

GRAFİK VE CANLANDIRMA

Grafik formatları genel olarak iki ana kategoride toplanır. Bunlar; **Bitmap grafikler ve Vektörel (Raster) grafiklerdir.**

Web ortamında kullanılacak grafiklerin hızlı yüklenmesi için insan gözünün ayırt edemeyeceği seviyede bir kayıpla sıkıştırma yapan ve dosyaları küçük ebatlara düşüren bir grafik formatına ihtiyaç varken, masaüstü yayıncılık için baskıda görüntüden taviz vermeyen bir grafik formatına ihtiyaç duyulur. Bu açıdan değişik sıkıştırma yöntemleri kullanan ya da renk derinliğine göre çeşitli formlara giren grafik biçimleri geliştirilmiştir.

Bilgisayarda hazırlanan resim formatları temelde ikiye ayrılır:

- ✓ Pixel tabanlı resimler (Bitmap Picture)
- ✓ Vector tabanlı resimler (Vectorel Picture)



1. Pixel tabanlı resimler (Bitmap Picture)

"Piksel" terimi, "picture element" kelimelerinin kısaltmasıdır.

Piksel, dijital görüntülerin temel yapı taşıdır ve her biri bir renk veya tonu temsil eden noktalardır. Bitmap, bu piksellerin kullanıldığı ve her birinin renginin ve konumunun ayrı ayrı belirlendiği bir görüntü türünü ifade eder.

Bitmap grafiklerin avantajları

- ✓ Bitmap grafikler milyonlarca renk değişimi alabilir.
- ✓ Bitmap grafiklerde piksellerin her birine müdahale edebilirsiniz. Bu sayede fotoğrafçılar veya fotoğraflara rötuş işlemini kolay bir şekilde yapabilmektedir.

Bitmap grafiklerin dezavantajları

- ✓ Bitmap grafiğin sahip olduğu çözünürlükten daha aşağı bir çözünürlüğe getirildiğinde pikseller kaldırıldığı için orijinal görüntüsünü kaybeder.
- ✓ Bitmap grafikler özel dosya biçimleri dışında (Photoshop programların kullandığı .psd dosya türü gibi) katman bilgileri içermezler. Bu yüzden düzenlenmesi vektör grafiklere nazaran zordur
- ✓ Bitmap grafikler vektör grafiklere nazaran bilgisayarda dosya boyutu olarak daha fazla yer kaplar

Bitmap resimler üretebilmek için:

- ✓ Adobe Photoshop
- ✓ Corel PaintShop Pro
- ✓ GimpShop (Açık Kaynak Kodlu-Ücretsiz) gibi programlar kullanılabilir

Yaygın olarak kullanılan piksel tabanlı dosya uzantıları:

1. **JPEG** (Joint Photographic Experts Group): JPEG, sıkıştırılmış piksel tabanlı bir görüntü dosya biçimidir. Fotoğraflar ve web grafikleri için sıkça kullanılır. Genellikle ".jpg" uzantısıyla gelir.
2. **PNG** (Portable Network Graphics): PNG, sıkıştırılmamış veya kayıpsız sıkıştırılmış piksel tabanlı **görüntüler için yaygın** olarak kullanılır. Şeffaf arka planı destekler ve web grafiklerinde sıkça kullanılır. ".png" uzantısıyla gelir.
3. **GIF** (Graphics Interchange Format): GIF, sınırlı renk paletleri ve animasyon yetenekleri ile bilinen bir piksel tabanlı dosya biçimidir. Web'de animasyonlu resimler için kullanılır. ".gif" uzantısıyla gelir.
4. **BMP** (Bitmap Image File): BMP, kayıpsız piksel tabanlı görüntüler için kullanılır. Genellikle Windows işletim sistemi ile ilişkilendirilir. ".bmp" uzantısıyla gelir.
5. **TIFF** (Tagged Image File Format): TIFF, yüksek kaliteli piksel tabanlı görüntüler için kullanılır. Basılı grafikler, fotoğraflar ve profesyonel tasarımlar için tercih edilir. ".tiff" veya ".tif" uzantısıyla gelir.
6. **PSD** (Photoshop Document): PSD, Adobe Photoshop tarafından kullanılan ve katmanları, metinleri ve diğer düzenlemeleri içeren piksel tabanlı bir dosya biçimidir. ".psd" uzantısıyla gelir.
7. **JPEG 2000** JPEG 2000, geleneksel JPEG'den daha iyi sıkıştırma yeteneklerine sahip piksel tabanlı bir dosya biçimidir. ".jp2" veya ".j2k" uzantıları kullanılabilir.
8. **RAW** Dijital kameralar tarafından kaydedilen görüntülerin işlenmemiş, sıkıştırılmamış ve orijinal veri formatını ifade eder. RAW dosyaları, kameranın sensöründen doğrudan alınan veriyi içerir ve bu veri, daha sonradan düzenleme ve işleme için kullanılabilir. RAW dosyaları, görüntü düzenleme yazılımları (örneğin Adobe Camera Raw veya Lightroom) aracılığıyla işlenebilir. Bu sayede renk dengesi, pozlama ve diğer ayarlar sonradan değiştirilebilir.
9. **WEBP** 2010 yılında piyasaya sürülen WebP nispeten daha yeni bir formattır. Google, internette yükleme sürelerini daha hızlı hale getirme misyonunun bir parçası olarak WebP formatını kullanıma sundu. WebP, web sitelerinin PNG ve JPEG gibi geleneksel formatlardan çok daha küçük dosya boyutlarıyla yüksek kaliteli görüntüleri göstermesini sağlar. GIF'ler animasyonlar için uzun zamandır ana format olarak görülse de WebP dosyaları bunlar için bir alternatif sunar.

2.Vector tabanlı resimler (Vectorel Picture)

Vektör grafikler, matematiksel şekiller ve çizgiler kullanılarak oluşturulur ve her boyutta kayıpsız bir şekilde ölçeklenebilir grafik türüdür. Vektör grafikler kartezyen koordinat sisteminde x, y veya x, y, z düzlemlerinde sonsuz döngü içerisinde olabilir. Grafik tasarımcıları hazırladıkları logo, afiş, broşür, kurumsal kimlik, ikon tasarımı vb gibi çalışmaların birçoğunu vektör çizim yapılabilen grafik tasarım programları aracılığı ile yapmaktadırlar.



Vektör grafiklerin avantajları

- ✓ Vektör grafikler farklı boyutlar ve farklı renklerde üretilmesi gereken çalışmalarda kullanmak için idealdir. Örneğin: bir Vektörel görsel çalışması büyük bir ilan tahtası için büyütülüp kullanılabilir. Aynı zamanda istenilen derecede küçültülüp kalite kaybı olmaksızın bir kartvizit üzerine de basılabilir. Çalışmanın görsel olarak detayları her iki durumda da kayba uğramaz.
- ✓ Vektör grafikler gerektiğinde Bitmap haline kolaylıkla getirilebilir.
- ✓ Vektör grafikler istenildiğinde büyütülebilir, nesneler yeniden renklendirilebilir, nesneler yeniden şekillendirilebilir.
- ✓ Dosya boyutu olarak daha az yer kaplar.

