını sağlar.
	Aktif olduğunda yapılan ögenin ekranda görüntülenmesi sağlanırken, pasif hale getirildiğinde öge gizlenmektedir.
	Seçili olan ögenin katmanı ile birlikte silinmesini sağlar.

Ayarlar Paneli Öğeleri

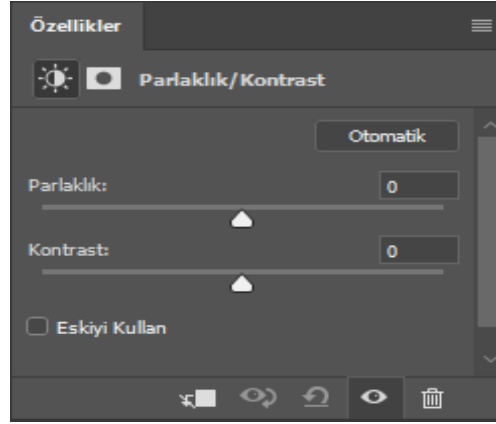
Parlaklık / Kontrast (Brightness / Contrast)

Parlaklık ve kontrast özelliklerinin ayarlanabildiği bu kısım Şekil 10.4 de sunulmuştur. Parlaklık ve Kontrast özellikleri sayesinde görüntü üzerinde *basit düzeyde ton ayarlamaları* yapılmasına imkân tanır. Parlaklık değerini arttırdığınızda görüntünün açık tonlarını daha parlak bir hale gelmesi sağlanırken, parlaklık değerini azaltmak ise görüntünün gölgelerinin artmasını sağlar. Kontrast değeri görüntüdeki ton değerleri aralığını bir bütün olarak genişletir veya daraltır.

Parlaklık değerleri -150 ile +150 değerleri arasında yer alır. Kontrast değerleri ise -50 ile +100 arasında yer alır. Sürgüyü kullanarak değerleri ve görüntünün tonunu ayarlayabilirsiniz [2].



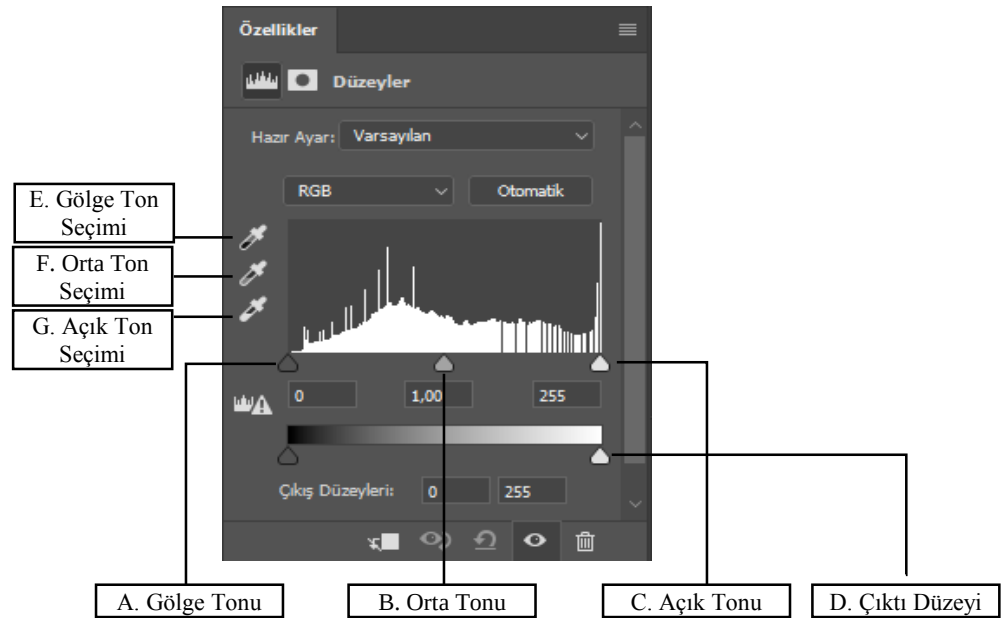
Ayarlar paneli aracılığıyla yapılan değişiklikler orijinal görüntü üzerinde değişiklik yapmaz.



Şekil 10.4. Parlaklık/Kontrast özellikleri

Düzeyler (Levels)

Şekil 10.5 de Düzeylerin ayarlamalarının yapıldığı panel üzerinde görüntüdeki gölge (A, koyu ton), orta düzey ton (B) ve açık tonların (C) yoğunluk düzeyleri ayrı ayrı ayarlanabilmektedir. D ile gösterilen çıktı düzeyleri ise bir bütün olarak görüntünün kontrastını arttırıp azaltmaktadır. Görüntü üzerinde istenen bir gölge, orta veya açık ton rengi tüm görüntüye uygulanmak istediğinde ise sırayla E, F ve G deki damla aracı ile görüntü üzerindeki renkler seçilerek uygulanabilir [2].



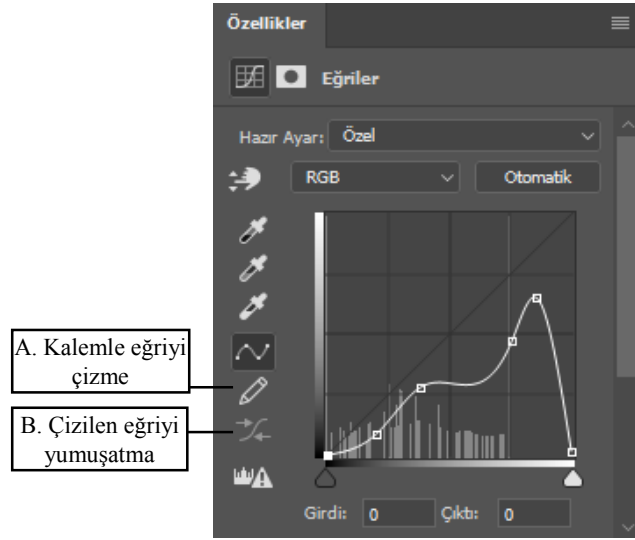
Şekil 10.5. Düzeyler özellikleri



Ayarlar paneli ile yapılan aynı işlemler Görüntü menüsünden Ayarlamalar aracılığıyla da yapılabilir. Ancak ayarlamalar aracılığıyla yapılan değişiklikler görüntü üzerinde değişikliğe neden olmaktadır.

Eğriler (Curves)

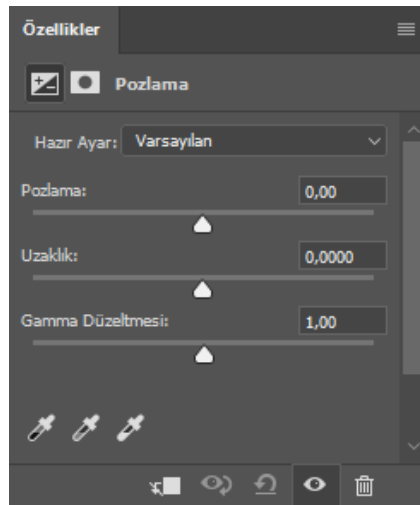
Eğriler özelliği sayesinde grafik üzerindeki diyagonal çizgi aracılığıyla görüntünün tonlarının ayarlanması sağlanır. Şekil 10.6 da panel sunulmuştur. Grafiğin *dikey eksen*i açık tonları, *yatay eksen*i ise gölgeleri temsil eder. Sizde çizgi üzerine deneyim noktaları ekleyerek görüntünün ayarlanmasını sağlayabilirsiniz. Eğri dikey hale getirildikçe kontrast artmakta, yatay hale getirildikçe ise kontrast azalmaktadır [2].



Şekil 10.6. Eğriler özellikleri

Pozlama (Exposure)

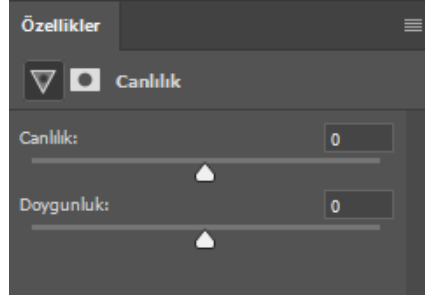
Pozlama sürgüsü *aşırı gölgelere* az etkide bulunur, açık tonlu bölümleri ayarlar iken Uzaklık sürgüsü *açık tonlu bölümleri* çok az etkileyerek gölgeleri ve *orta tonları* koyulaştırır. Gama düzeltmesinde sürgünün sola sürüklenmesi ile yüksek değerler yapılarak görüntünün açık tonları ve gölgeleri vurgulanır. Sürgünün sağa sürüklenmesi ile düşük değerler yapılarak görüntünün orta tonları vurgulanır [2].



Şekil 10.7. Pozlama özellikleri

Canlılık (Vibrance)

Şekil 10.8 de sunulan Canlılık paneli ile *canlılık ve doygunluk* özellikleri düzenlenmektedir. Canlılık sürgüsü görüntüdeki doygunluğu az olan renkleri, doygunluğu yüksek olan renklere göre değiştirir. Görüntüdeki tüm renklerin aynı miktarda doygunluk düzeyini değiştirmek için ise Doygunluk sürgüsünü taşıyın [2].



Şekil 10.8. Canlılık özellikleri

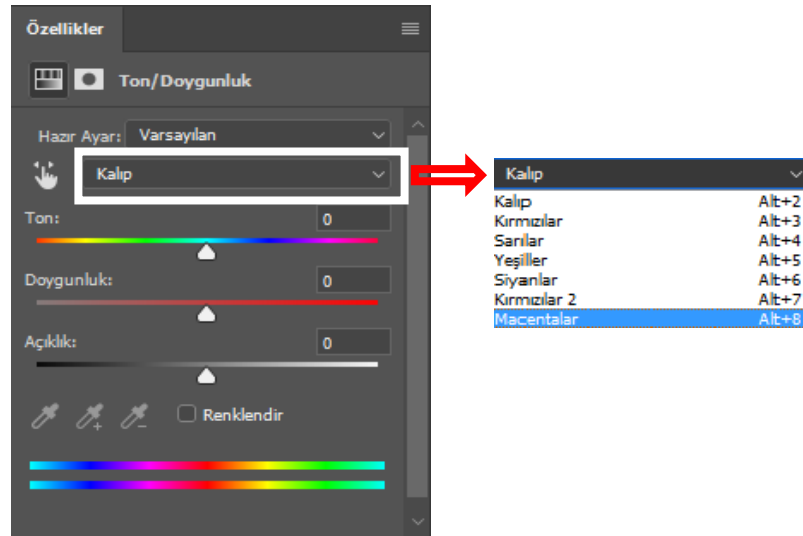


Bireysel Etkinlik

- Yeterince canlı olmadığını düşündüğünüz bir görseli açarak Ayarlar paneli üzerindeki Canlılık butonu üzerinden çeşitli düzenlemeler yaparak daha canlı bir görüntüye dönüştürmeye çalışınız.

Ton / Doygunluk (Hue / Saturation)

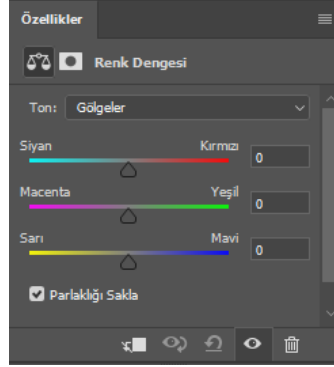
Ton/Doygunluk özellikleri görüntüde bulunan belirli renk aralıklarının ton, doygunluk ve açıklığını değiştirmemize olanak sağlar. Ayrıca Şekil 10.9 da görüldüğü gibi Kalıp seçeneği seçildiğinde görüntüdeki tüm renklerin de renk tonunu eş zamanlı olarak değiştirilebilir. Kalıp bölümünden farklı renkler seçilerek de sadece belirli renklerin ton, doygunluk ve açıklığı değiştirilebilir [2].



Şekil 10.9. Ton/Doygunluk özellikleri

Renk Dengesi (Color Balance)

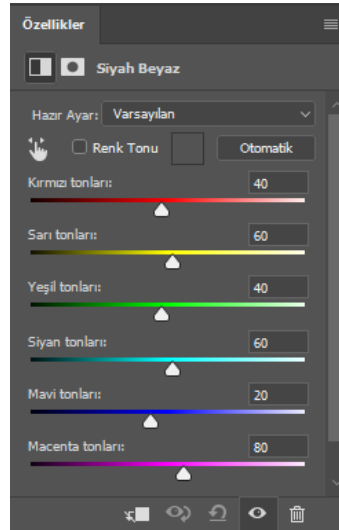
Şekil 10.10 da sunulan Renk Dengesi bölümü ile görüntüdeki renklerin karışımını *bir bütün olarak değiştirir*. Ton bölümünden gölgeler, orta tonlar veya açık tonlar seçilerek belirli renk aralıklarının değiştirilmesi sağlanabilir. Görüntünün parlaklığının değişmesini engellemek için Parlaklığı Sakla seçeneği seçilebilir [2].



Şekil 10.10. Renk Dengesi özellikleri

Siyah Beyaz (Black & White)

Siyah ve Beyaz ayarlaması, renkli bir görüntüyü *gri tonlamaya* dönüştürmenize olanak sağlar. Ayrıca görüntü içerisinde bulunan renklerin Şekil 10.11 de görüldüğü gibi tek tek denetlenmesine imkân verir. Ayrıca panel üzerinde görüntüye renk tonu ekleyerek sepya etkisi sağlanabilir [2].



Şekil 10.11. Siyah Beyaz özellikleri

Ayarlar panelindeki
Siyah Beyaz öğesi
görselinizi gri
tonlamaya
dönüştürmenizi sağlar.



Bireysel Etkinlik

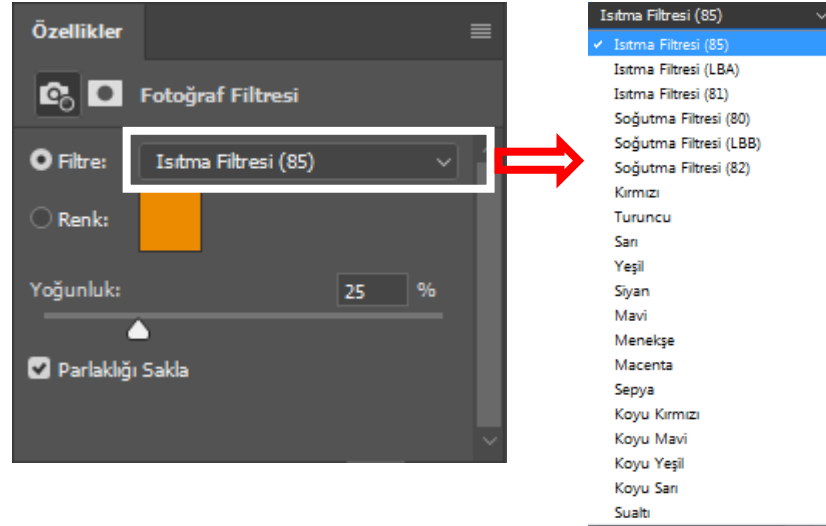
- Seçtiğiniz bir görseli Ayarlar paneli üzerindeki Siyah Beyaz butonunu kullanarak gri tonlomalı hale getiriniz.

Fotoğraf Filtresi (Photo Filter)

Fotoğraf Filtresi özelliği ile kameranın *önüne renkli bir filtre konulmuş gibi* düzenleme yapılmasına imkân tanır. Bu renkli filtre, objektiften geçen ve filmi pozlayan ışığın renk dengesini ve renk sıcaklığını ayarlar. Fotoğraf Filtresi, renk bölümü ile seçtiğiniz bir rengi filtre olarak uygulayabilir veya Şekil 10.12 de gösterildiği gibi Isıtma Filtresi bölümünde bulunan hazır renk ayarlarından birini seçebilirsiniz [2].



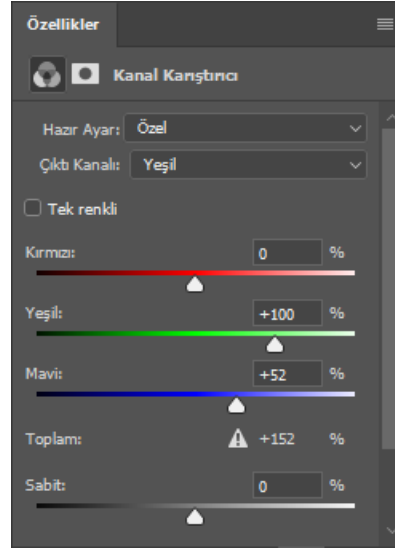
Fotoğraf Filtresi kameranın önüne renkli bir filtre konulmuş gibi düzenleme yapılmasına imkân tanır.



Şekil 10.12. Fotoğraf Filtresi özellikleri

Kanal Karıştırıcı (Channel Blending)

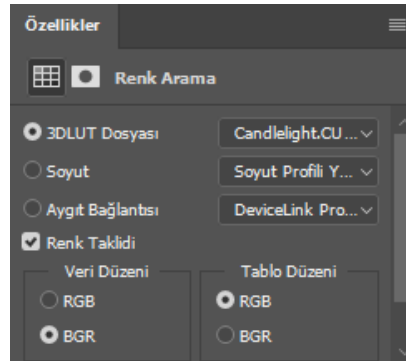
Yüksek kaliteli gri tonlomalı, sepya veya başka tonlu görüntüleri, Şekil 10.13 de gösterilen Kanal Karıştırıcı ayarında her renk kanalının yüzdesini değiştirerek tasarlayabilirsiniz [2].



Şekil 10.13. Kanal Karıştırıcı özellikleri

Renk Arama

Şekil 10.14 de görülen Renk Arama paneli ile *daha önceden yapılmış ve kaydedilmiş*, örnek farklı renk tonlarını görüntünüze uygulayabilmenize imkân sunar. Renk taklidi seçeneği ise renk tablosunda bulunmayan renklerin benzetimini yapmak için kullanılır [2].



Şekil 10.14. Renk Arama özellikleri



Ters Çevir ögesi görüntüdeki renkleri ters çevirir. Negatif görüntüyü pozitif, pozitif görüntüyü negatif yapar.

Ters Çevir (Invert)

Ters Çevir komutu *görüntüdeki renkleri ters çevirir*. Bu komutu, pozitif görüntüyü negatif yapma veya negatif görüntüyü pozitif yapmak için kullanılır. Şekil 15'te Ters Çevir özelliğine ilişkin örnek verilmiştir. Ters Çevir özelliğinin içerisinde herhangi bir düzenleme yapılmamaktadır [2].



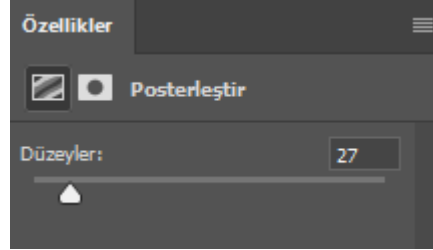
Şekil 10.15. Ters Çevir komutu uygulanmış görüntü örneği



Posterleştir görüntü üzerindeki parlaklık değerlerinin sayısının azaltılmasını sağlar.

Posterleştir (Posterize)

Posterleştir özelliği (Şekil 10.16) görüntü üzerindeki parlaklık değerlerinin sayısını azaltarak poster benzeri bir görüntü oluşturabilir. Görüntü üzerindeki renk sayısının değiştirilmesine, azaltılmasına imkân tanır [2].



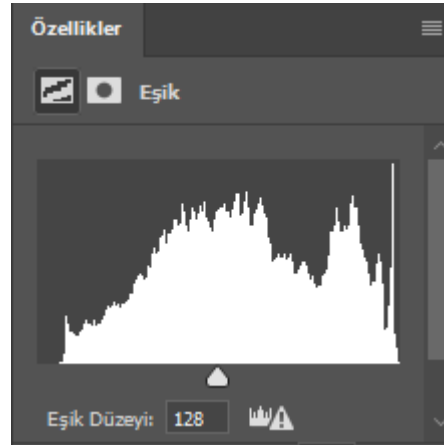
Şekil 10.16. Posterleştir özellikleri

Eşik (Threshold)

Eşik özelliği (Şekil 17) ile görüntü üzerinde bulunan açık tonları beyaza, koyu olan tonları siyaha yakınlştırarak gri veya renkli görüntülerde *yüksek kontrastlı siyah beyaz görüntüler oluşturulmasına* yardımcı olur [2].



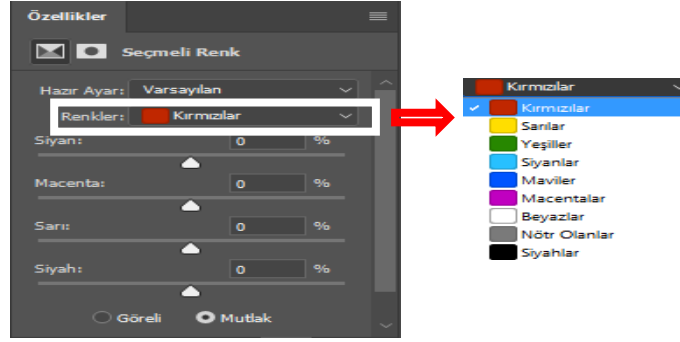
Yüksek kontrastlı siyah beyaz görüntüler Eşik özelliği ile tasarlanabilir.



Şekil 10.17. Eşik özellikleri

Seçmeli Renk (Selective Color)

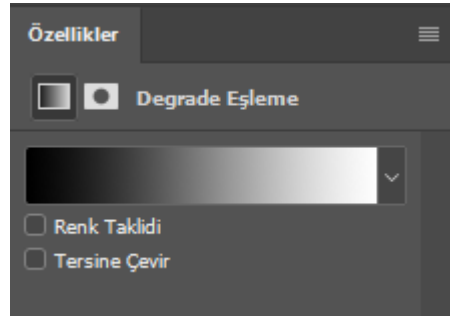
Seçmeli Renk özelliği görüntü üzerinde bulunan birincil renk bileşenlerinin her birinin ayrı ayrı içerisindeki renk düzeylerini, görüntü üzerinde bulunan diğer *birincil renk bileşenlerini etkilemeden* düzenlemeye yönelik bir tekniktir. Şekil 10.18'de Seçmeli Renk özelliği, içerisinde bulunan birincil renkler ve birincil renklerin değiştirilebilen renk değerleri gösterilmiştir [2].



Şekil 10.18. Seçmeli Renk özellikleri

Degrade Eşleme (Gradient Map)

Degrade Eşleme özelliği ile seçilen iki farklı renk, görüntünün *açık tonlarının bir uçtaki renkle, koyu tonlarının diğer uçtaki renkle* eşleşmesi sağlanır. Ortadaki tonlarda aradaki geçişlere eşlenir. Şekil 10.19 da siyah beyaz renkleri seçildiği için görüntüdeki açık tonlar beyaza, koyu tonlar siyaha eşlenecektir. Bu renklerin üzerine tıklanarak farklı renkler seçilmesi sağlanabilir [2].



Şekil 10.19. Degrade Eşleme özellikleri



Degrade Eşleme ile görüntü üzerinde açık ve koyu tonlarda iki farklı renk uygulanabilir.



Bireysel Etkinlik

- Seçilen bir fotoğrafın üzerinde Ayarlar paneli üzerindeki butonları kullanarak çeşitli düzenlemeler yapınız.

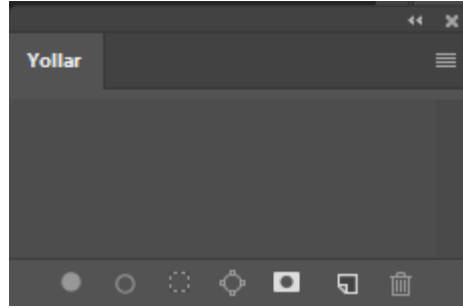


Oluşturulan yolun küçük bir görüntüsü yollar panelinde gözükmemektedir.

YOLLAR PANELİ

Yollar, kalem aracıyla *çizilen eğri ve doğrulardan* oluşan ana hatlardır. Bu ana hatları seçime dönüştürebilir veya çeşitli renklerde doldurabilir veya kontur vererek ana hatlarının belirginleşmesini sağlayabilirsiniz. Kalem aracıyla çizilen her yol otomatik olarak Yollar panelinde Çalışma Yolu adı verilen bir yola kaydedilir. Yollar paneli, üzerine kaydedilen yolların çalışılan görüntü üzerine hızlı bir şekilde uygulanması için kullanılan bir paneldir. Yollar paneli açık olsun veya olmasın kalem aracı ile çizilen her yol buraya doğrudan kaydedilir. Yollar panelinde bir yol

oluşturmadan çizim yapmaya başladığınızda Çalışma Yolu Photoshop programı tarafından otomatik olarak oluşturulur. Çiziminizi tamamladıktan sonra bu yolun adını değiştirebilirsiniz [2].

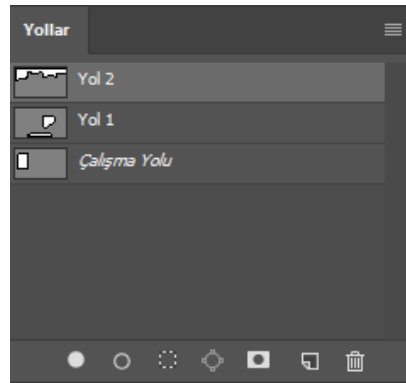


Şekil 10.20. Yollar Paneli

Bu panelde kaydedilen *yolun adı*, *oluşturulan yolun küçük hali* görüntülenir. Yollar panelinin seçenekleri menüsünden yolların simgelerini oluşturan küçük çizimlerin boyutlarını düzenleyebilirsiniz veya görünmez hale getirebilirsiniz [1] Şekil 10.20 de gösterilen Yollar panelinde bulunan butonların görevleri Tablo 10.2 de sunulmuştur.

Tablo 10.2. Yollar panelindeki butonların görevleri

Butonlar	Görevleri
	Yolu ön plan rengi ile doldurmayı sağlar.
	Oluşturulan yolun kenarlıklarının görünür hale gelmesini sağlar, kontur verir.
	Görüntü üzerine uygulanan yolun seçim haline dönüştürülmesini sağlar.
	Görüntü üzerine uygulanan seçiminin yola dönüştürülmesini sağlar.
	Yapılan seçimin ya da çizilen yolun, üzerinde çalışılan katmana maske olarak eklenmesini sağlar.
	Yeni yol oluşturulmasını sağlar.
	Seçili olan yolun silinmesini sağlar.



Şekil 10.21. Yollar paneli ve yol örnekleri



Birden fazla yolu seçmek için Ctrl (Windows), Command (Mac OS) veya Shift tuşu kullanılır.

Kalem aracılığıyla görüntü üzerinde seçim yapıldığında Şekil 10.21 de görülen çalışma yolu katmanı otomatik oluşturulmaktadır. Yeni yol oluşturulduktan sonra yapılan çizimleri içermektedir. Böylelikle farklı kaydedilen yolların görüntü üzerine ayrı ayrı uygulanması sağlanabilir. Birden fazla yol seçilerek görüntü üzerine uygulanabilir. *Birden fazla yolu seçerken*, birbiri ile bitişik olan yolları seçmek için Shift tuşu, bitişik olmayan yolları seçmek için Ctrl (Windows) veya Command (Mac OS) tuşları kullanılabilir. Yolların sırasını seçili olan yolu aşağı yukarı sürükleyerek değiştirebilirsiniz [1].

Kalem Aracı

Karmaşık yollar veya şekiller oluşturabilmek için kullanılan araçlardan biride kalem aracıdır. Kalem aracına ilişkin özellikler Tablo 10.3 de verilmiştir.

Tablo 10.3. Kalem Aracı

Buton	Görevi
 Kalem Aracı	Karmaşık şekiller, yollar oluşturmak için kullanılan bir araçtır.
 Serbest Biçim Kalem Aracı	Serbest çizim yapmanızı sağlayan bir kalem aracıdır. Çizimi yaptıktan sonra oluşturulan yol üzerinde düzenleme yapabilmeniz için bağlantı noktaları belirginleşir.
 Kavis Kalem Aracı	Kavis kalem aracı ile daha önceki noktada oluşturulan eğri ile uyumlu bir biçimde eğri parçasının oluşturulmasını sağlar.
 Bağlantı Noktası Ekleme Aracı	Var olan yol üzerinden yeni bir bağlantı noktasının eklenmesini sağlar.
 Bağlantı Noktası Silme Aracı	Yol üzerinde bulunan bağlantı noktalarının kaldırılmasını sağlar.
 Noktayı Dönüştürme Aracı	Noktalarının köşe noktasına veya yumuşak noktaya dönüştürülmesini sağlar.

Kalem aracını kullanırken eğer düz yol oluşturmak istiyorsanız tek tıklamanız yeterlidir. Eğer yumuşak ya da kavisli yol oluşturmak istiyorsanız ikinci veya daha sonraki noktalara tıkladığınızda bırakmadan sağa-sola-yukarı-aşağı çekerek istediğiniz şekli oluşturabilirsiniz [1].

Kalem aracıyla eklediğiniz son bağlantı noktası her dolu kare noktası olarak görünür ve öncekiler içi boş kare olarak gözükür. Eğer eklemek istediğiniz noktaları 45 derece ve katlarıyla orantılı olarak oluşturmak istiyorsanız Shift tuşuna basılı tutmanız gerekmektedir. *Yolu kapatmak için* kalem aracını daha önce oluşturduğunuz içi boş karelerden birine getirerek tıklamanız gerekmektedir. Böylelikle yolunuz veya şekliniz tamamlanmış olacaktır ve yeni bir yol veya şekil oluşturmaya başlayabilirsiniz. Eğer *yolu bitirmeden kapatmak* istiyorsanız Ctrl tuşuna basılı tutarak herhangi bir noktaya tıklamanız yeterli olacaktır [1].



Yolu bitirmek için herhangi boş bir kareye tıklamanız yeterlidir.

Yeni Yol Oluşturma

Yeni bir yol oluşturmak istediğinizde Yollar panelinden **Yeni Yol** oluştur butonuna tıklanır. Daha sonra araç kutusunda kalem aracı seçilerek oluşturulmak istenen yol tasarlanır. Yol oluşturulurken eğer başka bir yol seçili ise tasarlayacağınız yeni yolu da diğer yolun üzerine kaydedecektir. Ayrıca herhangi bir şekilde kaydetme işlemi yapmanıza gerek yoktur. Yeni bir oluşturduğunuzda “Yol X” olarak adlandırılır. Daha sonra yol adının üzerine çift tıklayarak yolun ismini değiştirebilirsiniz [1].

Yolları Düzenleme

Çok sayıda düz ve eğri çizgilerden oluşturulabilen yolların oluştururken kullanılan yön noktaları aracılığıyla tekrar üzerinde düzenleme yapılabilir. Bunun için aşağıdaki işlem adımları izlenebilir:

- Öncelikle yollar panelinde seçilmek istenen yol seçilir, böylelikle görüntü üzerinde yol belirgin hale gelecektir.
- Araç kutusundan yol seçim aracı seçilerek yol istenilen noktaya taşınabilir.
- Eğer yolun kenarları üzerinde düzenleme yapılması isteniyorsa araç kutusundan doğrudan seçim aracı seçilerek yol üzerindeki noktalar üzerinden doğrudan düzenleme yapılabilmektedir.
- Doğrudan düzenlenmek istenen kenar çizgi veya eğri doğrudan seçim aracıyla seçilerek de düzenlenebilir.
- Düz ve eğri bağlantı parçalarının **45 derece ve katlarıyla** sınırlandırarak düzenlenmesi için **Shift** tuşuna basılı olarak sürükleyin.
- Silmek istediğiniz yol parçası için öncelikle doğrudan seçim aracı ile silmek istediğiniz noktaya tıklayın ve **Delete** tuşuna basın [1].



45 derece ve katlarıyla çizim yapmak için Shift tuşuna basılı olarak çizim yapılmalıdır.

Yolları düzenlerken **yumuşak noktaları ile köşe noktaları** birbirlerine dönüştürebilirsiniz. Eğer köşe noktasını yumuşak noktaya dönüştürmek istiyorsanız, Nokta Dönüştürme aracı ile dönüştürmek istediğiniz noktanın üzerine gelin ve köşe noktasından tıklayarak sürükleyin böylelikle yön çizgileri çıkmış olacaktır. Nokta dönüştürme aracını seçmeden kalem aracı seçiliyken Alt tuşuna basarak tıklayıp sürüklediğinizde de yön çizgilerinin çıkmasını sağlayabilirsiniz [1].

Yumuşak noktayı, köşe noktasına dönüştürmek istediğinizde de aynı şekilde ya Nokta Dönüştürme aracına tıklayarak ya da kalem aracı seçiliyken Alt tuşuna basarak dönüştürmek istediğiniz yumuşak noktaya tıklamanız yeterlidir. Böylelikle yumuşak nokta köşe noktasına dönüşecektir [1].



Bireysel Etkinlik

- Kalem aracıyla yeni bir yol oluşturun ve daha sonra bu yol üzerinde nokta dönüşümleri yaparak düzenlemeler yapınız.

Otomatik Şekil Araçları ile Yol Oluşturulması

Yollar panelinde *otomatik şekil* (dikdörtgen, yuvarlak, elips, çokgen, çizgi ve özel şekil) araçları ile de yol oluşturabilirsiniz. Bu düzgün şekillerden herhangi birisini çizerken Yollar panelinde bu şeklin adının verildiği otomatik bir şekil yolu oluşturulur. Ancak bu şekil çizildikten sonra yeni bir şekil çizilirse şekil yoluna en son çizilen şekil otomatik olarak kaydedilir ve önceki silinir [2]. Çizdiğiniz tüm şekillerin yol olarak kaydedilmesini istiyorsanız aşağıdaki adımları izleyebilirsiniz:

Adım 1: Otomatik şekillerden herhangi birisi seçilir.

Adım 2: Seçilen otomatik şekil görüntü üzerinde yol oluşturulmak istenen bölüme çizilir.

Adım 3: Şekil çizimi tamamlandıktan sonra Yollar panelinden oluşturduğunuz şeklin adını taşıyan şekil yoluna çift tıklayarak yolun adını değiştirin.

Adım 4: Yolun adını değiştirdikten sonra ekranda görünmesini istemediğiniz şeklin bulunduğu yolu silebilirsiniz.

Adım 5: Sizin isim verdiğiniz şekil, yol olarak Yollar panelinde duracaktır. Ve ekranda görünmesini istemediğiniz şekil silinecektir.



Otomatik şekiller aracılığıyla da yol oluşturulabilir.



Bireysel Etkinlik

- Dikdörtgen, daire ve çokgenin iç içe üç farklı yol katmanında bulunduğu bir görüntü tasarlayınız.

Yollar Panelinin Özellikleri

Yollar panelinde bulunan yollara sağ tıkladığında Şekil 10.22 deki gibi seçenekler sunulmaktadır. Bu seçeneklerin görevleri sırayla şunlardır:

Yolu Çoğalt seçeneği, üzerinde sağ tıklanan yolun kopyalanmasını sağlamaktadır. Yolu Çoğalt seçeneğinin aktif hale gelmesi için yola yeni ad verilmesi gerekmektedir. Bunun için ad verilmek istenen yolun üzerine veya doğrudan adın üzerine çift tıklanılması yeterlidir [2].

Yolu Sil seçeneği seçili olan yolun yollar panelinden silinmesini sağlamaktadır [2].

Seçimi Yap seçeneği seçildiğinde öncelikle Seçimi Yap penceresi açılmaktadır. Bu pencere üzerinden seçimin doğrudan bütün olarak uygulanması, kenarlarının yumuşatılması, seçimin yeni bir seçim olarak uygulanması, var olan seçimlere eklenmesi-birleştirilmesi veya var olan seçimlerden çıkarılması gibi ayarlamaların yapıldığı seçenekler sunmaktadır. Bu pencere ile Geçiş Yumuşatma Kenarının yarıçapı, seçim kenarlığının ne kadar içine ve dışına yayılacağını tanımlar. Kenar Yumuşatılmış ise seçimin kenar piksellerini kısmen doldurarak, seçimle ve seçimi çevreleyen pikseller arasında daha zarif bir geçiş sağlar [1].



Şekil 10.21. Yollar paneli ve yol örnekleri

Yolu Doldur seçeneği seçilen yolun bulunduğu kısma renk veya desen ataması yapmak için kullanılmaktadır. Yolu Doldur seçeneği seçildiğinde Yolu Doldur penceresi açılmaktadır. Bu pencerenin içindekiler kısmında **Ön Plan Rengi** seçilirse araç kutusunda üstte seçili olan renk ile yol doldurulur. **Arka Plan Rengi** seçilirse araç kutusunda altta seçili olan renk ile yol doldurulur. **Renk** seçilirse istenen rengin ile doldurulabilir. **İçeriğe Uygun** seçilirse eğer seçim yapılan alandaki alan tüm resme uygun bir doku ile doldurulmaya çalışılır. Dolayısıyla görüntü üzerinde görünmesini istemediğiniz içerikler için bu özelliği uygulayabilirsiniz. **Desen** seçeneği seçilen desenlerle seçili alanın doldurulmasını sağlar. Böylelikle görüntüde istenmeyen içeriklerin yok olmasını sağlayabilirsiniz. **Geçmiş** seçeneği ise seçili alanı kaynak durumuna veya anlık görüntü ayarına geri yükler. Karıştırma bölümünden uygulanacak olan dolgunun opaklığı ve modu düzenlenebilir. Ayrıca bu pencereden yine seçimin Geçiş Yumuşatma Kenarının yarıçapı ve Kenar Yumuşatılmış özellikleri düzenlenebilmektedir [2].



Yolu Doldur penceresinden İçeriğe Uygun özelliği ile seçilen alandaki nesnenin kaldırılması sağlanabilmektedir.

Yola Kontur Ver seçeneği ise seçili olan yolun kenarlarının görüntü üzerinde belirgin hale getirilmesini sağlamaktadır. Yola Kontur Ver seçildiğinde açılan pencereden çizim yapılması istenen araç türü belirlenmektedir. Eğer konturlara elle boyanmış izlenimi vermek istiyorsanız **Basıncı Benzet** seçeneğini işaretleyebilirsiniz [1].

Seçili Yoldan Yeni 3B e seçeneği çizilen yolun üç boyutlu olarak işlenmesine olanak sağlayan bir özelliktir. Tüm bu seçeneklere Yollar panelinin sağ üst kısmında bulunan seçenekler kısmında da ulaşılabilir [1].

Yol Bileşenlerini Hizalama ve Dağıtma

Yollar panelinde tek bir yolda tanımlanmış olan içerikleri birbirlerine göre hizalayabilir veya dağıtabilirsiniz. Hizalamak için öncelikle Yol Seçim aracını kullanarak hizalamak istediğiniz yolları seçiniz ve Şekil 10.22 de görüldüğü gibi seçenekler çubuğundaki yol hizalama seçeneklerinden uygun olanını seçiniz. Böylelikle yolları yatay olarak sağa, sola, ortaya veya dikey olarak yukarı, aşağı, ortaya hizalayabilirsiniz. Yol içerisindeki bileşenleri yatay veya dikey olarak dağıtmak için seçenekler çubuğundaki uygun dağıtma seçeneklerinden biri seçilir [1].



Şekil 10.22. Hizalama ve dağıtma seçenekleri



Bireysel Etkinlik

- Birden fazla şekil oluşturduğunuz bir yoldaki içerikleri çeşitli konumlarda hizalandırınız.



Oluşturduğunuz bir yolu diğer görüntüler üzerinde de kullanabilirsiniz.

Yol Bileşenlerinin Diğer Dosyalara Transferi

Oluşturduğunuz yol veya yolları *diğer görüntüler üzerinde* de kullanabilmeniz için yolları transfer etmeniz gerekmektedir. Bunun için aşağıdaki adımları izleyebilirsiniz:

- Yolların bulunduğu kaynak ve yolları kopyalamak istediğiniz hedef görüntü dosyalarını açınız.
- Kaynak görüntüde Yol Seçim aracını kullanarak yolları seçiniz.