Vektör grafiklerin dezavantajları

- ✓ Vektörel grafik çalışmalarında görsel olarak fotoğraf kalitesinde çok yüksek çözünürlüklü olarak hazırlanamaz.
- ✓ Tasarımınızı fotoğraf kalitesine taşıyamazsınız.

Vektörel resimler üretebilmek için:

- ✓ Adobe Illustrator (dosya uzantısı .ai'dir),
- ✓ Corel Draw (dosya uzantısı .cdr'dir.)
- ✓ Freehand dosya uzantısı .fh(X)'dir
- ✓ Inkscape dosya uzantısı .svg'dir (Açık Kaynak Kodlu-Ücretsiz) gibi programlar kullanılabilir

NOT: Vektörel formatın tek zayıf yönü tasarımınızı hiçbir zaman fotoğraf kalitesine taşıyamazsınız. Vektörel formatın aksine bitmap grafiğin çözünürlük sorunu vardır ve sadece üretilen boyutta kullanılabilir.

Yaygın olarak kullanılan vektörel dosya uzantıları:

1. **AI** (Adobe Illustrator): Adobe Illustrator tarafından oluşturulan vektör grafikler bu uzantıyla kaydedilir. AI dosyaları, katmanlar, şekiller ve metinler gibi vektörel öğeleri içerir.
2. **EPS** (Encapsulated PostScript): EPS, vektör grafikleri ve metinleri depolamak için kullanılan bir dosya biçimidir. Genellikle yazdırılabilir grafikler ve tasarımlar için tercih edilir.
3. **SVG** (Scalable Vector Graphics): SVG, web üzerinde kullanılan vektör grafiklerin standart bir biçimidir. Tarayıcılar tarafından desteklenir ve web tasarım projelerinde sıkça kullanılır.
4. **PDF** (Portable Document Format): PDF, vektör ve piksel tabanlı grafikleri içerebilen bir çok yönlü belge biçimidir. PDF dosyaları aynı zamanda metin, resim ve diğer içerikleri içerebilir.
5. **CDR** (CorelDRAW): CorelDRAW yazılımıyla oluşturulan vektör grafikler CDR uzantısıyla kaydedilir. CorelDRAW, Adobe Illustrator'a alternatif bir vektör grafik tasarım yazılımıdır.
6. **DXF** (Drawing Exchange Format): AutoCAD ve diğer CAD (Computer-Aided Design) yazılımları tarafından kullanılan bir dosya biçimidir. DXF dosyaları, 2D ve 3D vektör çizimlerini saklar.
7. **WMF/EMF** (Windows Metafile/Enhanced Metafile): WMF ve EMF dosyaları, Windows işletim sistemi ve uygulamaları için vektör grafikleri saklamak için kullanılır.
8. **DWG** (AutoCAD Drawing): AutoCAD yazılımı tarafından kullanılan DWG dosyaları, karmaşık teknik çizimler ve tasarımları içerir. Bu dosya biçimi genellikle mühendislik ve mimarlık projelerinde kullanılır.

Çözünürlük

Görüntüyü oluşturan piksel sayısı "çözünürlük" ile ifade edilmektedir. Çözünürlük, görüntüyü oluşturan piksel yoğunluğudur.



Ekran Çözünürlüğü:

Bir ekranın çözünürlüğü, piksel cinsinden genişlik ve yükseklik ölçüleriyle ifade edilir. Örneğin, "1920x1080" ifadesi, genişliği 1920 piksel ve yüksekliği 1080 piksel olan bir ekranın çözünürlüğünü temsil eder. Genellikle "ppi" (pixels per inch) ile ölçülür.

Daha yüksek çözünürlüklü ekranlar, daha fazla piksel kullanarak daha fazla ayrıntı sunarlar ve genellikle daha net görüntüler sunarlar.

Görüntü Çözünürlüğü:

Görüntü çözünürlüğü, bir dijital görüntünün veya fotoğrafın piksel sayısını ifade eder. Daha yüksek çözünürlük, daha fazla piksel içeren daha ayrıntılı görüntüler demektir.

Dijital kameralar ve tarayıcılar, görüntü çözünürlüğünü **megapiksel (MP)** olarak ölçerler. Örneğin, 12 MP bir kamera, her resminde 12 milyon piksel kullanır.

Baskı Çözünürlüğü:

Baskı çözünürlüğü, bir dijital görüntünün kağıda veya diğer fiziksel medya taşıyıcısına basıldığında kullanılan piksel yoğunluğunu ifade eder. Genellikle "dpi" (dots per inch) ile ölçülür.

Daha yüksek baskı çözünürlüğü, daha net ve keskin baskılar sağlar.

NOT: Yüksek çözünürlük, daha fazla ayrıntı, netlik ve kalite sunar, ancak daha fazla bellek ve işlemci gücü gerektirebilir.

Renk Modu (Color Mode):

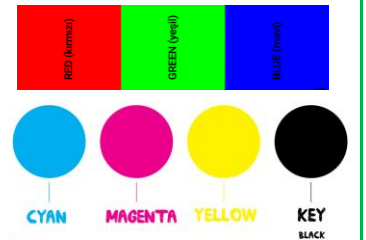
Photoshop belgeleri farklı renk modlarıyla çalışabilir ve her renk modu, renklerin nasıl işlendiğini ve görüntülendiğini etkiler. En yaygın renk modları şunlardır:

RGB (Red, Green, Blue): Bu renk modu, web ve ekran görüntüleri için kullanılır. Renkler, kırmızı, yeşil ve mavi renklerinin birleşimiyle oluşturulur.

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black): Bu renk modu, baskı projeleri için kullanılır. Renkler, siyah (Key) ve siyah olmayan (Cyan, Magenta, Yellow) mürekkep renkleriyle temsil edilir.

Grayscale (Gri Tonlama): Bu renk modu, yalnızca siyah ve beyaz tonlarını kullanır ve renkleri sadece ton farklarıyla ifade eder.

- ✓ Bir görseldeki piksellerin belli bir boyutu yoktur ve bulunduğu alandaki piksel sayısına göre değişir.
- ✓ Her pikselin hangi renkte olduğu yazılarak kaydedilir.
- ✓ Resimdeki piksel sayısı arttıkça o resmin kalitesi de artar.
- ✓ Piksel sayısı arttıkça dosyanın boyutu da artar. (kilobyte, megabyte..)
- ✓ Renk bilgisini saklamak için 16 bitlik, 24 bitlik ya da 32 bitlik renk sistemleri kullanılmaktadır. 24bitlik bir sistemdeki renk kodu "0111010110110001011011101" şeklindedir.
- ✓ Yazılım dillerinde bu renk kodları 16'lık sayma sistemi ile belirtilir. Örneğin:
000000 : siyaha karşılık gelir. FFFFFFFF : beyaza karşılık gelir. 56ff56 : yeşilin bir tonudur.