- Seçtiğiniz yolları kaynak görüntüde sürükleyerek hedefteki görüntüye aktarınız.
- Sürüklemekten kaynak görüntüde Yollar panelinden kopyalamak istediğiniz yolları Düzen menüsünden Kopyala'yı seçin ve hedef görüntüye geçerek Düzen menüsünden Yapıştır'ı seçin [1].



Bireysel Etkinlik

- Seçtiğiniz bir fotoğrafın üzerinde kalem aracılığıyla seçimler yaparak Yollar paneline kaydediniz.



Özet

- Ayarlar paneli ile görüntü üzerinde hızlı bir şekilde ton ve renk düzenlemesi yapabilirsiniz.
- Ayarlar paneli üzerinden yapılan düzenlemeler orjinal görüntünün üzerine yeni bir katman oluşturduğu için orjinal görüntüye zarar vermez, orjinal görüntü üzerinde değişikliğe neden olmaz.
- Ayarlar paneli ile yapılan düzenlemeler katmanlar üzerinden başka görsellere kopyala yapıştır yoluyla uygulanabilir. Ayarlar paneli ile yapılan değişiklikler seçilen öğenin özellikleri panelinden gizlenebilir. Ayrıca diğer katmanlarda olduğu gibi Ayarlar ile oluşturulan katmanlar, gizlenebilir, saydamlaştırılabilir ve gruplayabilirsiniz.
- Ayarlar paneli ile yapılan aynı işlemler Görüntü menüsünden Ayarlamalar aracılığıyla da yapılabilir. Ancak ayarlamalar aracılığıyla yapılan değişiklikler görüntü üzerinde değişikliğe neden olmaktadır.
- Ayarlar paneli üzerinde düzenleme yapılmak istenen buton seçildiğinde, açılan Özellikler paneli üzerinden istenilen düzenlemeler yapılabilir.
- Ayarlar paneli üzerinde bulunan öğeler ve görevleri kısaca şunlardır:
 - Parlaklık/Kontrast: Bu öğe görüntü üzerinde basit düzeyde ton ayarlamaların yapılmasına imkân tanır.
 - Düzeyler: Bu öğe ile görüntüdeki gölge, orta düzey ton ve açık tonların yoğunluk düzeyleri ayrı ayrı ayarlanabilmektedir.
 - Eğriler: Bu öğe sayesinde grafik üzerindeki diyagonal çizgi aracılığıyla görüntünün tonlarının ayarlanması sağlanır.
 - Pozlama: Pozlama, aşırı gölgelere az etkide bulunur, açık tonlu bölümleri ayarlar iken Uzaklık açık tonlu bölümleri çok az etkileyerek gölgeleri ve orta tonları koyulaştırır.
 - Canlılık: Canlılık sürgüsü görüntüdeki doygunluğu az olan renkleri, doygunluğu yüksek olan renklere göre değiştirir. Görüntüdeki tüm renklerin aynı miktarda doygunluk düzeyini değiştirmek için ise Doygunluk sürgüsünü taşıyın.
 - Ton/Doygunluk: Bu öğe görüntüde bulunan belirli renk aralıklarının ton, doygunluk ve açıklığını değiştirmemize olanak sağlar.
 - Renk Dengesi: Görüntüdeki renklerin karışımını bir bütün olarak değiştirir.
 - Siyah Beyaz: Bu öğe renkli bir görüntüyü gri tonlamaya dönüştürmenize olanak sağlar.
 - Fotoğraf Filtresi: Bu öğe kameranın önüne renkli bir filtre konulmuş gibi düzenleme yapılmasına imkân tanır.
 - Kanal Karıştırıcı: Yüksek kaliteli gri tonlamalı, sepya veya başka tonlu görüntüleri tasarlayabilirsiniz.
 - Renk Arama: Daha önceden yapılmış ve kaydedilmiş, örnek farklı renk tonlarını görüntünüze uygulayabilmenize imkân sunar.
 - Ters Çevir: Bu öğe pozitif görüntüyü negatif yapma veya negatif görüntüyü pozitif yapmak için kullanılır.
 - Posterleştir: Bu öğe görüntü üzerindeki parlaklık değerlerinin sayısını azaltarak poster benzeri bir görüntü oluşturabilir. Görüntü üzerindeki renk sayısının değiştirilmesine, azaltılmasına imkân tanır.



Özet (devamı)

- Eşik: Bu öge ile görüntü üzerinde bulunan açık tonları beyaza, koyu olan tonları siyaha yakınlıştırarak gri veya renkli görüntülerde yüksek kontrastlı siyah beyaz görüntüler oluşturulmasına yardımcı olur.
- Seçmeli Renk: Bu öge ile görüntü üzerinde bulunan birincil renk bileşenlerinin her birinin ayrı ayrı içerisindeki renk düzeylerini, görüntü üzerinde buluna diğer birincil renk bileşenlerini etkilemeden düzenlemeye yönelik bir tekniktir.
- Degrade Eşleme: Bu öge ile görüntünün açık tonlarının bir uçtaki renkle, koyu tonlarının diğer uçtaki renkle eşleşmesi sağlanır. Ortadaki tonlarda aradaki geçişlere eşlenir.
- Yollar, kalem aracıyla çizilen eğri ve doğrulardan oluşan anahatlardır.
- Yollar paneli, üzerine kaydedilen yolların çalışılan görüntü üzerine hızlı bir şekilde uygulanması seçim yapılması için kullanılan bir paneldir.
- Yollar paneli ile görüntü üzerinde yapılan seçimler ayrı ayrı tutulabilir ve bu seçimler görüntü üzerinde istenildiği zaman uygulanabilir, taşınabilir.
- Yollar panelinde otomatik şekil (dikdörtgen, yuvarlak, elips, çokgen, çizgi ve özel şekil) araçları ile de yol oluşturabilirsiniz.
- Yollar panelinde tek bir yolda tanımlanmış olan içerikleri birbirlerine göre hizalayabilir veya dağıtabilirsiniz.
- Oluşturduğunuz yol veya yolları *diğer görüntüler üzerinde* de kullanabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Adobe Photoshop 2018 CC programı aracılığıyla görüntü üzerinde renk ve ton ayarlaması aşağıdaki panellerden hangisi aracılığıyla yapılmaktadır?
 - a) Ayarlar
 - b) Katmanlar
 - c) Kanallar
 - d) Yollar
 - e) Stiller
2. Ayarlar paneli üzerinde aşağıdakilerden hangisi bulunmaz?
 - a) Posterleştir
 - b) Fotoğraf Filtresi
 - c) Eğriler
 - d) Kanal Karıştırıcı
 - e) Yönlendir
3. Ayarlar paneli ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
 - a) Ayarlar paneli ile değişiklikler görüntü üzerinde değişikliğe neden olur.
 - b) Yapılan düzenlemeler birbirleri karışmaktadır.
 - c) Ayarlar panelinde seçilen her yeni düzenleme için yeni bir katman oluşturulur.
 - d) Orijinal görüntü üzerinde zarar vermektedir.
 - e) Ayarlar ve katmanlar paneli aynı özelliklere sahiptir.
4. Adobe Photoshop 2018 CC programında Ayarlar panelinde seçim yapıldığında, Özellikler panelinde bulunan Maskeleme bölümünde aşağıdakilerden hangisi yapılamaz?
 - a) Katman maskesinin opaklığını kontrol edebilirsiniz.
 - b) Klonlama yapabilirsiniz.
 - c) Vektör maskesinin opaklığını kontrol edebilirsiniz.
 - d) Geçiş yumuşatma sürgüsü ile maske kenarlarını yumuşatmanıza izin verir.
 - e) Renk aralığı değiştirilebilir.
5. özelliği ile kameranin önüne renkli bir filtre konulmuş gibi düzenleme yapılmasına imkân tanır.
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
 - a) Parlaklık / Kontrast
 - b) Fotoğraf filtresi
 - c) Posterleştir
 - d) Ters çevir
 - e) Renk arama

6. Pozitif görüntüyü negatif yapma veya negatif görüntüyü pozitif yapmak için kullanılan Ayarlar paneli öğesi aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Ters çevir
 - b) Posterleştir
 - c) Siyah Beyaz
 - d) Kanal karıştırıcı
 - e) Canlılık
7. Görüntü üzerinde yapılan ton ve renk düzenlemesinin orijinal görüntü üzerinde değişiklik yaptığı menü aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Düzen-Hazır Ayarlar
 - b) Görüntü-Ayarlamalar
 - c) Katman-Katman Maskesi
 - d) Pencere-Renk Örnekleri
 - e) Filtre
8. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Yollar panelinde bulunan seçeneklerden değildir?
 - a) Seçim Yap
 - b) Yolu Doldur
 - c) Yola Kontur Ver
 - d) Yolu Çoğalt
 - e) Yolu Birleştir
9. Çizmek istediğiniz bir yolu 45 derece ve katlarına göre çizmek istediğinizde aşağıdaki tuşlardan hangisine basılı tutmanız gerekmektedir?
 - a) Alt
 - b) Scrool Lock
 - c) Shift
 - d) Tab
 - e) Caps Lock
10. Aşağıdakilerden hangisi Yollar paneli ile ilgili olarak yanlıştır?
 - a) Yollar farklı katmanlarda oluşturulmalıdır.
 - b) Oluşturulan yollar seçime dönüştürülebilir.
 - c) Oluşturulan yolların kenarlıklarının görünür hale gelmesi sağlanabilir.
 - d) Daha önce oluşturulmuş bir yol silinebilir.
 - e) Çizilen yollar Yollar paneli üzerinde gözükmez.

Cevap Anahtarı

1.a, 2.e, 3.c, 4.b, 5.b, 6.a, 7.b, 8.e, 9.c, 10.e

YARARLANILAN KAYNAKLAR

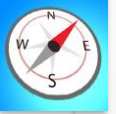
- [1] Adobe (2011). *Adobe Photoshop CS5'i kullanma*. 11 Mayıs 2018 tarihinde https://help.adobe.com/tr_TR/photoshop/cs/using/photoshop_cs5_help.pdf adresinden alınmıştır.
- [2] Adobe (2018). *Photoshop Kullanıcı Kılavuzu*. 13 Mayıs 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/user-guide.html> adresinden alınmıştır.

DOSYALARI KAYDETME, DIŐA AKTARMA VE FARKLI FORMATLARDA KAYDETME (JPG, PNG, GIF, PDF)



İÇİNDEKİLER

- Çalışma Dosyasını Kaydetme
- Dışa Aktarma
- Farklı Formatlarda Kaydetme



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Yapılan bir tasarımın nasıl kaydedildiğini,
- Tasarım süreci tamamlanmış bir görselin farklı formatlarda nasıl kaydedileceğini,
- Dışa aktarmanın ne olduğu ve özelliklerinin neler olduğunu,
- Kayıt işleminde kullanılan dosya uzantılarının neler olduğunu ve ne işe yaradıkları hakkında bilgi sahibi olacaksınız.

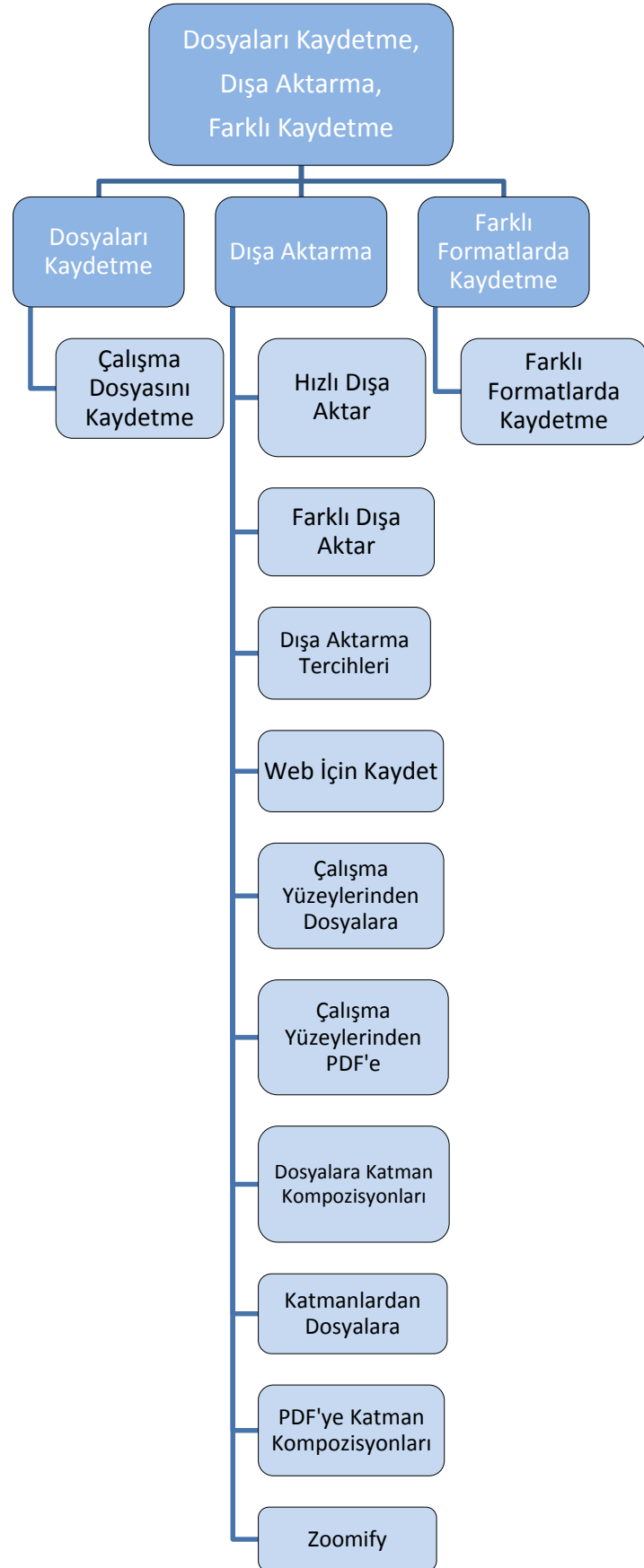


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

Arş. Gör. Ali GÜNDÜZ

ÜNİTE 11



GİRİŞ

Kitabın önceki bölümlerinde grafik tasarımı ile ilgili olarak temel kavramların neler olduğundan, grafik tasarımı yapmak için kullanılabilecek çeşitli yazılımların özelliklerinden bahsedilmiş ve kitabın tamamında kullanılan Photoshop CC programının kurulumu hakkında bilgi verilmiştir. Ardından Photoshop programında renk seçimi, alan seçimi, renk paletinin kullanımı, çalışma alanının özellikleri, çizim araçlarının neler olduğu, en temel bilinmesi gereken özelliklerden birisi olan katmanların kullanımı, hizalama ayarlarının nasıl yapılması gerektiği, cetvel kullanımı, filtrelerin nasıl uygulanması gerektiği, resim üzerinde çeşitli işlemlerin nasıl yapılması gerektiği hakkında detaylı bir anlatım gerçekleştirilmiştir. Kitabın bu ünitesinde ise çalışma dosyasını kaydetme seçeneklerinin neler olduğu, hangi türlerde kayıt yapılabileceği, dışa aktarma seçeneklerinin neler olduğundan bahsedilecektir.

Grafik tasarımı sonucunda ortaya çıkan ürünler çeşitli ortamlarda (web, sosyal medya, basılı materyal vb.) kullanılabilmektedir. Bu sebeple gerçekleştirilecek olan tasarım işleminin amaca uygun olması, çalışma dosyası özelliklerinin uygun bir formata göre ayarlanması ve tasarım sonunda uygun biçimde çıktı alınması önem arz etmektedir. Bu ünite tamamlanmış bir çalışmanın farklı türlerde kayıt işleminin nasıl yapılması gerektiği (*farklı kaydetme*), dosya kaydetme işlemlerinde *ne tür dosya uzantılarının kullanıldığı* ve bu uzantıların birbirlerinden farklarının neler olduğu, *dışa aktarmanın nasıl gerçekleştirildiği* ve türlerinin neler olduğu detaylı bir şekilde anlatılacaktır. Anlatım gerçekleştirirken ekran görüntülerinden faydalanılarak konunun daha kolay anlaşılması ve adım adım yapılan tüm işlemlerin en basit haliyle sunulmasına dikkat edilmiştir.

ÇALIŞMA DOSYASINI KAYDETME

Photoshop programında çalışma dosyasını kaydetmek için tıpkı diğer Adobe yazılımlarında olduğu gibi öncelikle çalışma alanının üst kısmında bulunan menü çubuğundaki dosya sekmesine tıklanarak sekme açılır. Şekil 11.1’de görüldüğü üzere açılan liste içerisinde bulunan *kaydet* butonuna basılarak veya kısayol olarak “*Ctrl + S*” klavye tuş kombinasyonu kullanılarak çalışma dosyasının kayıt işlemi tamamlanır. Klavye kısayol tuşunda kullanılan “*S*” harfi İngilizce kaydetmek olan “*save*” kelimesini baş harfini simgelemektedir. Kaydetme sürecinde dikkat edilmesi gereken bir nokta bulunmaktadır. Eğer ki çalışma dosyası ilk kez açılmışsa ve daha önce hiçbir kaydetme işlemi gerçekleştirilmemiş ise kaydet butonuna basıldığı zaman dosyanın bilgisayarda hangi klasöre kaydedileceğinin seçilmesi için Şekil 11.2’de görüldüğü üzere *farklı kaydet menüsü* açılmaktadır. Bu menü ile ilgili detaylar ünitenin sonraki bölümlerinde anlatılacaktır. Bu işlemler kullanılarak dosyanın ilk kayıt işlemi tamamlandıktan sonra yapılan tüm değişiklikler *kayıt* butonuna basıldığı zaman otomatik olarak çalışma dosyası üzerine kaydedilecektir. Kayıt işlemi sırasında farklı bir tür dosya uzantısı seçilmediği sürece dosyalar Photoshop programının temel kayıt formatı olan *PSD* uzantılı bir dosya olarak kaydedilecektir.

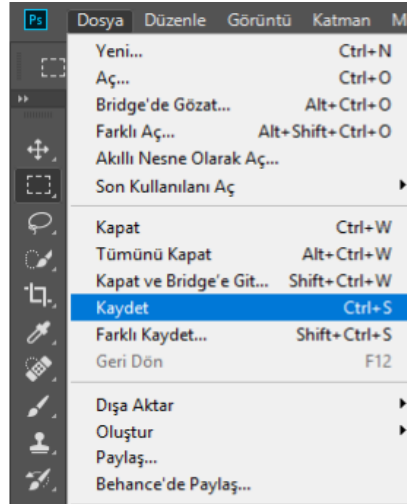


Çalışma dosyası, klavyeden “*Ctrl + S*” tuşları kullanılarak kolayca kaydedilebilir.

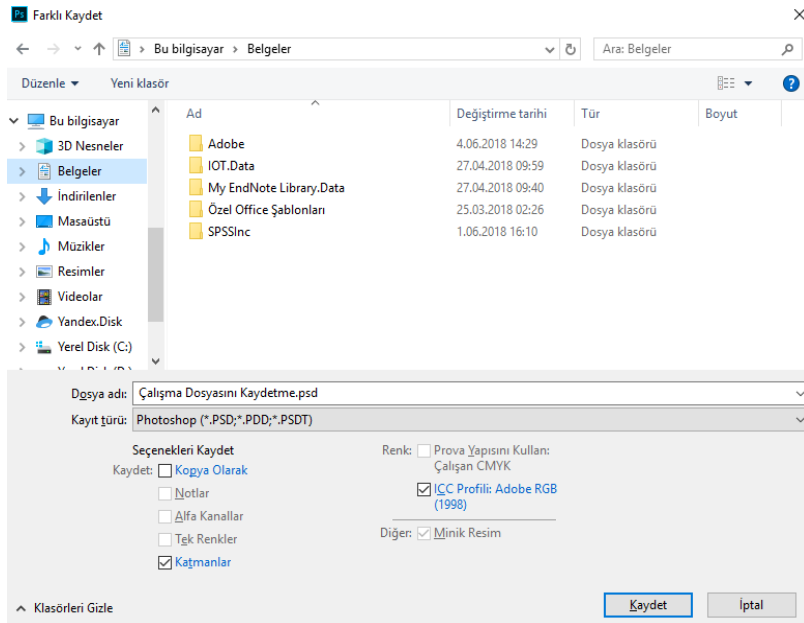


Bireysel Etkinlik

- Photoshop programını açarak kendinize "Çalışma Dosyası" isimli ve psd uzantılı bir çalışma dosyası oluşturunuz.



Şekil 11.1. Çalışma Dosyasını Kaydetme



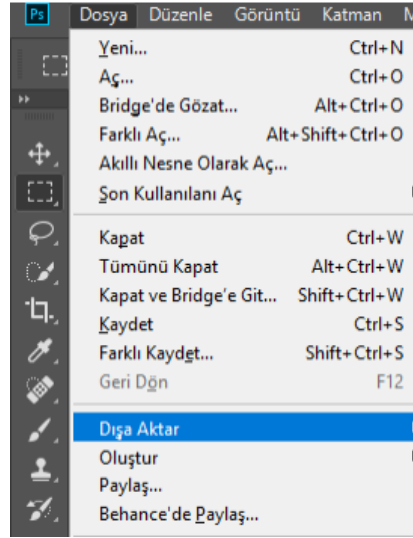
Şekil 11.2. Farklı Kaydet Menüsü

İlk kayıt işlemi gerçekleştirilirken *farklı kaydet* menüsü açılmaktadır.

DIŞA AKTARMA

Grafik dosyası formatları görüntü verilerini temsil etme açısından piksel veya vektör olmak üzere farklı sıkıştırma tekniklerine sahiptirler. Bu da kullanılan her bir tür grafik dosyasının farklı bir sıkıştırma algoritmasına sahip olduğu anlamına gelmektedir. Photoshop içerisinde çalışma dosyalarının farklı özelliklerde ve farklı formatlarda kaydedilmesi için çeşitli butonlar yer almaktadır. Bunlar

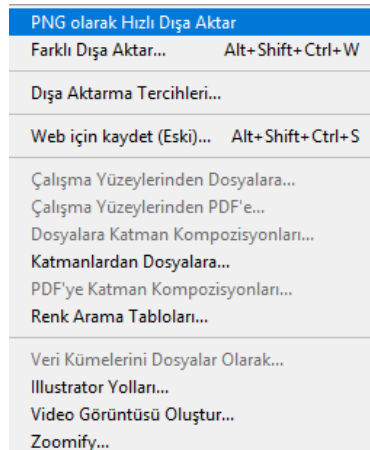
kaydet, *farklı kaydet* ve *dışa aktar* olmak üzere 3 farklı şekilde kullanılabilir. Şekil 11.3.'te görüldüğü üzere *dosya* sekmesi içerisinde bulunan *dışa aktar* özelliği bu yöntemlerden bir tanesi olarak görülmektedir. Bu bölümde dışa aktar özelliği detaylı bir şekilde incelenecektir.



Şekil 11.3. Dışarı Aktar Butonu

PNG Olarak Hızlı Dışa Aktar

Dışa aktar özelliği seçildiği zaman dosya sekmesinin yanında yeni bir listenin açıldığı görülmektedir. Bu liste içerisinde ilk olarak Şekil 11.4.'te görüldüğü üzere *PNG olarak hızlı dışa aktar* isimli bir buton bulunmaktadır. PNG dosya formatı kullanılan en yaygın resim formatlarından bir tanesidir. Bunun yanı sıra grafik tasarım alanında farklı türlerde dijital resim formatları da kullanılmaktadır. Bunlar arasında en yaygın olanları JPG (veya JPEG), BITMAP (BMP), TIFF ve GIF şeklinde sıralanabilir. Bu resim formatları ile ilgili olarak detaylı bilgi ünitenin sonraki kısımlarında yer alan *farklı formatlarda kaydetme* isimli konu başlığı altında sunulmuştur.



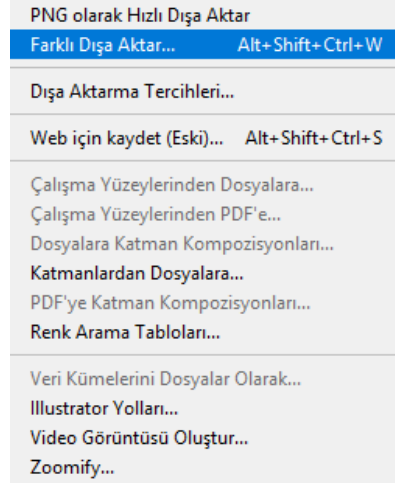
Şekil 11.4. Dışarı Aktar Seçenekleri



JPG, PNG, BITMAP, TIFF
ve GIF en yaygın
kullanılan dijital resim
formatlarıdır.

Şekil 11.4.'te görülen "PNG olarak Hızlı Dışa Aktar" butonuna tıklandığında çalışma dosyasında yer alan tasarımın .PNG uzantılı bir dosya olarak dışa aktarılması herhangi bir ayar gerektirmeden gerçekleşmiş olacaktır. Bu işlem sırasında yalnızca dosyanın nereye kaydedileceğini belirlemek yeterli olmaktadır.

PNG olarak dışa aktar seçeneğinin .JPG, .GIF, .SVG olarak hızlı dışa aktar olarak da nasıl değiştirilebileceği ünitenin sonraki kısımlarında detaylı bir şekilde açıklanmıştır.



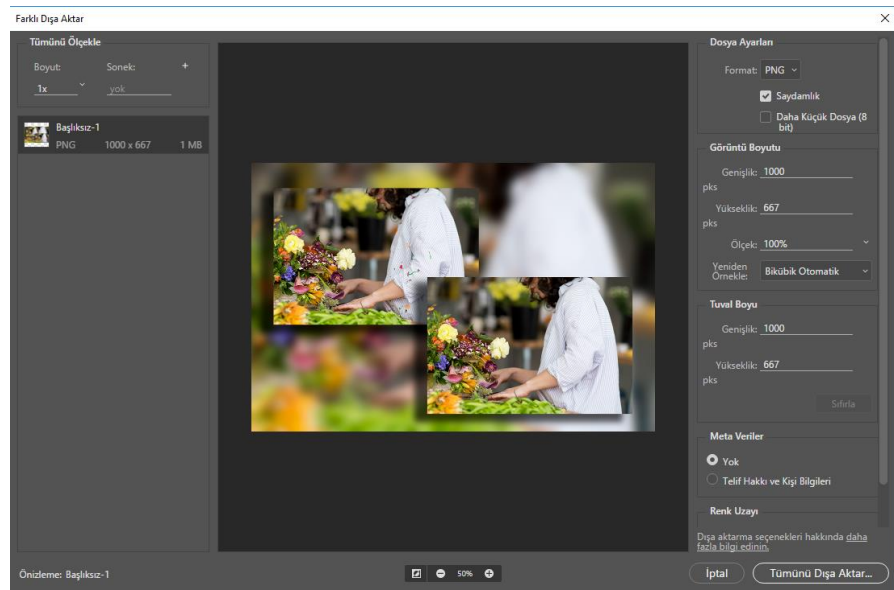
Şekil 11.5. Farklı Dışa Aktarma

Farklı Dışa Aktar

Şekil 11.5.'teki *farklı dışa aktar* butonu tıklandığında çalışma dosyasında bir adet iletişim penceresi açılacaktır. Şekil 11.6.'da görülen iletişim penceresi kullanarak çalışma yüzeylerini, katmanları, katman gruplarını ve Photoshop belgelerini görüntü halinde dışa aktarmak için hassas ayar yapılmaktadır. Bu ayarlardan ilki, iletişim penceresi içerisinde bulunan *tümünü ölçekle* başlıklı bölümdür. Bu bölüm kullanılarak dışa aktarılmak istenen dosyanın hangi ölçeklendirmeye sahip olması gerektiği ayarı yapılmaktadır. Burada ölçeklendirme işlemi yapılırken 0.1x ile 3x arasında bir ölçeklendirme yapılabilmektedir. 0.1x boyutunda bir ölçeklendirme seçilirse dışa aktarılması istenen resim en düşük düzeyde, 3x seçilirse en yüksek düzeyde boyutlandırmaya sahip olacaktır.



Dışa aktarılan dosya 0.1x ile 3x boyutları arasında ölçeklendirmeye sahip olabilir.



Şekil 11.6. Farklı Dışa Aktar İletişim Penceresi

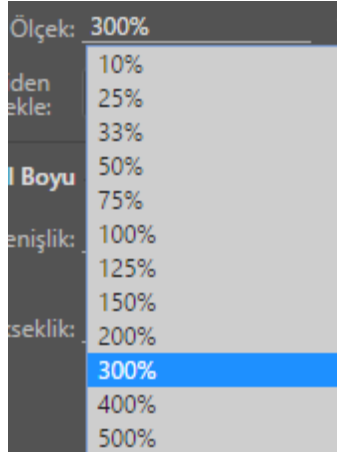


Farklı dış aktar özelliği,
Alt + Shift + Ctrl + W
kısayol tuş
kombinasyonu ile de
kullanılabilmektedir.

İletişim penceresi içerisinde bulunan bir diğer özellik ise dosya ayarlarının yapıldığı *dosya ayarları* bölümüdür. Dosya ayarları bölümü kullanılarak dış aktarılacak istenen dosyanın hangi tür uzantıya sahip olması gerektiği seçilmektedir. Format isimli menünün yanında bulunan açılır listeye tıklanıldığında zaman “.PNG, .JPG, .GIF, .SVG” dosya türlerinin alt alta yazıldığı bir liste açılmaktadır. Bu uzantılar içerisinde bulunan *SVG* isimli dosya türü “Scalable Vector Graphics” kavramının baş harflerinden oluşmaktadır.

SVG dosya türü genellikle herhangi bir görselin farklı boyutlarda kullanılabilesine ve renk çeşitliliğinin daha fazla olmasına imkân sağladığı için tercih edilmektedir. SVG dosya türleri kullanılmasının belirli sebepleri bulunmaktadır. Bunlar; dosya boyutlarının küçük olması, vektörel tabanlı olmasından dolayı kaydedilen görüntülerdeki çözünürlüğün hiçbir şekilde bozulmaya uğramaması ve tasarım sürecinde kod desteği sunmasıdır. SVG uzantılı dosyalar Adobe Photoshop ve Illustrator programlarında kullanılmaktadır.

Açılan iletişim penceresinde bulunan bir diğer öğe ise *görüntü boyutu* olarak görülmektedir. Bu bölümde dış aktarılacak istenen dosya ile alakalı görüntü özelliklerinin ayarlanması yapılmaktadır. Görüntünün genişliği ve yüksekliği piksel cinsinden ayarlanabilir. Ayrıca bu bölümde Şekil. 11.7.’de görüldüğü üzere dış aktarılacak olan resmin kaydedilirken %10 ile %500 oranları arasında bir ölçeklendirme yapılabilmesine imkân sağlayan bir ayar menüsü yer almaktadır. Yapılan bu ayarlama resmin ne kadar büyük ya da küçük olarak kaydedilmesi isteniyorsa ona göre düzenlenebilir.

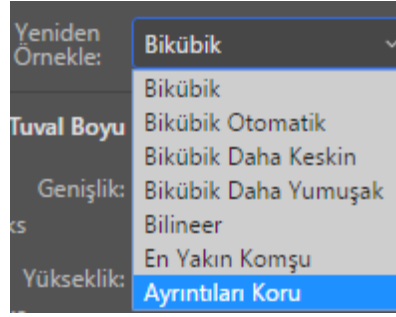


Şekil 11.7. Ölçeklendirme



Bir resmin pikseli
arttırılırsa yeni eklenen
piksellere Photoshop
otomatik olarak *yeni*
renk ataması yapar.

Farklı dış aktar iletişim penceresinin içerisinde *yeniden örnekle* isimli bir bölüm bulunmaktadır. Bu bölüm, dış aktarılacak tasarımın istenen özelliklere göre Photoshop programının arka planında çalışan çeşitli algoritmalar kullanılarak yeniden boyutlandırılması yani büyütülmesi veya küçültülmesi amacıyla kullanılmaktadır. Örneğin, çalışma dosyasında yer alan tasarım daha büyük piksele sahip bir dosya haline getirilmek istenirse Photoshop, çalışma alanında bulunan renklere göre kendisi otomatik olarak eklenen yeni piksellere diğer renklere yakın bir renk ataması yapıyor. Yeniden örnekleme menüsü seçildiği zaman açılır listede farklı türlerde özellikler çıkmaktadır. Bu menü Şekil 11.8’de sunulmuştur.



Şekil 11.8. Yeniden Örnekleme

Yeniden örnekle isimli menü açıldığı zaman biküvik, biküvik otomatik, biküvik daha keskin, biküvik daha yumuşak, bilineer, en yakın komşu ve ayrıntıları koru isiminde seçenekler açılmaktadır. Bu seçeneklerin özellikleri Tablo 11.1.'de sunulmuştur.

Tablo 11.1. Yeniden Örnekleme Özellikleri

Özellik	Açıklama
Biküvik	Çevre piksellerin incelenmesi sonucunda yeni pikseller eklenmesi işlemidir. Daha kesin ancak daha yavaş bir yöntemdir. Diğer örnekleme yöntemlerine göre <i>daha karmaşık hesaplamalar</i> yapılır.
Biküvik Daha Keskin	Görüntü boyutunu düşürmek için kullanılır. Keskinliği geliştirmek için kullanılır ve görüntü içerisindeki <i>ayrıntılar</i> ı korur.
Biküvik Daha Yumuşak	Görüntü boyutunu genişletmek için kullanılır. Geçişler bakımından <i>daha yumuşak</i> sonuçlar verir.
Biküvik Otomatik	Görüntü özellikleri dikkate alınarak Biküvik örnekleme yöntemi <i>otomatik</i> olarak program tarafından uygulanır.
Bilineer	Görüntü içerisinde çevreleyen piksellerin ortalaması alınarak yeni piksel eklenmesidir. <i>Orta kaliteli</i> sonuçlar verir.
En Yakın Komşu	<i>Hızlı</i> bir yöntemdir. Kenarları daha keskin hatlara sahip çizimler için tercih edilebilir. Görüntü üzerinde çok fazla değişiklik yapıldığı durumlarda görünür <i>pürüzlü efektler</i> ortaya çıkabilir.
Ayrıntıları Korum	Görüntüyü yeniden boyutlandırırken ayrıntıların ve <i>keskinliğin en üst düzeyde korunduğu</i> sonuçlar verir.



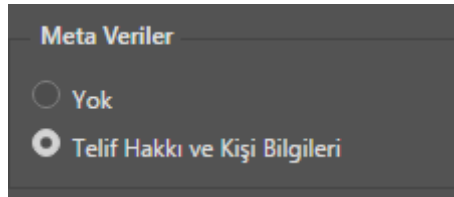
Bir görüntünün boyutu büyütüldüğünde zaman program, çevresel renklere göre yeni piksellere renk ataması yapar.

Kaynak: Adobe, 2018

Photoshop programı içerisinde bir görüntünün büyütülmesi ya da küçültülmesi gereken durumlarda farklı dışa aktar seçeneği içinde açılan yeniden örnekleme seçeneklerinden uygun olanı tercih edilebilir. Bu özellikler, programın arka planında çalışan ve çalışma alanında bulunan renklere göre ortalama yeni renkler oluşturma ya da renkleri silme mantığına yönelik olarak çalışmaktadır. Bu

noktada hangi özellik kullanıcı için daha uygun bir sonuç sunuyorsa o özellik üzerinden dışa aktarma işlemi tamamlanabilir.

Farklı dışa aktarma iletişim penceresi içerisinde tuval boyutları da istenen ölçülerde ayarlanabilmektedir. Görüntü boyutunda olduğu gibi tuval boyutunun da piksel cinsinden olmak üzere genişlik ve yükseklik ayarları rahatlıkla yapılabilir. Görüntüler dışa aktarılırken görüntüye ait telif hakkı ve kişi bilgileri de dosyanın içerisine eklenebilir. Şekil 11.9.'da görüldüğü gibi **meta veriler** başlığı altında bu özellik belgeye eklenebilir ya da yok seçeneği seçilerek herhangi bir telif ve kişisel bilginin görüntüye eklenmemesi sağlanabilir. Telif hakkı ve kişi bilgilerinin dışa aktarılan görüntüye eklenebilmesi için öncesinde bu bilgilerin çalışma dosyasına girilmiş olması gerekmektedir.

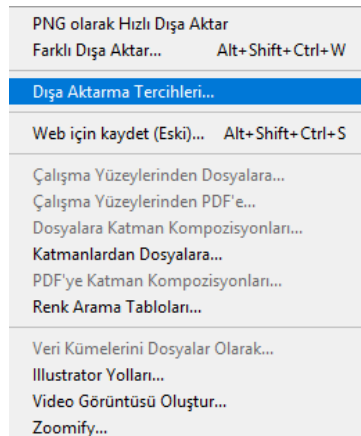


Şekil 11.9. Meta Veriler

Dışa aktarma iletişim penceresinde yer alan son bölüm ise renk tercihinin yapıldığı ayar bölümüdür. Bu bölümde önceki ünitelerde görüldüğü üzere görüntünüzü sRGB'ye dönüştürebilirsiniz veya belgenize farklı bir renk profili gömebilirsiniz. Tüm ayarlamalar yapıldıktan sonra **tümünü dışa aktar** butonuna tıklandığı zaman istenen formatta, istenen boyutlarda ve özelliklerde görüntü dışa aktarılmış olacaktır.

Dışa Aktarma Tercihleri

Görüntülerin dışa aktarılması sırasında yapılması gereken hassas ayarların neler olduğunu ve bu ayarlamaların nasıl yapılması gerektiği bir önceki konu başlığı içerisinde sunulmuştur. Bu bölümde ise dışa aktarma işlemi yaparken kullanılacak olan standart ayarların nasıl düzenleneceği açıklanacaktır. Araç çubuğunda yer alan Dosya --> Dışa Aktar seçeneği seçildikten sonra Şekil 11.10.'daki ekrandan **dışa aktarma tercihleri** butonuna tıklanmaktadır.



Şekil 11.10. Dışa Aktarma Tercihleri

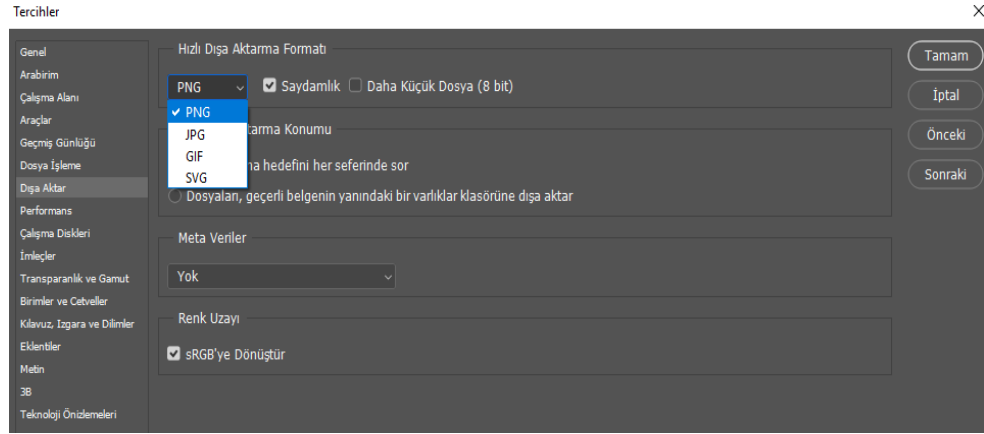
Bir görüntü dışa aktarılırken her seferinde hassas bir ayar yapılabileceği gibi Şekil 11.10.'daki menü de görülen dışa aktarma tercihleri bölümünden istenilen



Dışa aktarma yapılırken **meta veriler** başlığı altında görsele ait kişi bilgileri ve telif hakkı seçilerek çıktı alınabilir.

standart ayarlar tek bir sefer yapılarak her seferinde aynı ayarlar kullanılabilir. Dışa aktarma tercihlerine tıklandığı zaman Şekil 11.11.'deki pencere açılacaktır. Bu pencere üzerinde öncelikle standart olarak dosyanın hangi formatta kaydedilmesi isteniyorsa o seçilmektedir. Önceki bölümlerde görüldüğü üzere burada da PNG, JPG, GIF ve SVG uzantılı dosya türleri açılır liste içerisinde yer almaktadır. Listede açılan dosya uzantıları içerisinde yalnızca PNG dosya uzantısında kullanıcıdan saydamlık isimli bir özellik seçmeleri istenmektedir. Burada kaydedilen dosyanın arka planında bulunan bir görselin .png olarak kaydedildiği zaman görülmesi istenmiyorsa saydamlık özelliği açılarak kayıt işlemi tamamlanabilir. Ayrıca **daha küçük dosya (8 bit)** özelliği seçilirse daha az renk çeşitliliğine sahip ve boyut olarak da daha küçük bir formatta resimler kaydedilebilir.

Dışa aktarma tercihlerinin yer aldığı pencerede dosyaların nereye kaydedileceğinin her seferinde sorulması ya da çalışma dosyası içerisinde bir varlıklar klasörü oluşturarak otomatik olarak kayıt işleminin yapılabilmesi özellikleri de seçilebilir. Son olarak ise telif hakkı ve kişi bilgilerinin yer aldığı meta verilerin eklenip eklenmeyeceği seçilebilir, renk uzayı tercihleri de yapılabilir.



Şekil 11.11. Dışa Aktarma Tercihleri Düzenleme

Hızlı dışa aktarmanın hangi formatta ve özelliklerde yapılacağı **dışa aktarma tercihleri** başlığı altındaki ayarlara bağlıdır.

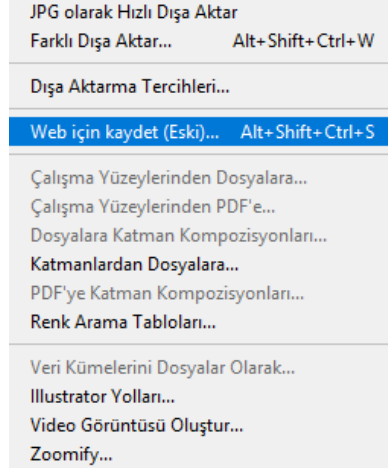
Burada yapılan ayarlamalar ünitenin önceki başlıklarında yer alan **PNG olarak hızlı dışa aktar** seçeneğindeki PNG'yi JPG, GIF ya da SVG olarak değiştirmektedir. Bu şekilde tek tıkla hangi uzantıya sahip bir dosya dışa aktarılacak isteniyorsa o uzantı tercihlerden ayarlanabilmektedir.

PNG olarak Hızlı Dışa Aktar	JPG olarak Hızlı Dışa Aktar
Farklı Dışa Aktar... Alt+Shift+Ctrl+W	Farklı Dışa Aktar... Alt+Shift+Ctrl+W
Dışa Aktarma Tercihleri...	Dışa Aktarma Tercihleri...
Web için kaydet (Eski)... Alt+Shift+Ctrl+S	Web için kaydet (Eski)... Alt+Shift+Ctrl+S
Çalışma Yüzeylerinden Dosyalara...	Çalışma Yüzeylerinden Dosyalara...
Çalışma Yüzeylerinden PDF'e...	Çalışma Yüzeylerinden PDF'e...
Dosyalara Katman Kompozisyonları...	Dosyalara Katman Kompozisyonları...
Katmanlardan Dosyalara...	Katmanlardan Dosyalara...
PDF'ye Katman Kompozisyonları...	PDF'ye Katman Kompozisyonları...
Renk Arama Tabloları...	Renk Arama Tabloları...
Veri Kümelerini Dosyalar Olarak...	Veri Kümelerini Dosyalar Olarak...
Illustrator Yolları...	Illustrator Yolları...
Video Görüntüsü Oluştur...	Video Görüntüsü Oluştur...
Zoomify...	Zoomify...

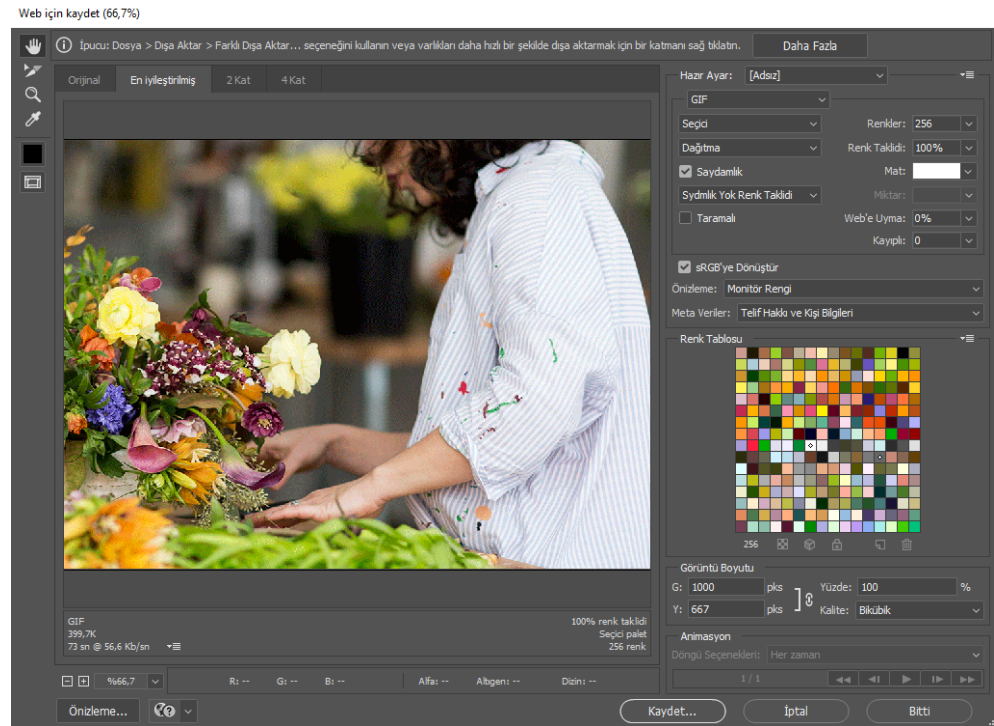
Şekil 11. 12. Hızlı Dışa Aktar Menüsündeki Değişim

Web İçin Kaydet

Dışa aktar menüsünün altında bulunan bir diğer özellik ise web için kaydetme seçeneğidir. Şekil 11.13.'te görülen web için kaydet butonuna tıklandığında Şekil 11.14.'te görülen pencere açılmaktadır ve burada gerekli düzenlemeler yapılmaktadır.



Şekil 11.13. Web İçin Kaydet



Şekil 11.14. Web İçin Kaydet Düzenleme Penceresi



Web için kaydet seçeneğinde, mobil aygıtlardaki en iyileştirilmiş görüntüyü elde etmek için WBMP isimli bir format yer almaktadır.

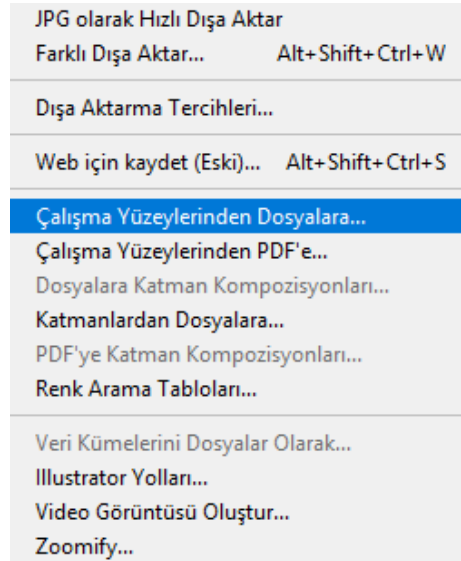
Açılan pencere içerisinde, hazırlanan görselin web ortamında kullanılması için dışa aktarılmasını sağlayan düzenlemelerin bulunduğu ayarlar yer almaktadır. Bu sayfada görüntüleri GIF, JPG ve PNG olarak kayıt işlemleri yapılmaktadır. Diğer bölümlerden farklı olarak burada WBMP isimli bir format olduğu görülmektedir. Bu format, görüntülerin cep telefonu gibi mobil aygıtların görüntüleyebileceği en iyileştirilmiş bir standartta sunulmasını sağlamaktadır. Yalnızca 1 bit rengi desteklemektedir ve bundan dolayı WBMP görüntüler siyah ve beyaz pikseller içermektedir.

Ünite içerisindeki dışa aktarma başlıklarında detayları anlatıldığı üzere web için kaydet penceresinde de telif hakkı ve kişi bilgilerinin yer aldığı meta veriler bölümü, görüntü boyutları, genişlik ve yükseklik, yüzde oranları, bikübik, bilineer, en yakın komşu gibi ayarlamalar görülmektedir.

Yapılan ayarlamalar sonucunda ortaya çıkacak olan görüntü, düzenleme penceresi altında bulunan **önizleme** butonu kullanılarak herhangi bir tarayıcıda açılarak kontrol edilebilir. Bu sayede çıktı sonrası yaşanabilecek sorunlar tespit edilerek dışa aktarma işlemi gerçekleştirilmeden önce gerekli iyileştirmeler yapılabilir. Tüm düzenlemeler yapıldıktan sonra **kaydet** butonu kullanılarak web için kaydetme işlemi tamamlanmış olacaktır.

Çalışma Yüzeylerinden Dosyalara Dışa Aktar

Çalışma yüzeyleri, Photoshop içerisinde kullanılan katmanların özel bir türü olarak adlandırılabilir. Katmanlar paneli içerisinde yer almaktadır. Yapılan bir tasarım ile ilgili olarak çeşitli katmanların bir araya gelerek oluşturduğu üst ve özel bir katman olarak çalışma imkânı sunmaktadır. Bu sayede farklı çalışma yüzeyleri oluşturarak katmanlar paneli gruplandırılabilir ve farklı özellikte çalışmalar yürütülebilir. Oluşturulmuş olan çalışma yüzeyleri dışa aktar özelliği kullanılarak farklı formatlarda dışa aktarılabilir. Bunu yapabilmek için Şekil 11.15.'te görülen menü seçeneği kullanılmaktadır.

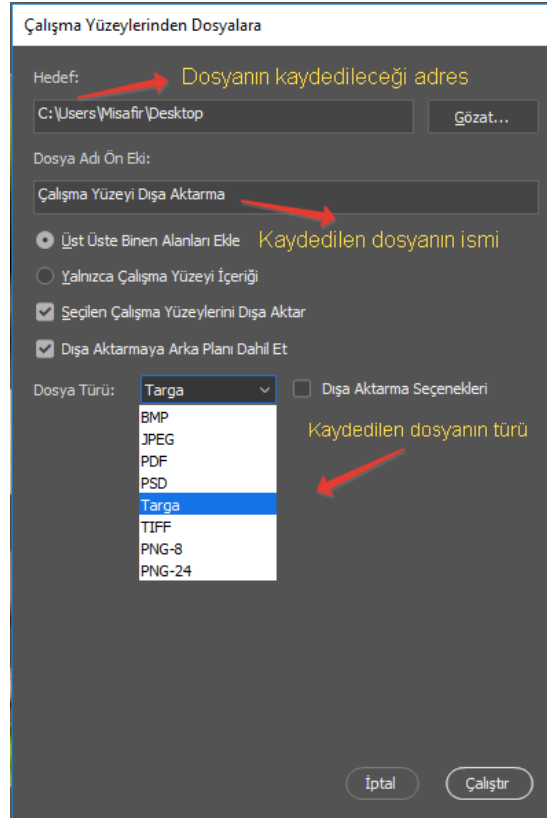


Şekil 11.15. Çalışma Yüzeylerinden Dosyalara Dışa Aktar

Yukarıda belirtilen işlem uygulandığında dışa aktarma öncesinde Şekil 11.16.'da görülen pencere açılmaktadır. Açılan pencerede **hedef** olarak yazılan bölümde dosyanın nereye kaydedileceği belirtilmelidir. **Dosya Adı Ön Eki** isimli bölüm ise dışa aktarılan dosyanın ismini ifade etmektedir. Aynı şekilde dışa aktarılabilecek olan dosyanın hangi uzantıya sahip olacağı da **dosya türü** bölümünden seçilebilmektedir. Bilinen dosya türlerinin dışında burada **targa** isimli bir dosya türü olduğu görülmektedir. Targa formatı, 8 bit değerinde bitmap ve RGB görüntüleri destekleyen, Truevision ekran donanımı için tasarlanmış bir dosya türüdür. Farklı uygulamalarda da kullanılabilir.



Targa formatı, 8 bit değerinde bitmap ve RGB görüntüleri destekleyen bir dosya türüdür.



Şekil 11.16. Çalışma Yüzeyleri Dış Aktarma Düzenleme Penceresi

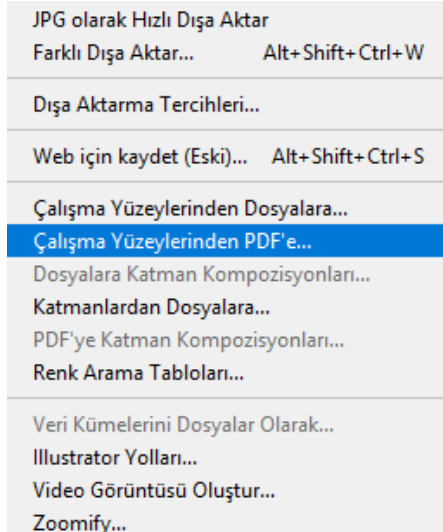
Dış aktarma işlemi yapılırken üst üste binen alanlar çıktıya eklenebilirken yalnızca çalışma yüzeyi içeriği de çıktı olarak alınabilir. Bunun yanı sıra dış aktarmaya arka planın dâhil edilip edilmeyeceği de seçilebilir. Dış aktarma seçenekleri içerisindeki ise görüntüye ait kalite ayarlamaları yapılabilir. İstenen düzenlemeler yapıldıktan sonra çalıştır butonuna basarak çıktı işlemi tamamlanmış olacaktır.

Çalışma Yüzeylerinden PDF'e Dış Aktar

Bir önceki başlıkta çalışma yüzeylerinden dosyalara nasıl dış aktarma işleminin yapılacağı detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Bu başlıkta ise benzer bir işlem olarak çalışma yüzeylerinden PDF'e aktarma işlemi anlatılacaktır.



Çalışma yüzeyleri dış aktarılırken tercihe göre çıktıya arka plan eklenmeyebilir.



Şekil 11.17. Çalışma Yüzeylerinden PDF'e Dış Aktarma

Şekil 11.17’de görüldüğü üzere çalışma yüzeylerinden PDF’e isimli buton kullanılarak dışa aktarma işleminin ilk aşaması başlamış olacaktır. Sonrasında tıpkı bir önceki başlık olan çalışma yüzeylerinden dosyalara da olduğu gibi benzer bir pencere açılacaktır. Bu pencere Şekil 11.18.’de sunulmuştur. Açılan pencere incelendiğinde çalışmanın nereye kaydedileceği, dosya ismi ve diğer özellikler olduğu görülmektedir. Burada herhangi bir dosya türü seçilmesi istenmemektedir. Çünkü çıktı alınan dosya PDF uzantılı olacaktır. Yalnız bu PDF dosyasının görüntü kalitesini ayarlamak için ZIP ya da JPEG formatı seçilebilmektedir. Ayrıca her bir çalışma yüzeyi için farklı PDF dosyası çıktı alınabileceği gibi çok sayfalı bir adet belge olarak da çıktı alınabilir.

Çalışma Yüzeylerinden PDF’ye

Şekil 11.18. Çalışma Yüzeylerinden PDF’ye Çıktı Alma

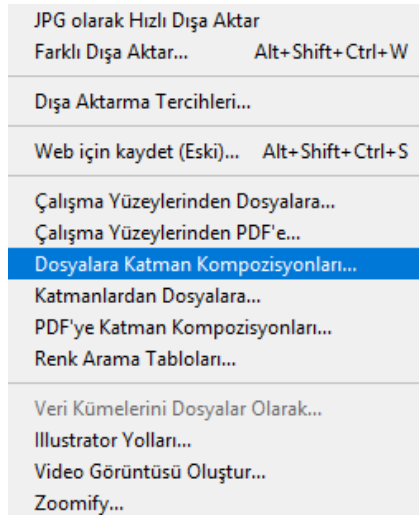


Dışa aktarılan dosyalar çok sayfalı tek bir PDF dosyası ya da farklı PDF dosyaları olarak kaydedilebilir.

Dosyalara Katman Kompozisyonları Dışa Aktar

Önceki başlıklarda farklı türlerde dışa aktarma seçenekleri detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Bu başlıkta katman kompozisyonlarının nasıl dışa aktarılacağı anlatılacaktır. Öncelikle katman kompozisyonlarının ne olduğuna kısaca değinilmelidir. *Katman kompozisyonları* özellikle tasarımcılar için kullanılan bir özellik olarak görülmektedir. Yapılan çeşitli tasarımlar ya da bir tasarıma ait farklı sürümler katman kompozisyonuna dönüştürülebilir. Bu şekilde farklı sürümler ya da tasarımlar bir klasör altında sunularak kullanıcının hızlı ve toplu bir şekilde farklı tasarımlara erişebilmesine olanak tanınmaktadır.

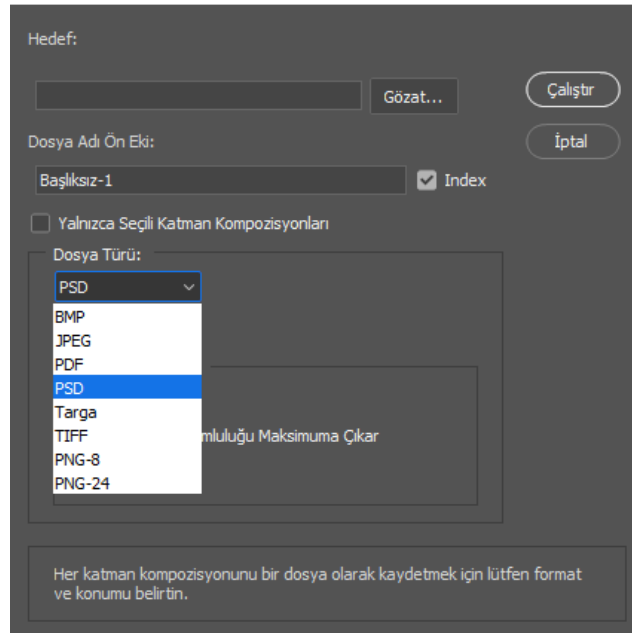
Tüm işlemlerde yapıldığı üzere dosya menüsü altında bulunan dışa aktar seçeneği içerisinde yer alan Şekil 11.19.’daki *dosyalara katman kompozisyonları* butonuna tıklanması gerekmektedir. Bu işlem sırasında istenirse tüm katman kompozisyonları ya da seçili olan bir katman kompozisyonu dışa aktarılabilir.



Şekil 11.19. Dosyalara Katman Kompozisyonları Dışa Aktar

Şekil 11.20.'de dosyalara katman kompozisyonları aktarmak istendiği zaman çeşitli ayarlamaların yapıldığı düzenleme penceresi gelmektedir. Bu ekran üzerinden dosyanın kaydedileceği konumu, dosya ismini ve dosya türlerini seçtikten sonra dışa aktarma işlemi gerçekleşmiş olacaktır.

Dosyalara Katman Kompozisyonları

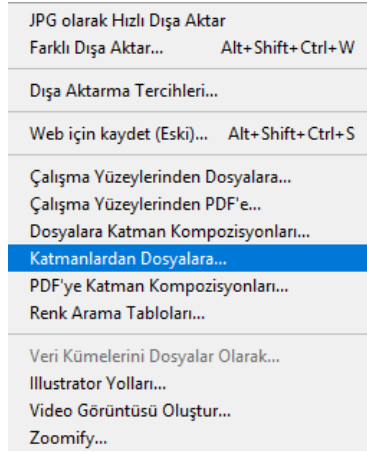


Şekil 11.20. Dosyalara Katman Kompozisyonları Düzenleme Penceresi

Katman kompozisyonları farklı tasarımların bir klasör altında rahatça görüntülenmesini sağlar.

Katmanlardan Dosyalara Dışa Aktar

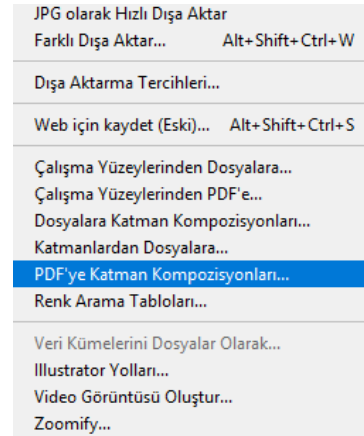
Photoshop içerisinde çalışmalar katmanlar üzerinden ilerlemektedir. Tasarlanan nesneler, eklenen metinler vb. gibi sayfada bulunan tüm nesneler belirli katmanlar üzerinde yer almaktadır. Önceki başlıklarda anlatıldığı gibi katmanlardan dosyalara dışa aktarılması da oldukça kolay bir şekilde yapılabilmektedir. Şekil 11.21.'de görülen *katmanlardan dosyalara* isimli butonun tıklanması sonucunda dosyanın kaydedileceği konumu ve dosya türü seçilerek önceki konularda olduğu gibi kolay bir şekilde dışa aktarma işlemi gerçekleşmiş olacaktır.



Şekil 11.21. Katmanlardan Dosyalara Aktarma

PDF'ye Katman Kompozisyonları Dışa Aktar

Önceki başlıklarda dosyalara katman kompozisyonlarının nasıl aktarılacağı ile ilgili detaylı bilgi sunulmuştur. Bu bölümde ise herhangi bir tasarımı, çalışma dosyası olarak değil de doğrudan PDF dosyası olarak nasıl kaydedileceği anlatılacaktır. Şekil 11.22.'de görüldüğü üzere *PDF'ye katman kompozisyonları* isimli buton aracılığıyla yalnızca seçili katman kompozisyonları veya tüm katman kompozisyonları PDF dosyası olarak dışa aktarılabilir.



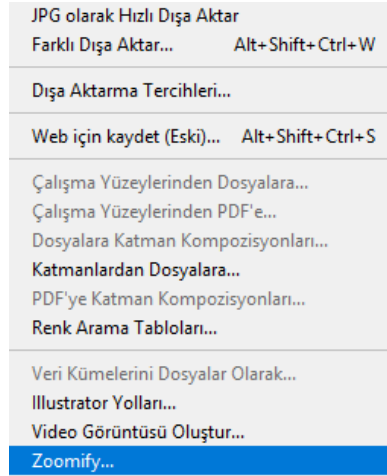
Şekil 11.22. PDF'ye Katman Kompozisyonları Dışa Aktar



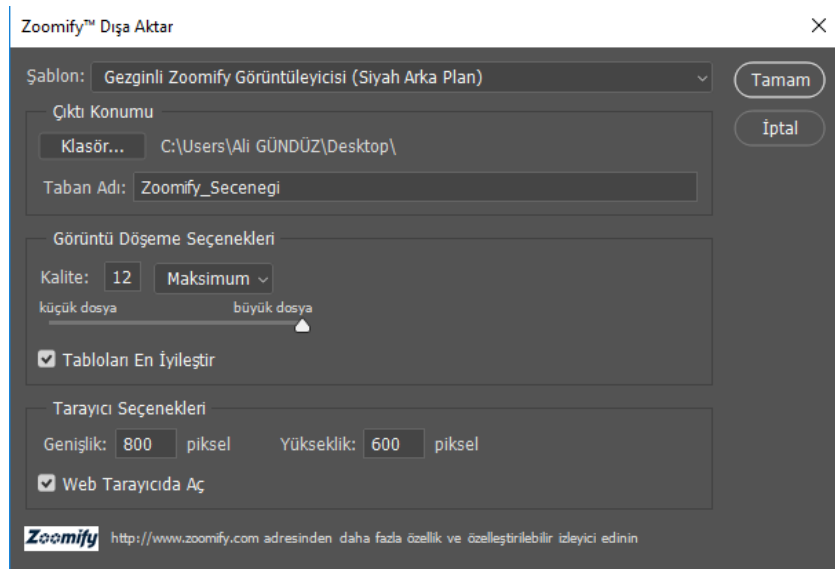
Web ortamında yüksek çözünürlüklü resimlerin kullanılabilmesi için *zoomify* özelliğinden yararlanılmaktadır.

Zoomify

Web ortamında yüksek çözünürlükte olan ve detaylarının daha iyi görünebileceği resimler koyulabilir. Photoshop programında bunu yapabilmek için *zoomify* isimli bir özellik kullanılmaktadır. Bu özellik kullanılarak web ortamına aktarılan resimlere yakınlaştırma uzaklaştırma ve yana kaydırma yapılarak görüntülerin detayları daha iyi bir şekilde kullanıcıya sergilenmektedir. Bu özelliği kullanmak için dosya menüsü altındaki dışa aktar butonuna tıklandığı zaman Şekil 11.23.'te görüldüğü üzere seçeneklerin en sonunda *zoomify* görülmektedir. Bu seçenek tıklandığı zaman dışa çıktı alınacak görüntü için ayarlamaların yapıldığı Şekil 11.24.'teki pencere açılmaktadır.



Şekil 11.23. Zoomify Butonu



Şekil 11.24. Zoomify Menüsü



Zoomify özelliği dışa aktarılırken arka plan siyah, beyaz ya da gri olarak seçilebilir.

Düzenlemeler yapmak için açılan pencerede dışa aktarılacak olan görüntüye ait özellikler seçilmektedir. Bunlardan ilkin **şablon** olarak görülen ve tıklandığı zaman açılır bir liste açılan bölüm oluşturmaktadır. Bu liste içerisinde arka planın hangi renk olacağı parantez içerisinde kullanıcıya sunulmuştur. Tarayıcı da arka plan rengi nasıl olması isteniyorsa burada tercih yapılabilir. Daha sonrasında ise diğer tüm çıktı işlemlerinde olduğu gibi dosyanın kaydedileceği konum ve ismi seçilmektedir. **Görüntü döşeme seçenekleri** bölümünde görüntüye ait kalite özellikleri seçilmektedir. **Kalite** isimli bölüme 1-12 arasında bir kalite ölçütü girilmesi gerekmektedir. Son olarak ise **tarayıcı seçenekleri** altında yer alan genişlik ve yükseklik ayarlamaları piksel cinsinden istenilen oranlarda girilerek düzenleme işlemi sonlandırılabilir.



Bireysel Etkinlik

- Yaptığınız bir tasarımı, arka plan rengi gri, görüntü kalitesi "maksimum" ve 1200 genişlik, 800 yükseklik özelliklerine sahip olacak şekilde zoomify özelliğini kullanarak dışa aktarınız.

FARKLI FORMATLARDA KAYDETME

Ünite içerisinde yer alan önceki başlıklarda Photoshop programı içerisinde yapılan bir tasarımın nasıl kaydedileceği, dış aktarma seçeneklerinin ve türlerinin neler olduğu detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Ünitenin bu bölümünde ise yapılmış olan bir tasarımın farklı formatlarda nasıl kaydedileceği, bu farklı formatların ne anlama geldikleri üzerinde durulacaktır.

Photoshop programının temel dosya uzantısı **PSD**'dir. Yapılan tasarım sonucunda farklı türde herhangi bir kayıt işlemi gerçekleştirilmeden doğrudan kayıt işlemi yapılırsa **PSD** uzantılı bir dosya olarak kayıt işlemi gerçekleşmiş olacaktır. Bunun dışında çalışma dosyası farklı resim ya da çalışma formatlarında kaydedilebilmektedir. Bu formatlar Tablo 11.2.'de detaylı bir şekilde sunulmuştur.

Tablo 11.2. Farklı kayıt formatları ve özellikleri

Format	Açıklama
PSD	Photoshop programının temel dosya uzantısıdır.
PSB	Dosya boyutu 2 GB üzerinde olan Photoshop çalışma dosyalarının kaydedildiği ve büyük belge formatı olarak adlandırılan dosya uzantısıdır.
EPS	Birçok çizim ve sayfa düzenleme programları tarafından desteklenen vektör formatındaki bir dosya uzantısıdır.
BMP	Sıkıştırma algoritmasına sahip olmadığı için diğer resim formatlarına kıyasla daha çok yer kaplayan Microsoft firmasına ait dijital bir resim formatıdır.
GIF	LZW isimli sıkıştırma algoritmasına sahip yalnızca 256 renk destekleyen, çok katmanlı yapılardan oluşabildiği için hareketli görseller hazırlanabilir dosya formatıdır [2].
JPEG	Profesyonel fotoğrafçılar için geliştirilen, sahip olduğu sıkıştırma algoritması sayesinde oldukça küçük boyutlara sahip olan yaygın bir resim formatıdır. Kalitede bozulmalar yaşanabilir.
PNG	1996 yılında yayımlanmış olması sebebiyle diğer dosya türlerine kıyasla yeni bir resim formatıdır. Görüntü kalitesinde bozulma meydana gelmez.
Targa	8 bit değerinde bitmap ve RGB görüntüleri destekleyen, Truevision ekran donanımı için tasarlanmış bir dosya türüdür. Farklı uygulamalarda da çalışmaktadır.
TIFF	En yüksek 4 GB dosya boyutuna sahip olabilen bir resim formatıdır. Yüksek veri boyutlarına ve kaliteye sahiptir. Boyutundan dolayı web ortamında çok tercih edilmez.
Pixar	Animasyon ve üç boyutlu görüntülerin tasarımında ve yüksek teknolojiye sahip grafik uygulamaları için kullanılan bir formattır.
Photoshop Raw	RAW formatında çalışan cihazlar için kullanılan dosya formatıdır.

Kaynak: Adobe, 2018.



Photoshop programının
temel dosya uzantısı
PSD'dir.



Özet

- Kitabın bu ünitesinde çalışma dosyasında yer alan tasarımların kaydedilmesi sırasında ne tür farklılıklar olduğu ve kaydetme seçeneklerinin neler olduğu detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bir çalışma dosyasında yapılan tasarımın kaydedilmesi için Dosya menüsü altında bulunan Kaydet isimli butonun kullanılması gerekmektedir. Çalışma dosyasının ilk kez kaydedilmesi aşamasında dosyanın hangi konuma kaydedileceği, kaydedilirken hangi formatın kullanılacağı gibi özelliklerin kullanıcı tarafından seçilmesi istenmektedir. İlk kayıt işlemi bu özellikler belirlendikten sonra ki her kayıt işlemi otomatik olarak bu özellikler kullanılarak kayıt işlemi tamamlanmış olacaktır. Kayıt işlemi Ctrl + S klavye kısayolu kullanılarak da hızlı bir şekilde tamamlanabilir.
- Bir çalışma dosyası farklı türlerde kaydedilebilir. Bunun için kaydet ve farklı kaydet seçenekleri kullanılarak farklı dosya formatlarına sahip ve farklı özelliklerde kayıt işlemi gerçekleştirilebilir. Ayrıca dışa aktar özelliği de kullanılarak farklı formatlarda kayıt işlemi ve istenen özelliklerde dışa aktarma işlemi gerçekleştirilmiş olur. Dışa aktar özelliği farklı kaydet ile benzer özelliklere sahip olduğu noktalar bulunmaktadır. Fakat dışa aktar özelliğinde bulunan şu özellikler açısından farklı kaydetme özelliğinden ayrılmaktadır;
- Çalışma Yüzeylerinden Dosyalara: Bu özellik kullanılarak tasarım içerisinde oluşturulmuş olan çalışma yüzeylerinden dosyalara çıktı almak (dışa aktarmak) mümkündür.
- Çalışma Yüzeylerinden PDF'e: Bu özellik kullanılarak tasarım içerisinde oluşturulmuş çalışma yüzeylerinden PDF dosyalarına (tek bir PDF ya da birden fazla PDF şeklinde) çıktı almak (dışa aktarmak) mümkündür.
- Dosyalara Katman Kompozisyonları: Özellikle tasarımcılar tarafından kullanılan ve farklı tasarımların veya bir tasarıma ait farklı sürümlerin bir klasör altında tutulmasına imkan sağlayan katman kompozisyonlarını dosyalara çıktı almak (dışa aktarmak) mümkündür.
- Katmanlardan dosyalara: Photoshop programında işlemler katmanlar üzerinden ilerlemektedir. Bu katmanlardan dosyalara çıktı almak (dışa aktarmak) mümkündür.
- PDF'ye Katman Kompozisyonları: Oluşturulmuş olan katman kompozisyonları doğrudan PDF olarak çıktı alınabilir.
- Zoomify: Web ortamında yüksek çözünürlüklü resimlerin paylaşılabilmeye imkan sağlayan özelliktir.
- Ünite içerisinde yer alan son bölümde farklı kaydetme seçenekleri içerisinde yer alan dosya formatlarının neler olduğu detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Bu formatlar arasında en yaygın olanlar şu şekildedir;
- JPG: Sahip olduğu sıkıştırma algoritması sayesinde oldukça küçük boyutlara sahip olan yaygın bir resim formatıdır.
- PNG: Görüntü kalitesinde bozulma meydana gelmeyen nispeten yeni bir resim formatıdır.
- GIF: Çok katmanlı yapısı sayesinde hareketli görseller hazırlanmasına imkan sağlayan resim formatıdır.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Çalışma dosyası içerisinde yapılan işlemlerin kaydedilmesi için aşağıdaki adımlardan hangisi kullanılmalıdır?
 - a) Dosya → Kaydet
 - b) Düzenle → Kaydet
 - c) Dışa Aktar → Kaydet
 - d) Görünüm → Kaydet
 - e) Tercihler → Kaydet
2. Aşağıdakilerden hangisi yaygın olarak kullanılan dijital resim formatları arasında yer almaz?
 - a) JPG
 - b) PNG
 - c) BITMAP
 - d) GIF
 - e) TGA
3. Aşağıdakilerden hangisi dışa aktarmanın klavye tuş kombinasyonudur?
 - a) Alt + Ctrl + W + S
 - b) Alt + Shift + Ctrl + W
 - c) Shift + Ctrl + S
 - d) Shift + Ctrl + W
 - e) Alt + Shift + Ctrl + S
4. Aşağıda verilen yeniden örnekleme özelliklerinden hangisinin kullanımı sonucunda pürüzlü efektler ortaya çıkabilir?
 - a) Biküvik
 - b) Bilineer
 - c) En Yakın Komşu
 - d) Ayrıntıları Korum
 - e) Biküvik Otomatik
5. Dışa aktarma yapılırken telif ve hakkı ve kişi bilgileri eklenmek istendiğinde aşağıda verilen bölümlerden hangisi kullanılmalıdır?
 - a) Yeniden Örnekle
 - b) Ölçeklendirme
 - c) Farklı Kaydet Seçenekleri
 - d) Meta Veriler
 - e) Katman Kompozisyonları

6. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop programının temel kayıt formatıdır?
 - a) PSD
 - b) JPG
 - c) PNG
 - d) BITMAP
 - e) GIF
7. Aşağıdaki formatlardan hangisi mobil aygıtlarda iyileştirilmiş bir görüntü sunmak için kullanılmaktadır?
 - a) PSD
 - b) Targa
 - c) PNG
 - d) SVG
 - e) WBMP
8. Web ortamında çok daha yüksek çözünürlükte ve detayların daha iyi görünebildiği resimler koyulabilmesi için aşağıdaki işlemlerden hangisi uygulanmalıdır?
 - a) Dosya → Dışa Aktar → Çalışma Yüzeylerinden Katmanlara
 - b) Dosya → Dışa Aktar → Çalışma Yüzeylerinden PDF'e
 - c) Dosya → Dışa Aktar → Zoomify
 - d) Dosya → Dışa Aktar → Dosyalara Katman Kompozisyonları
 - e) Dosya → Dışa Aktar → Web için kaydet
9. Animasyon ve üç boyutlu görüntülerin tasarımında kullanılan ve yüksek teknolojiye sahip grafik uygulamaları için kullanılan format aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) PSD
 - b) Targa
 - c) PNG
 - d) SVG
 - e) Pixar
10. Özellikle tasarımcılar tarafından kullanılan ve çeşitli tasarımların bir klasör altında sunulmasına imkân sağlayan özellik aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Çalışma Yüzeyi
 - b) Katman Kompozisyonları
 - c) Zoomify
 - d) Yeniden Örneklem
 - e) Çalışma Alanı

Cevap Anahtarı

1.a, 2.e, 3.b, 4.c, 5.d, 6.a, 7.e, 8.c, 9e, 10.b

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Adobe (2018). *Photoshop Kullanıcı Kılavuzu*. 14 Mayıs 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/user-guide.html> adresinden alınmıştır.
- [2] Chip Online (2012). *Resim Formatları ve Gerçekler*. 14 Mayıs 2018 tarihinde <https://www.chip.com.tr/haber/> adresinden erişildi.

BİRDEN FAZLA DOSYA ÜZERİNDE TOPLU İŞLEMLER (BATCH PROCESSES)



Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIM

**Öğr. Gör. Münevver
GÜNDÜZ**

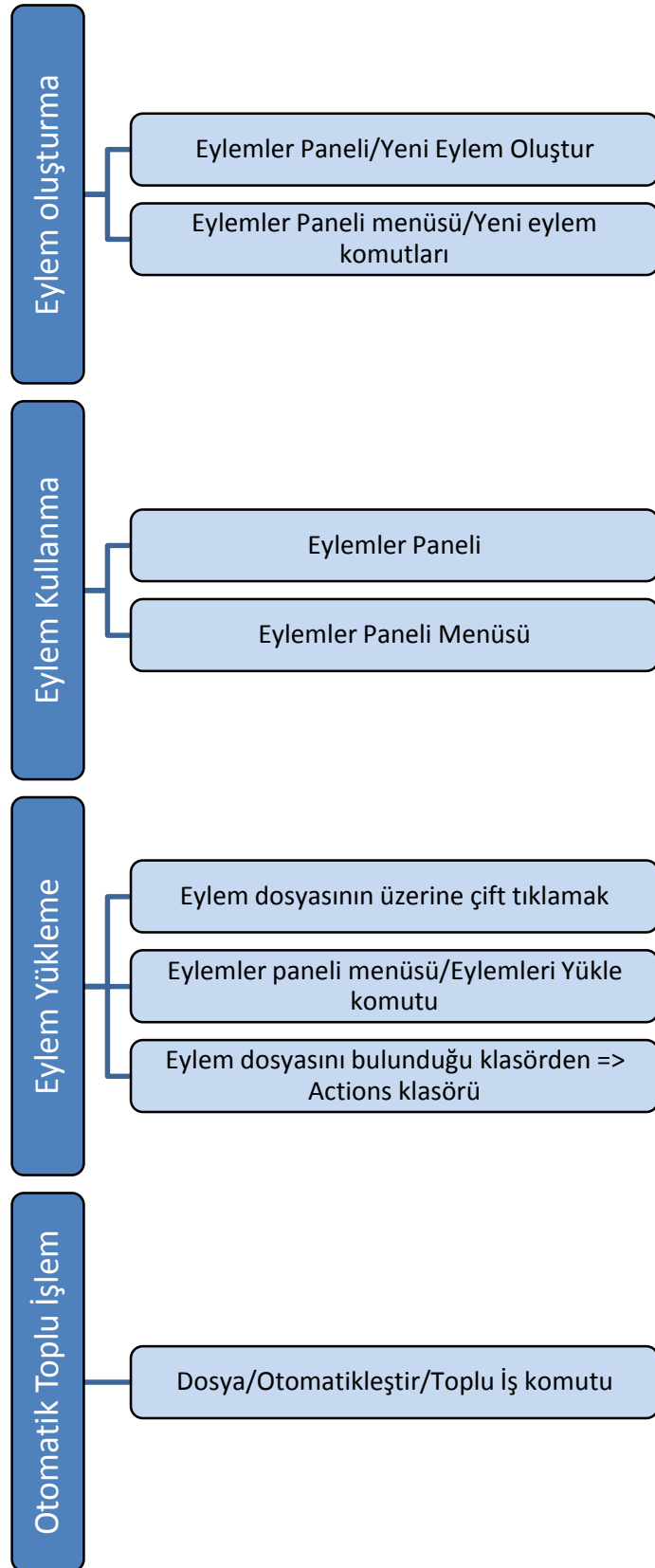
ÜNİTE 12

İÇİNDEKİLER

- Eylemler (Actions)
 - Eylem oluşturma
 - Küme oluşturma
 - Mevcut eylemleri kullanma
 - Eylem yükleme
 - Eyleme öge ekleme
- Otomatik toplu işleme

HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Photoshop programında varsayılan eylemleri kullanabileceksiniz.
 - Photoshop programında yeni bir eylem oluşturabileceksiniz.
 - Oluşturulan eylemleri başka görseller üzerinde uygulayabileceksiniz.
 - Birden çok görseli otomatik olarak toplu bir şekilde işleyebileceksiniz.