Photoshop

Photoshop programı 1987 yılında Thomas Knoll ve Jhon Knoll kardeşler tarafından tasarlanmıştır. Yaklaşık bir yıl sonra Adobe firması programın lisansını satın alır. 1989-90 döneminde ise ilk sürümü piyasaya sunulmuştur. Adobe Photoshop pixel tabanlıdır ancak vektörel işlemlerde yapılabilir. Eylül 1988'de Adobe yazılımın lisansını satın aldı ve program piyasaya sürüldü. Adobe Photoshop'un en son sürümü **Eylül 2023'de yayınlanan 25.1** sürümüdür.

Photoshop programıyla dijital yani bilgisayar ortamında depolanmış bir fotoğrafın boyutunu küçültme, parlaklığını artırma, istenmeyen bir cismi resmin içerisinden kaldırma, kontrastını artırma, bulanıklığını giderme, resme perspektif kazandırma gibi daha birçok işlem yapılabilir. Filtreler yardımıyla tek dokunuşla resimlere çok farklı efektler verilebilir.

Kendi içinde entegre biçimde çalışan ve yeni veya gelişmiş özellikler sunan, Photoshop'tan bağımsız olarak geliştirilen ve dağıtılan eklentiler (plug-ins) yüklenerek özellik seti genişletilebilir.

Photoshop kullanarak etkili, görsel anlamda kaliteli Web Siteleri tasarlayabilir, 3D animasyonlar oluşturabilir, RAW (Resmin DigitalNegatifi)formatlı resimleri photoshopta işleyerek kullanabilirsiniz.(CS5 ile birlikte gelen Camera RAW 6.0 yazılımı birçok fotoğraf makinesini desteklemektedir.)

Photoshop CS2 sürümünden itibaren, "Smart Object" yani Akıllı Nesne adında geliştirilmiş, vektörel verilerin kalitesi bozulmadan Photoshop ortamına aktarılmasını sağlayan bir sistem ile kullanıcılara büyük bir kolaylık sağlanmıştır.

PSD dosya biçimi [Adobe'nin Illustrator](#), [Premiere Pro](#) ve [After Effects](#) gibi diğer uygulamalarına ve Adobe uygulamalarından dışa aktarılabilir.

Bir Photoshop eklentisi olan Adobe Bridge programını kullanarak resim dosyalarınızın ön izlemelerini görüntüleyebilir, isim ve konum düzenlemelerini hızlı bir şekilde yapabilirsiniz.

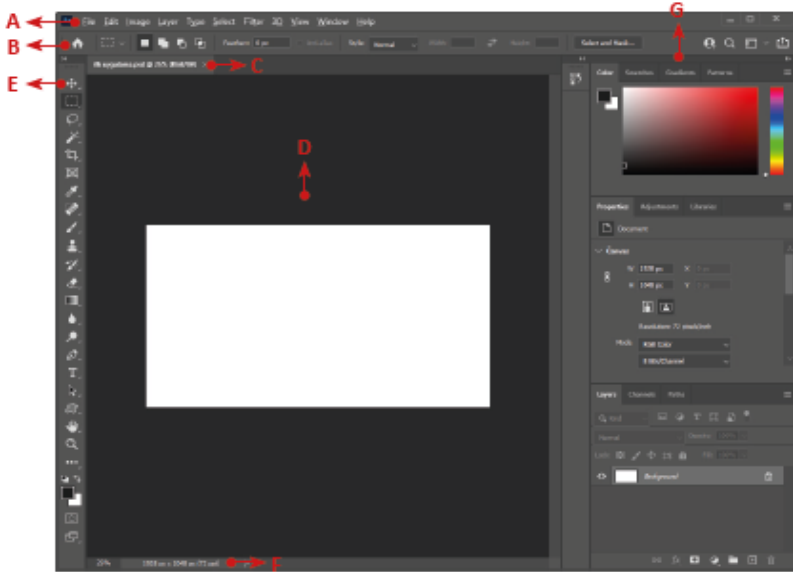
Photoshop ile Neler Yapılabilir:

- ✓ Photoshop ile yüz ve vücut düzenleme
- ✓ Photoshop ile retouching ve fotoğrafçılık
- ✓ Photoshop ile illüstrasyon ve karakter tasarımı
- ✓ Photoshop ile video düzenleme
- ✓ Photoshop ile 3D modelleme
- ✓ Photoshop ile web ve mobil tasarım
- ✓ Photoshop ile katmanlar ve maskeleme
- ✓ Photoshop ile tipografi ve metin efektleri

Photoshop programının yaygın olarak kullanıldığı belli başlı sektörler şu şekilde sıralanabilir.

- ✓ Fotoğrafçılık
- ✓ Sinema
- ✓ Web Tasarım
- ✓ Reklamcılık
- ✓ Sanat Yönetmenliği
- ✓ Sosyal Medya

Program Arayüzü



(A) Application Bar (Menu Bar):

Görüntü işleme yazılımının komutlarını ve fonksiyonlarını gösterir.

(B) Options Bar:

Seçili aracın özelleştirilmesini sağlayan kontroller bulunur. Ayrıca çubuğun sağ tarafında bulunan düğmeler aracılığıyla kullanıcı davet etme, arama, bir görüntüyü paylaşma ve ihtiyaca uygun çalışma alanı seçme işlemleri yapılabilir.

(C) Title Tab: Açık görüntünün adını, büyütme oranını ve renk modunu gösterir. Açık görüntüler arasında geçiş yapmak için sekmelere tıklanır.

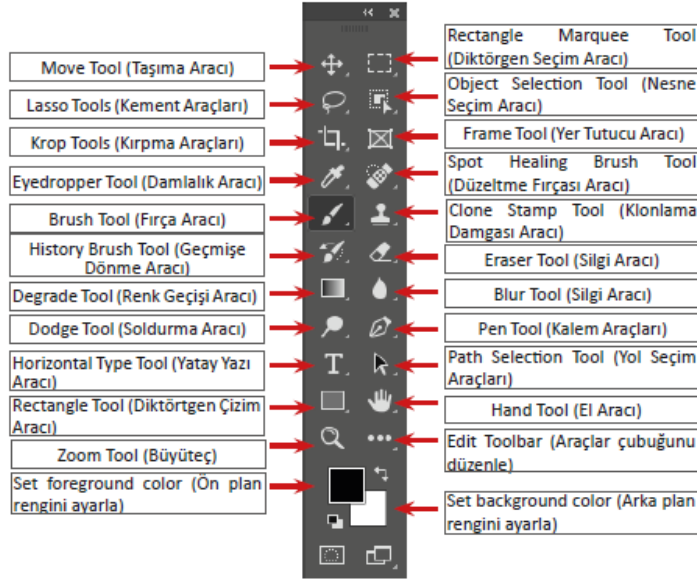
(D) Image Window: Açık görüntülerin görüntülediği alandır.

(E) Toolbox: Resim düzenleme araçlarını gösterir. Kullanılacak araç tıklanır ve görüntü üzerine işlem yapılır. Ayrıca aktif ön ve arka plan renklerini gösterir.

(F) Status Bar: Görüntüleme oranını ve özelliklerini gösterir.

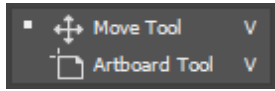
(G) Panels: Kaynaklara ve komutlara ulaşılır. Panelleri görüntülemek ve gizlemek için sekmelere tıklanır.

Araçlar

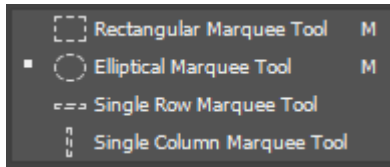


Seçim Araçları (Selection Tools)

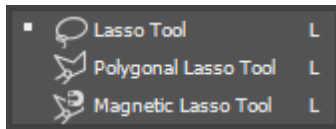
Move Tool (Taşıma) aracı: Katmanları ve kılavuzları taşımak için kullanılır.



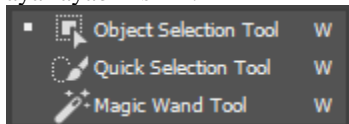
Rectangular Marquee(Dörtgen İşaretleme Aracı)Tool aracı: Kare veya dikdörtgen şekline sahip seçimleri;
Elliptical Marquee Tool(Oval İşaretleme Aracı): Daire veya elips şekline sahip seçimleri;
Single Row Marquee Tool (Tek Satır İşaretleme Aracı): Tek satır seçimleri;
Single Column Marquee Tool (Tek Sütun İşaretleme Aracı): Tek sütun seçimleri yapmak için kullanılır.



Lasso Tool(Kement Aracı) aracı: Serbest seçimler oluşturur. Kalemle çizim yapar gibi seçim yapmaya yarar.
Polygonal Lasso Tool (Çokgen Kement Aracı): Özellikle köşeli yapılarda düz hatlar şeklinde seçimler yapmaya yarar.
Magnetic Lasso Tool (Mıknatıslı Kement Aracı): Sınırları belli nesneleri seçmeye yarar. Kontrast ve ton değerleri ile seçimler yapar.



Object Selection Tool(Nesne Seçim) aracı: Belirlenen bölgedeki nesneyi otomatik olarak seçer.
Quick Selection Tool(Hızlı Seçim Aracı): Ayarlanabilir yuvarlak bir fırça ucunu kullanarak boyama yöntemine benzer şekilde seçim yapar.
Magic Wand Tool(Sihirli Değnek Aracı): Görsel üzerindeki benzer renk piksellerini tespit ederek seçim yapar. Bu aracın kontrol panelindeki varsayılan tolerans(aralık) değeri 32'dir, 1-100 arası değer vererek istenen hassasiyeti ayarlayabilirsiniz.



Pen(Kalem) Tool araçları: Görüntüdeki bir alanın seçilmesini veya yeni nesne çizilmesini sağlar.

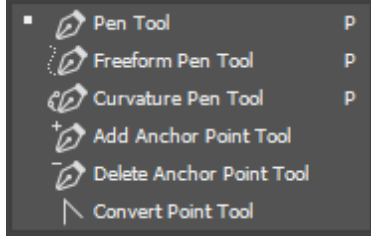
Freeform Pen Tool (Serbest Biçim Kalem Aracı): Sol tuş basılı tutularak serbest çizim yapmayı sağlar.

Curvature Pen Tool (Kavis Kalem Aracı): Kavisli çizim yapmayı sağlar.

Add Anchor Point Tool (Bağlantı Noktası Ekleme Aracı): Pen tool çiziminin istenilen kısmına nokta eklemeyi sağlar.

Delete Anchor Point Tool (Bağlantı Noktası Çıkarma Aracı): Pen tool çiziminin istenilen kısmından nokta çıkarmayı sağlar.

Convert Pont Tool (Nokta Dönüştürme Aracı): Noktaların açısını ve yönünü değiştirmemizi sağlar.

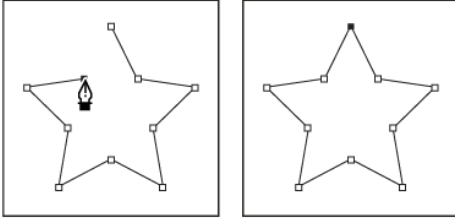


Pen Tool'un Özellikleri

- ✓ Photoshop'ta dekupe için en inanılmaz araçlardan biridir.
- ✓ Fotoğraf üzerinde birden fazla nokta oluşturup bu noktaları düz ya da eğrisel şekilde birbirleriyle birleştirip seçim yapan araçtır.
- ✓ Özellikle keskin sert kenarlı seçimler yapmak için en doğru araçtır.
- ✓ Tekrar tekrar editlenebilir ve geri dönülebilir.
- ✓ Oluşturulan maskeler(path'ler) tekrar kullanılmak üzere kayıt edilebilir.

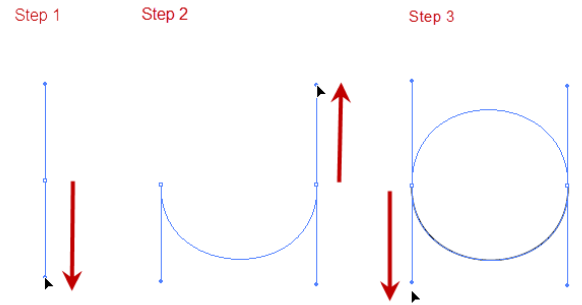
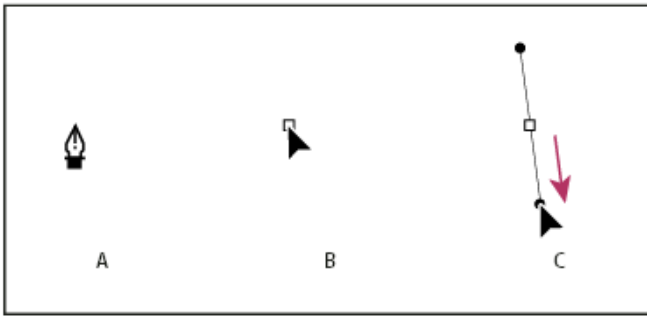
NOT: Dekupe, bir resmin içerisinden sadece istenilen alanın alınıp geri kalan kısmın ayrıştırılma işlemidir.