GİRİŞ



Photoshop programında toplu işlem yapabilmek için programda önceden tanımlanmış eylemlerin var olması gerekmektedir.

Kitabının önceki bölümlerinde grafik tasarımı ile ilgili temel kavramlardan, grafik tasarımı yapmak için kullanılabilecek çeşitli yazılımların özelliklerinden bahsedilmiştir. Ardından Photoshop CC programının kurulumu, programda renk seçimi, alan seçimi, renk paletinin kullanımı, çalışma alanının özellikleri, çizim araçları, katmanların kullanımı, hizalama ayarları, cetvel kullanımı, filtrelerin uygulanması ve bu özelliklerin görseller üzerinde uygulanması ve kaydedilmesi hakkında detaylı bir anlatım gerçekleştirilmiştir. Kitabın bu ünitesinde ise Photoshop programında eylem oluşturma ve eylem adımlarının birden çok görsel üzerinde tek seferde otomatik olarak toplu işlenmesi ile ilgili bilgi verilecektir.

Photoshop programında birden fazla dosyaya aynı işlemi uygulamak için ayrı ayrı uğraşmak zahmetli olabilmektedir. Bunun yerine toplu iş komutu ile birden çok görsel tek seferde düzenlenebilir, formatı değiştirilebilir veya boyutları üzerinde düzenlemeler yapılabilir. Photoshop programında toplu işlem yapabilmek için programda önceden tanımlanmış eylemlerin var olması gerekmektedir.

Bu ünite Photoshop programında yeni bir eylem oluşturma, oluşturulan eylemleri başka görseller üzerinde uygulama, birden çok görseli toplu işleme konularına ayrıntıları ile ele alınmaktadır. Anlatım gerçekleştirirken ekran görüntülerinden faydalanılarak konunun daha kolay anlaşılması ve adım adım yapılan tüm işlemlerin en basit haliyle sunulmasına dikkat edilmiştir. Bununla birlikte kavram haritaları ile konunun ana hatları ortaya koyulmakta, bireysel etkinlikler, örnek uygulamalar ile konunun pekiştirilmesi sağlanmaktadır. Ayrıca değerlendirme soruları ile öğrenilenlerin değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

Not: Ünite çalışılırken aşağıda sunulan önemli noktalara dikkat edilmesi ünitiden alınacak olan verimin arttırılması açısından önem arz etmektedir. Aşağıda sunulan adımlar dikkatle okunmalıdır.

- Ünitenin tamamı eksiksiz bir şekilde ve detaylıca okunmalıdır. Bilgi eksiği kalmaması açısından bu önemli bir adımdır.
- Ünite içerisinde her sayfada kenar notları bulunmaktadır. Bunlar dikkatli bir şekilde incelenmelidir. Çünkü bu kenar notları, sayfa içerisinde anlatılan konuda geçen en önemli ve dikkat edilmesi gereken noktalardan seçilerek oluşturulmaktadır.
- Ünitenin sonunda sunulan uzun özet okunmalıdır. Burada, ünite içerisinde sunulmuş olan konu içeriği tüm önemli noktalar dikkate alınarak özetlenmektedir.
- Kısa özet okunmalıdır. Burada, ünite içerisinde yer alan, yalnızca en önemli noktalar açıklanmakta ve konunun genel hatlarıyla özetlenmektedir. Uzun özet kadar kapsamlı olmamakla birlikte önemli noktalar vurgulanmaktadır.
- Konu ile ilgili olarak bilgi eksiği kalmadığı düşünüldüğünde ünite sonunda yer alan deneme ve değerlendirme sorularının çözülmesi gerekmektedir. Bu sorular çözülürken anlaşılmayan yerler var ise ilgili bölüme giderek konunun tekrar gözden geçirilmesi gerekmektedir.

- Ünite içerisinde sunulan bireysel etkinliklerini dikkatli bir şekilde ve adım adım yapılması gerekmektedir. Bunlar konunun daha iyi anlaşılması açısından hazırlanmış olan küçük uygulamalardır. Uygulama esnasında anlaşılmayan noktalar tespit edilerek ilgili bölüm yeniden incelenmelidir.

BİRDEN FAZLA DOSYA ÜZERİNDE TOPLU İŞLEMLER (BATCH PROCESS)

Photoshop programında birden fazla dosyaya aynı işlemi uygulamak için ayrı ayrı uğraşmak zahmetli olabilmektedir. Bunun yerine **Toplu İş** komutu ile birden çok görsel tek seferde düzenlenebilir, formatı değiştirilebilir veya boyutları üzerinde düzenlemeler yapılabilir. Örneğin; bir firmanın katalog çekimi sonrasında çok sayıda fotoğrafın boyutunu küçültmek, rengini değiştirmek ya da üzerine yazı yazmak gibi farklı türde işlemler yapılmak istendiğinde her bir fotoğraf için tek tek uğraşmak vakit kaybına sebep olmaktadır. Photoshop ve birçok görüntü işleme programında benzer işlemleri yapmak için **toplu işlem** uygulanmaktadır.

Toplu işlemler herhangi bir kullanıcı etkileşimi olmadan ya da en az insan etkileşimi ile yürütülen, kaynak izni olarak kendi başlarına başlayacak şekilde programlanabilen işlemler için kullanılan genel bir terimdir [1]. Toplu işlemlerin kullanılmasının başlıca faydaları şunlardır;

- Bilgisayar kaynaklarını kullanıcılar ve programlar arasında paylaşma
- İşlem süresini azaltma (Zamandan tasarruf sağlama)
- Elle müdahale ve denetim ile bilgisayar kaynaklarının gereksiz kullanılmasını engelleme
- Bilgisayarın aşınmasını, tekrar yapılan işlemlerden kaynaklı olarak bilgisayar parçalarının beklenenden daha önce ömrünü tamamlamasını engellemedir [1].

Photoshop programında toplu işlem yapabilmek için programda önceden tanımlanmış eylemlerin var olması gerekmektedir. Bu şekilde Photoshop programı içerisinde önceden tanımlanmış olarak yer alan toplu işlemler, istenen durumlarda rahatlıkla kullanılabilir. Kullanılacak eylemler ya kullanıcılar tarafından ihtiyaçlar doğrultusunda yeni oluşturulabilir ya da daha öncesinde benzer durumlar için oluşturularak program içerisine yüklenmiş olabilir. Aşağıda öncelikle eylemlerin oluşturulma sürecinden, bu eylemlerin kullanılması ve yüklenmesinden bahsedilmiş, ardından ise tanımlanmış eylemlerin birden çok görsel üzerinde otomatik olarak toplu işlem için uygulanmasına değinilmiştir.

Eylemler

Eylem kelime anlamı olarak; eyleme işi, fiil, hareket, aksiyon anlamına gelmektedir [2]. Eylem, tek dosyada ya da dosya grubunda yürütebileceğiniz menü komutları, panel seçenekleri, araç eylemleri ve benzer görevler dizisidir [3]. Photoshop programında eylemler, yapılan hareketleri (işlemleri) düzenleme, yeni işlem ekleme, silme ve hazır işlemlerden yararlanma gibi olanaklar sağlayan bir özelliktir. Eylemler, otomatik olarak yinelenen görevleri gerçekleştirerek



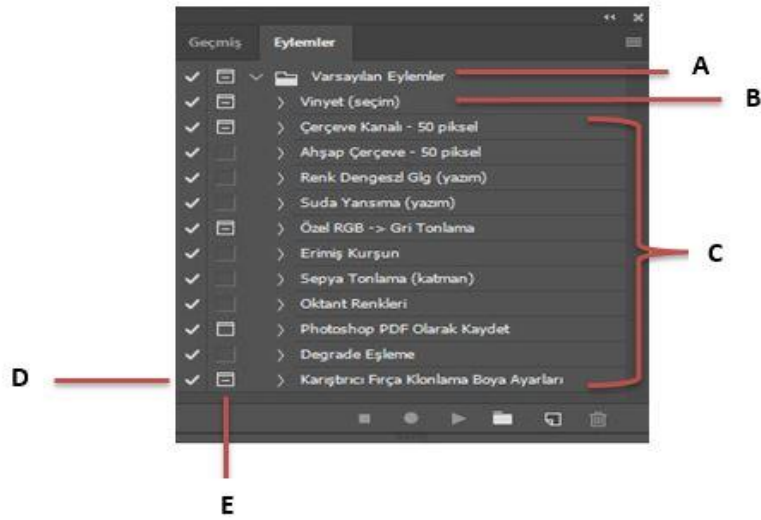
zamandan tasarruf etmeyi sağlayan ve aynı görüntü adımlarının birçok görüntüye uygulanması gerektiğinde çoklu görüntülerin işlenmesini kolaylaştırmaktadır. Ayrıca çok fazla sayıdaki görseller üzerinde tüm Photoshop komutlarıyla yapılan işlem adımlarının kullanıcı tarafından yeniden yapılmasına gerek kalmadan otomatik olarak hızlı bir şekilde gerçekleştirilmesine imkân sağlamaktadır. Photoshop programında bir görsel üzerinde yapılan her türlü değişiklik veya işlem, programın hafızasına kaydedilmekte ve daha sonra bu işlemlerin uygulanacağı klasörde yer alan birden fazla görsel otomatik olarak uygulanabilmektedir.

Web tasarım uygulamalarında, web nesnelerinin ufak tefek değişiklikler yapılarak tekrar tekrar kullanılması söz konusu olabilmektedir. Oluşturulacak olan eylemler sayesinde bu işlemler kolaylaşmakta, web nesneleri tek tuşla kolayca istenilen renk ve boyutta oluşturabilmekte, fotoğraflar hızlıca düzenlenebilmektedir. Böylelikle aynı işlemin defalarca yapılması önlenerek, büyük bir zaman kaybı yaşanması engellenmektedir.

Photoshop’ da eylem oluşturmak ve uygulamak için Eylemler paneli kullanılmaktadır. Eylemler paneline *Pencere / Eylemler* adımları takip edilerek ulaşılmaktadır. Ayrıca klavye de bulunan *Alt ve F9* kısayol tuşlarının birlikte kullanılması sonucunda da hızlıca eylemler paneline ulaşılmaktadır. Eylemler paneli eylemleri kaydetme, oynatma, düzenleme ve silmek için kullanılabileceği gibi eylem dosyalarını kaydetmeye ve yüklemeye de olanak sağlamaktadır. Eylemler paneli menüsünde yer alan öğeler Şekil 12.1’de sunulmuştur.


Eylemler paneline
Pencere/Eylemler
adımlarını takip edilerek
ulaşılmaktadır.


Dosya / Otomatikleştir/
Toplu iş komutu Eylemler
paneliyle birlikte çalışır.



Şekil 12. 1. Eylemler Paneli

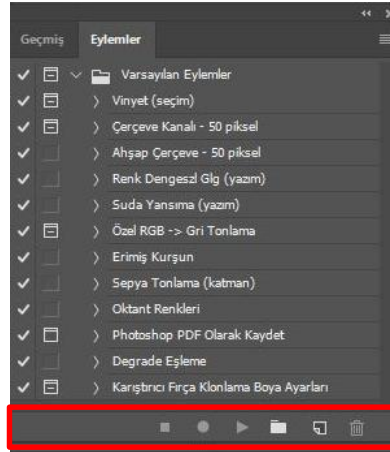
- A. Eylem kümesi
- B. Eylem
- C. Kaydedilmiş komutlar
- D. Eklenen komut
- E. Mod kontrolü (açık ve kapalı arasında geçiş yapar)

Eylem Oluşturma

Photoshop programında ihtiyaç duyulan işlemlere ait eylemler oluşturulabilmektedir. Eylem oluşturmak için de **Eylemler paneli** kullanılmaktadır. Oluşturulan eylemler ile yapılan bütün işlemler ses kayıt cihazı gibi kaydedilir ve daha sonra **Seçimi Oynat** düğmesiyle kaydedilen komutlar tekrar tekrar farklı görsellere uygulanır. Eylemler panelinin en altında eylem oluşturmaya ait çeşitli düğmeler bulunmaktadır. Bunlar;

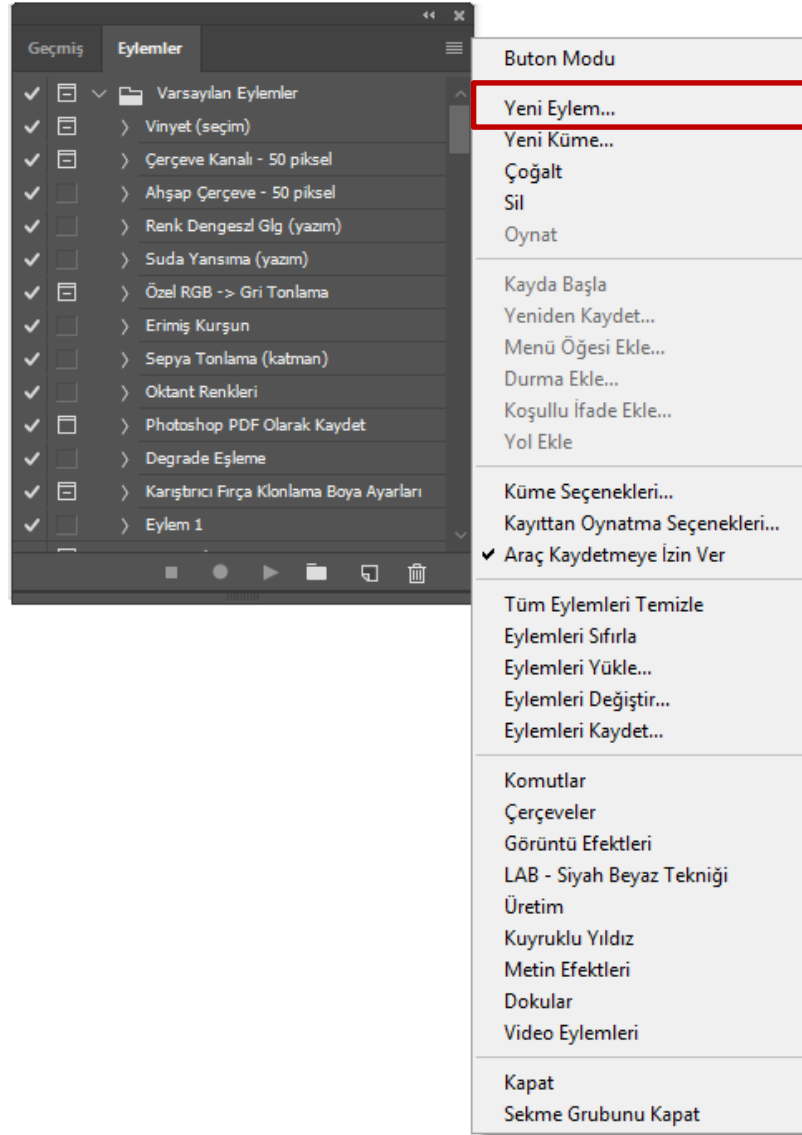
- Yeni eylem oluştur: Yeni bir eylem oluşturur.
- Sil: Oluşturulan eylemleri siler.
- Yeni küme oluştur: Yeni bir küme oluşturur.
- Seçimi oynat: Seçili olan eylemi adım adım takip etmeyi sağlar.
- Kaydı başlat: Oluşturulan eylem için kayıt başlatır.
- Oynatmayı / Kaydı durdur: Oluşturulan eylem için kaydı sonlandırır.

Eylemler panelinin en altında bulunan düğmelere ait ekran görüntüsü Şekil 12.2’de sunulmuştur.



Şekil 12.2. Eylem İşlemleri Alanı

Yeni bir eylem oluşturmanın bir diğer yolu ise Eylemler Paneli menüsünde yer alan **Yeni Eylem** komutunu kullanmaktır. Bu komutun açıldığı menüye ait ekran görüntüsü Şekil 12.3’ te sunulmuştur.



Şekil 12.3. Yeni Eylem Komutu

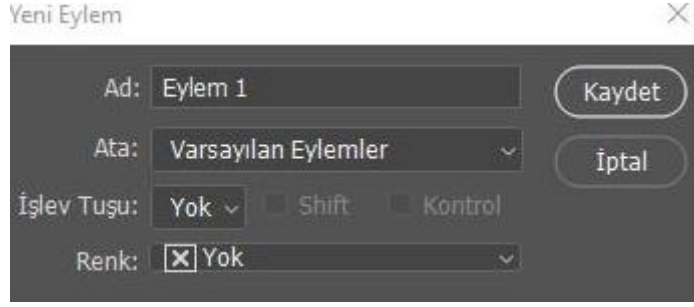
Yeni Eylem Oluştur düğmesine ya da *Yeni Eylem* seçeneğine tıklandığında *Yeni Eylem* iletişim kutusu açılmaktadır. Oluşturulan eyleme *Ad* kısmından eylemin adı belirlenmektedir. Eyleme açıklayıcı bir isim (ör. Görseli 800x600'e sığdır) verilmesi çalışmalarda kullanırken kolaylık sağlayacağı unutulmamalıdır. Eğer çalışma dosyası içerisinde çok fazla eylem yer alıyor ise açıklayıcı bir isimlendirme yapılmamış ise istenen eylemi bulmak zaman alabilir. *Ata* kısmında eylemin kaydedileceği eylem kümesi belirlenmektedir. Oluşturulan eylem Varsayılan eylemler kümesine ya da oluşturulmuş olan yeni bir kümeye atanabilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise eylemin daha sonraki çalışmalarda kolay ulaşılmasını sağlayacak bir kümeye yerleştirilmesidir. İşlev tuşu ile eyleme kısayol tuşu verilebilir (Ör: F1 + Shift + Kontrol). Gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra Kaydet butonuna tıklanmalıdır. Yeni eylem iletişim kutusuna ait ekran görüntüsü Şekil 12.4'te sunulmuştur.



Yeni Eylem Oluştur düğmesine ya da *Yeni Eylem* seçeneğine tıklanarak yeni bir eylem oluşturulabilir.

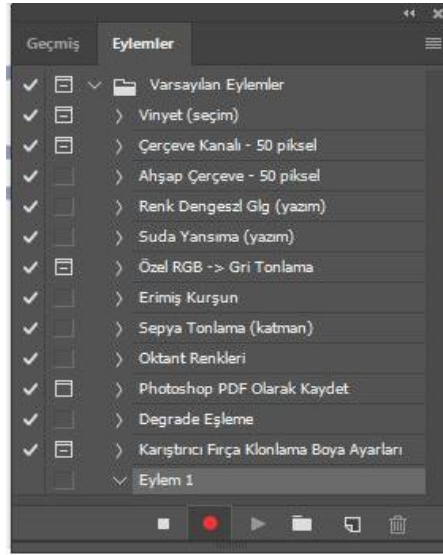


Yeni Eylem Oluştur düğmesine ya da *Yeni Eylem* seçeneğine tıklandığında *Yeni Eylem iletişim kutusu* açılmaktadır.



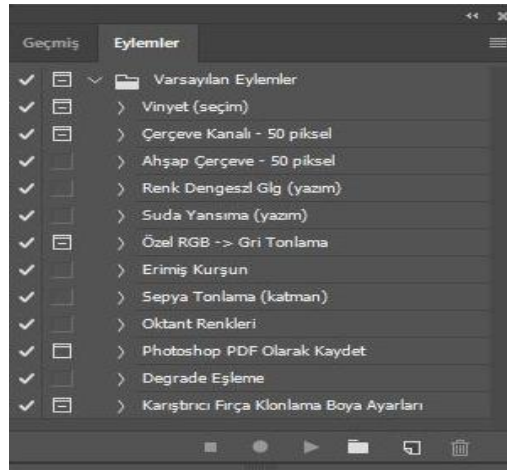
Şekil 12.4. Yeni Eylem İletişim Kutusu

Eylemle ilgili her türlü ayarlama yapıldıktan sonra görsel üzerinde yapılacak olan her türlü işlem *Oynatmayı / Kaydı Durdur* düğmesine tıklanana kadar kaydedilecektir. Eylemin kaydedilmesi esnasında eylem panelinin durumunu gösteren ekran görüntüsü Şekil 12.5'te sunulmuştur.



Şekil 12.5. Eylemin kaydedilmesi

Seçimi Oynat düğmesi ile eylem içindeki işlemler adım adım görülebilmekte ve görsele uygulanabilmektedir. Seçimi oynat düğmesine ait ekran görüntüsü Şekil 12.6'da sunulmuştur.



Şekil 12.6. Seçimi Oynat Düğmesi



Bireysel Etkinlik

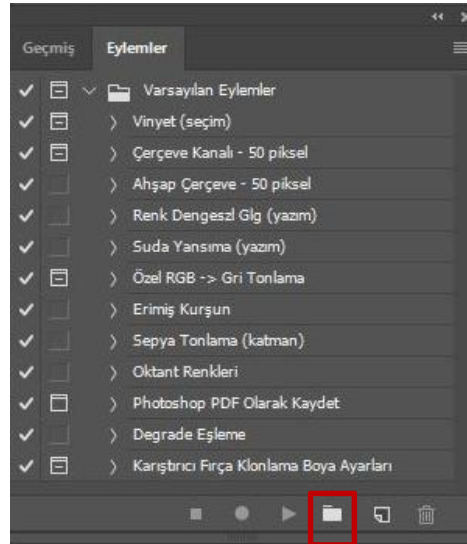
- Bir görseli 800 x 600 piksel boyutlarına dönüştüren bir eylem oluşturunuz.
- Bu eylemi birden çok görsel üzerinde toplu iş komutunu kullanarak uygulayınız.

Yeni Küme Oluşturma

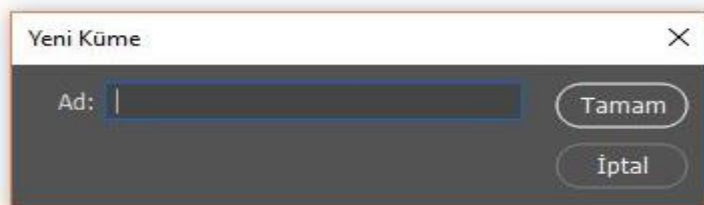
Yeni küme oluşturarak birden fazla eylemi bir küme (klasör) altında toplamak mümkündür. Bu sayede gruplamaya ihtiyaç duyulan eylemlere kolaylıkla ulaşım sağlanabilmektedir. Eylemleri bir küme altında toplamak için öncelikle bir küme oluşturmak gerekmektedir. Bunun için birkaç yol kullanılabilir. Bunun için Eylem İşlemleri alanından Yeni Küme düğmesini kullanılmaktadır. Yeni Küme oluşturmak için kullanılan ekrana ait görüntü Şekil 12.7’de gösterilmektedir. Yeni Küme düğmesini tıkladıktan sonra açılan Yeni Küme iletişim kutusu Şekil 12.8’de görülmektedir. Bu iletişim kutusu aracılığı ile oluşturulan kümeye bir isim verilebilmektedir. Eğer farklı bir isim verilmez ise ilk kümenin adı Ayarla 1 olacaktır. İstenirse kümenin adı değiştirilebilmektedir. Oluşturulan yeni kümeye varsayılan olarak atanan isimden farklı olarak açıklayıcı bir isim verilmesi önerilmektedir.



Yeni küme oluşturarak birden fazla eylemi bir küme (klasör) altında toplamak mümkündür.



Şekil 12.7. Eylem İşlemleri Alanı



Şekil 12.8. Yeni Küme İletişim Kutusu

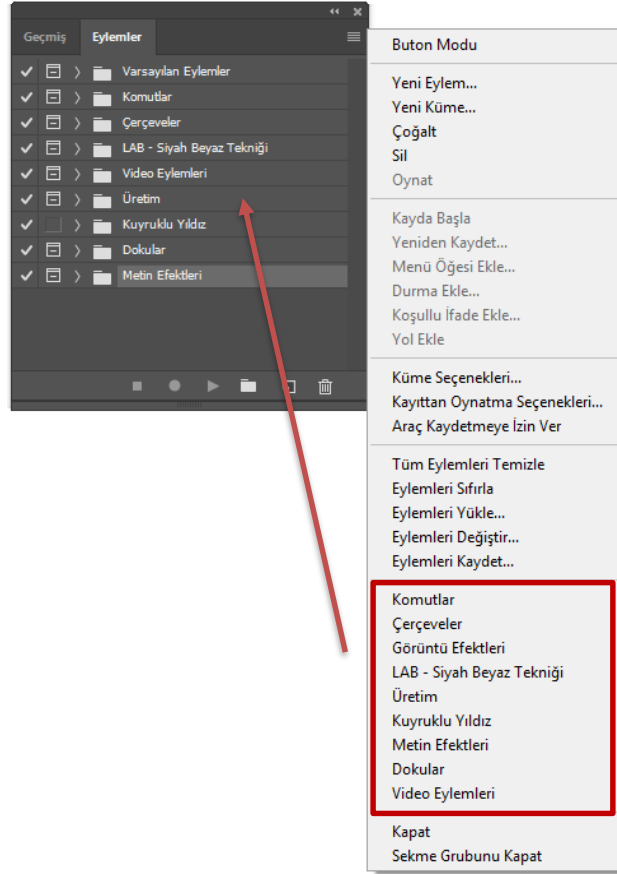
Yeni Küme oluşturmanın bir başka yolu ise Eylemler menüsünden *Yeni Küme* alt sekmesini kullanmaktır. Bu yolu takip ederek Yeni Küme sekmesi tıklandığında Yeni Küme iletişim kutusu açılmaktadır. Bu pencere aracılığı ile oluşturulan kümeye bir isim verilebilmektedir. Diğer yolun takip edilmesinde olduğu gibi bu yolda da eğer farklı bir isim verilmez ise ilk kümenin adı Ayarla 1 olacaktır. Oluşturulan yeni kümeye varsayılan olarak atanan isimden farklı olarak açıklayıcı bir isim verilmesi önerilmektedir.

Mevcut Eylemleri Kullanma

Günlük hayatta kullanılan çeşitli programlar içerisinde genellikle standart şablonlar yer almaktadır. Bu şablonlar kullanıcılara yeniden bir tasarım yapmak için vakit kaybı yaşamamaları için programlar içerisinde yer almaktadır. Kullanıcılar da bu şablonlardan kullanabileceklerini seçerek üzerlerinde kendi istekleri doğrultusunda düzeltmeler ve güncellemeler yapabilmektedirler. Tıpkı diğer programlarda olduğu gibi Photoshop programı içerisinde de önceden tanımlanmış eylemler de bulunmaktadır. Photoshop programının CC 2018 sürümünde birbirinden farklı eylemleri içeren Varsayılan Eylemler, Komutlar, Çerçeveler, LAB-Siyah Beyaz Tekniği, Video Eylemleri ve Üretim, Kuyruklu Yıldız, Dokular, Metin Efektleri eylemler kümesi bulunmaktadır. Bu eylemlerin bulunduğu menüye ait ekran görüntüsü Şekil 12.9’ da sunulmuştur. Bu eylem kümelerinde yer alan eylemler sayesinde yeni bir eylem oluşturmadan da görseller üzerinde ihtiyaç duyulan işlemler yapılabilir. Eylemler paneli menüsünde aktif olan eylem kümelerinin bu alanda listeleneceği unutulmamalıdır. Eylem kümelerini etkinleştirmek için her birinin üzerine tıklamak yeterlidir.



Photoshop programında
önceden tanımlanmış
eylemler de
bulunmaktadır.



Şekil 12.9. Mevcut Eylemler

Eylem Yükleme

Günümüzde kullanılan çeşitli araçlarda kullanıcıların kendi ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda kendilerinin oluşturmuş oldukları belirli kullanım stilleri, klasörleme sistemi, sık kullanılanlar gibi menüler ya da dosyalar yer almaktadır. Farklı cihazlar ya da yazılımlara geçtikleri zaman bu kullanım alışkanlıklarını da buraya taşımak isteyebilmektedirler. Kullanılan programın özelliğine göre yürütülecek olan iş adımları sonucunda istenen kullanım alışkanlıkları yeni program ya da cihazlara aktarılabilir. Aynı şekilde Photoshop programında da daha önce başka bir yerde oluşturulmuş olan bir eylemin taşınarak program içerisine yüklenmesi mümkündür. Photoshop eylem dosyaları Photoshop programının **Presets / Actions** klasöründe *.atn dosya uzantısı ile depolanmaktadır. Eylemlerin yüklenmesinin üç yolu vardır: Birincisi; eylem dosyasının üzerine çift tıklamaktır. Böylelikle dosya otomatik olarak eylemlerin depolandığı klasörün içinde yerini almaktadır.

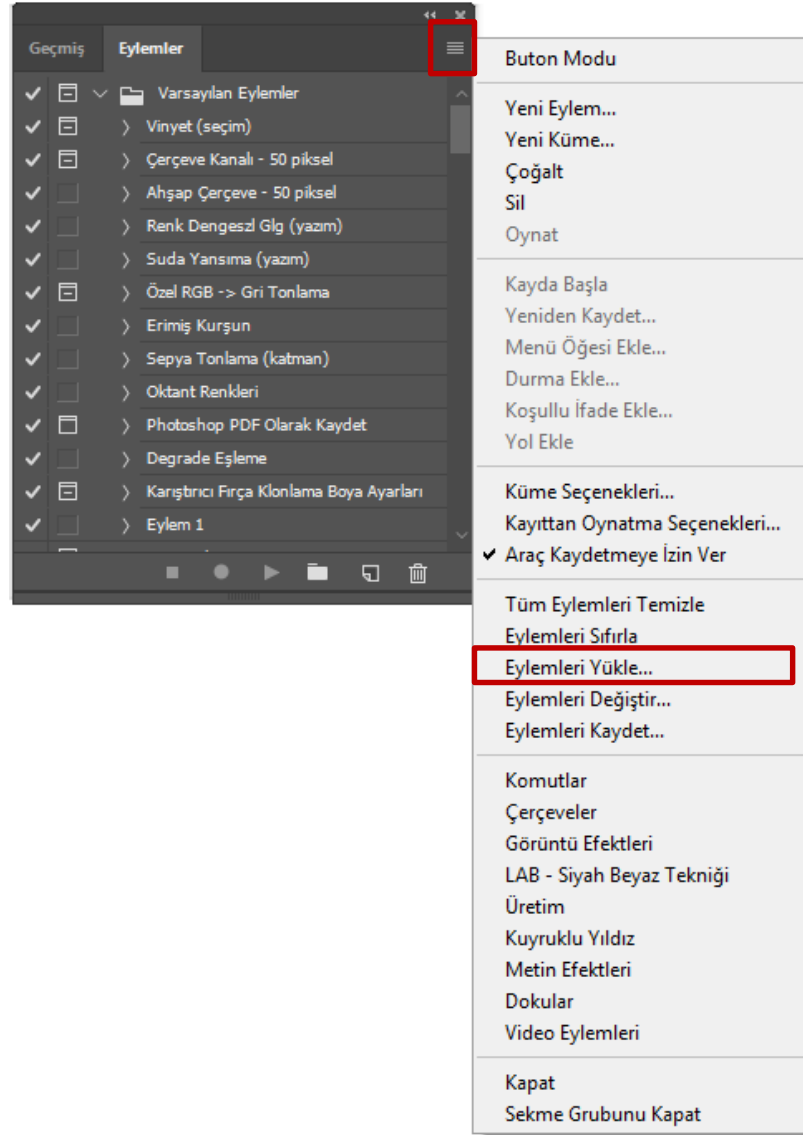


Photoshop eylem dosyaları .atn formatındadır.

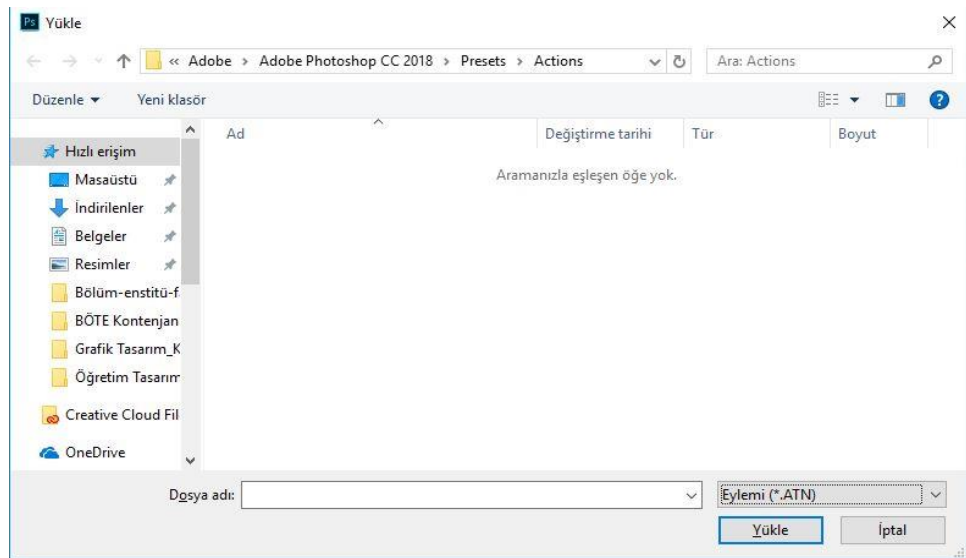
Eylem yüklemenin ikinci bir yolu ise; Eylemler paneli menüsünden **Eylemleri Yükle** seçeneğini kullanmaktır. Bu seçeneğe ait ekran görüntüsü Şekil 12.10' da sunulmuştur. Eylemleri Yükle seçeneği seçildikten sonra yeni bir açılır pencere gelmektedir. Şekil 12.10'da sunulan açılır pencerede yüklenecek olan eylemin yer aldığı klasörün seçilmesi istenmektedir. Burada .atn uzantılı dosyalar seçilerek yükle butonuna basıldıktan sonra eylem yükleme işlemi gerçekleşmiş olacaktır (Şekil 12.11).



Eylem yüklemenin ikinci bir yolu ise; Eylemler paneli menüsünden *Eylemleri Yükle* seçeneğini kullanmaktır.



Şekil 12.10. Eylemler Paneli menüsü



Şekil 12.11. Eylemleri Yükle Penceresi



Eylem dosyaları
Program Files / Adobe
Photoshop CC 2018 /
Presets / Actions
klasöründe yer alır.

Programlar içerisinde kullanılan her türlü ses, müzik, video, eylemler gibi dosyalar programın yüklü olduğu klasörün içerisinde farklı klasörler halinde kayıt altında tutulmaktadır. Photoshop programı içerisinde de eylemlerin bulunduğu bir klasör bulunmaktadır. Eylem yüklemenin üçüncü bir yolu olarak ise eylem dosyalarının kaydedildiği klasör olan *Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Actions* klasörü içerisine istenen eylemlerin sürüklenip bırakılması ya da kopyala-yapıştır komutu kullanılmasıdır. Bu sayede istenen eylemler, Eylemler menüsüne eklenmiş olacaktır. Eylemler klasörüne ait ekran görüntüsü Şekil 12.12' de sunulmuştur.

Actions

Paylaş Görünüm

Program Files > Adobe > Adobe Photoshop CC 2018 > Presets > Actions

Ad	Değiştirme tarihi	Tür	Boyut
Commands	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	6 KB
Frames	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	44 KB
Image Effects	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	26 KB
LAB - Black & White Technique	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	3 KB
Production	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	10 KB
Stars Trails	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	16 KB
Text Effects	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	43 KB
Textures	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	52 KB
Video Actions	7.05.2018 00:03	ATN Dosyası	44 KB

Şekil 12.12. Eylemler Klasörü

Eylemler Paneli menüsü üzerinden Eylemleri yüklemenin yanı sıra bazı farklı işlem komutları da bulunmaktadır. Bunlar;

- *Tüm Eylemleri Temizle*: Tüm Eylemleri temizler.
- *Eylemleri Sıfırla*: Seçili eylemleri sıfırlar.
- *Eylemleri Değiştir*: Eylemleri değiştirir.
- *Eylemleri Kaydet*: Eylemleri kaydeder.

Eylemler paneli menüsünden eylem oluşturma, mevcut eylemleri kullanma ve yüklemenin dışında eylemler üzerinde aşağıdaki işlemlerde yapılabilmektedir. Bunlar;

- *Eylemi Çoğalt*: Seçili olan eylemin bir kopyasını oluşturur.
- *Eylemi Sil*: Seçili olan eylemi siler.

Eylemler Paneli menüsü aracılığı ile Eylem Seçeneklerini, Kayıttan Oynatma Seçeneklerini ve Araç Kaydetme Seçeneklerini değiştirmek mümkündür.

Eylem Seçenekleri: Eylemin adı, atanan klasör adı, işlev tuşu, buton rengi kişisel olarak ayarlanabilmektedir.

Kayıttan Oynatma Seçenekleri: Eylemler paneli menüsü aracılığı ile eylemin kayıttan yürütme hızı ayarlanabilmekte ya da eylemde yer alan hataları belirleyebilmek için duraklatarak devam etmesi sağlanabilmektedir. Bunun için *Kayıttan Oynatma Seçenekleri* iletişim kutusu kullanılmaktadır. Kayıttan Oynatma Seçenekleri aracılığı ile eylemin içerisinde yer alan komutların 3 farklı hızda ilerlemesi sağlanabilmektedir. Bunlar;



Kayıttan Oynatma
Seçenekleri aracılığı ile
eylemin içerisinde yer
alan komutların 3 farklı
hızda ilerlemesi
sağlanabilmektedir.

Hızlı: Eylemi normal hızda yürütür (Varsayılan). Eylem hızlı olarak yürütüldüğünde ekran güncelleştirilmeyebilir, dosyalar ekran görünmeden açılabilir, değiştirilebilir ve kapatılabilir.

Adım-Adım: Eylemde var olan komutu tamamladıktan sonra bir sonraki komuta geçer ve her komut arasında görüntüyü yeniden oluşturur. Eylem içerisindeki komutlar yürütülürken dosyaların ekranda görülmesi istendiğinde Adım Adım hızını seçmek gerekmektedir.

Duraklat: Eylemin içinde yer alan her komut arasında duraklaması gereken süreyi belirtir. Duraklat seçeneği aktif hale getirildiğinde saniye (sn) cinsinden olmak üzere bir süre belirtilmesi gerekmektedir.