Örnek1: Pen tool kullanarak keskin kenarlı şekil çizme

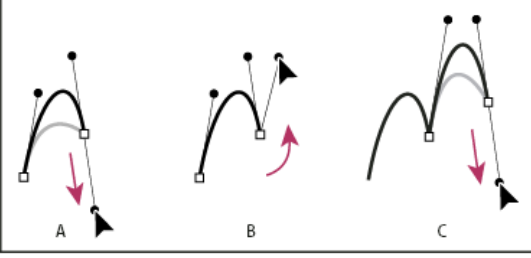


- ✓ Mouse ile tek tık yaparak(mouse u sürüklemeyin) birbirine bağlı anchor point (bağlantı noktası) ekleyerek ilerleyebilirsiniz.
- ✓ İlk nokta ikincisi tıklanana kadar gözükmaz.
- ✓ Eklediğiniz son bağlantı noktası her zaman dolu bir kare olarak görünür ve seçili olduğunu belirtir.
- ✓ Bağlantı noktası ekledikçe daha önce tanımlanan bağlantı noktalarının içi boşalır ve seçimleri kaldırılır.
- ✓ Çizimi bitirdiğinizde **Esc** tuşuna basınız.
- ✓ Çizdiğiniz nesneyi seçili hale getirmek için **Ctrl+Enter** tuşlarına basabilirsiniz.

Örnek2: Pen tool kullanarak kavisli şekil çizme



- ✓ Mouse sol tuş basılı tutularak kaydırma hareketi yaparsanız **handle(sonu içi dolu daire ile biten kollar)** lar ortaya çıkar ve beraberinde **anchor(içi boş kare noktalar)** eklenir. Bu sayede kavisli çizgiler oluşturulabilir. Neden iki adet tutmaç var biri önceki eğriye diğeri ise sonraki eğriye etki eder.
- ✓ Handle lar (içi dolu daireler) açı vermek için kullanılır.
- ✓ **Shift** tuşu 90 derecelik eğrilere sahip tutamaçlar oluşturmamızı sağlar.
- ✓ Pen tool + **Ctrl** tuşuna basılı tutularak tek tek veya toplu olarak noktaların ya da eğrilerin konumlarını yeniden değiştirebilirsiniz. İki tutmaçın uzunluğunu aynı anda değiştirebilirsiniz.
- ✓ Pen tool + **Ctrl + Shift** ile sadece bir tutmaçın boyunu uzatıp kısaltabilirsiniz.
- ✓ Pen tool + **Alt** tuşuna basılı tutularak eğrilerin ayrı ayrı açısını değiştirebilirsiniz. Yönünü kırabilirsiniz. Eğrileri silebilir, silinen eğrileri yeniden geri getirebilirsiniz.



NOT: Pen tool ile kavisli kenarlara sahip görseller üzerinde seçim yapılırken seçime tek tık ile işaret bırakarak değil mouse un sol tuşu basılı tutularak tutmaçlı bir şekilde başlanır.

NOT: Aktif olmayan seçimi bitmiş bir anchor point noktası:

✓ **Ctrl** tuşu tıklanarak tekrar aktif hale getirilebilir.

✓ Yada **Doğrudan Seçim Aracı** ile bir kez tıklanarak tekrar aktif hale getirilebilir.



NOT: Sadece **Shift** ile tüm seçimlere ekleme **Alt** ile tüm seçimlerden çıkarma işlemi yapabilirsiniz.

NOT: Pen tool ve diğer vektörel(şekiller araç kutusu) araçlar ile yaptığımız çizimler sonucunda path panelinde yollar oluşur path paneline giderek yolu kaydedebilirsiniz. Kaydedilen yol daha sonra açılıp kullanılabilir. Bu çizgiler belgeyi kaydetmeniz bile görünmezler sadece kılavuz şeklinde bize yol göstericidirler.

Kesme ve Dilimleme Araçları

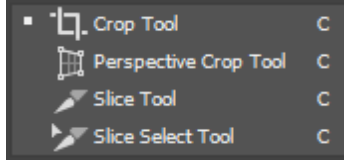
Görüntüde istenmeyen bölgeleri temizlemek amacıyla kesme araçları kullanılır.

Crop Tool(Kırpma Aracı): Bir görüntünün üst, alt ve yan taraflarındaki gereksiz alanı hızla kaldırır.

Perspective Crop Tool(Perspektif Kırpma Aracı): Perspektiften kaynaklanan bozulmaları düzeltmek için bir görüntüyü kırpar.

Slice Tool(Dilim Aracı) : Dilim oluşturur. Oluşturulan dilime link verilebilir.

Slice Select Tool(Dilim Seçim Aracı): Dilimleri seçer.



Yazı (Type) Araçları

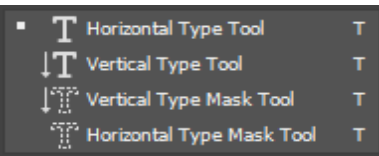
İhtiyaç duyulduğunda görüntülere yazılar eklenebilir ve seçim alanı olarak yazılar kullanılabilir.

Type Tool araçları, görüntünün üzerinde yatay veya dikey olarak yazı oluşturur.

Horizontal Type Tool ile Horizontal Type Mask Tool yatay,

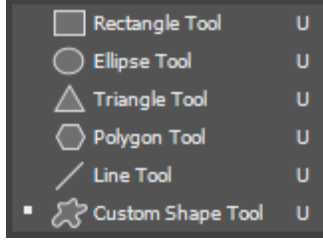
Vertical Type Tool ile Vertical Type Mask Tool dikey yazı yazmak için kullanılır.

Horizontal Type Tool ile Horizontal Type Mask Tool araçları ile yazılan yazılar ayrı katmanlarda, diğerlerinde ise hangi katman seçili ise o katmanda yer alır.



Çizim ve Boyama Araçları (Drawing and Painting Tools)

Görüntü işleme programında bir çizim yapmak için çizim ve boyama araçları kullanılabilir. İstenen şekiller ve çizgiler; Rectangle Tool, Ellipse Tool, Triangle Tool, Polygon Tool, Line Tool araçlarıyla çizilir. Listedten seçilen özel şekiller ise Custom Shape Tool aracıyla çizilir.

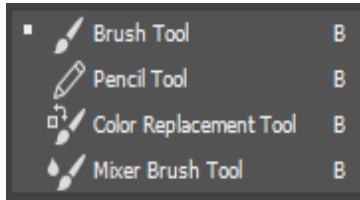


Brush Tool aracı, fırça konturlarıyla boyar.

Pencil Tool aracı, keskin kenarlı konturlar ile boyar.

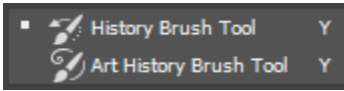
Color Replacement Tool aracı, seçili bir rengi yeni bir renge dönüştürür.

Mixer Brush Tool aracı, tuval renklerini karıştırarak ve ıslaklığı değiştirerek gerçekçi boyama imkânı sağlar.



History Brush Tool aracı, anlık görüntü veya seçili durumun kopyasını boyar.

Art History Brush Tool aracı, anlık görüntü veya seçili durumu kullanarak boyama stillerinin benzetimini yapar.



Gradient Tool aracı, çizgisel, açısıl, yansımali renk karışımları oluşturur.

Paint Bucket Tool aracı, benzer renkli pixelleri arka plan rengi ile boyar.

Rötuş Araçları

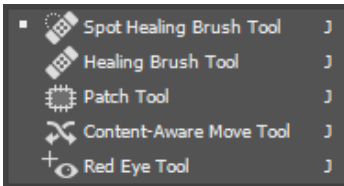
Görüntüler üzerinde düzeltmeler yapmak için rötuş araçları kullanılabilir.

Spot Healing Brush Tool aracı, Lekeleri ve nesneleri kaldırır görüntüdeki kusurları onarmak için boyar.

Healing Brush Tool aracı, Bu araç, yüz ve vücut görüntülerinde cildin düzgün görünmesini sağlamak için kullanılır. Bu araç, önceki katmanlardan veya diğer alanlardan alınan örnekleri kullanarak cildin düzgün görünmesini sağlar. Örnek almak için **Alt** tuşu basılı tutularak örnek alınacak bölge seçilir.

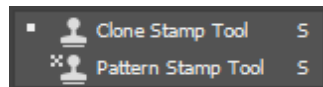
Patch Tool aracı, bir desen veya örneği kullanarak seçili alanı taşıyarak alandaki kusurları onarır.

Red Eye Tool aracı, flaştan kaynaklanan kırmızı yansımayı kaldırır.



Clone Stamp Tool aracı, görüntüde belirlenen bölgenin örneğiyle boyar. **Alt** tuşu ile kullanılır.

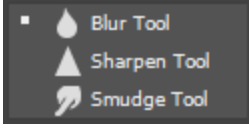
Pattern Stamp Tool aracı, görüntünün bir parçasını desen olarak boyar.



Blur Tool aracı, keskin kenarları bulanıklaştırır.

Shapen Tool aracı, bulanık kenarları keskinleştirir.

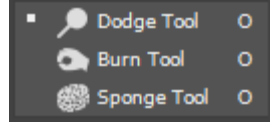
Smudge Tool aracı, tıklanan alandaki renkleri birbirine bulaştırır.



Dodge Tool aracı, görüntünün rengini açık hâle getirir ve soldurur.

Burn Tool aracı, görüntünün rengini koyulaştırır.

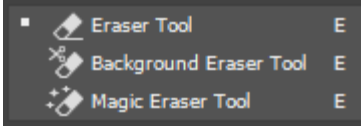
Sponge Tool aracı, görüntüdeki bir alanın renk doygunluğunu değiştirir.



Eraser Tool aracı, pikselleri siler.

Background Eraser Tool aracı, sürükleme ile alanları silip saydam yapar.

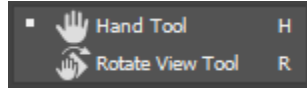
Magic Eraser Tool, tıklanan renkteki alanları saydam yapar.



Gezinme ve Ölçme Araçları (Navigation)

Hand Tool aracı, görüntüyü pencerenin içinde taşır.

Rotate View Tool aracı, tuvali geçici olarak döndürür.



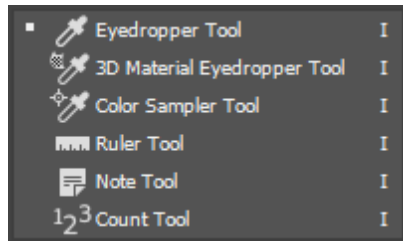
Eyedropper Tool aracı, tıklanan pikseldeki rengi örnekler.

Color Sampler Tool aracı, ile dört piksele kadar renk örneklenebilir.

Ruler Tool aracı, uzaklıkları, konumları ve açıları ölçer.

Note Tool aracı, notlar ekler.

Count Tool aracı, görüntüdeki nesneleri sayar.



Zoom aracı görüntünün görüntüleme boyutunu büyütür. Zoom aracı, Alt tuşuna basılarak kullanılırsa büyütme yerine küçültme yapar.



Ton ve Kontrast

Ton, rengin parlaklık derecesini belirler. Herhangi bir renk fazla ışık alırsa açık, az ışık alırsa koyu renk olarak adlandırılır.

Kontrast, karşıt demektir. Açık ve koyu, büyük ve küçük gibi zıtlıkları yansıtır. Kontrast, görüntü üzerindeki en aydınlık ile en karanlık renkleri ifade eder. Keskin görüntüler elde etmek için kontrast doğru ve uygun şekilde kullanılmalıdır. Yüksek kontrast, koyu gölgelerden beyaz aydınlıklara kadar geniş farklılığı anlatır. Düşük kontrast, karanlık gölgeler ve parlak aydınlıkların aşırı uçlarını içermeyen daha sınırlı farklılığı ifade eder.

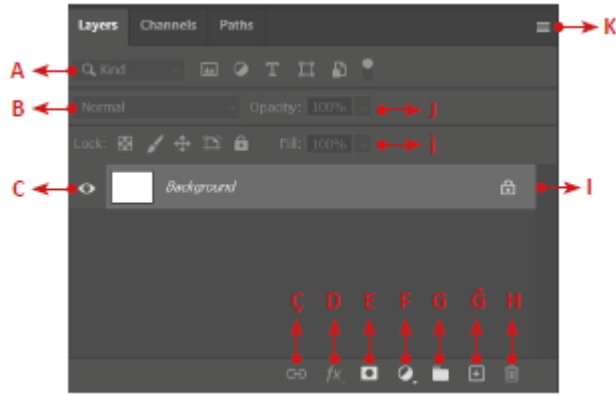
Ton ve kontrast ayarları :

Görüntü(Image)>Ayarlamalar(Adjustment)>Parlaklık/Kontrast(Brightness/Contrast)

seçeneği ile gerçekleştirilebileceği gibi görüntü işleme programının ton ve kontrastı algılayıp, otomatik olarak düzeltmesi de sağlanabilir.

KATMANLAR (LAYERS)

Katmanlar, görüntü işleme programının en önemli unsurlarından biridir. Katmanlar, yapılan çalışmaların kontrollü ve düzenli olmasına, çalışma sırasında karışıklık yaşanmamasına yardımcı olan nesnelerdir. Katmanlar hareket ettirilebilir, çoğaltılabilir, silinebilir, birleştirilebilir ve gizlenebilir özelliklere sahiptir.



A: Katman efektlerinin yer aldığı listedir.

B: Katman karıştırma seçeneklerinin yer aldığı bölümdür.

C: Katmanı gizler veya gizli katmanı görüntüler (Indicates layer visibility).