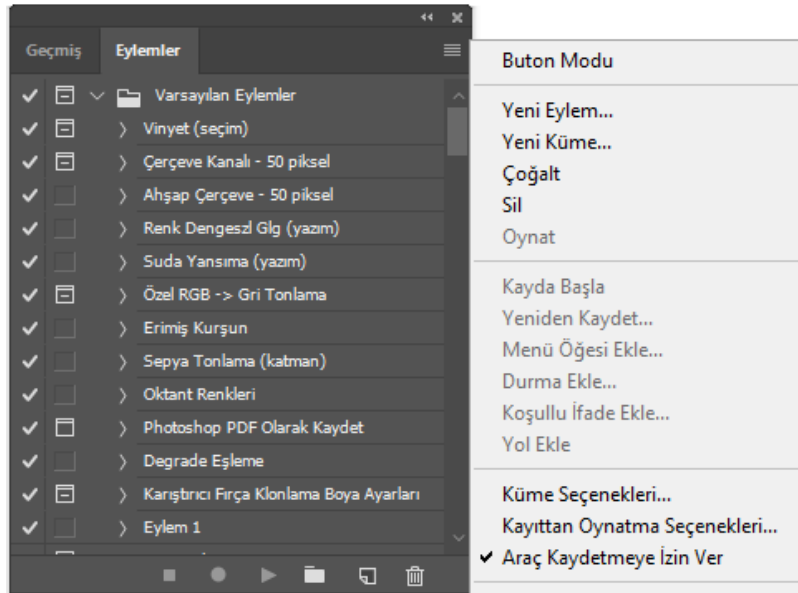
Araç Kaydetmeye İzin Ver: Photoshop eylemler paneli menüsünden araçları eylem içerisinde kaydetmeye imkân tanımaktadır. Araç kaydetme özelliğini etkinleştirmek için, Eylemler paneli menüsünden **Araç Kaydına İzin Ver**' in aktif hale getirilmesi gerekmektedir.

Eyleme Öğe Ekleme

Eylemler Paneli menüsü üzerinde var olan bir eyleme gerekli görüldüğü durumlarda farklı öğeler de eklenebilmektedir. Bunlar; **Menü öğesi, Durma, Koşullu ifade, Yoldur**. Bu öğeler aşağıda sırasıyla anlatılmaktadır.

Menü Öğesi Ekleme

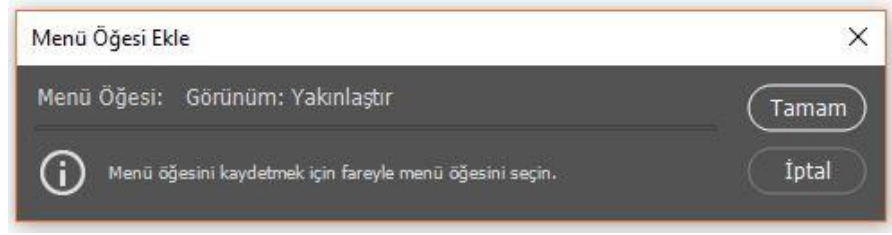
Photoshop programında bir eyleme birçok kaydedilemez komut eklemek mümkündür. Bunun için Menü Öğesi eklemek istenen eylem seçilerek eylemler menüsünden Menü Öğesi Ekle komutu çalıştırılmalıdır. Menü Öğesi Ekle komutuna ait ekran görüntüsü Şekil 12.13. de gösterilmektedir.



Şekil 12.13 Menü Öğesi Ekle Komutu

Bu komut çalıştırıldığında **Menü Öğesi Ekle** iletişim kutusu açılmaktadır (Şekil 12.14). Açılan iletişim kutusunda eklemek istenen Menü öğesini Photoshop menüsünden fareyle seçmek gerekmektedir. Menü öğesi seçildikten sonra iletişim

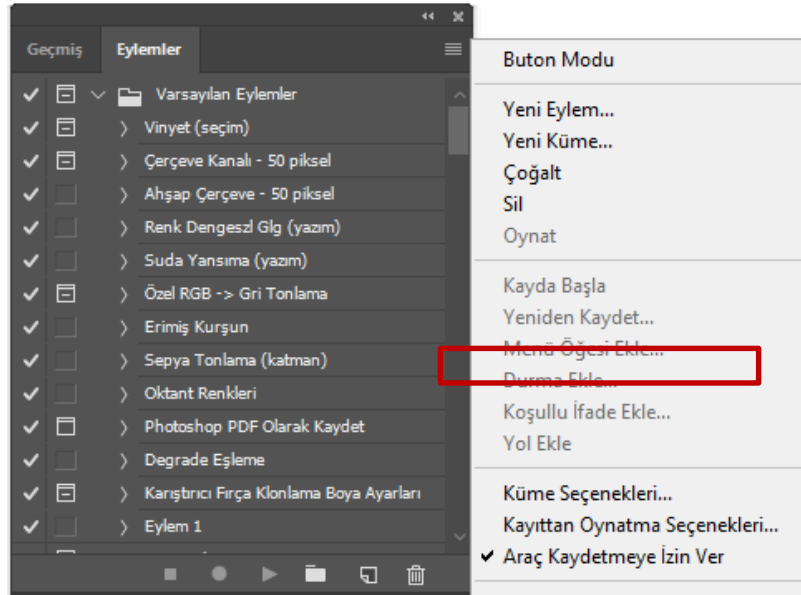
kutusunun üst kısmında öğenin ismi yer alacaktır. Menü öğesinin eklendiğinden emin olunduktan sonra Tamam düğmesine tıklayarak iletişim kutusu kapatılmalıdır.



Şekil 12.14. Menü Öğesi Ekle İletişim Kutusu

Durma Ekleme

Photoshop programında bir eyleme kaydedilemeyen bir görevi (örneğin boyama aracını kullanma) gerçekleştirmeyi sağlayan duraklar eklemek mümkündür. Bunun için öncelikle eylem içerisinde durmanın hangi komuttan sonra sağlanacağı belirlenmeli ve o komut seçilmelidir. Örneğin: Vinyet eylemi içerisinde Üretici Katman komutundan sonra bir durmanın gerçekleşmesi istendiği takdirde Üretici Katman komutunun seçilmesi gerekmektedir. Ardından Eylemler Menüsünden Durma Ekle işlemi seçilmelidir. Durma Ekle komutuna ait ekran görüntüsü Şekil 12.15’ de gösterilmektedir.



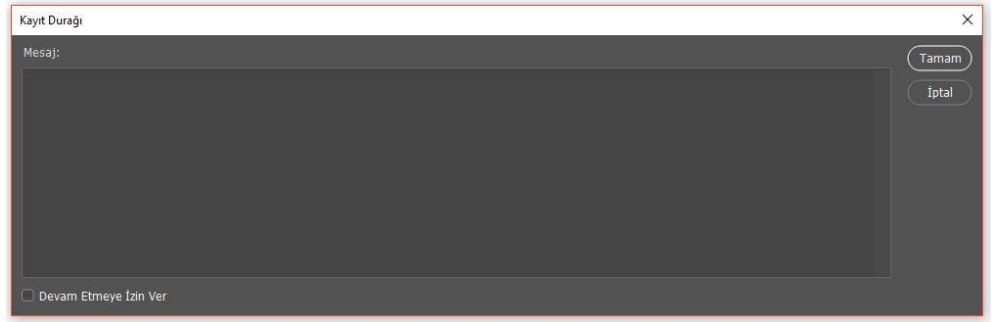
Şekil 12.15. Durma Ekle Komutu

Durma Ekle komutu tıklandıktan sonra açılan Kayıt Durağı iletişim kutusuna ait ekran görüntüsü Şekil 12. 16’ da görülmektedir. Kayıt Durağı iletişim kutusunda Eylem durma noktasına ulaştığında, eyleme devam etmek için ne yapılması gerektiğini ifade eden kısa bir mesaj *Mesaj* alanı içerisine yazılarak oluşturulabilmektedir. Ayrıca *Devam Etmeye İzin Ver* seçeneği seçili konuma getirildiğinde eylemin durmadan devam etmesi sağlanmış olmaktadır. Eylem içerisinde durma görevi tamamlandıktan sonra eylemi tamamlamak için Eylemler paneli menüsünden ya da Eylem işlemleri alanından *Yürüt* düğmesini tıklamak

gerekmektedir. Eylemi kaydetme aşamasında veya daha sonra durma eklenebilmektedir.



Eyleme koşullu ifade eklemek için Eylemler menüsünden **Koşullu İfade Ekle** seçeneği seçilmelidir.



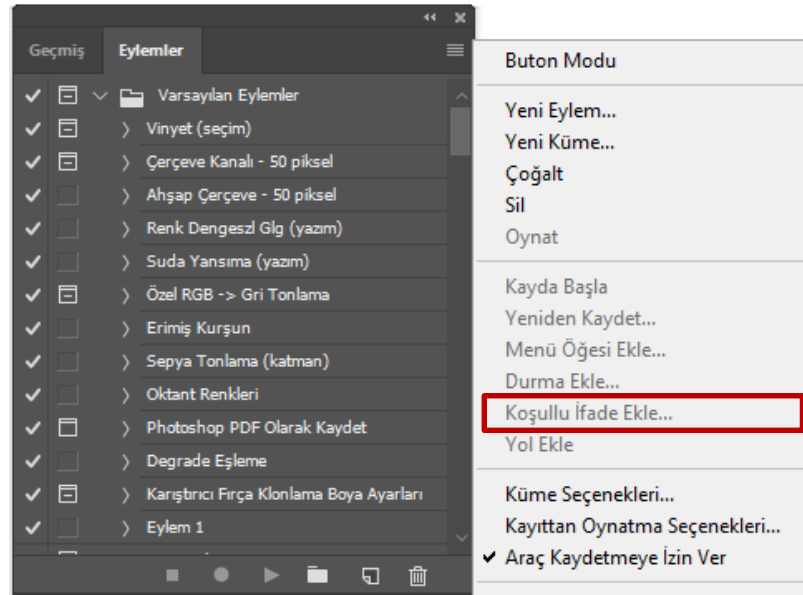
Şekil 12.16. Kayıt Durağı İletişim Kutusu

Koşullu İfade Ekleme

Photoshop programında eylemlere birkaç farklı koşuldan birine dayalı olarak ne yapılacağını seçmeye yönelik koşullu ifade eklenebilmektedir. Bunun için öncelikle bir koşul seçilmesi ve ardından isteğe bağlı olarak, belge söz konusu koşulla karşılaştığında ve karşılaşmadığında yürütülen bir eylem belirtilmesi gerekmektedir. Bir eyleme koşullu ifade eklemek için başvurulacak eylemlerin aynı eylem kümesinde yer alması gerekmektedir. Eyleme koşullu ifade eklemek için Eylemler menüsünden **Koşullu İfade Ekle** seçeneği seçilmelidir. Koşullu İfade Ekleme'ye ait ekran görüntüsü Şekil 12.17' de görülmektedir.



Eylem durma noktasına ulaştığında, eyleme devam etmek için ne yapılması gerektiğini ifade eden kısa bir mesaj **Mesaj** alanı içerisine yazılarak oluşturulabilmektedir.



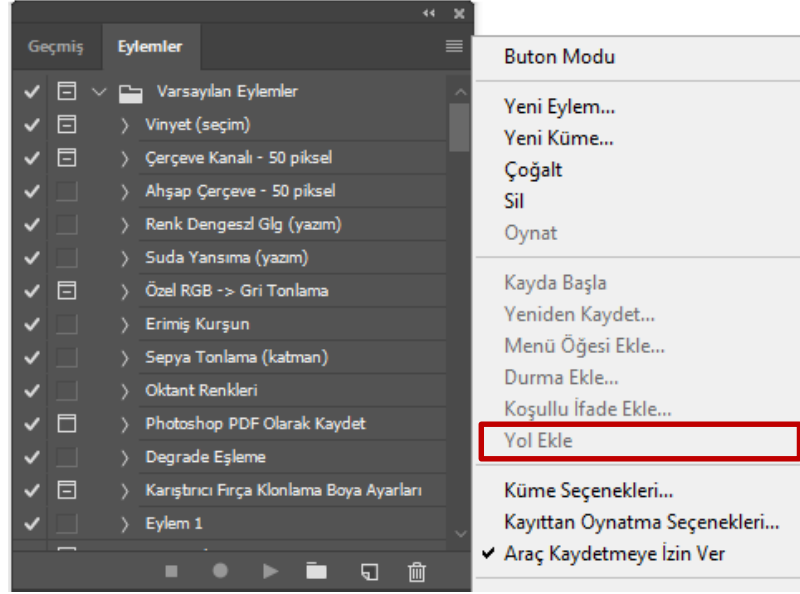
Şekil 12.17. Koşullu İfade Ekle Komutu

Koşullu İfade Ekle komutu tıklanarak açılan Koşullu Eylem iletişim kutusunda **Geçerli** menüsünden bir koşul seçilmeli ve **İse Eylemi Yürüt** menüsü ile **Değilse Eylemi Yürüt** menüsünden de eylemler seçilerek Tamam düğmesine tıklanmalıdır.

Yol Ekleme

Photoshop programında eylemin parçası olarak karmaşık bir yol **Yol Ekle** komutu ile eklenebilmektedir. Tek bir eylemde birden fazla **Yol Ekle** komutu

çalıştırıldığında her yol hedef dosyada önceki yolun yerini almaktadır. Yol eklemek için Eylemler Paneli menüsünden Yol Ekle komutu kullanılmaktadır. Yol Ekle Komutuna ait ekran görüntüsü Şekil 12.18’ de gösterilmektedir. Karmaşık yollar eklenen eylemler çok miktarda bellek gerektirebildiğinden bu durumda Photoshop'un kullanabileceği bellek miktarının artırılması gerekmektedir. Eylemi kaydetme aşamasında veya daha sonra yol eklenebilmektedir.



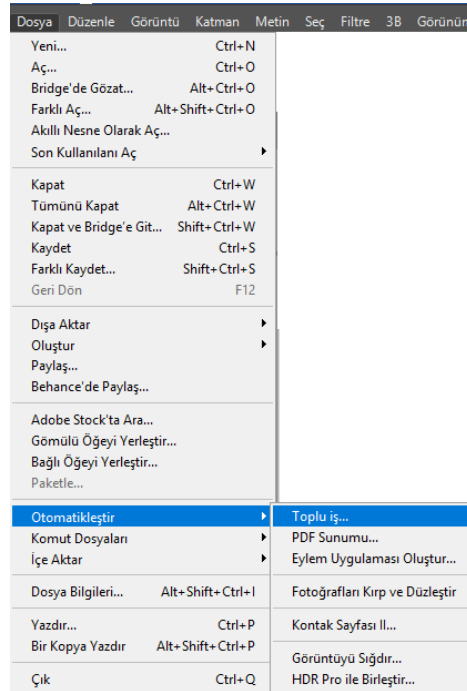
Şekil 12.18. Yol Ekle Komutu

Otomatik Toplu İşleme

Var olan veya oluşturan bir eylemi birden çok görsel üzerinde tek seferde uygulamak için Şekil 12.19’ da gösterildiği üzere *Dosya / Otomatikleştir / Toplu İş* seçeneği kullanılmaktadır. Toplu iş komutu bir eylemin otomatik ve toplu olarak bir dosya grubuna uygulanması sağlar.

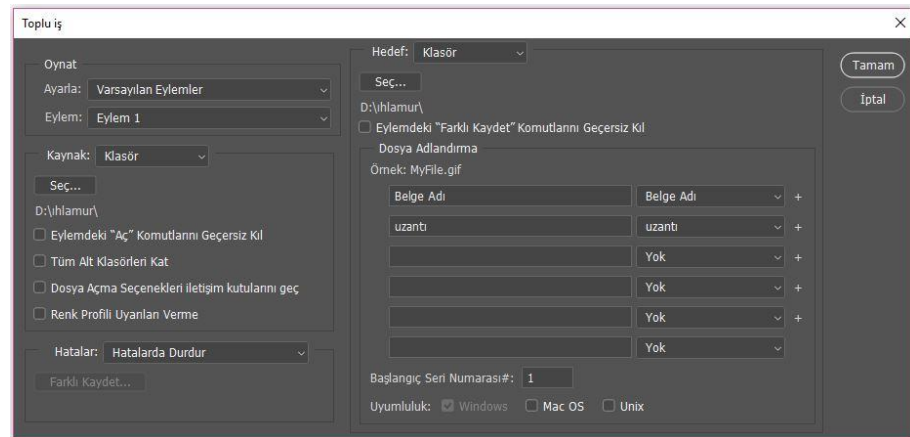


Bir eylemi birden çok görsel üzerinde tek seferde uygulamak için *Dosya / Otomatikleştir / Toplu İş* seçeneği kullanılmaktadır.



Şekil 12.19. Toplu İş Seçeneği

Toplu İş komutunun uygulanabilmesi için uygulanacak eylemin belirlenmesi, kaynak ve hedef klasörün tanımlanması, dosya adlandırmalarının oluşturulması ve hata söz konusu olduğunda programın tepkisi ile ilgili ayarların yapılması gerekmektedir. Bu ayarlamalar Toplu İş iletişim kutusunda yer alan Oynat, Kaynak, Hatalar, Hedef ve Dosya Adlandırma bölümleri aracılığı ile sağlanmaktadır. Toplu iş iletişim kutusuna ait ekran görüntüsü Şekil 12.20’de sunulmuştur.



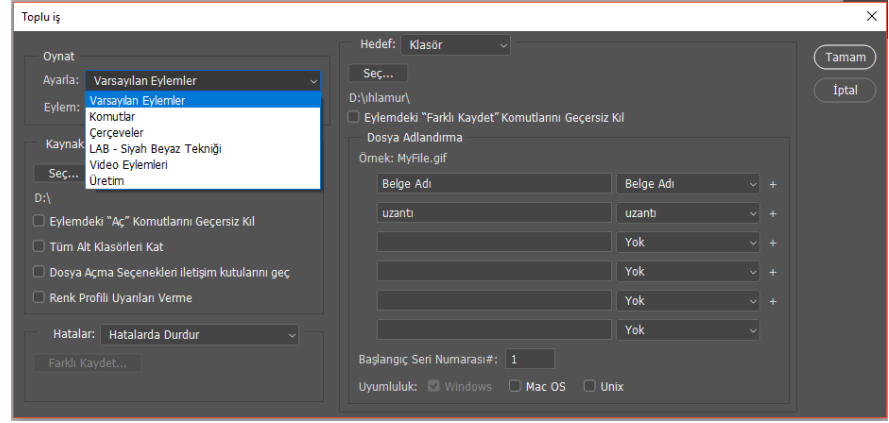
Şekil 12.20. Toplu İş İletişim Kutusu

Oynat, Kaynak, Hatalar, Hedef ve Dosya Adlandırma bölümlerinin özellikleri ve işlevleri aşağıda sırasıyla açıklanmıştır.

Oynat

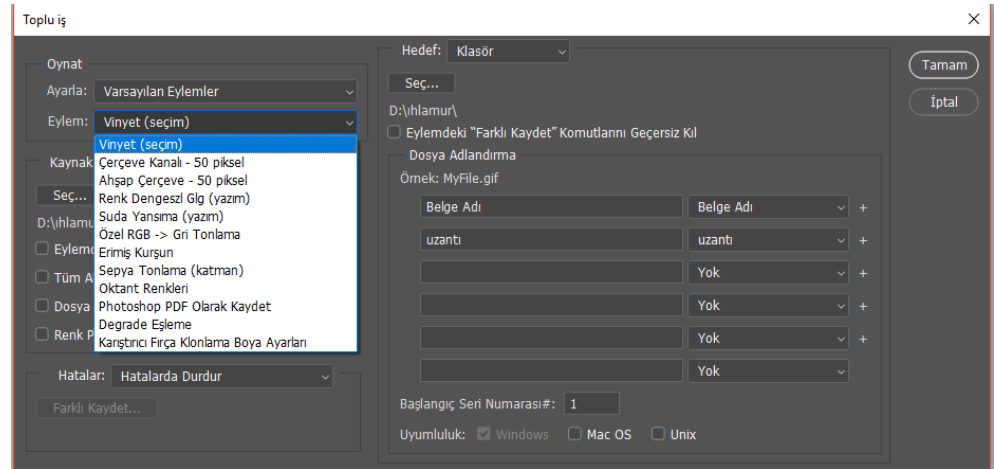
Uygulanacak olan eylemin seçildiği alandır. Burada görsel üzerine uygulanması istenen eylem seçilmektedir. Ayarla seçeneği eylemin alınacağı eylem bilgilerinin belirlendiği alandır. Ayarla ve Eylem seçeneklerini içerir.

Ayarla alanından dosyaların toplu işleme bilgilerinin alınacağı alanlar belirlenmektedir. Eylemler panelinde yer alan aktif olan eylem kümeleri (Varsayılan Eylemler, Komutlar, Çerçeveler, LAB- Siyah Beyaz Tekniği, Video Eylemleri, Üretim gibi kümeler bu seçenekte listelenmektedir. Ayarla seçeneği içerisinde yer alan kümelere ait ekran görüntüsü Şekil 12.21’ de sunulmuştur.



Şekil 12.21. Toplu İş İletişim Kutusu Ayarla Seçeneği

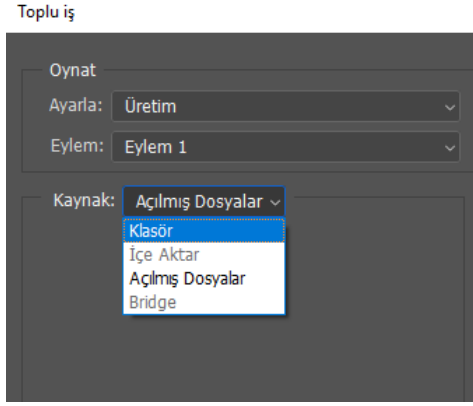
Eylem seçeneğinde ise Ayarla seçeneğinde belirlenen kümeye göre değişen eylemler listelenmektedir. Eylem seçeneğine ait ekran görüntüsü Şekil 12.22’ de sunulmuştur.



Şekil 12.22. Toplu İş Eylem Seçeneği

Kaynak

Eylemin uygulanacağı klasörün belirlendiği alandır. Otomatik olarak toplu işlem yapılacak dosyalar klasörden seçilebileceği gibi içe aktarılan, açılmış olan dosyalardan ve bridge olarak da işlenmesi mümkündür. Kaynak bölümüne ait ekran görüntüsü Şekil 12.23’ de sunulmuştur.



Şekil 12.23. Toplu İş İletişim Kutusu Kaynak Bölümü

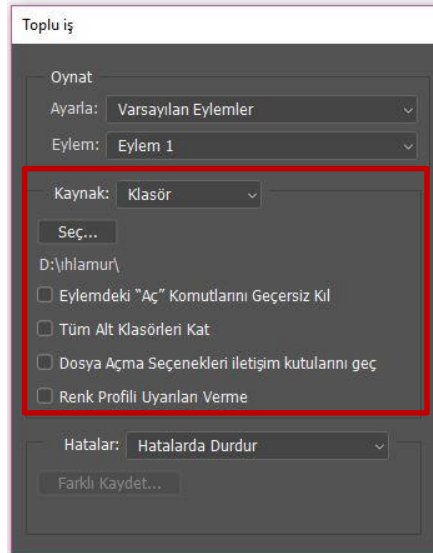
Kaynak bölümünde ayrıca aşağıdaki ayarlamaların yapılması gerekmektedir;

Eylemdeki "Aç" Komutlarını Geçersiz Kıl: Toplu İş komutu ile seçilen dosyaların, eylemin Aç komutunda belirtilen dosyayı açmadan işlenmesini sağlar. Bu seçenek etkin olduğunda kaynak dosyalar kaynak klasörden sadece açık adımlarla açılır.

Tüm Alt Klasörleri Kat: Kaynak olarak gösterilen klasörün alt dizinlerindeki dosyaların da işlenmesini sağlar.

Dosya Açma Seçenekleri İletişim Kutularını Geç: Dosya açma seçenekleri iletişim kutularını gizler.

Renk Profili Uyarıları Verme: Renk ilkesi mesajları ekranını kapatır (Şekil 12.24).



Şekil 12.24. Toplu İş Kaynak Bölümü

Hatalar

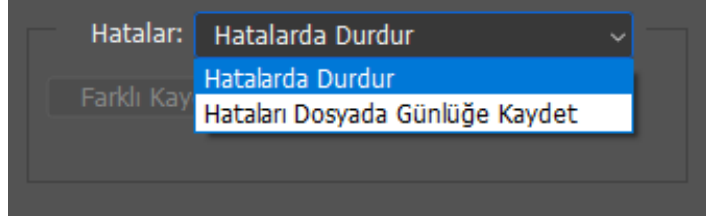
Eylemler uygulanırken oluşan hataların nasıl işleneceği bu bölümdeki ayarlar ile belirlenmektedir.



Hatalar; eylemler uygulanırken oluşan hataların nasıl işleneceğinin belirlendiği alandır.

Hatalarda Durdur: Hata mesajı için onay verilene kadar işlemi beklemeye alır.

Hataları Günlüğe Kaydet: Her hatayı işlemi durdurmadan dosyaya kaydeder.



Şekil 12.25. Toplu İş İletişim Kutusu Hatalar Bölümü

Hedef

Bilgisayar programlarında kayıt işlemi esnasından kullanılan bir kavram olan hedef, üzerinde çalışılan dosyanın bilgisayar içerisinde hangi klasör içerisine kaydedilmesi gerektiğini ifade etmektedir. Hedef bölümünde kullanıcıdan üzerinde çalıştığı tasarımı nereye kayıt yapmak istediği bilgi istenmektedir. Photoshop programının toplu iş menüsü içerisinde yer alan hedef bölümü de ayarlar ile işlenen dosyaların kaydedileceği konumu belirtmektedir.

Yok seçeneği; eğer eylem Kaydet komutu içermiyorsa değişiklikleri kaydetmez ve dosyaları açık bırakır.

Kaydet ve Kapat seçeneği, dosyaları geçerli konumda dosyaların orijinal halinin üzerine yazar ve kaydeder.

Klasör seçeneği ise “Seç” tıklanarak belirtilen hedef klasöre işlenen dosyaları kaydeder.

Eylem “Farklı Kaydet” Komutlarını Geçersiz Kıl; işlenen dosyaların Toplu İş iletişim kutusunun Dosya Adlandırma bölümünde belirtilen adlarıyla veya Toplu İş komutunda belirtilen klasöre (veya Kaydet ve Kapat seçeneği seçili ise orijinal klasöre) orijinal adlarıyla kaydedilmesini sağlar. Bu seçenek aktifleştirilmediyse ve eylem Farklı Kaydet komutu içeriyorsa, dosyalar Toplu İş komutunda belirtilen klasör yerine, eylemin Farklı Kaydet komutuyla belirtilen klasörüne kaydedilir.

Dosya Adlandırma

Dosya adlandırmasının nasıl yapılacağının belirlendiği alandır. Burada kayıt yapılacak olan dosyaya ait belge adı ve uzantı seçeneğinin kullanıcı tarafından seçilmesi sonucunda adlandırma işlemi tamamlanmaktadır. Açılan menülerden belge adı ve istenen uzantı ile ilgili öğeler seçilmeli ve alanlara gerekli metinler girilmelidir. Bu işlemler yapıldıktan sonra eğer bu dosyalar MAC OS ve Unix işletim sistemlerinde kullanılacak ise **uyumluluk** seçeneğinden istenen işletim sistemi seçilerek o işletim sisteminde de kaydedilen dosyaların sorunsuz bir şekilde çalışması sağlanabilir.



Dosya Adlandırma;
dosya adlandırmasının
nasıl yapılacağını
belirlendiği alandır.

Toplu iş iletişim kutusundaki gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra tüm görsellere seçilen eylem uygulanır. Eylemlerin uygulanma süresi görsel sayısı uygulanan eylemlere göre değişebilmektedir. Dosyalar toplu işlenirken tüm dosyalar açık bırakılabilir, orijinal dosyalar kapatılabilir, değişiklikler kaydedilebilir veya dosyaların değiştirilmiş sürümleri yeni bir konuma kaydedilebilir. İşlenen dosyalar yeni bir konuma kaydediliyorsa, toplu işlemeye başlamadan önce işlenen dosyalar için yeni klasör oluşturulması önerilmektedir.



Bireysel Etkinlik

- Eylemler panelini kullanarak;
- Bir eylem oluşturunuz.
- Mevcut bir eylem yükleyiniz.
- Yüklenmiş bir eylemi çoğaltınız.
- Eyleme menü öğesi, durma, koşullu yol ekleyiniz.



Özet

- Photoshop programında birden fazla dosyaya aynı işlemi uygulamak için ayrı ayrı uğraşmak zahmetli olabilmektedir. Bunun yerine *Toplu İş* komutu ile birden çok görsel tek seferde düzenlenebilir, formatı değiştirilebilir veya boyutları üzerinde düzenlemeler yapılabilir. Örneğin; bir firmanın katalog çekimi sonrasında çok sayıda fotoğrafın boyutunu küçültmek, rengini değiştirmek ya da üzerine yazı yazmak vs. istendiğinde her bir fotoğraf için tek tek uğraşmak vakit kaybına sebep olmaktadır. Photoshop ve birçok görüntü işleme programında benzer işlemleri yapmak için toplu işlem uygulanmaktadır.
- Photoshop programında toplu işlem yapabilmek için programda önceden tanımlanmış eylemlerin var olması gerekmektedir. Photoshop programında eylemler yapılan hareketleri (işlemleri) düzenleme, yeni işlem ekleme, silme ve hazır işlemlerden yararlanma gibi olanaklar sağlayan bir özellik olarak tanımlanabilmektedir. Eylemler, otomatik olarak yinelenen görevleri gerçekleştirerek zamandan tasarruf etmeyi sağlayan ve aynı görüntü adımlarını birçok görüntüye uygulamanız gerektiğinde çoklu görüntülerin işlenmesi için Photoshop programında güçlü bir özelliktir. Eylemler çok fazla sayıdaki görsel üzerinde her türlü Photoshop komutuyla yapılan işlem adımlarını otomatik olarak hızlı bir şekilde gerçekleştirmektedir. Photoshop programında bir görsel üzerinde yapılan her türlü renk, ışık düzenlemeleri, efekt uygulamaları, çözünürlük değişiklikleri vs. komutlar programın hafızasına kaydedilerek daha sonra seçilen klasördeki birden fazla görsele otomatik olarak uygulanabilmektedir.
- Photoshop’ da eylem oluşturmak, uygulamak ve yüklemek için Eylemler paneli kullanılmaktadır. Eylemler paneline *Pencere/Eylemler* adımları takip edilerek ulaşılmaktadır. Eylemler paneli eylemleri kaydetme, oynatma, düzenleme ve silmek için kullanılabileceği gibi eylem dosyalarını yüklemeye de olanak sağlar.
- Var olan veya oluşturan bir eylemi birden çok görsel üzerinde tek seferde uygulamak için *Dosya / Otomatikleştir / Toplu İş* seçeneği kullanılmaktadır. Toplu iş komutu bir eylemin otomatik ve toplu olarak bir dosya grubuna uygulanması sağlar. Toplu iş komutunun uygulanabilmesi için uygulanacak eylemin belirlenmesi, kaynak ve hedef klasörün tanımlanması, dosya adlandırmalarının oluşturulması ve hata söz konusu olduğunda programın tepkisi ile ilgili ayarların yapılması gerekmektedir. Toplu iş iletişim kutusundaki gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra tüm görsellere seçilen eylem uygulanır. Eylemlerin uygulanma süresi görsel sayısı uygulanan eylemlere göre değişebilmektedir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Photoshop programında kullanılan eylem dosyalarının uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) .atn
 - b) .jpeg
 - c) .psd
 - d) .gif
 - e) .pdf
2. Photoshop programında Eylemler paneline aşağıdaki hangi menüden ulaşılmaktadır?
 - a) Metin
 - b) Seç
 - c) Katman
 - d) Görüntü
 - e) Pencere
3. Photoshop programında var olan veya oluşturan bir eylemi birden çok görsel üzerinde tek seferde uygulamak için aşağıdaki komutlardan hangisi kullanılmaktadır?
 - a) Dosya / İçe Aktar
 - b) Katman / Katmanları Grupla
 - c) Dosya / Otomatikleştir / Toplu İş
 - d) Seç / Katmanları Yalıt
 - e) Görüntü / Görüntü Döndürme
4. Photoshop programında daha önce oluşturulmuş bir eylemi yüklemek için aşağıdaki hangi komut kullanılmaktadır?
 - a) Eylemleri Sıfırla
 - b) Tüm Eylemleri Temizle
 - c) Çoğalt
 - d) Eylemleri Yükle
 - e) Oynat
5. Photoshop programında yüklenen eylemlerin bulunduğu klasörün yolu aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Brushes
 - b) Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Actions
 - c) Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Contours
 - d) Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Curves
 - e) Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Custom Shapes

6. Photoshop programında yeni bir eylemin oluşturulma aşamasını sonlandırmak için aşağıdaki düğmelerden hangisi kullanılmaktadır?
 - a) Yeni eylem oluştur
 - b) Yeni küme oluştur
 - c) Seçimi oynat
 - d) Kaydı başlat
 - e) Oynatmayı / Kaydı durdur
7. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop programında Varsayılan Eylemler kümesindeki eylemlerden değildir?
 - a) Vinyet (seçim)
 - b) Sepya Tonlama (katman)
 - c) Güvenli Yayın
 - d) Degrade Eşleme
 - e) Oktant Renkleri
8. Photoshop programında eylem oluşturmak için kullanılan panel aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Eylemler Paneli
 - b) Katmanlar Paneli
 - c) Kanallar Paneli
 - d) Stiller Paneli
 - e) Ayarlar Paneli
9. Aşağıdakilerden hangisi Photoshop programında eylem dosyalarının depolandığı klasördür?
 - a) Widgets
 - b) Actions
 - c) Materials
 - d) Levels
 - e) Patterns
10. Aşağıdakilerden hangisi Eylemler paneli menüsünden eyleme eklenebilecek öğelerden değildir?
 - a) Menü öğesi
 - b) Durma
 - c) Yol
 - d) Stil
 - e) Koşullu ifade

Cevap Anahtarı

1.a, 2.e, 3.c, 4.d, 5.b, 6.e 7.c, 8.a,9.b, 10.d

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Techopedia (2018). 8 Haziran 2018 tarihinde <https://www.techopedia.com/definition/5417/batch-processing> adresinden erişildi.
- [2] TDK, Türk Dil Kurumu (2018). 8 Haziran 2018 tarihinde <http://www.tdk.gov.tr/> adresinden erişildi.
- [3] Photoshop (2017). 8 Haziran 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/actions-actions-panel.html> adresinden erişildi.

HAREKETLİ GÖRSELLER VE İKON OLUŞTURMA



İÇİNDEKİLER

- Hareketli Görsel (Animasyon) Oluşturma
 - Zaman çizelgesi
 - Kare animasyon zaman çizelgesi
 - Video zaman çizelgesi
 - Videoya ses eklenmesi
 - Animasyonun kaydedilmesi
- İkon Oluşturma



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Hareketli görseller (animasyon) yapabilir,
 - Zaman çizelgesi panelini etkili bir biçimde kullanabilir,
 - Zaman çizelgesini panelinin özelliklerini bilir,
 - Animasyon karelerini kullanıcılar tek tek düzenleyebilir,
 - Animasyonlardaki ara görselleri otomatik olarak oluşturabilir,
 - Animasyonları en uygun formatta, video veya gif formatında kaydedebilir,
 - Videolarına ses dosyaları ekleyebilir,
 - Oluşturduğu görselleri ikon olarak kaydedebilir.



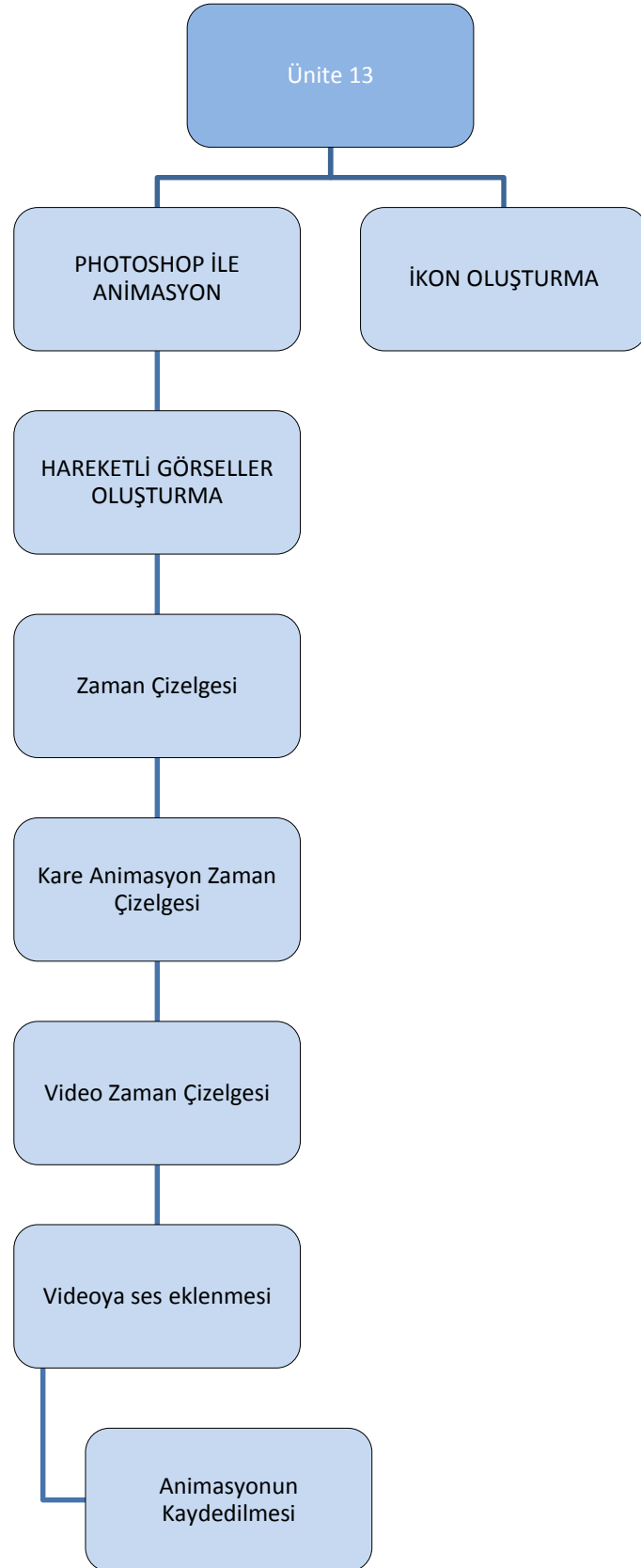
Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

Dr. Öğr. Üyesi
Ömer KOÇAK

ÜNİTE

13



GİRİŞ

Bu bölümde Adobe Photoshop CC 2018 programında hareketli görsel oluşturma ve dosyaları ikon (.ico) olarak kaydetme işlemleri detaylı olarak sunulmuştur. Adobe Photoshop CC 2018 programı aracılığıyla hareketli, animasyonlu görseller oluşturulabilir. Animasyon, hareketsiz resimleri ve görüntüleri hareketli hale getirme, canlandırma olarak tanımlanmaktadır (Ling, 2003). Adobe Photoshop CC 2018 programı aracılığıyla görüntü kareleri zaman içerisinde sıralanır ve her bir kare kendinden önceki bir kareden farklılık gösterecek şekilde düzenlenir. Ayrıca Adobe Photoshop CC 2018 programında tüm kareler tasarımcı tarafından oluşturulabildiği gibi, ilk kare ve son kare oluşturulduktan sonra *Animasyon Kareleriyle Arayı Doldur* seçeneği ile ara karelerin program tarafından otomatik olarak oluşturulması da sağlanabilmektedir [2].

Oluşturulan animasyonlar GIF (Graphics Interchange Format) uzantılı olarak kaydedilebilmektedir. GIF uzantılı dosyalar kare kare oluşturulan *animasyon* dosya türlerindendir. Adobe Photoshop CC 2018 programı ile animasyonlar Photoshop Extended özelliği sayesinde gerçekleştirilmektedir. Photoshop programının önceki sürümlerinde animasyonlar *Animasyon paneli* aracılığıyla yapılırken, Adobe Photoshop CC 2018 programında görsellere hareket *Zaman Çizelgesi (Timeline)* paneli aracılığıyla kazandırılmaktadır [1].