Ç: Seçili olan katmanları birbirine bağlar (Link Layer).

D: Seçili katmana stil uygular (Add a layer style).

E: Katmana maske uygular (Add layer mask).

F: Ayar katmanı oluşturur.

G: Yeni grup oluşturur (Create a new group).

Ğ: Yeni katman oluşturur (Create a new layer).

H: Katmanı siler (Delete layer).

I: Katmanın kilitli olduğunu gösterir.

İ: Katman Fill (Dolgu) değerini ayarlar. Efektler bu işleminden etkilenmez.

J: Katmanın Opacity (Saydamlık) değerini ayarlar. Efektler üzerinde de etkilidir.

K: Katman panelinin sağ üst köşesindeki sembole tıklandığında katman ile ilgili diğer ayarlamaların yapıldığı menüyü açar.

Katman Maskelemek (Layer Mask)

Katman maskeleri kullanarak, katmanın seçili olan herhangi bir bölümü gösterilip gizlenebilir ve katmana filtreler uygulanabilir. **Maskeler görüntünün orijinalini bozmadan istenmeyen alanları saklama, istenen alanları da gösterme özelliğine sahiptir.**

Layer menüsü altında :

- ✓ Layer Mask,
- ✓ Vector Mask,
- ✓ Create Clipping Mask

olmak üzere üç tür maskeleme seçeneği vardır.

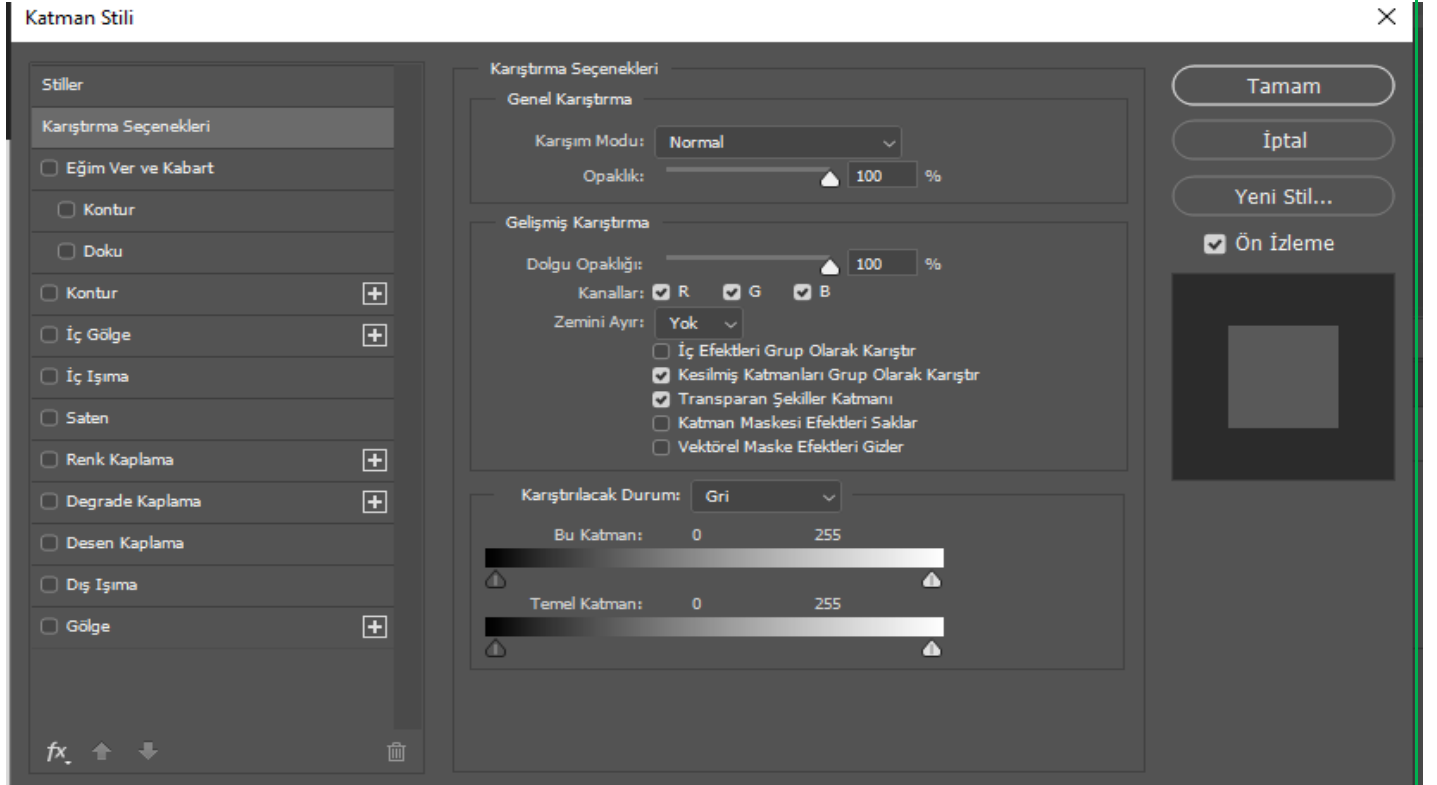
Layer Mask, katmandaki nesneye katman maskeleri uygulamak için kullanılır. Katmanlar maskelenerek birden çok görsel tek bir görüntüde birleştirilebilir veya fotoğraftaki istenmeyen bir bölüm kaldırılabilir. Katman maskeleri, boyama veya seçim araçları kullanılarak düzenlenebilen bitmap görüntülerdir.

Vector Mask, vektörel nesnelere maske uygulamak için kullanılır. Kalem veya şekil araçları kullanılarak oluşturulur.

Create Clipping Mask, nesneye kırpma maskesi uygulamaya yarar. Bir katman görüntüsünün diğer bir katman görüntüsüne uygun olarak iç içe yerleştirilmesi amacıyla kullanılır.

NOT: Background katmanına maske oluşturabilmek için bu katmanı normal katmana dönüştürmek gerekir. Katman arka plan olmaktan çıkartılmalı yani kilidi açılmalıdır.

Katman Stilleri



Bevel and Emboss (Eğim Ver ve Kabart): Bevel nesnenin kabarık görünmesini, Emboss ise nesnenin çukur görünmesini sağlar.

Stroke (Kontur): Seçili nesneye kenarlık ekler.

Fill(Dolgu): Seçili nesneye asıl rengini verir.

Inner Shadow(İç Gölge): Nesnenin iç kısmına gölge efekti uygular.

Inner Glow(İç Işıma): Nesneye ışık efekti uygular.

Satin: Nesneye satin efekti uygular.

Color Overlay(Renk Kaplama): Nesneyi belirlenen renkle kaplar.

Gradient Overlay(Degrade Kaplama): Nesneyi degrade renk geçişiyle kaplar.