İkon dosyaları işletim sistemlerindeki klasörlerin ve yazılımların ekranda görünen simgeleridir. Adobe Photoshop CC 2018 programı aracılığıyla kendi hazırladığınız görselleri ikon formatında kaydederek size özel ikonlar hazırlayabilirsiniz. Hazırladığınız ikonları çeşitli klasörlerde, dosya ve yazılımlarda simge olarak kullanabilirsiniz. Ancak Adobe Photoshop CC 2018 programı hiçbir eklenti yüklenmeden kurulduğunda içerisinde Farklı Kaydet veya Dışa Aktar aracılığıyla dosyaların “*.ico” uzantılı olarak kaydedilemediği görülmektedir. Dosyaları ikon dosyası olarak yani “*.ico” uzantılı olarak kaydedebilmesi için çeşitli eklentilerin yüklenmesi gerekmektedir.

PHOTOSHOP İLE ANİMASYON

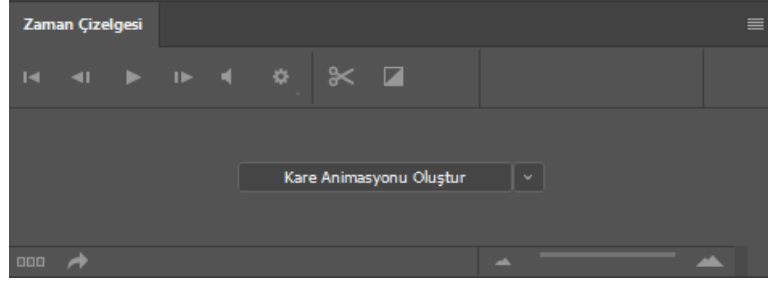
Photoshop programında zaman içerisinde sıralanmış görüntü dizileri ve kareler animasyon olarak adlandırılabilir. Her kare kendinden önceki kareye göre biraz farklılık gösterir ve kareler hızlı bir biçimde yürütüldüğünde izleyicide canlandırma hissi uyandırmaktadır. Photoshop programında oluşturmak istediğiniz animasyondaki her bir kare küçük bir resim olarak görüntülenir ve bu kareler üzerinde dolaşarak hem tasarım düzenlemeleri hem karelerin ekranda kalma süreleri ile ilgili ayarlamaları yapabilirsiniz. Kare ekleyip çıkarabilir, animasyonun tekrar tekrar oynatılması gibi ayarlar yapabilir, animasyonu dışa aktarmadan önizlemesini yapabilirsiniz [1].

HAREKETLİ GÖRSEL (ANİMASYON) OLUŞTURMA

Zaman Çizelgesine Pencere->Zaman Çizelgesi seçeneği seçilerek ulaşılabilir. Şekil 13.1 de Zaman Çizelgesi gösterilmiştir.



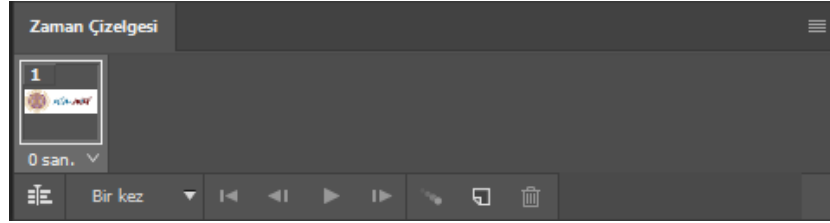
Kare Animasyon Oluştur butonuna, Video Zaman Çizelgesi Oluştur butonunun yanındaki ok aracılığıyla ulaşılabilir.



Şekil 13.1. Zaman Çizelgesi paneli

Zaman Çizelgesi

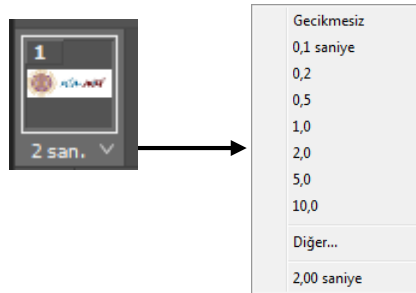
Zaman Çizelgesi aracılığıyla görüntüye hareket vermek için *Kare Animasyon Oluştur* seçeneği seçilir. Animasyon yapabilmek için öncelikle hareket verilmesi istenen görsellerin ekranda oluşturulması gerekmektedir. Görseller oluşturulduktan sonra Kare Animasyon Oluştur seçildiğinde, Zaman Çizelgesi Şekil 13.2 de ki gibi görüntülenmektedir.



Şekil 13.2. Zaman Çizelgesi paneli

Her bir karenin ekranda kalma süresi, seçilen karenin altındaki seçeneklerden düzenlenebilir.

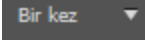
Zaman çizelgesi panelinde görseller kare halinde gözükmemektedir ve her bir kare için ne kadar süre ekranda kalacağı da bu kısımda belirlenmektedir. Şekil 13.3 te sunulan görselde zaman çizelgesinde bulunan her bir kare için ekranda ne kadar süre kalacağı belirlenmektedir. Gecikmesiz, 0.1 saniye, 0.2, 0.5, 1.0, 2.0, 5.0, 10.0 ve diğer sürelerde görüntünün ekranda kalma süresi ayarlanabilir. Gecikmesiz seçeneği seçildiğinde kare ekrana geldiğinde beklemeden bir sonraki kareye geçilmesi sağlanır. Bunun dışında seçeneklerden herhangi bir süre belirlenebilir veya *diğer* seçilerek ekranda görüntünün ne kadar süre kalması isteniyorsa doğrudan el ile girilir [2].



Şekil 13.3. Karelerin ekranda kalma sürelerinin belirlenmesi

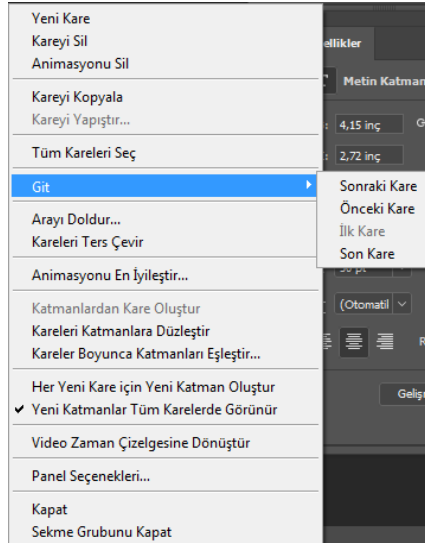
Zaman Çizelgesi üzerindeki bazı butonların görevleri Tablo 13.1 de sunulmuştur.

Tablo 13.1. Şekil 3'te B ve C kısımlarında bulunan butonların görevleri

Butonlar	Görevleri
	Kare animasyon zaman çizelgesinden video zaman çizelgesine dönüştürülmesini sağlar.
	Burada oluşturulan animasyonun bir kez, üç kez, sürekli veya istenildiği kadar tekrar edilmesini ayarlanır.
	Oluşturulan animasyonda ilk karenin seçilmesini sağlar.
	Bir önceki karenin seçilmesini sağlar.
	Oluşturulan animasyonu oynatır. Böylelikle animasyonunuzu <i>yayınlamadan, dışarı aktarmadan</i> önizlemesini görüntüleyebilirsiniz.
	Bir sonraki karenin seçilmesini sağlar.
	Arayı doldurma olarak adlandırılan bu buton, iki farklı görüntü arasındaki boşlukların animasyon kareleriyle doldurulmasını sağlar.
	Seçili olan karenin çoğaltılmasını sağlar.
	Seçili olan kare veya karelerin silinmesini sağlar.

Arayı doldurma butonu iki ana kare arasındaki ara karelerin oluşturulmasını sağlar.

Benzer şekilde aynı görevi yapan veya daha fazla düzenleme imkânı sunan panel seçenekleri menüsü 13.4 te verilmiştir.

**Şekil 13.4.** Kare zaman çizelgesi seçenekleri

Şekil 13.4 de sunulan zaman çizelgesi seçenekleri Tablo 13.1 de verilen butonlar ile hemen hemen aynı görevi yerine getirmektedir. Ancak Şekil 13.4 deki seçeneklerin bazı farklı görevleri de bulunmaktadır. Bunlar sırayla şunlardır:

Yeni Kare, seçeneği ile zaman çizelgesinde seçili olan kareden bir tane daha oluşturulmaktadır. Yeni oluşturulan kare seçili olan karenin sağına eklenir [2].



Yeni Kare seçeneği boş bir kare oluşturmaz.

Kare Sil, seçeneği ile zaman çizelgesinde seçili olan karenin silinmesi sağlanır [2].

Animasyonu Sil, seçeneği ile zaman çizelgesinde oluşturulan tüm animasyon, tüm kareler silinir ve sadece bir karenin kalması sağlanır [2].

Kareyi Kopyala, seçeneği ile zaman çizelgesinde seçili olan karenin kopyalanması sağlanır. Ancak kopyalanan kare hafıza da tutulur herhangi bir yere doğrudan yapıştırılmaz [2].

Kareyi Yapıştır, seçeneği ile kopyalanarak hafızada tutulan kare zaman çizelgesinde istenilen herhangi bir konuma yapıştırılır. Burada dikkat edilmesi gereken husus, kareyi yapıştır butonunu seçtiğinizde karşınıza aşağıdaki dört seçeneğin olduğu bir pencere gelecektir:

- Kareleri Değiştir
- Seçimin Üzerine Yapıştır
- Seçimden Önce Yapıştır
- Seçimden Sonra Yapıştır

Bu seçeneklerden Kareleri Değiştir seçeneğini, seçili olan kareyi silecektir ve yerine kopyalanan kareyi ekleyecektir. Seçimin Üzerine Yapıştır seçeneği, var olan karenin üzerine kopyalanan kareyi yapıştıracaktır. Böylelikle görüntüler üst üste gelecektir. Seçimden Önce Yapıştır seçeneği, kopyalanan karenin seçilen karenin önüne eklenmesini sağlayacaktır. Seçimden Sonra Yapıştır seçeneği ise kopyalanan karenin, seçilen karenin sonrasına eklenmesini sağlayacaktır [2].

Tüm Kareleri Seç, zaman çizelgesinde bulunan tüm karelerin seçilmesini sağlar. Böylelikle toplu işlem yapılmasına olanak sağlar [2].

Git, seçeneği kareler arasında geçiş yapılmasını sağlar. Sonraki kare, Önceki kare, İlk kare veya Son kare seçeneklerinden herhangi biri seçildiğinde seçilen seçeneğe uygun olan karenin görüntüsünü ekrana getirecektir. Sonraki kare, seçili olan kareden bir sonraki kareyi ekrana getirir. Önceki kare seçili olan kareden bir önceki kareyi ekrana getirir. İlk kare, animasyonun başlangıç karesini ekrana getirir. Son kare animasyon son karesini ekrana getirir [2].

Arayı Doldur, oluşturmuş olduğunuz iki farklı kare arasına bir dizi kare ekler ve yeni eklenen kareleri ilk ve son kare arasında bir geçiş olacak şekilde düzenler. Bu yöntem genellikle dijital film ve video tasarımında iki ana kare arasında içerik açısından geçiş yapılmasını sağlayan kullanışlı bir özelliktir. Bu özellik iki ana kare arasında *konum, opaklık, sitil ve ışık düzeyi* açısından düzenlemeler yapabilmektedir [2].

Kareleri Ters Çevir, seçeneği animasyondaki karelerin yerlerini değiştirerek sondan başa doğru animasyonun çevrilmesini sağlar. Böylelikle animasyonun, hareketin yönünü kolaylıkla tersine çevirebilirsiniz [1].

Animasyonu En İyileştir, oluşturduğunuz GIF dosyasının fazla alan kaplamasını engellemektedir [1].

Katmanlardan Kareler Oluştur, görüntü dosyanızda bulunan farklı katmanları sırayla karelere yerleştirilmesini sağlar. Bu yerleştirme sırasında ilk katman ilk kareye dönüştürülür [1].

Kareleri Katmanlara Düzleştir, animasyondaki her bir karenin ayrı bir katman olarak yerleştirilmesini sağlar [2].

Kareler Boyunca Katmanları Eşleştir, animasyondaki karelerin, katmanlar ile senkronize edilmesini sağlamaktadır. Bu seçenek seçildiğinde senkronize edilmesi istenen “Katman Durumu”, “Katman Görünürlüğü” ve “Katman Stili” seçeneklerin bulunduğu pencere görüntülenir. Bunlardan seçim yapılarak istenen katman özelliği eşleştirilir. Varsayılan olarak üç seçenekte seçili olarak gelmektedir [2].

Her Yeni Kare İçin Katman Oluştur seçeneği eklenen her yeni kare için Video Zaman Çizelgesi panelinde her yeni kare için yeni bir katman oluşturulmaktadır. Bu seçenek seçildiğinde Kare Zaman Çizelgesi panelinde bir değişiklik olmamaktadır. Eğer bu seçenek seçili iken Video Zaman Çizelgesi panelinde yeni bir katman oluşturulursa, her yeni katman için Kare Zaman Çizelgesine yeni bir kare eklenir [2].

Yeni Katman Tüm Karelerde Görünür seçeneği aktifleştirildiğinde oluşturulan her yeni katman animasyonun tüm karelerinde görünür hale gelir. Bu seçenek aktifleştirilmediğinde sadece seçili olan kareye bu katman eklenir ve diğer animasyon karelerinde bu katman gözükmez [2].

Video Zaman Çizelgesine Dönüştür, kare temelli animasyon tasarımının yapıldığı Kare Zaman Çizelgesi paneli, katmanlar halinde animasyonun tasarımının yapıldığı Video Zaman Çizelgesi paneli sekline dönüşmektedir [2].

Panel Seçenekleri, zaman çizelgesinde bulunan animasyon karelerinin boyutunu değiştirmek istediğinizde buradan değişiklik yapabilirsiniz [2].

Kapat, zaman çizelgesi panelin kapatılmasını sağlamaktadır [2].

Sekme Grubunu Kapat, zaman çizelgesi ve bu çizelgeye birlikte bulunan panellerin kapatılmasını sağlamaktadır [2].

Kare Animasyon Zaman Çizelgesi

Kare animasyon çizelgesinin özellikleri örnek aracılığıyla sunulmuştur. Örnek animasyon oluşturulurken 2 yöntem kullanılmaktadır. Birinci yöntemde animasyon kareleri kullanıcı tarafından tek tek düzenlenmekte, ikinci yöntemde ise animasyon karelerinin program tarafından otomatik oluşturulması sağlanmaktadır [2].

Animasyon karelerinin kullanıcı tarafından oluşturulması

Animasyon oluşturmak için aşağıdaki adımlar izlenebilir:

Adım 1: Öncelikle yeni bir belge oluşturulur.

Adım 2: Şekil 13.5 de ki gibi çalışma alanına animasyon verilmek istenen görseller eklenir.



Animasyon
oluşturulurken
kullanılan iki yöntem
vardır.



Kare Animasyon Zaman
Çizelgesi ve Video
Zaman Çizelgesi aynı
panel içerisinde, farklı
görünümüne sahip ve
farklı görevleri vardır.

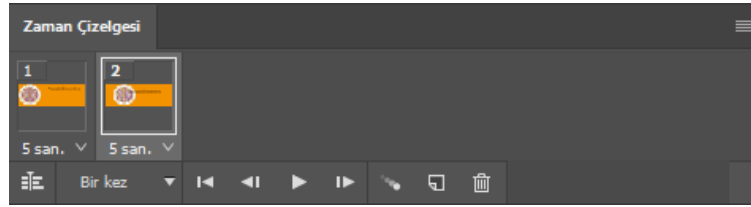


Şekil 13.5. Çalışma alanına animasyon verilmek istenen görsellerin eklenmesi

Adım 3: Görseller eklendikten sonra Pencere->Zaman Çizelgesi seçeneği seçilir.

Adım 4: Kare Animasyon Oluştur seçeneği seçilir.

Adım 5: Seçili kareleri çoğalt butonuna bir kez tıklanarak, Şekil 13.6 da ki gibi kare oluşturulması sağlanır.



Şekil 13.6. Karelerin çoğaltılması

Adım 6: Zaman Çizelgesinde bulunan 2. kare seçilerek içerisindeki görsellerin yerleri değiştirilir.

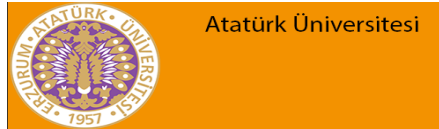
Adım 7: Daha sonra 3., 4. ve 5. kareler eklenerek, görsellerin yerleri Şekil 13.7 de ki gibi değiştirilir.

Adım 8: Zaman çizelgesinde Şekil 13.8 de ki gibi oluşmaktadır.



Oluşturulmak istenen animasyon için kareleri tek tek çoğaltarak üzerinde değişiklik yapmak animasyonu oluşturmada büyük kolaylık sağlar.

1. Kare



2. Kare



3. Kare



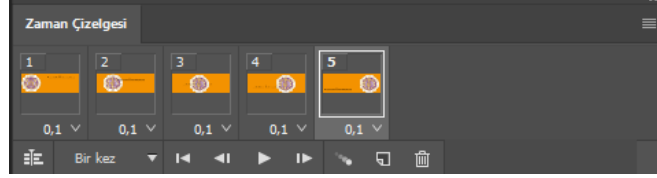
4. Kare



5. Kare



Şekil 13.7. Görüntüdeki görsellerin karelerde yerlerinin değiştirilmesi



Şekil 13.8. Zaman çizelgesinde karelerin son hali

Adım 9: Her bir karenin ekranda kalma süresi 0.1 saniye olarak düzenlenir.

Böylelikle daha akıcı bir animasyon olması sağlanmış olur. Şekil 13.8'deki gibi beş kareden animasyon oluşturulmuştur. **Animasyonu Oynat** seçilerek animasyon izlenebilir.



Bireysel Etkinlik

- Siz de kendi adınızın soldan sağa doğru kaymasını sağlayan bir animasyonu zaman çizelgesi aracılığıyla tasarlayınız.

Animasyon karelerinin arayı doldurarak oluşturulması

Photoshop aracılığıyla oluşturulmak istenen animasyon için karelerin tek tek düzenlenmesi sağlanabilir. Ancak aradaki karelerin düzenlenmesi oldukça zaman alıcı olabilir. Ayrıca görsel üzerinde yapılan değişiklikler elle yapıldığı için yeterince doğru bir hareket akışı içermeyebilir. Bu durumlarda **Animasyon Kareleriyle Arayı Doldur** butonu oluşturulan iki ana kare arasındaki ara karelerin otomatik olarak oluşturulmasını sağlayacaktır. Bu yöntemle animasyon oluşturmak için aşağıdaki adımlar izlenebilir:

Adım 1: Şekil 13.9 da ki gibi 1. ve 2. kare oluşturulur. 1. karede her iki öğenin de opaklığı düşürülür. 2. karede ise her iki öğenin opaklığı da arttırılarak konumları değiştirilir.



1. Kare



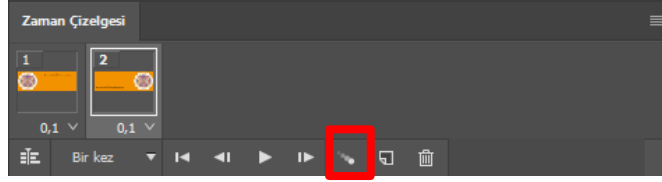
2. Kare

Şekil 13.9. Zaman çizelgesinde oluşturulan ilk ve son kareler

Adım 2: Başlangıç ve bitiş ana kareleri oluşturulduktan sonra Şekil 13.10 da gösterilen Animasyon Kareleriyle Arayı Doldur seçeneği seçilir.

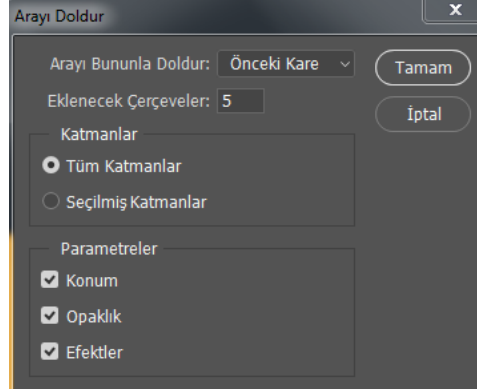


Arayı doldur seçeneği iki ana kare arasındaki kareleri otomatik oluşturur.



Şekil 13.10. Zaman çizelgesinde karelerin görünümü

Adım 3: Animasyon Kareleriyle Arayı doldur butonu seçilir. Şekil 13.11 da ki gibi Arayı Doldur seçenekleri gelmektedir.

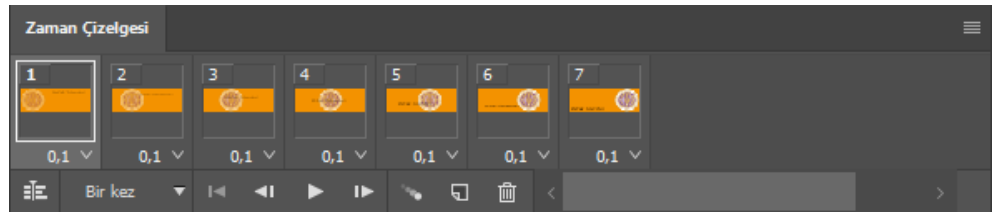


Şekil 13.11. Arayı doldurma seçenekleri

Arayı doldur seçeneklerinden seçilen karelerin arası, önceki kare veya ilk kare seçilerek hangi iki kare arasındaki karelerinin oluşturulacağı belirlenir. Arada oluşturulacak kare sayısının artırılması ise oluşturulacak olan animasyonun daha akıcı olmasını sağlayacaktır. Tüm katmanların mı, yoksa sadece seçilmiş olan katmanların mı animasyona dâhil edileceği belirlenir. Son olarak oluşturulacak animasyonda *konum*, *opaklık*, *siti* veya *ışıklandırma* parametrelerinde hangileri arasında geçiş yapılması gerektiği seçilir [2].

Adım 4: Şekil 13.11 de ki gibi seçimler yapıldıktan sonra tamam butonuna seçilir.

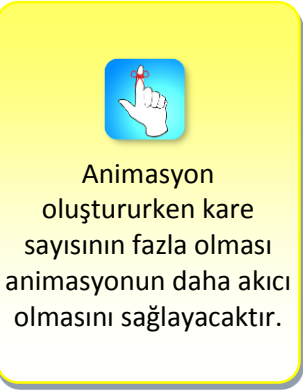
Tamam butonu seçildikten sonra Zaman Çizelgesi Şekil 13.12 de ki gibi oluşmaktadır. Animasyonu Oynat seçilerek animasyonun ön izlemesi yapılabilir.



Şekil 13.12. Arayı doldurma ile oluşan zaman çizelgesi

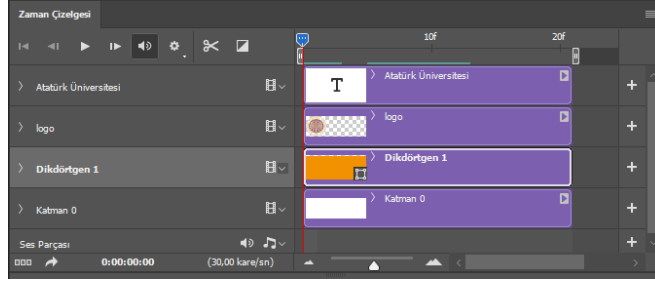
Animasyon Modunu Değiştirme

Ayrıca hazırlanan animasyon *video zaman çizelgesine dönüştür* butonuna tıkladığınız da Şekil 13.13 deki gibi katmanlar halinde gösterilmektedir. Video zaman çizelgesi görseldeki katmanlar üzerinden işlem yapılmasına olanak sağlar.





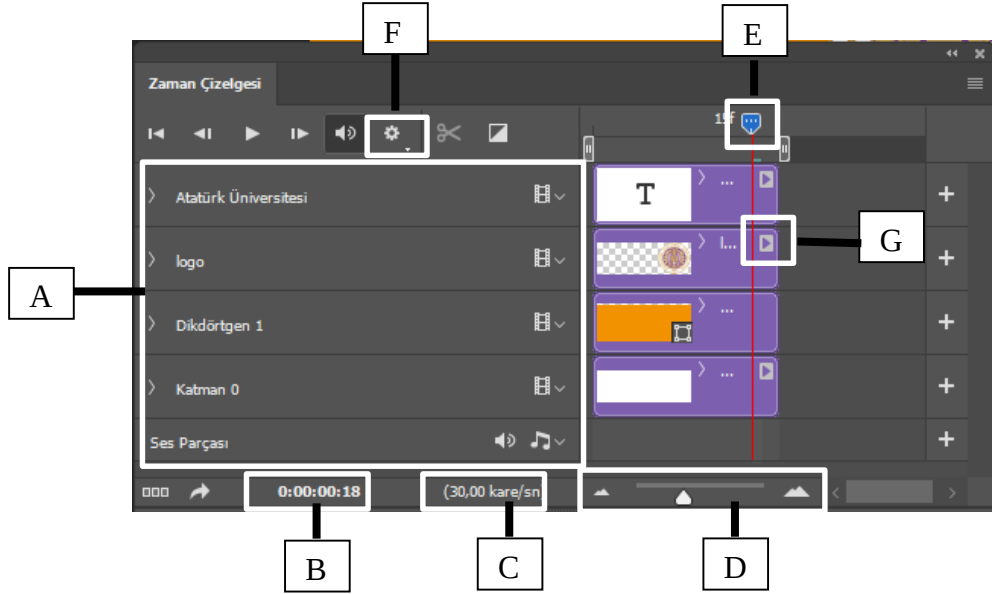
Video zaman çizelgesi oluşturulan animasyonun GIF formatında değil, video formatında oluşturulmasını sağlar.



Şekil 13.13. Örneğin video zaman çizelgesi hali

Video Zaman Çizelgesi

Kare animasyon oluşturduktan sonra zaman çizelgesi panelinin sol alt tarafından bulunan *video zaman çizelgesine dönüştür* seçeneği seçildiğinde Şekil 13.14 de ki gibi görsel katmanlar halinde zaman çizelgesi üzerinde görüntülenecektir.



Şekil 13.14. Video zaman çizelgesi

Video zaman çizelgesi bölümünde oluşturulan animasyonun video olarak tasarlanması sağlanmaktadır. Şekil 13.14 de *A kısmında* oluşturulmak istenen video da bulunan katmanlar yer almaktadır. Katmanlar bölümünde yer alan Ses Parçası ile oluşturulmak istenen video için ses, müzik gibi öğeler eklenebilmektedir. *B kısmında* gösterilen süre ise oluşturulan video için oynatma kafasının bulunduğu süreyi göstermektedir [2].

C kısmında oluşturulmak istenen video da saniyede kaç kare gösterildiği belirtilmektedir. *D kısmında* zaman çizelgesinin büyütülmesi veya küçültülmesi sağlanır. E kısmında gösterilen sürgü ise video oynatma kafasıdır. *F kısmında* oluşturulacak videonun çözünürlük düzeyi belirlenmektedir. *G kısmında* ise katman için sunulan bazı *hazır animasyonlar* görüntülenebilir ve katmana uygulanabilir.



Şekil 13.15. Video Zaman çizelgesi seçenekleri

Video zaman çizelgesinin seçenekleri de Şekil 13.15 te verilmiştir. Bunlardan bazı önemli seçeneklerin görevleri ise sırayla şöyledir:



Video Zaman Çizelgesinin seçenekleri ile Kare Animasyon Zaman Çizelgesinin seçenekleri arasında bir takım farklılıklar bulunmaktadır.

Git seçeneği ekranda hangi karenin gösterileceğinin düzenlendiği yerdir. Sırayla Saat, Sonraki Kare, Önceki Kare, İlk Kare, Sonra Kare, Çalışma Alanı Başlangıcı, Çalışma Alanı Bitişi seçeneklerini içermektedir. Saat seçeneği seçildiğinde ekranda gösterilmesi istenen animasyon karesinin bulunduğu süre girilerek oynatma kafasının belirtilen süre gitmesini ve o karenin ekranda gösterilmesi sağlanır. Sonraki Kare oynatma kafasının bir sonraki kareye, Önceki Kare oynatma kafasının bir önceki kareye, İlk Kare oynatma kafasının animasyonda ilk kareye, Son Kare oynatma kafasının animasyon sonra kareye gitmesini sağlar. Çalışma Alanı Başlangıcı ise zaman göstergesini çalışılan süre aralığının başlangıcına, Çalışma Alanı Bitişi ise zaman göstergesini çalışılan süre aralığının bitişine götürmektedir [2].

Oynatma Kafasında Böl, seçili olan katmanı oynatma kafasının bulunduğu noktadan ikiye bölerek sağındaki parçayı yeni oluşturduğu bir katmana kopyalamaktadır [2].

Taşı ve Kes dört farklı seçenek içermektedir. Bunlar Başlangıcı Oynatma Kafasına Taşı, Bitişi Oynatma Kafasına Taşı, Oynatma Kafasından Başlangıcı Kes, Oynatma Kafasından Bitişi Kes seçenekleridir. Başlangıcı Oynatma Kafasına Taşı seçeneği katmanda bulunan içeriğin animasyonun en başından, oynatma kafasının bulunduğu konuma taşınmasını sağlar. Bitişi Oynatma Kafasına Taşı seçeneği katmanda buluna içeriğin bitiş noktası oynatma kafası olacak şekilde taşınmasını sağlar. Oynatma Kafasından Başlangıcı Kes, oynatma kafasından başlangıca kadar olan içeriğin kesilmesini sağlar. Oynatma Kafasından Bitişi Kes içeriğin oynatma kafasından itibaren bitişe kadar kesilmesini sağlar [2].

Kareleri Dönüştür seçeneğinde Kliplerden Kare Oluştur, Kareleri Kliplere Düzleştir ve Kare Animasyonuna Dönüştür seçenekleri bulunmaktadır. Kliplerden Kare Oluştur seçeneği her katmanın bir saniye ekranda gösterilecek şekilde yapılandırılmasını sağlar. Kareleri Kliplere Düzleştir seçeneği oluşturulan animasyon karelerinin ayrı ayrı katmanlara dönüştürülmesini sağlar. Kare Animasyonuna Dönüştür seçildiğinde zaman çizelgesi, video zaman çizelgesinden kare animasyon zaman çizelgesine dönüştürülmektedir [2].

Çalışma Alanı, Oynatma Kafasında Başlangıcı Ayarla, Oynatma Kafasında Bitişi Ayarla seçeneklerini içermektedir. Bu seçeneklerden Oynatma Kafasında Başlangıcı Ayarla seçildiğinde oynatma kafasının bulunduğu yer çalışma alanının başlangıcı olarak işaretlenir. Oynatma Kafasında Bitişi Ayarla ise oynatma kafasının bulunduğu yeri çalışma alanının bitişi olarak işaretler [2].

Zaman Çizelgesini Sil ekranda bulunan tüm animasyon veya video karelerinin silinmesini sağlamaktadır [2].

Anahtar Kareler seçeneğinde arayı doldur seçeneğindeki gibi iki farklı kare oluşturduktan sonra Anahtar Kareler seçeneğinden tümünü seç seçeneğini işaretleyip sonrasında Doğrusal Entropolasyon seçeneğini ile iki kare arasında animasyon oluşturulmasını sağlayabilirsiniz. Kare animasyon zaman çizelgesine geri döndüğünüzde aradaki karelerin oluşturulduğunuza göreceksiniz [2].

Yorumlar, tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken hususların not alındığı bir bölüm olarak değerlendirilebilir. Bu bölümde içerikler ekranda görüntülenmemektedir, animasyona veya videoya dâhil edilmemektedir [2].

Döngüde Oynat seçeneği oluşturulan animasyonun sürekli olarak oynatılmasını sağlamaktadır. Özellikle tasarım aşamasında ön izlemesini görüntülemek için sürekli oynatılmasını sağlar [2].

Kare Atlamaya İzin Ver, seçeneği aktif hale getirildiğinde ön belleğe alınmamış kareleri gerçek zamanlı kayıttan oynatmak için atlamasına izin verilir [2].

Göster seçeneği video zaman çizelgesinde gösterilecek olan içeriklerin (video klipler, tüm klipler, yorumlar ve global ışık parçası) belirlenmesini sağlar.

Zaman Çizelgesi Kısayol Tuşlarını Etkinleştir seçeneği ile kısayol tuşları tasarım aşamasında kullanılabilir hale getirilir.

Soğan Zarlarını Etkinleştir ekranda o anda görüntülen karenin yanı sıra o kareden önceki ve sonraki belli sayıdaki karelerin şeffaf bir şekilde görünmesi için kullanılmaktadır. Böylelikle kareden önceki ve sonraki değişimi görüntüleme imkânı tanımaktadır [2].

Soğan Zarı Ayarları ile soğan zarı etkinleştirildiğinde ekranda bulunan kareden önce ve sonra kaç karenin gösterilmesi gerektiğine ilişkin ayarlamalar yapılmaktadır. Soğan Zarı Ayarları tıklandığında gelen pencereden çerçeveden önce ve sonra görüntülenecek kare sayıları ayrı ayrı girilebilir. Ayrıca önceki ve sonraki karelerde bulunan görüntülerin opaklık değerleri de burada düzenlenebilir [2].



Doğrusal Entropolasyon
ile Arayı Doldur
fonksiyonlarının
görevleri benzerdir.

Zaman Çizelgesi Kare Hızını Ayarla seçeneği ile saniye gösterilecek kare sayısı (k/s) düzenlenmektedir. Burada hazır olan kare sayıları seçilebileceği gibi saniye görüntülenmesini istediğiniz kare sayısını manuel olarak da ayarlayabilirsiniz [2].

Panel Seçenekleri, video zaman çizelgesinin katmanında gözüken küçük simgelerini boyutunu ayarlandığı yerdur [2].

Video Görüntüsü Oluştur, oluşturulan animasyonun video formatında kaydedilmesini, dışa aktarılmasını sağlar. Bu seçenek tıklandığında gelen pencereden oluşturulacak videonun ekran boyutu, kalite özellikleri, kayıt yeri, kaydedilecek kare aralığı gibi özellikler düzenlenebilir. Oluşturulan video “.mp4” formatında kayıt edilmektedir. Ayrıca oluşturulan video Dosya->Dışa Aktar->Video Görüntüsü Oluştur menüsünden düzenlemeler yapılarak da kaydedilebilir [2].

Videoya Ses Eklenmesi

Oluşturmuş olduğunuz videolara Video Zaman Çizelgesi paneli üzerinden ses dosyaları ekleyebilirsiniz. Bunun için Video Zaman Çizelgesi paneli üzerindeki ses parçacı bölümünde nota işaretinin yanındaki aşağı yönlü ok işaretime tıkladığınızda Ses Ekle, Ses Klipini Çoğalt, Ses Klipini Sil, Ses Klipini Değiştir, Yeni Ses Parçası ve Parçayı Sil seçenekleri görüntülenir. Şekil 13.16 da ses parçası seçenekleri gösterilmiştir.

Ses Ekle, seçilen ses katmanına ses dosyasının eklenmesini sağlar.

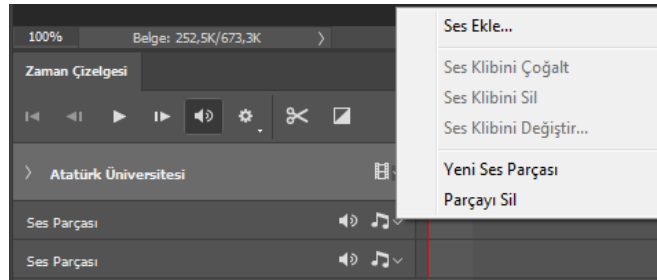
Ses Klipini Çoğalt, ses dosyası eklenmiş ses katmanının kopyalanmasını sağlar.

Ses Klipini Sil, ses katmanında bulunan ses dosyasının silinmesini sağlar.

Ses Klipini Değiştir, ses katmanında bulunan sesin başka bir ses dosyası ile değiştirilmesini sağlar.

Yeni Ses Parçası, yeni bir ses katmanının oluşturulmasını sağlar.

Parçayı Sil, seçilen ses katmanının silinmesini sağlar.



Şekil 13.16. Ses Parçası seçenekleri

Animasyonun Kaydedilmesi

Oluşturulan videolar veya animasyonlar QuickTime filmleri, PSD dosyaları olarak kaydedilebilir. Ancak oluşturulan animasyonların web üzerinden görüntülenebilmesi için GIF uzantılı olarak kaydedilmelidir ve oluşturulan animasyonun web tarayıcısı tarafından kolay indirilebilir olmasını sağlamak için

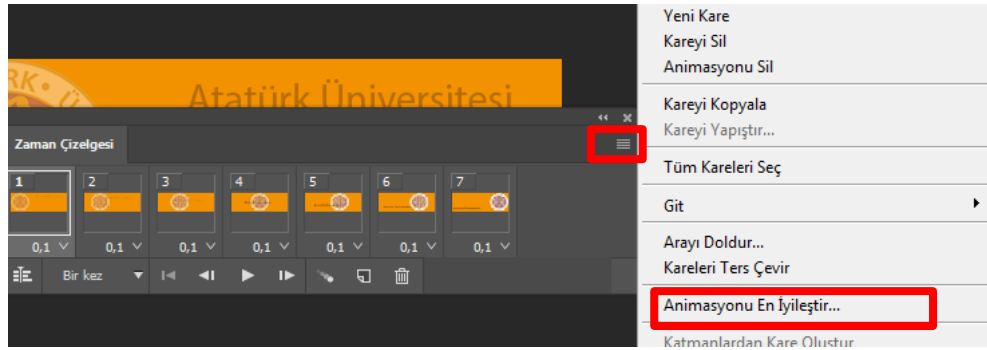


Photoshop ile Video dosyalarınızı oluştururken, düzenlerken ses ekleyebilirsiniz.



Oluşturduğunuz animasyonu doğrudan Dosya->Farklı Kaydet üzerinden GIF formatında kaydederseniz GIF dosyanız animasyonlu olmayacaktır.

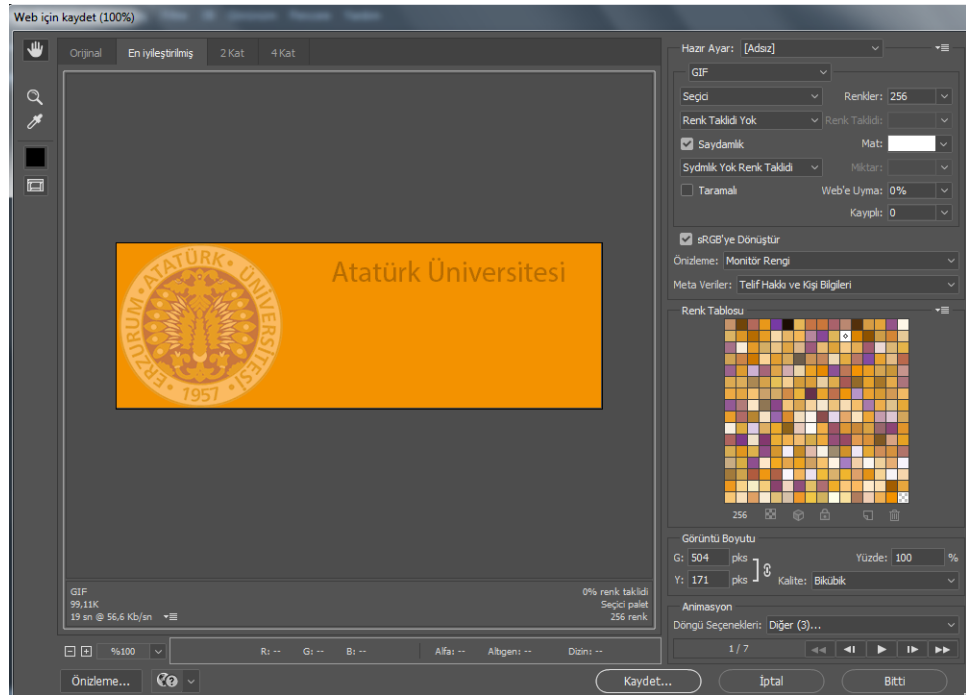
Animasyonu En İyileştir yapılması gerekmektedir (Adobe, 2018). Bunun için Şekil 13.17 de gösterilen zaman çizelgesi seçeneklerine girildiğinde Animasyon En İyileştir seçilmelidir [2].



Şekil 13.17. Animasyonu en iyileştir

Böylelikle oluşturduğunuz animasyon içeren GIF dosyanızın boyutu oldukça küçük olacaktır. Animasyonu En İyileştir seçildiğinde açılan pencerede program tarafından seçili olarak sunulan Sınırlayıcı Kutu ve Gereksiz Piksel Silinmesi seçenekleri seçili bırakılarak tamam butonu seçilir [2]. Böylelikle animasyonunuz kaydetmek için hazır hale gelmiş olur.

Animasyonu kaydetmek için Dosya->Dışa Aktar->Web için kaydet seçeneği seçilir veya kısayol olarak **Alt+Shift+Ctrl+S** tuş kombinasyonuna basılır [2].



Şekil 13.18. Web için kaydet penceresi

Ekrana Şekil 13.18 de ki Web için kaydet penceresi gelmektedir. Pencerede bulunan Önizleme butonuna tıklanarak animasyon tekrar kontrol edilebilir. Bu pencere aracılığıyla oluşturulan animasyonun boyutu (görüntü boyutu), saydamlık, renk düzenlemesi (renk tablosu) ve animasyonun tekrar sayısı (animasyon-döngü



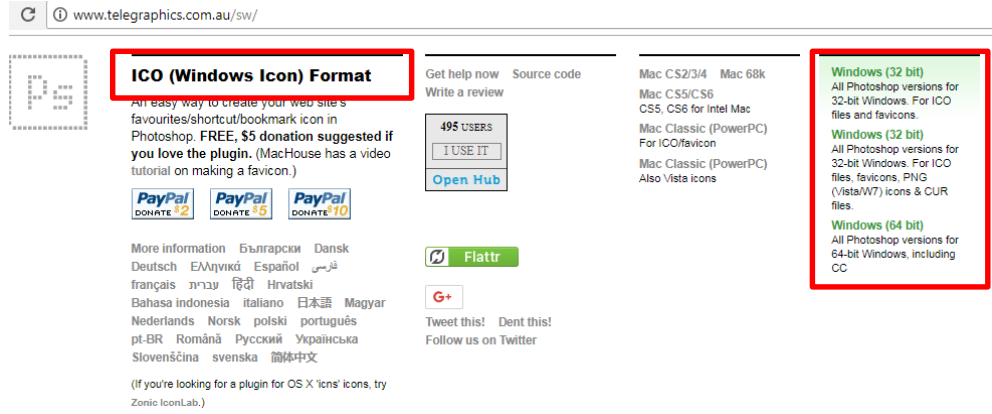
Adobe Photoshop CC 2018 programı üzerinde Web için Kaydet seçeneği üzerinde eski yazmasının sebebi Adobe artık bu bölüm için yeni özellikler geliştirmemesinden kaynaklanmaktadır.

seçenekleri) gibi seçenekler düzenlenebilir. Düzenlemeler yapıldıktan sonra Kaydet butonuna basılarak GIF uzantılı animasyonun kaydedileceği konum belirlenir ve kaydedilir [2].

İKON OLUŞTURMA

İkon dosyaları Windows işletim sistemindeki çeşitli klasörlerin ve yazılımların simgeleridir. Bu görseller Adobe Photoshop CC 2018 programı içerisinde *doğrudan* ikon (.ico) dosyası olarak kaydedilememektedir. Dosya menüsünden Farklı Kaydet seçildiğinde kayıt türü olarak “*.ico” dosyası türünde kayıt yapılmadığı görülmektedir [2].

Görüntüleri “*.ico” uzantılı olarak kaydedebilmek için bazı eklentilerin yüklenmesi gerekmektedir. Bu eklentilerin yüklenebilmesi için öncelikle <http://www.telegraphics.com.au/sw/> adresinden Şekil 13.19 da gösterildiği gibi işletim sistemi türünüzü seçerek eklentiği indirebilirsiniz.



Şekil 13.19. Web için kaydet penceresi

Yukarıdaki web sayfasından indirilen sıkıştırılmış dosyada bulunan *ICOFormat64.8bi* dosyasını C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CC 2018\Plug-ins konumuna yerleştiriniz. Photoshop programı eğer açıksa tekrar kapatıp açtığınızda Dosya->Farklı Kaydet seçeneğinde kayıt türü olarak *ICO Windows Icon/Favicon (*.ICO)* seçeneğinin geldiği görülecektir.



Bireysel Etkinlik

- Adınızın ve Soyadınızın ilk harflerinden oluşan bir görsel oluşturunuz ve bu görseli ikon dosyası (*.ico) olarak kaydediniz.



Özet

- Adobe Photoshop CC 2018 programı aracılığıyla hareketli görseller (animasyonlar) oluşturabilir.
- Animasyon, hareketsiz resimleri ve görüntüleri hareketli hale getirme, canlandırma olarak tanımlanmaktadır. Adobe Photoshop CC programı aracılığıyla da görüntü kareleri zaman içerisinde sıralanır ve her bir kare kendinden önceki bir kareden biraz farklılık göstermektedir.
- Photoshop programının önceki sürümlerinde animasyonlar *Animasyon paneli* aracılığıyla yapılırken, Adobe Photoshop CC programında görsellere hareket *Zaman Çizelgesi (Timeline)* paneli aracılığıyla kazandırılmaktadır (Adobe, 2011). Zaman Çizelgesine Pencere->Zaman Çizelgesi seçeneği seçilerek ulaşılabilir.
- Zaman çizelgesi aracılığıyla kareler halinde animasyonlar oluşturulur.
- Zaman çizelgesi üzerinde kareler çoğaltılır, çoğaltılan kareler üzerinde konum, opaklık, sitil ve ışıklandırma gibi çeşitli değişiklikler yapılır.
- Zaman çizelgesi üzerinde her bir karenin ne kadar süre ekranda kalacağı ve animasyonun ekranda kaç kez döndürüleceği belirlenir.
- Oluşturmuş olduğunuz videolara Video Zaman Çizelgesi paneli üzerinden ses dosyaları ekleyebilirsiniz.
- Video Zaman Çizelgesinin seçenekleri ile Kare Animasyon Zaman Çizelgesinin seçenekleri arasında bir takım farklılıklar bulunmaktadır.
- Video Zaman Çizelgesinde bulunan Doğrusal Enterpolasyon ile Kare Animasyon Zaman Çizelgesinde bulunan Arayı Doldur fonksiyonlarının görevleri benzerdir.
- Arayı doldur seçeneği ile oluşturulan iki ana kare arasındaki ara görsellerin otomatik olarak oluşturulmasını sağlar.
- Animasyonda kare sayısının fazla olması daha akıcı bir animasyon oluşmasını sağlamaktadır.
- Animasyonların web üzerinden görüntülenebilmesi için GIF uzantılı olarak kaydedilmelidir.
- Oluşturulan animasyonun web tarayıcısı tarafından kolay indirilebilir olmasını sağlamak için *Animasyonu En İyileştir* yapılması gerekmektedir. Zaman çizelgesi seçeneklerinden Animasyonu en iyileştir seçeneği seçilerek oluşturulan animasyonun web tarafından kolay indirilebilir olması sağlanabilir. Böylelikle oluşturduğunuz animasyon içeren GIF dosyanızın boyutu oldukça küçük olacaktır. Animasyonu En İyileştir seçildiğinde açılan pencerede program tarafından seçili olarak sunulan Sınırlayıcı Kutu ve Gereksiz Piksel Silinmesi seçenekleri seçili bırakılarak tamam butonu seçilir. Böylelikle animasyonunuz kaydetmek için hazır hale gelmiş olur.
- Animasyonu kaydetmek için Dosya->Dışa Aktar->Web için kaydet seçeneği seçilir veya kısayol olarak *Alt+Shift+Ctrl+S* tuş kombinasyonuna basılır.
- İkon dosyaları Windows işletim sistemindeki çeşitli klasörlerin ve yazılımların simgeleridir.
- İkon dosyaları Adobe Photoshop CC 2018 programı aracılığıyla doğrudan kaydedilmemektedir. Dosya menüsünden Farklı Kaydet seçildiğinde kayıt türü olarak *.ico dosyası türünde kayıt yapılmadığı görülmektedir. Görüntüleri *.ico uzantılı olarak kaydedebilmek için bazı eklentilerin yüklenmesi gerekmektedir.
- Eklentilerin yüklenebilmesi için öncelikle <http://www.telegraphics.com.au/sw/> adresinden işletim sistemi türünüzü seçerek eklentiyi indirebilirsiniz. Web sayfasından indirilen sıkıştırılmış dosyada bulunan ICOFormat64.8bi dosyasını C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CC 2018\Plug-ins konumuna yerleştiriniz.
- Bu eklentiler yüklendikten sonra kaydet seçeneğinde, kayıt türü bölümünde *.ico formatı görüntülenecektir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Adobe Photoshop CC 2018 programında görüntülere hareket vermek için aşağıdaki panellerden hangisi kullanılmalıdır?
 - a) Zaman Çizelgesi
 - b) Hareket
 - c) Aksiyon
 - d) Efektler
 - e) Filtre
2. Adobe Photoshop CC 2018 programında Zaman Çizelgesi ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?
 - a) Animasyonun kaç kez tekrarlanacağı belirlenebilir.
 - b) Animasyon kareleri burada görüntülenir.
 - c) Seçilen karenin ekranda ne kadar kalacağı burada belirlenir.
 - d) Animasyon karelerini çoğaltılabilir.
 - e) Animasyona çeşitli efektler burada verilir.
3. Adobe Photoshop CC 2018 programında arayı doldur komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) İki nesne arasındaki boşluğu doldurmak
 - b) Zaman çizelgesinde iki kare arasına boşluk eklemek
 - c) İki ana kare arasındaki ara karelerin oluşturulmasını sağlamak
 - d) Ara kareleri silerek animasyonu oluşturmak
 - e) Animasyonu yayınlamak
4. I. Opaklık
II. Konum
III. Işıklandırma
IV. 3 boyut
Adobe Photoshop CC 2018 programı ile yukarıdakilerden hangisi ya da hangileri için animasyon verilebilir?
 - a) Yalnız I
 - b) I ve III
 - c) Yalnız II
 - d) I, II ve III
 - e) II, III ve IV

5. Adobe Photoshop CC 2018 programı ile oluşturulan hareketli görsellerin uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?
- HD
 - JPG
 - PNG
 - TIFF
 - GIF
6. I. İlk görseli oluştur.
II. İkinci görseli düzenle.
III. Zaman çizelgesini aç.
IV. İki kareyi seçerek arayı doldur butonunu seç.
V. Zaman çizelgesi üzerinde ilk görseli çoğalt.
Adobe Photoshop CC 2018 programı ile animasyon yapmak için yukarıdaki maddelerin doğru sıralaması aşağıdakilerden hangisidir?
- I, II, III, IV ve V
 - I, III, V, II ve IV
 - V, I, II, III ve IV
 - III, II, I, IV ve V
 - III, I, IV, II ve V
7. Adobe Photoshop CC 2018 programı ile oluşturulan animasyonlar aşağıdaki hangi yol izlenerek kaydedilmelidir?
- Dosya->Kaydet
 - Dosya->Dışa Aktar->Efektler
 - Dosya->Dışa Aktar->Web için kaydet
 - Dosya->Otomatikleştir
 - Görünüm->Ekstralar
8. Adobe Photoshop CC 2018 programı ile oluşturulan animasyonları GIF uzantılı olarak kaydetmek için kullanılan kısayol kombinasyonu aşağıdakilerden hangisidir?
- Ctrl+S
 - Shift+S
 - Ctrl+Shift+S
 - Alt+Ctrl+S
 - Alt+Shift+Ctrl+S

9. İkon dosyalarının uzantısı aşağıdakilerden hangisidir?
- a) .ICO
 - b) .GIF
 - c) .SMG
 - d) .TIFF
 - e) .JPG
10. Adobe Photoshop CC 2018 programı ile görselleri *.ico uzantılı olarak kaydetmek için aşağıdakilerden hangisi yapılmalıdır?
- a) Öncelikle eklenti yüklenmeli sonra kaydet seçilmelidir.
 - b) Eklenti yüklemeyen kaydet seçilmelidir.
 - c) Dışa aktar seçilmelidir.
 - d) Animasyon kaydet seçilmelidir.
 - e) Simge oluştur seçilmelidir.

Cevap Anahtarı

1.a, 2.e, 3.c, 4.d, 5.e, 6.b., 7.c, 8.e, 9.a, 10.a

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Adobe (2011). *Adobe Photoshop CS5'i Kullanma*. 11 Mayıs 2018 tarihinde https://help.adobe.com/tr_TR/photoshop/cs/using/photoshop_cs5_help.pdf adresinden alınmıştır.
- [2] Adobe (2018). *Photoshop Kullanıcı Kılavuzu*. 13 Mayıs 2018 tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/user-guide.html> adresinden alınmıştır.
- [3] Ling, T. H. (2003). *Learning A Procedural Task With Animation: A Comparison Between The High And Low Visual Spatial Learners*. Yüksek lisans tezi. The University of Hong Kong, Hong Kong.

GRAFİK TASARIM

**Arş. Gör.
Abdulkerim AYDIN**

ÜNİTE

14

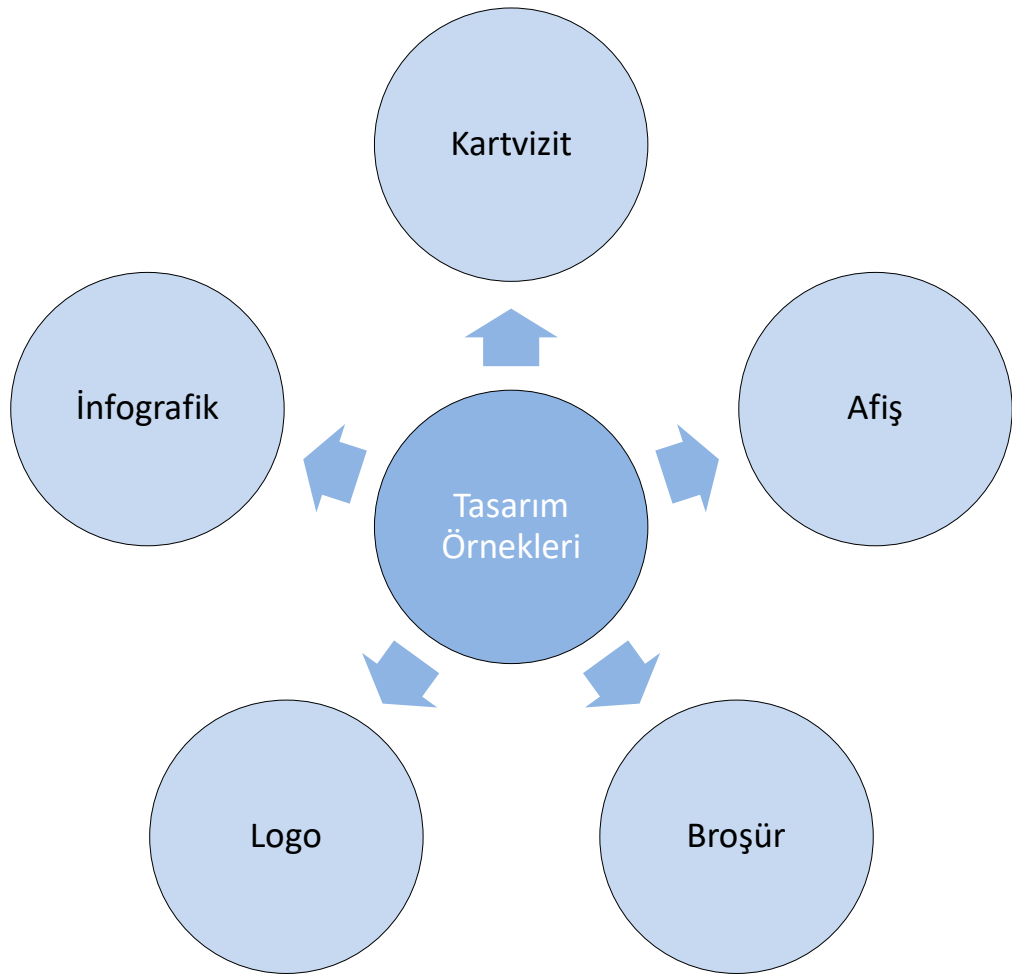
HEDEFLER



- Kartvizit
- Afiş
- Broşür
- Logo
- İnfografik



- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
- Kartvizit
- Afiş
- Broşür
- Logo
- İnfografik tasarlanabilecektir.



GİRİŞ

Bu ünitenin amacı Photoshop programında yapılabilecek muhtemel ürünlerle ilgili görseller tasarlamaktır. Ele alınan uygulamalar, önceki üniteler üzerine kurgulanacağı için şimdiye kadarki konuların iyi bir şekilde anlaşılmış olması gerekmektedir. Bu ünite; kartvizit, afiş, broşür, logo ve infografik tasarımları üzerinde durulmuş ve birer örnek görsel tasarlanmıştır.

Bu tasarımların doğru bir biçimde oluşturulabilmesi için; kurulum, temel kavramlar, renk, renk seçimi, alan seçimi ve renk paleti, çalışma alanı, çizim araçları ve paneller, katman işlemleri ve katman efektleri, hizalama, cetveller, birimler ve kılavuz çizgileri kullanma, yazdırma seçenekleri, filtreler ve değişimler, metin işleme, resim üzerinde işlemler, ayarlar ve yollar panelleri ile çalışma, dosyaları kaydetme, dışarı aktarma ve farklı formatlarda kaydetme, birden fazla dosya üzerinde toplu işlemler, hareketli görseller ve ikon oluşturma ünitelerinin detaylı bir biçimde incelenmesi gerekmektedir. Çünkü bu ünite önceki ünitelerdeki aksine toplu bir uygulama süreci söz konusudur.

Bu bölüm hazırlanırken çeşitli tasarım ürünleri incelenmiş ve bunlardan en çok kullanılan kartvizit, afiş, broşür, logo ve infografik tasarımları detaylı bir biçimde ele alınmıştır. Bir kişinin veya kurumun tanıtım amacıyla iletişim bilgilerini paylaştığı belgeye **kartvizit** denilmektedir. Kartvizitler kişilerin ve kurumların kendilerini tanıtması için önemli belgelerdir. Bu sebeple kartvizitlerin hoşça gidecek tasarımlar içermesi ve etkileyici olması önem taşımaktadır. Kartvizitlerde genellikle iletişim bilgileri bulunmaktadır. Ayrıca kartvizit boyutları da geniş olmadığından mevcut alanın etkili kullanılması gerekmektedir.

Afişler; tanıtım veya reklam amaçlı kullanılabilecek önemli tasarımlardır. Tanıtım amacıyla kullanılacağı için özgün olması ve dikkat çekmesi önem taşımaktadır. Tanıtım amacıyla tasarlanabilecek materyallerden bir diğeri ise **broşürlerdir**. Afişlerden farklı olarak broşürlerde daha fazla bilgiyi yer verilmektedir. Afişlerde daha ziyade kısa ve etkili bir şekilde tanıtım yapılması hedeflenirken broşürlerde bu tanıtımın yanı sıra bazı bilgilerin okuyucuya tanıtımla ilgili bilgileri etkili bir biçimde verilmesi de hedeflenmektedir.

Afiş ve broşürlerin aksine **logolar**, bir tanıtım yapmaktan ziyade bir markanın veya değerın simgesi-sembolü değerindedir. Bu sebeple çeşitli marka, kurum ve kuruluşlar logo tasarımlarına önem vermekte ve bazı aralıklarla logosunu güncellemektedir. Logo, çeşitli kuruluşların tasarım yüzü olduğu çok önemlidir. Dolayısıyla en etkili tasarlanması gereken görseller olarak ele alınabilir. **İnfografik** kelimesi **info (bilgi)** ve **grafik** kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır. Bu görsellerde asıl amaç; materyaldeki bilgiyi, okuyucuya etkili bir şekilde iletmektir. Dolayısıyla infografik tasarımlarının olabildiğince kısa, net, açık, anlaşılır ve etkili olması büyük önem taşımaktadır.

Kartvizit, afiş, broşür, logo ve infografik farklı amaçlar için tasarlanan görseller olsa da hepsinin de tasarımında dikkat edilmesi gereken bazı unsurlar şu şekilde sıralanabilir:



Bu bölüm hazırlanırken çeşitli tasarım ürünleri incelenmiş ve bunlardan en çok kullanılan kartvizit, afiş, broşür, logo ve infografik tasarımları detaylı bir biçimde ele alınmıştır.

- Sade ve anlaşılır olmalıdır.
- Tasarım bütünlüğü sağlanmalıdır.
- Uyumlu renklerin kullanımına dikkat edilmelidir.
- Gereksiz yazı ve görsel kullanılmamalıdır.
- Mevcut alan en etkili biçimde kullanılmalıdır.
- Tasarlanacak görselin kapsam ve amacı net belirlenmelidir.
- Görselin kapsam ve amacı dışına çıkmamak için dikkat edilmelidir.

Bu ünite de Photoshop programının bir özelliğini kullanmaktan ziyade örnek kartvizit, afiş, broşür, logo ve infografik tasarımları uygulamalarla anlatılacaktır. Bu sebeple ünite çalışılırken aşağıda belirtilen sıralamanın takibi daha faydalı olabilir.

ÖNEMLİ: Ünite çalışılırken şu sırayı takip etmeniz önerilebilir:

- Tüm üniteyi okuyun.
- Sadece kartvizit kısmını okuyun ve Photoshop programında bu kısmın uygulamasını yapın. (Bu adımı 5 örnek uygulama içinde ayrı ayrı gerçekleştirin)
- Uzun özetini okuyun.
- Kısa özetini okuyun.
- Deneme ve değerlendirme sorularını çözün.
- Bireysel etkinliklerinizi yapın.

ÖNEMLİ: Ünite içerisindeki uygulamalarda kullanılan renk tonlarının kodları genellikle parantez içerisinde verilmiştir. Birebir sonuç almak için parantez içerisindeki renk kodlarını kullanılmalıdır. Örneğin; (#191919).

KARTVİZİT

Bir kişinin veya kurumun tanıtım amacıyla iletişim bilgilerini paylaştığı belgeye **kartvizit** denilmektedir. Kartvizitler kişilerin ve kurumların kendilerini tanıtması için önemli belgelerdir. Bu sebeple kartvizitlerin hoş gidecek tasarımlar içermesi ve etkileyici olması önem taşımaktadır. Kartvizitlerin standart bir ölçüsü olmamakla birlikte en yaygın olarak **80 mm*50 mm** şeklinde tasarlanmaktadır. Bu ölçünün dışında milimetre cinsinden 80*50, 90*50, 80*40 veya 85*55 tasarımlarda göze çarpmaktadır. Ölçüsü ne olursa olsun tasarlanan kartvizitlerin tanıtımı yapılan unsurla bütünleşmesi ve etkileyici olması gerekmektedir. Bu noktada; Photoshop programında örnek bir kartvizit tasarımı şu adımlar takip edilerek yapılabilir:

- Photoshop'ta **Dosya > Yeni** menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur. Genişlik ve yükseklik türü olarak milimetre seçilir. Genişlik olarak 55 mm ve boy olarak 90 mm girilir. Ölçülerin iki milimetre fazladan girilmesi gerekmektedir. Çünkü matbaada basım esnasında iki milimetre fazladan kesilir. Renk modu olarak **CMYK** ve **16 bit**, çözünürlük olarak **300 piksel** seçilir (Kullanılabilir baskılar için çözünürlük değeri 300 piksel kullanmak ideal sonuçlar vermektedir).
- Her bir çalışma dosyasını ayrıca düzenleyebilmek için katmanlarla ve gruplarla çalışılması gerektiği unutulmamalıdır. Yeni bir arka plan katmanı

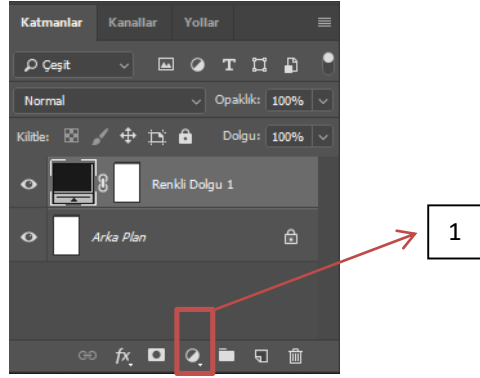


Baskısı alınacak tasarımlarda en ve boy yüksekliği için 2mm fazladan değer girilmelidir.

oluşturulur. Bu katmana renk verebilmek için **Katmanlar** panelinde Şekil 14.1’de gösterilen 1 nolu butona sağ tıklanır ve **Solid Renk** menüsü seçilir ve açılan renk kartelasından siyah tonda bir renk (#191919) seçilir.

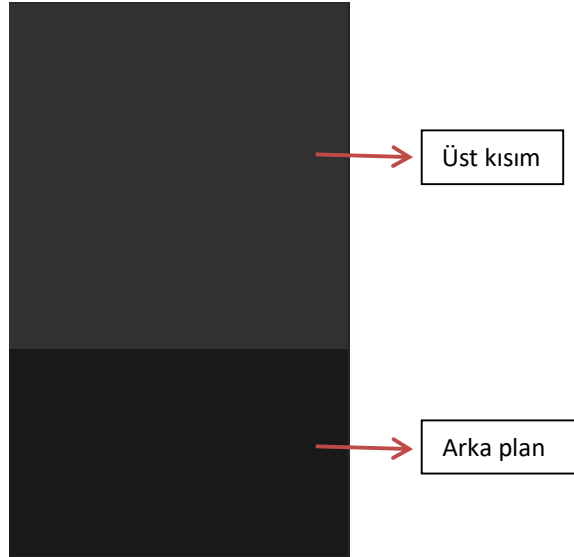


Photoshopta bir uygulama yaparken katmanlarla ve gruplarla çalışılması gerekmektedir.



Şekil 14.1 Solid Renk Menüsü

- Kartvizitin üst kısmında bulunan şekil için arka plandan bir ton daha açık bir siyah renk barındıran **genişlik 650 piksel (px) ve uzunluk 664 px** olan bir dikdörtgen çizilir. Bu çizilen dikdörtgenin ayarları **Pencere > Özellikler** menüsüne tıklandığında açılan panelden düzenlenebilir. Elde edilen tasarım Şekil 14.2’deki gibidir.



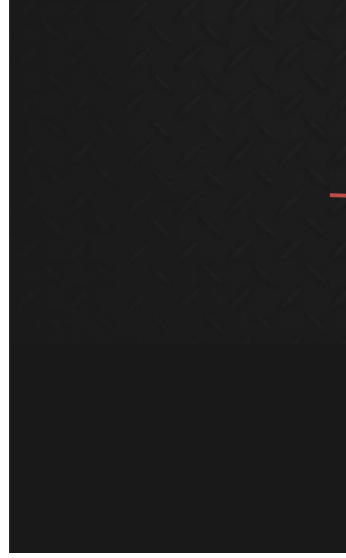
Şekil 14.2 Kartvizit Üst Kısım ve Arkaplan

- Kartvizit üst kısmında bulunan pattern tabakanın eklenebilmesi için herhangi bir hazır pattern tabaka (internet üzerinden aratıp herhangi bir tane kullanılabilir) Photoshop’ta açılır ve **Düzen>Kopyala** menüsünden kopyalanıp **Düzen>yapıştır** menüsünden asıl dosya üzerinde ayrı bir katmana yapıştırılır.
- Daha sonra bu pattern tabakanın olduğu katmanda iken **Ctrl+T** tuşuna basılıp deforme edilir ve ölçüleri bir önceki maddede anlatılan zemine (650 px*664 px) göre ayarlanır. Ardından Şekil 14.2’de görülen ön üst görselinin bir üst katmanına alınır. Patternin bulunduğu katmada iken bu katma sağ tıklanır ve **“Kırpmaya Maskesini Oluştur”** seçilir. Bu seçenek Pattern tabakanın ön üst görseliyle aynı boyutlarda görünmesini sağlamaktadır. Pattern tabakanın dolgu değerini düşürmek için **Katmanlar**



Bir şekli deforme edip eğip bükme için **Ctrl+T** kısa yol tuşu kullanılır.

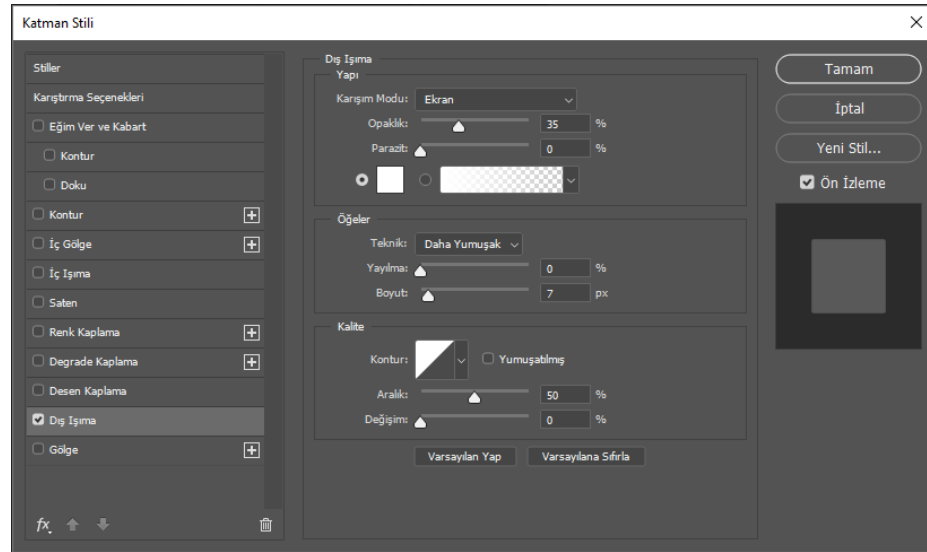
panelindeki dolgu değeri %4 olarak ayarlanır. Bu katmanın stilinde değişiklik yapmak için katman üzerine çift tıklanır. Gelen pencerede **Kontur** efekti seçilir. Bu efekt ekranındayken Boyut: %10, Konum: Dış, Karışım Modu: Kaplama, opaklık %10, renk ise siyah olarak ayarlanır ve Tamam'a tıklanır. Elde edilen tasarım Şekil 14.3'teki gibidir.



Pattern tabakanın eklendiği kısım

Şekil 14.3 Kartvizit Pattern Tabaka

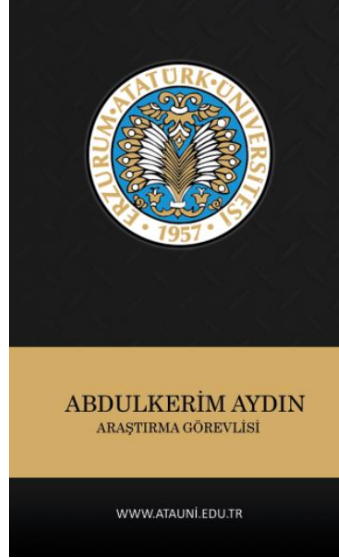
- Bir önceki aşamada tasarlanan pattern tabakanın orta kısmına herhangi bir logo kopyalanıp yapıştırılır. Logonun bulunduğu **katman stili penceresindeki dış ışma efekti** Şekil 14.4'teki gibi düzenlenir.



Şekil 14.4 Kartvizit Logo Dış Işma Efekti

- Kartvizitteki isimliğe arkaplan oluşturmak için dikdörtgen aracı seçilir ve genişliği **655 px ve boyu 245 px olan bir dikdörtgen** oluşturulur. Uyumlu bir tasarım olması açısından logo içinde bulunan renklerden bir tanesi seçilir (örneğin #d2ac67).
- Dikdörtgenin orta kısmına **isim-soy isim (10 punto) ve unvan (6 punto) Century** yazı tipiyle yazılır.

- En alt kısma kartvizitteki web site adresine arkaplan oluşturmak için dikdörtgen aracı seçilir ve *genişliği 655 px ve boyu 155px* olan bir dikdörtgen oluşturulur.
- Alt kısımda çizilen dikdörtgenin orta kısmına web site ismi yazılır. Tasarımın son hali Şekil 14.5'teki gibi olmaktadır.



Şekil 14.5 Kartvizit Tasarımı

Oluşturulan kartvizitin son hali Şekil 14.5'teki gibidir. Kartvizitin üst kısmına pattern bir doku ve üzerine ise logo yerleştirilmiştir. Logonun ön planda olması için siyah bir arka plan üzerine yerleştirilmiştir. Orta kısımda ise siyah ile uyumlu ve üst kısımdaki logonun içinde bulunan bir renk seçilmiştir. Daha sonra ise isim ve soy isim bilgileri üzerine yazılmıştır. En alt kısımda ise ilgili web adresi yazılmıştır. İstenilen bilgiler alt veya orta kısma eklenebilir. Örnekte üst kısım fazlaca geniş tutulmuştur. İstenildiği takdirde bu kısmın yüksekliğinin azaltılması daha uygun olabilir. Diğer bir nokta ise bu görselde isim ve unvan daha büyük web adresi ise daha küçük yazılarak isime daha fazla dikkat çekilmiştir. Çünkü insanlar, kartvizitlerde genel eğilim olarak önce isme daha sonra iletişime odaklanmaktadır. Ayrıca telefon bilgisi de eklenebilir. Üst kısımda siyah renk üzerine pattern tabakanın kullanılması ise logoya ve marka değerine dikkat çekmek için iyi bir yöntem olarak ele alınabilir.

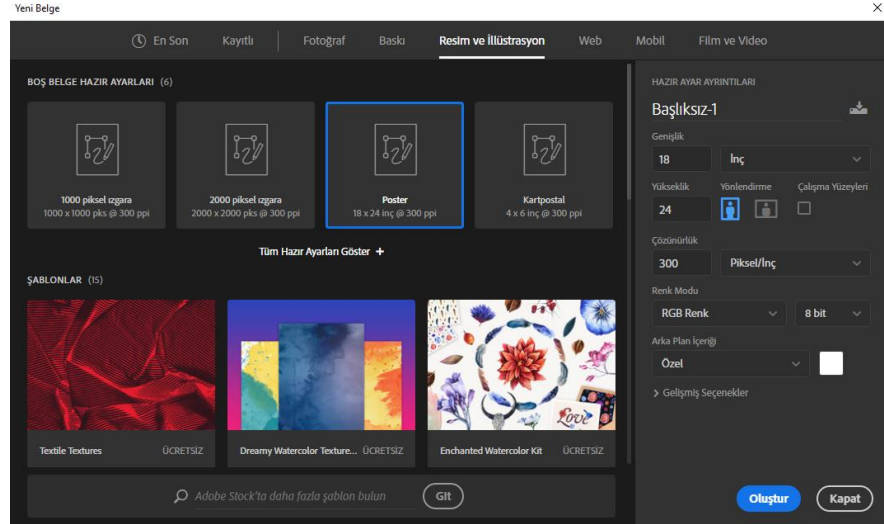
AFİŞ

Afişler; tanıtım veya reklam amaçlı kullanılabilecek önemli tasarımlardır. Tanıtım amacıyla kullanılacağı için özgün olması ve dikkat çekmesi önem taşımaktadır. Bu noktada; Photoshop programında örnek bir afiş tasarımı şu adımlar takip edilerek yapılabilir:

- *Dosya > Yeni* menüsüne tıklanır ve açılan pencerede *“Resim ve İllüstrasyon”* sekmesinden poster boyutu dikey olarak seçilir (Şekil 14.6).



Photoshopta afiş boyutlarını otomatik olarak ayarlamak için Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve açılan pencerede “Resim ve İllüstrasyon” sekmesinden poster boyutu dikey olarak seçilir.



Şekil 14.6 Yeni Afiş Tasarımı Dosya Ayarları

- Tasarıma başlamadan önce afiş oluşturulacak konu ile ilgili görsellerin bazılarının afiş konusu ile ilişkili olacak biçimde Şekil 14.7'deki gibi hazır olması gerekmektedir. Bu görseller tasarım yapılacak konunun içeriğine uyumlu olarak değişebilmektedir. Bu örnekte kâğıt şeklinde bir arkaplan ve kelime bulutu kullanılmıştır.

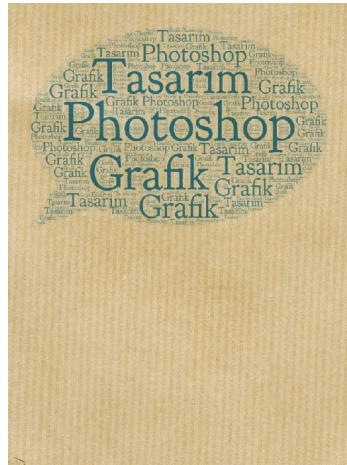


Şekil 14.7'de yer alan ilk görseli benzerindeki tasarımlar "kâğıt doku" anahtar kelimesiyle bulunabilir. İkinci görsel çeşitli biçimlerde "Tagul" isimli web sitede oluşturulabilir.



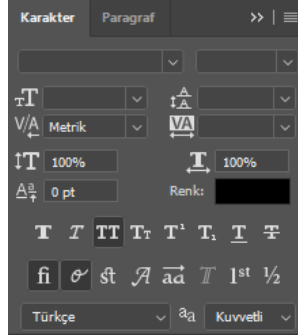
Şekil 14.7 Afiş Tasarımı İçin Hazır Görseller

- Şekil 14.7'de yer alan kâğıt doku görseli **içe aktarılır** ve çalışma dosyasına göre boyutları **Ctrl+T** ile düzenlenir.
- Şekil 14.7'de yer alan kelime bulutu görseli **içe aktarılır** ve doku görselinin üst kısmına boyutlandırılır. Arka planda yer alan beyazlığın gitmesi için **Katmanlar panelinde yer alan "çoğalt"** ayarı seçilir. Elde edilen sonuç Şekil 14.8'deki gibidir.



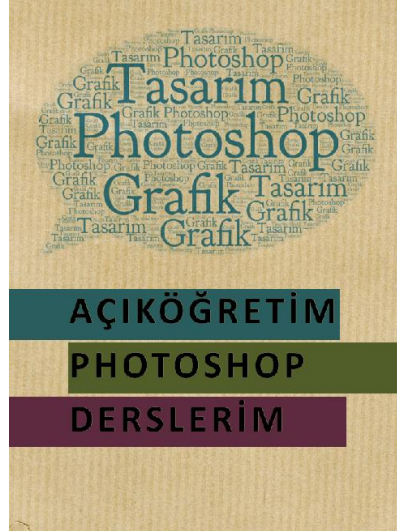
Şekil 14.8 Afiş Tasarımı Üst Kısım

- Afişin orta kısmına “Açık Öğretim Photoshop Dersleri “ ifadesi (Calibri Bold) yazılır. Daha sonra bu metnin ayarları için **Metin > Paneller > Karakter** menüsün takip edilerek açılan panelden Şekil 14.9'daki ayarlar yapılır.



Şekil 14.9 Afiş Tasarımı Metin Ayarları

- Bir önceki maddede yazılan her bir sözcük için dikdörtgen arkaplan eklenir. Bu dikdörtgenlerin rengi tasarım isteğine göre değiştirilebilir. Dikdörtgenlerin yazılardan daha alt bir katmanda olması gerekir. Elde edilen tasarım Şekil 14.10'daki gibidir.

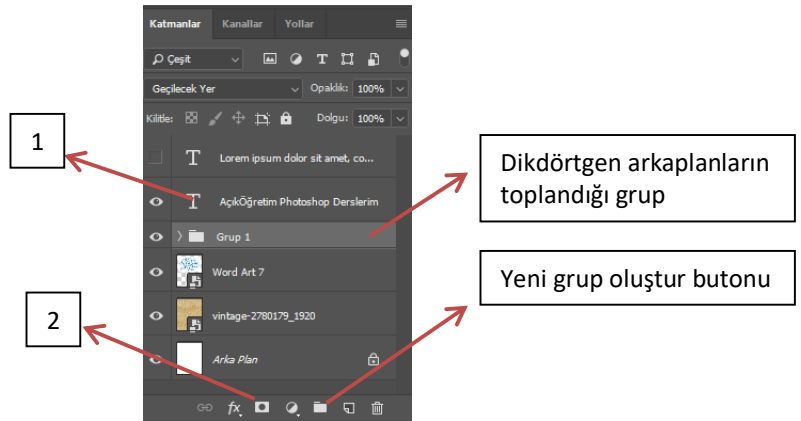


Şekil 14.10 Afiş Tasarımı Orta Kısım

- Arkaya eklenen dikdörtgenler ayrı ayrı katmanlarda bulunmaktadır. Bu katmanların **Ctrl** tuşuna basılı tutularak seçilir ve **Katmanlar panelindeki Yeni Grup Oluştur** butonuna tıklanarak aynı grup içerisine alınır (Şekil 14.11).

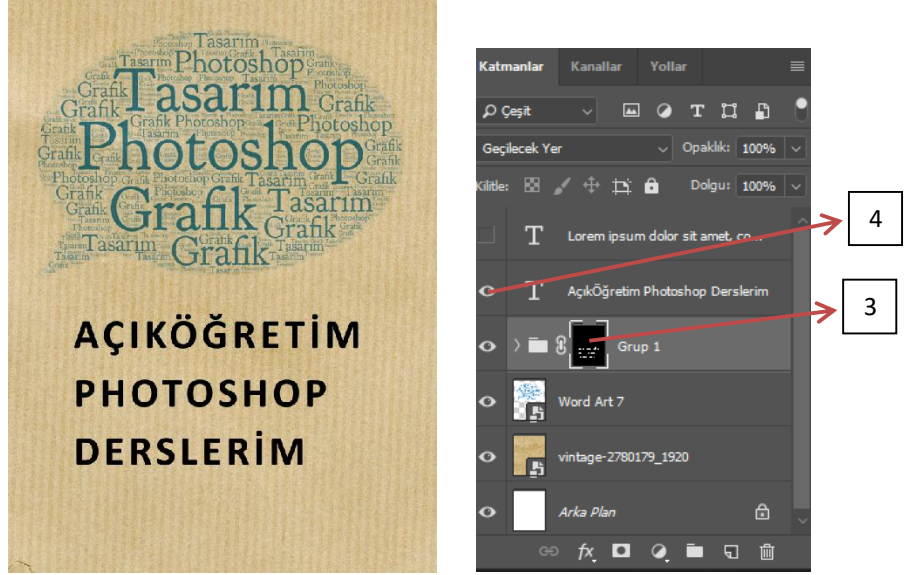


Ctrl tuşuna basılı tutularak farklı katmanlar aynı anda seçilebilir.



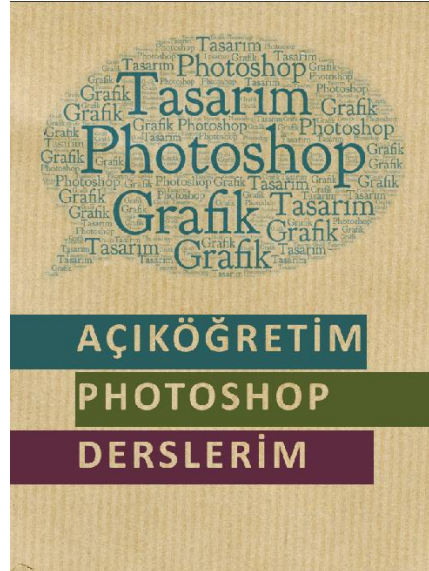
Şekil 14.11 Afiş Tasarımı Katmanlar

- Şekil 14.11’de görülen tasarım dikkate alınarak “Açıköğretim Photoshop derslerim” metnin bulunduğu katmana gelinir ve **Ctrl** tuşu basılıyken 1 nolu okla gösterilen yere tıklanır. Bunu sonucunda metnin etrafının seçili hale geldiği görülecektir. Bu durumdayken Grup1 katmanı (dikdörtgenlerin olduğu katman) seçilir. Ardından 2 nolu **maske** butonuna tıklanır. Görselde yalnızca yazıların kaldığı görülecektir. Görselin ve katmanlar panelinin son durumu Şekil 14.12’teki gibidir.



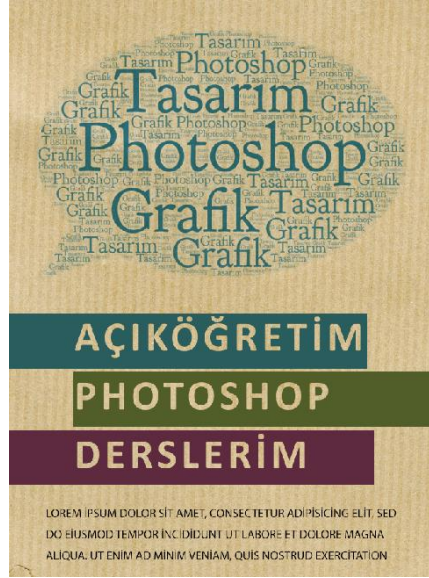
Şekil 14.12 Afiş Tasarımı Orta Kısım ve Katmanlar Durumu

- Şekil 14.12’de belirtilen 3 nolu noktaya çift tıklanır. Ardından karşılın Özellikler panelinde “Ters Çevir” butonuna tıklanır. Daha sonra **Katmanlar** panelindeki 4 nolu noktaya tıklanarak Şekil 14.13’teki sonuç elde edilir. 4 nolu buton, katmanı gizlemek için kullanılmaktadır.



Şekil 14.13 Afiş Tasarımı Orta Kısımın Son Hali

- Son olarak en alt kısma bir yazı bölgesi eklenir ve bu bölgeye **Metin > Lorem İpsum Ögesini Yapıştır** menüsünden hazır bir metin eklenir. Tasarımın son hali Şekil 14.14’deki gibidir.



Şekil 14.14 Afiş Tasarımı Son Hali

Oluşturulan afişin son hali Şekil 14.14'teki gibidir. Afişin üst kısmında arka planı saydam bir kelime bulutu kullanılmıştır. Bu kelime bulutunun konu ile ilişkisi önemlidir. Ayrıca renk seçiminin de diğer bileşenlerle uyumuna görsellik ve etkileycilik açısından dikkat edilmelidir. Orta kısımda ise afişin başlığı niteliğinde üç anahtar kelime kullanılmıştır. Bu kelimeler düz bir şekilde sunulmaktan ziyade maskeleme yöntemleri ile dikkat çekici hale getirilmiştir. Çünkü afişteki asıl amaç bu üç kelime ile ifade edilebilir durumdadır. En alt kısma ise daha küçük puntolarla ve düz bir şekilde gerekli açıklamalar yerleştirilebilir. Afişin geneline bakıldığında orta kısım görselin amacını okuyucuya iletmekte ve dikkatini çekmektedir. Üst kısım ise tasarımsal bütünlüğü desteklemektedir. En alt kısım ise konu ile ilgilenenlere gerekli bilgileri sunmaktadır. Görüldüğü üzere dikkat çekmek için üst kısımdaki görsel ve orta kısımdaki üç kelime daha fazla alanda yer alırken açıklama kısmı en altta ve daha az yer kaplamaktadır. Çünkü ilk öncelikle afişe dikkatin çekilmesi daha sonra ise gerekli bilgilerin okuyucu tarafından öğrenilmesi gerekmektedir.

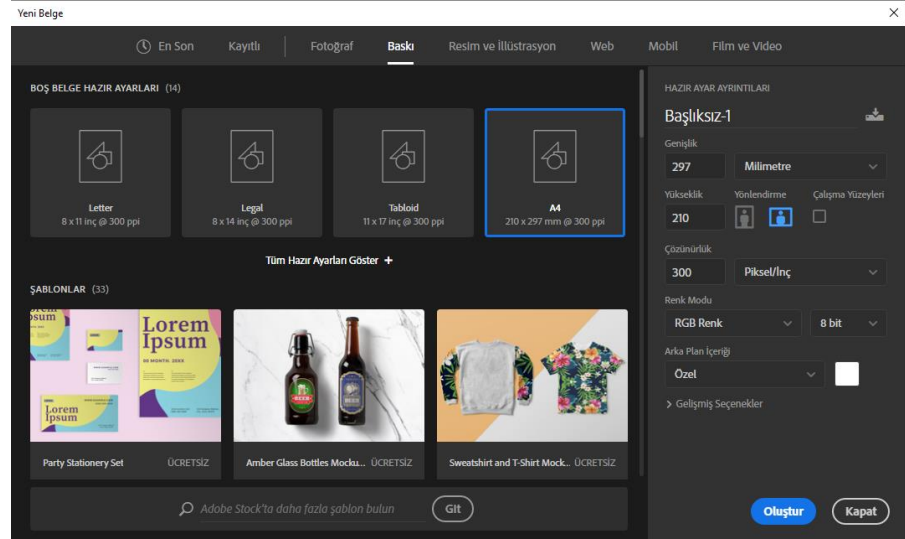
BROŞÜR

Tanıtım amacıyla tasarlanabilecek materyallerden bir diğeri ise broşürlerdir. Afişlerden farklı olarak broşürlerde daha fazla bilgiyi yer verilmektedir. Afişlerde daha ziyade kısa ve etkili bir şekilde tanıtım yapılması hedeflenirken broşürlerde bu tanıtımın yanı sıra bazı bilgilerin okuyucuya etkili bir biçimde verilmesi de hedeflenmektedir. Bu noktada örnek bir broşür tasarımı aşağıdaki maddeler izlenerek oluşturulabilir:

- *Dosya > Yeni* menüsüne tıklanır ve açılan pencerede *“Baskı”* sekmesinden *poster boyutu dikey* olarak seçilir (Şekil 14.15).



Photoshopta broşür boyutlarını otomatik olarak ayarlamak için *Dosya > Yeni* menüsüne tıklanır ve açılan pencerede *“Baskı”* sekmesinden poster boyutu dikey olarak seçilir.



Şekil 14.15 Yeni Broşür Tasarımı Dosya Ayarları

- Tasarlanacak konu ile ilişkili örnek görseller elde edilir. Yapılan örnek broşür tasarımına ilişkin dosyalar Şekil 14.16'daki gibidir.



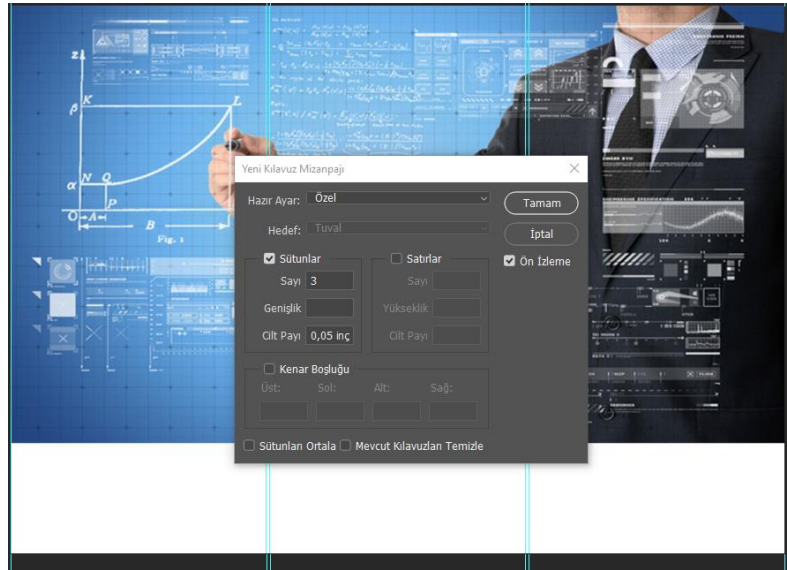
Şekil 14.16.a Hazır Görsel 1 [1]



Şekil 14.16.b Hazır Görsel 2 [2]

Şekil 14.16 Broşür Tasarımında Kullanılan Hazır Görseller

- Öncelikle açılan boş çalışma alanına Şekil 14.16.a'da yer alan görsel alınır ve **Ctrl+T** ile deforme edilerek istenilen büyüklüğe getirilir. Deformasyon yapılırken en boy oranını korumak için **Shift** tuşuna basılı tutulmalıdır.
- Broşür tasarımlarında çalışma alanı üç ayrı kısımdan oluşmaktadır. Bu ayrımı kılavuzlar yardımıyla yapabilmek için **Görünüm > Yeni Kılavuz Mizanpajı** menüsü seçilir. Bu menü seçildiğinde ekrana gelen pencere ve gerekli ayarlamalar Şekil 14.17'deki gibidir.



Şekil 14.17 Broşür Tasarımında Kullanılan Hazır Görseller



Deformasyon işlemlerinde en boy oranını korumak için **Shift** tuşun basılı tutulmalıdır.



Çizilen çeşitli şekillerin özelliklerini düzenlemek için; şekil seçiliyken Pencere > Özellikler menüsü kullanılır.

- Görselde yer alan yuvarlak resimler için maskeleme işlemi yapılmalıdır (Şekil 14.18). Bunun için istenilen büyüklükte bir **Elips** çizilir (araçlar çubuğundan). Daha sonra bu Elipsin üzerine Şekil 14.16.b'de yer alan görsel yapıştırılır. Elipsin içinde olmasını istediğimiz kısım yuvarlakla üst üste olmalıdır. Şekil 14.16.b'de yer alan görselin daha üst katmanda olduğunda dikkat edilmelidir. Şekil 14.16.b'nin yer aldığı katmana sağ tıklanır ve **"Kırpma Maskesi Oluştur"** butonuna tıklanır. Daha sonra Elipsin bulunduğu katman seçiliyken **Pencere > Özellikler** menüsüne tıklanır. Açılan panelden **kontur 5 px** olarak ayarlanır. Bu işlem broşürün orta ve sağ kısımlar için de yapıldıktan sonra elde edilen tasarım Şekil 14.18'deki gibidir. Şekil 14.18'de kılavuz çizgileri bulunmamaktadır. Bu çizgiler **Görünüm > Kılavuzları Temizle** menüsünden yapılmaktadır.



Şekil 14.18 Broşür Tasarımı Kılavuzları Temizleme

- Görselin orta kısmında bulunan yan biçimdeki şekil, **Dikdörtgen aracıyla** çizilen şeklin (Renk: #2b528e) deforme edilmesiyle elde edilebilir (Şekil 14.19).



Şekil 14.19 Broşür Tasarımı Orta Kısım

- Alt kısımda bulunan boşluk için yeni bir dikdörtgen çizilir (Renk: #d8d7d7). Bu dikdörtgenin aşağıda kalan boşluğa uygun bir biçimde eğilebilmesi için **Ctrl+T** ile dönüştürme aracı etkin kılındıktan sonra **Ctrl** tuşuna basarak dikdörtgenin kenarlarını eğmek gereklidir.
- Son olarak afişte istenilen kısımlara metinler veya logolar eklenerek tasarıma son verilir. Broşürdeki kılavuz çizgilerinin olduğu kısımlara **6 px** genişliğindeki çizgiler eklenerek broşürün katlama noktaları belirlenebilir (Şekil 14.20).



Şekil 14.20 Broşür Tasarımı Son Hali

Oluşturulan broşürün son hali Şekil 14.20'deki gibidir. Broşürün arka planında çeşitli görseller kullanılarak belirli bir konsept oluşturulmaya çalışılmıştır. Hedeflenen tasarıma göre bu görseller çeşitlendirilip değiştirilebilir. Orta ve alt sol kısımda ise konu ile ilgili açıklamalara yer verilmiştir. Alt orta kısımda ise logo kullanılmıştır. Orta kısma mavi şerit çekilmesinin avantajı orta ve alt kısımdaki yazıları net bir şekilde ortaya çıkarmak ve tek renkle değil iki veya üç renk kullanarak tasarımı daha canlı hale getirmektir. Sağ ve sol kısımda kullanılan çizgiler ise zaten katlanacak olan broşürdeki kısım ayrımlarını netleştirmektedir.

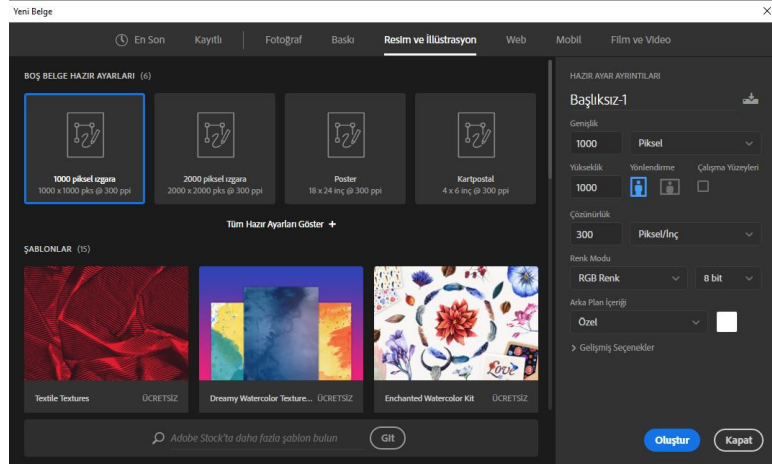
LOGO

Bir önceki başlıklarda afiş ve broşür tasarımı örnekleri ele alınmıştır. Bu iki tasarımın aksine logolar, bir tanıtım yapmaktan ziyade bir markanın veya değerinin simgesi-sembolü değerindedir. Bu sebeple çeşitli marka, kurum ve kuruluşlar logo tasarımlarına önem vermekte ve bazı aralıklarla logosunu güncellemektedir. Bu noktada örnek bir logo tasarımı Photoshop programındaki hazır şekiller kullanılarak şu şekilde yapılabilir:

- **Dosya > Yeni** menüsüne tıklanır ve açılan pencerede **“Resim ve İllüstrasyon”** sekmesinden **1000 piksel ızgara boyutu** dikey olarak seçilir (Şekil 14.21).

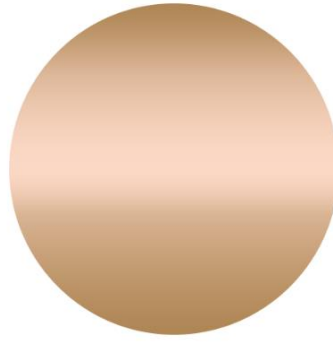


Photoshop'ta logo boyutlarını otomatik olarak ayarlamak için Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve açılan pencerede “Resim ve İllüstrasyon” sekmesinden 1000 piksel ızgara boyutu dikey olarak seçilir.



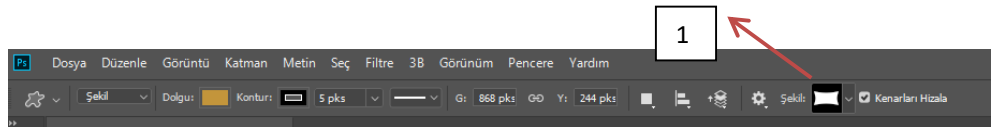
Şekil 14.21 Yeni Logo Tasarımı Dosya Ayarları

- **Shift** tuşuna basılı tutarak bir Elips oluşturulur. Ardından bu katmana çift tıklanarak **Degrade Kaplama** efekti verilir. Degrade'de ortada beyaz ve kenarlarda açık kahverengi (renk kodu: #af8655) kullanılır. Elde edilen tasarım Şekil 14.22'deki gibidir.



Şekil 14.22 Logo Tasarımı Arkaplan

- Araç çubuğundaki özel şekillerden 1 nolu şekil seçilir ve bir önceki adımda çizilen elipsin üstüne çizilir (Şekil 14.23).



Şekil 14.23 Yeni Logo Tasarımı Şekil Seçimi

- Bir önceki adımda çizilen şeklin üzerine **Comic Sans MS Bold** yazı stili ile "ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ" yazılır. Bu katmandayken **Ctrl** tuşuna basılarak katman üzerine tıklanır. Bu işleminden sonra metnin karakterleri seçili hale gelir. Daha sonra bir önceki adımda çizilen şeklin bulunduğu katmana gidilir ve **Katmanlar** panelindeki **maske** tuşuna tıklanır. Daha sonra maske ayarlarında **Ters Çevir** butonuna tıklanır. Son olarak Atatürk Üniversitesi metnin bulunduğu katman pasif hale getirilir. Elde edilen sonuç Şekil 14.24'teki gibi olmalıdır (Burada yapılan maskeleme işlemi afiş tasarımı bölümünde "Açıköğretim Photoshop Derslerim" yazısı eklenirken detaylı olarak ele alınmıştır).



Şekil 14.24 Logo Tasarımı Orta Kısım

- Logolarda bulunması gereken en önemli özelliklerden birisi de tasarlandığı konu ile bir ilişki bulundurmasıdır. Burada ele alınana örnekte Erzurum’da bulunan Atatürk Üniversitesi’nin logosu üzerinde çalışılmaktadır. Bu sebeple Erzurum ilini anımsatacak bir figürün logoda bulunması isabetli olacaktır. Buradan hareketle logonun üst kısmına çift minarelerin hazır bir silüeti eklenebilir. Daha sonra bu görselin bulunduğu katmana çift tıklanarak arka planda bulunan renklerle *Degrade Kaplama* özelliğinin eklenmesi ile Şekil 14.25’teki gibi bir sonuç elde edilebilir.



Şekil 14.25 Logo Tasarımı Üst Kısım

- Son olarak logonun alt kısmına üniversite ile ilgili bilgilerin elde edilebileceği web site adresi *Century* yazı tipiyle eklenebilir (Şekil 14.26).



Şekil 14.26 Logo Tasarımı Son Hali

Oluşturulan logonun son hali Şekil 14.26’daki gibidir. Logo tasarımının olabildiğince net, çarpıcı ve temsil ettiği kurumu ifade eder biçimde olması gerekmektedir. Bu sebeple üst kısımda Erzurum’da bulunan çift minareli medrese görseli kullanılmıştır. Kullanılan renkler ve şekiller uyumlu ve etkili olacak biçimde seçilmelidir. Adeta bir yetenek olarak görülen ve sıkça yarışmalara konu olan logo tasarımında her zaman için daha iyi ve daha kötü tasarımlar ortaya çıkarmak mümkün olabilmektedir. Bu sebeple “iyi” logo tasarlamak için; tasarım konularına ilgi duymak ve söz konusu yarışmalara katılmak önerilebilir.

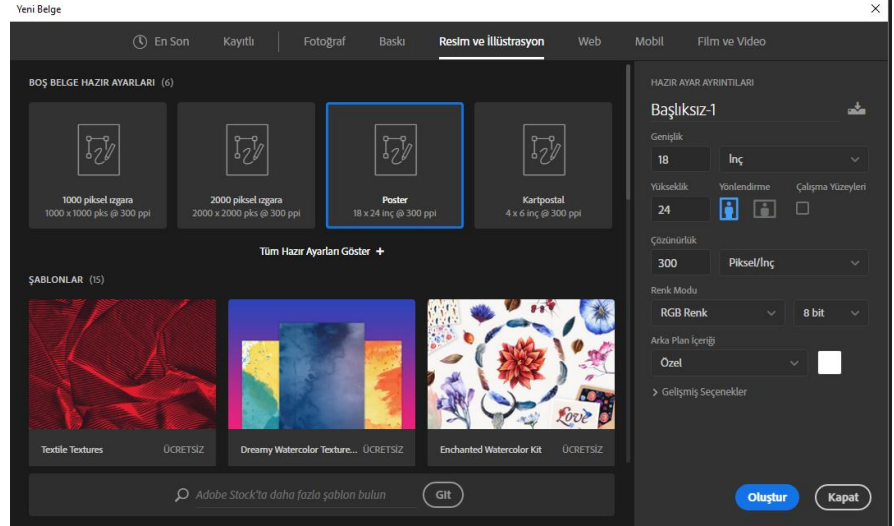


Logolar, temsil ettiği kurumu etkili bir biçimde ifade edebilmelidir.

İNFOGRAFİK

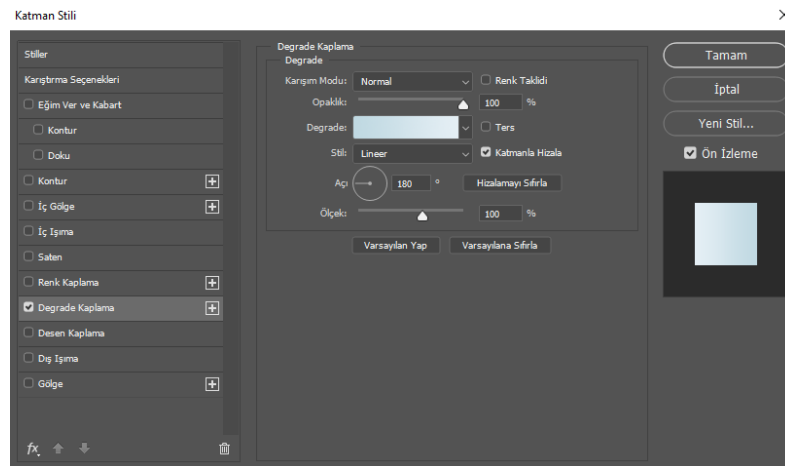
İnfografik kelimesi *info (bilgi)* ve *grafik* kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır. Bu görsellerde asıl amaç; materyaldeki bilgiyi, okuyucuya etkili bir şekilde iletmektir. Dolayısıyla infografik tasarımlarının olabildiğince kısa, net, açık, anlaşılır ve etkili olması büyük önem taşımaktadır. Bu noktada örnek bir infografik tasarımı aşağıdaki adımlar izlenerek yapılabilir.

- *Dosya > Yeni* menüsüne tıklanır ve açılan pencerede *“Resim ve İllüstrasyon”* sekmesinden *poster boyutu dikey* olarak seçilir (Şekil 14.27).



Şekil 14.27 Yeni İnfografik Tasarımı Dosya Ayarları

- Katmanlar sekmesinde bulunan *Arka plan* katmanına çift tıklanır ve karşımıza çıkan pencere onaylanır. Bu işlem arka plana stil eklenebilmesini sağlamaktadır. Daha sonra bu katmana yeniden çift tıklanır ve Şekil 14.28'deki gibi beliren ekrandaki ayarlarla arka plana *Degrade Kaplama* efekti verilir. (Degrade'de iki farklı renk kullanılmıştır bu renklerin kodları: #c0d9e2 ve #e5eff5)



Şekil 14.28 İnfografik Tasarımı Arkaplan Degrade

- Görselin sol kısmına Şekil 14.29'da belirtildiği gibi farklı renklerde altı tane altıgen (araç çubuğunda şekiller sekmesindedir, kenar sayısı 6 olarak ayarlanmalıdır) çizilir.



Şekil 14.29 İnfografik Tasarımı Arkaplan Degrade

- Şekil 14.29'daki altıgenleri çevreleyen bir yarım daire oluşturmak için, *Shift* tuşuna basını tutarak bir *Elips* şekli çizilir. Shift tuşuna basılı tutulmasının amacı bir çember elde etmektir. Elipsin yer aldığı katman seçiliyken *Pencere > Özellikler* panelinden *kontur değeri 20 px ve dolgu değeri 0 px* yapılır. Bu durum yalnızca dış çizgisi olan ve içi boş bir çember elde edilmesini sağlamaktadır. Çemberin sol yarısı seçilip (araç çubuğundaki seçim aracı ile seçilebilir) silindikten sonra Şekil 14.30'teki gibi bir sonuç elde edilmektedir.

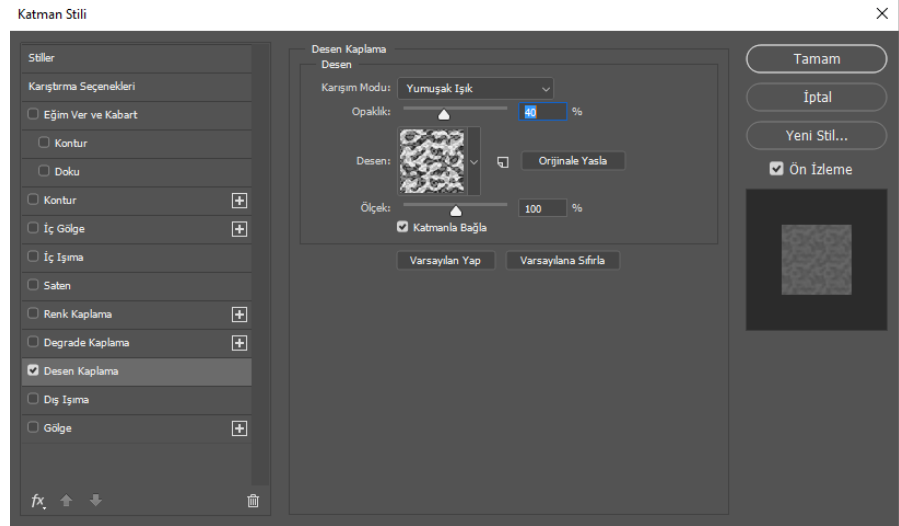


Şekil 14.30 İnfografik Tasarımı Yarım Çember

- Daha önceki aşamalarda çizilen altı tane altıgen aynı grup içerisine alınır. Aynı grup içine almak için bu katmaları *Ctrl* tuşu basılı tutarak seçip daha sonra *Katmanlar* panelindeki *yeni grup oluştur* butonuna tıklanmalıdır. Ardından gruba çift tıklanılarak bu grubun stili için Şekil 14.31'deki ayarlar yapılmalıdır. Bu ayar altıgenlerde üzerinde bir desen oluşmasını sağlayacaktır.



Şekil çizerken simetrik sonuçlar elde etmek için Shift tuşu kullanılmaktadır.



Şekil 14.31 İnfografik Tasarımı Altıgenler Desen Kaplama

- Altıgenlerin içerisine simge yerleştirmek için *Emojione* yazı stili seçilir. Her bir altıgenin içine Şekil 14.32’te görüldüğü gibi harfler sırasıyla yazılır. Bu harflerin yazımı için *Emojione* yazı stili seçiliyken *Metin > Paneller > Glifler Paneli* seçilir ardından açılan paneldeki özel karakterler sırasıyla seçilip ilgili altıgenin içine sürüklenip bırakılmalıdır. Yazılan karakterler *100 punto* olarak ayarlanmıştır.



Şekil 14.32 İnfografik Tasarımı Emojile Kullanımı

- Daha sonra Şekil 14.33’te görünen yarım çember üzerindeki küçük daireler, sağ üst kısımdaki soluk biçimdeki dünya haritası ve alt tarafta bulunan küçük dikdörtgenler eklenmelidir. Küçük daireler için öncelikle *Shift* tuşuna basılı tutularak küçük bir *Elips* çizilir. Ardından *Pencere > Özellikler* menüsünden açılan ekrandan kontur değeri-rengi ve dolgu rengi belirlenir. Bu oluşturulan küçük daire kopyalanıp gerekli yerlere yapıştırılır. Sağ üst kısımdaki dünya haritası için hazır bir dünya haritası görseli içe aktarılır. Aktarılan bu görsel Katmanlar panelindeki *opaklık değeri %30’a* (veya tasarımınız için doğru bulduğunuz oran) ayarlanır. Alt kısımda bulunan dikdörtgenler için öncelikle bir dikdörtgen çizilir ve istenilen



Glifler panelini açmak için Metin > Paneller > Glifler Paneli menü sıralaması takip edilmelidir.

yerlere kopyalanır. Bu dikdörtgenlerin hepsi bir grup içerisinde toplanılır. Bu gruba çift tıklanır ve *Degrade Kaplama* efekti uygulanır. Degrade kaplama için *beyaz ve arka plandan herhangi bir rengin* kullanılması daha uyumlu sonuçlar verebilir. Bu işlemlerin ardından elde edilen sonuç Şekil 14.33'teki gibidir.



Şekil 14.33 İnfografik Tasarımı Arkaplandaki Ögeler

- Son olarak Şekil 14.34'te yer alan metinler eklenir. Yazı stilleri *Open Sans Bold*, başlıklar 48 ve açıklamalar 18 punto olarak ayarlanabilir.



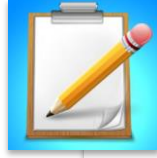
Şekil 14.34 İnfografik Tasarımı Son Hali

Oluşturulan infografiğin son hali Şekil 14.34'deki gibidir. Görüldüğü üzere arka plan hem tamamen boş bırakılmamış hem de yerleştirilen görsellerin ön planda olması (opaklık değerlerin düşürülüp ayarlanılarak) engellenmiştir. Bu şekilde maddeler halinde yazılan bilgilerin dikkat çekmesi sağlanabilir.



Nesneleri daha soluk biçimde göstermek için opaklık değeri düşürülmelidir.

İnfografiklerde bilgi verilmesi amaçlanmaktadır. Fakat bu bilgileri sadece metin şeklinde vermekten kaçınmak gerekmektedir. Bunun yerine örnekte de yer aldığı üzere maddeler veya görseller kullanılabilir. Diğer tasarım örneklerinde olduğu gibi infografik tasarımlarında da renk uyumu, bütünlük gibi görsellik açısından önemli konulara dikkat edilmelidir.



Bireysel Etkinlik

- Bireysel kartvizitinizi hazırlayınız.
- Bulunduğunuz kurumda herhangi bir konunun duyurusuna yönelik broşür hazırlayınız.
- İnternet üzerinde logo tasarımı yarışmalarını takip edip üç tane yarışmaya katılınız.
- Grafik tasarım dersindeki herhangi bir ünitenin bir konusunu infografik ile özetleyiniz.



Özet

- Afişler; tanıtım veya reklam amaçlı kullanılabilecek önemli tasarımlardır. Tanıtım amacıyla kullanılacağı için özgün olması ve dikkat çekmesi önem taşımaktadır
- Afiş ve broşürlerin aksine logolar, bir tanıtım yapmaktan ziyade bir markanın veya değerın simgesi-sembolü değerindedir.
- İnfografik kelimesi info (bilgi) ve grafik kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır. Bu görsellerde asıl amaç; materyaldeki bilgiyi, okuyucuya etkili bir şekilde iletmektir.
- Çizilen dikdörtgenin ayarları Pencere > Özellikler menüsüne tıklandığında açılan panelden düzenlenebilir.
- Afiş yapımı için; Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve açılan pencerede “Resim ve İllüstrasyon” sekmesinden poster boyutu dikey olarak seçilir.
- Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur
- Her bir çalışma dosyasını ayrıca düzenleyebilmek için katmanlarla ve gruplarla çalışılması gerektiği unutulmamalıdır. Yeni bir arkaplan katmanı oluşturulur.
- Çeşitli şekiller ve yazılar oluşturularak eklenir. Şekilleri deforme etmek için Ctrl+T kullanılır. Deformasyon yapılırken en boy oranını korumak için Shift tuşuna basılı tutulmalıdır.
- Şekillerin ayarları Pencere > Özellikler menüsüne tıklandığında açılan panelden düzenlenebilir.
- Kopyala yapıştır işlemi için; Düzen>Kopyala menüsünden kopyalanıp Düzen>yapıştır menüsünden asıl dosya üzerinde ayrı bir katmana yapıştırılır.
- Bir görseli diğer görselin üzerine maske olarak eklemek için o görselin bulunduğu katmana sağ tıklanıp “Kırpma Maskesini Oluştur” seçilir.
- Bir katmana efekt vermek için o katma sağ tıklanıp Katman Stili penceresi açılır ve bu pencerede istenen ayarlar yapılır.
- Dikdörtgen, elips, kare gibi şekiller araç çubuğundan seçilerek sürükleme yöntemiyle çizilebilir.
- Zemini beyaz ve üzerindeki yazıların renkli olan bir görselin arkaplanını yok etmek için Katmanlar panelinde yer alan Çoğalt ayarı seçilir.
- Bir metnin karakter ayarları için Metin > Paneller > Karakter menüsün takip edilerek açılan panelden yapılmaktadır.
- Dikdörtgen, elips, kare gibi şekiller araç çubuğundan seçilerek sürükleme yöntemiyle çizilebilir.
- Ctrl tuşuna basılı tutarak farklı katmanlar aynı anda seçilerek gerekli işlemler yapılabilir.
- Metin > Lorem İpsum Ögesini Yapıştır menüsünden hazır bir metin eklenir.
- Çalışma alanını kılavuzlar yardımıyla bölebilmek için Görünüm > Yeni Kılavuz Mizanpajı menüsünden gerekli ayarlar yapılabilir.
- Maske eklemek için katmanlar panelindeki maske butonu kullanılabilir.
- Özel karakterle ilgili ayarlar Metin > Paneller > Glifler Paneli menüsün takip edilerek beliren ekrandan yapılabilir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Photoshop programında yeni bir dosya açma işlemi aşağıdaki menülerden hangisinden yapılmaktadır?
 - a) Dosya
 - b) Düzenle
 - c) Görüntü
 - d) Katman
 - e) Metin
2. “Bir kişinin veya kurumun tanıtım amacıyla iletişim bilgilerini paylaştığı belgeye..... denilmektedir?”
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
 - a) Kartvizit
 - b) Afiş
 - c) Broşür
 - d) Logo
 - e) İnfografik
3. Bir arkaplan için “Solid Renk” özelliği aşağıdaki panellerden hangisinden verilebilir?
 - a) Özellikler
 - b) Yollar
 - c) Karakter
 - d) Katmanlar
 - e) Kanallar
4. Photoshop’ta çizilen bir dikdörtgenin yükseklik ve genişliği ile ilgili ayarların düzenleneceği ekran aşağıdaki menülerden hangisinde bulunmaktadır?
 - a) Pencere > Ayarlar
 - b) Pencere > Özellikler
 - c) Düzenle > Ayarlar
 - d) Düzenle > Özellikler
 - e) Kanallar > Katmanlar
5. Photoshop’ta kopyala ve yapıştır işlemleri aşağıdaki hangi menüden yapılmaktadır?
 - a) Dosya
 - b) Düzenle
 - c) Görüntü
 - d) Katman
 - e) Filtre

6. Herhangi bir katmana çift tıklandığında Katman Stili penceresi ekrana gelmektedir. Bu ekranda aşağıdaki efektlerden hangisi yoktur?
 - a) Kontur
 - b) İç Gölge
 - c) İç Işıma
 - d) Dışı Işıma
 - e) Dış Gölge
7. Üzerinde yazı bulunduran görselin beyaz arkaplanını yok etmek için “Çoğalt” komutu kullanılabilir. Çoğalt komutu aşağıdaki panellerden hangisinde bulunmaktadır?
 - a) Özellikler
 - b) Yollar
 - c) Karakter
 - d) Katmanlar
 - e) Kanallar
8. Bir metnin; punto, yazı stili, karakter genişliği gibi özellikleri düzenlemek için aşağıdaki menü sıralamalarından hangisini takip etmek gerekmektedir?
 - a) Metin > Özellikler
 - b) Metin > Ayarlar > Karakter Ayarları
 - c) Metin > Paneller > Karakter
 - d) Yazı Stili > Düzenle > Karakter
 - e) Yazı Stili > Ayarlar > Karakter
9. Farklı katmanları aynı anda seçebilmek için aşağıdaki kısa yol tuşlarından hangisini kullanmak gerekir?
 - a) Shift
 - b) Alt
 - c) Ctrl
 - d) Alt Gr
 - e) Windows
10. Lorem İpsum Ögesini Yapıştır sekmesi aşağıdaki menülerden hangisindedir?
 - a) Pencere
 - b) Görünüm
 - c) Düzen
 - d) Giriş
 - e) Metin

Cevap Anahtarı

1.a, 2.a, 3.d, 4.b, 5.b, 6.e, 7.d, 8.c, 9.c, 10.e

YARARLANILAN KAYNAKLAR

[1] İncimages (2018). 13 Haziran tarihinde https://www.incimages.com/uploaded_files/image/970x450/getty_515594438_332858.jpg adresinden erişilmiştir.

[2] Study (2018). 13 Haziran tarihinde https://study.com/cimages/course-image/business-math_118287_large.jpg adresinden erişilmiştir.