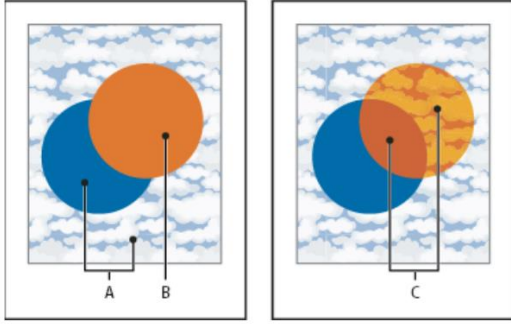
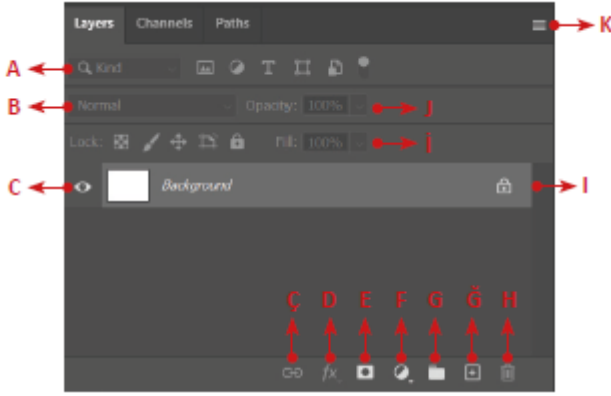
Pattern Overlay(Desen Kaplama): Nesneye desen uygular.

Outer Glow (Dış Işıma): Nesnenin dış tarafına ışıma efekti uygular.

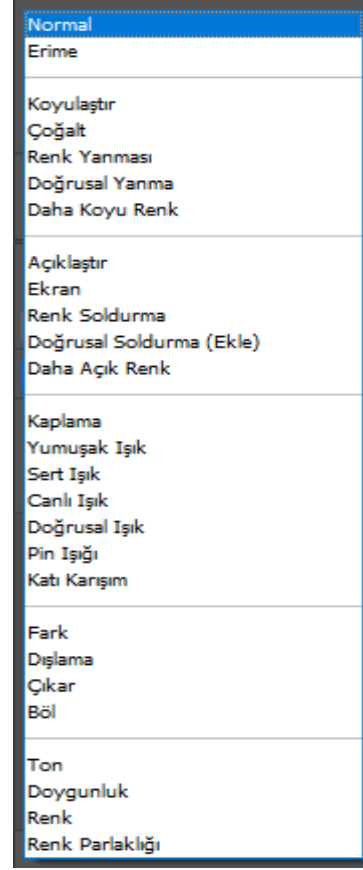
Drop Shadow (Gölge): Nesnenin dış kısmına gölge efekti uygular.

Katman Karıştırma Modları

Karıştırma modları, nesnelerin renklerinin, altlarındaki nesnelerin renkleriyle karışma şeklini değiştirmenize olanak verir. Nesneye karışım modu uyguladığınızda, karışım modunun etkisi, o nesnenin katmanının veya grubunun altında kalan bütün nesnelerde görünür.



En üstteki Normal karıştırmalı nesne (solda) ve Sert Işık karıştırma modu (sağda)



Normal

Karartmak

Aydınlatmak

Zıtlık

Tersine
Çevirme

Bileşenler

- A. Alttaki nesnelerdeki temel renklerdir
- B. Seçilen nesnenin, grubun veya katmanın orijinal rengidir
- C. Karışımından ortaya çıkan renktir

Normal: Seçimi, temel renkle etkileşim kurmaksızın, karışım rengiyle boyar. Bu, varsayılan moddur.

Eritme: Seçili renk ile grafik rengini rast gele yer değiştirir. Sonuçta fırça darbelerine benzer bir görüntü oluşur.

Koyulaştır: Sonuç renk olarak, hangisinin daha koyu olduğuna göre temel rengi veya karışım rengini seçer. **Karışım renginden daha açık renkteki alanların rengi karışım rengiyle değiştirilir. Karışım renginden daha koyu renkteki alanların rengi değişmez.**

Çoğalt: Karışım rengini, temel renkle çarpar. **Sonuç renk daima daha koyu bir renktir.** Herhangi bir rengin siyahla çarpılması siyah verir. Herhangi bir renk beyazla çarpıldığında renk olduğu gibi kalır. Etkisi, sayfayı birden çok renkli işaretleme kalemle üst üste çizmek gibidir.

Renk Yanması: **Temel rengi, karışım rengini yansıtacak şekilde koyulaştırır.** Beyazla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Açıklaştır: Sonuç renk olarak, hangisinin daha açık olduğuna göre temel rengi veya karışım rengini seçer. Karışım renginden daha koyu renkteki alanların rengi karışım rengiyle değiştirilir. Karışım renginden daha açık renkteki alanların rengi değişmez.

Ekran: Karışım ve temel renklerin tersini birbiriyle çarpar. **Sonuç renk daima daha açık bir renktir.** Siyahla perdelendiğinde renk, olduğu gibi kalır. Beyazla perdelendiğinde beyaz elde edilir. Etkisi, birden çok slayt görüntüsünün üst üste projeksiyonu gibidir.

Renk Soldurma: **Temel rengi, karışım rengini yansıtacak şekilde açıklaştırır.** Siyahla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Kaplama: Temel renge bağlı olarak renkleri çarpar veya perdeler. Desenler veya renkler, mevcut resmin üstüne üst baskı yapılır, **temel rengin açıktanları ve gölgeleri korunur**, karışım rengiyse orijinal rengin açıklığını veya koyuluğunu yansıtacak şekilde karıştırılır.

Yumuşak Işık: Karışım rengine bağlı olarak renkleri koyulaştırır veya açıklıştırır. Etkisi, resmin üzerinde dağıtılmış projektör ışığı yansıtmak gibidir. Karışım rengi (ışık kaynağı) % 50 griden daha açıksa, resim, soldurulmuş gibi açıklştırılır. Karışım rengi % 50 griden daha koyuysa, resim, yanmış gibi koyulaştırılır. Saf siyahla veya beyazla boyama, belirgin şekilde daha koyu veya daha açık bir alan yaratır, ama saf siyah veya beyaz ortaya çıkmaz.

Sert Işık: Karışım rengine bağlı olarak renkleri çarpar veya perdeler. Etkisi, resmin üzerinde sert projektör ışığı yansıtmak gibidir. Karışım rengi (ışık kaynağı) % 50 griden daha açıksa, resim, perdelenmiş gibi açıklştırılır. Bu işlem, resme açiktonlar eklemek için yararlıdır. Karışım rengi % 50 griden daha koyuysa, resmin renkleri birbiriyle çarpılıp artırılmış gibi koyulaştırılır. Bu işlem, resme gölgeler eklemek için yararlıdır. Saf siyahla veya beyazla boyama, saf siyah veya beyaz ortaya çıkarır.

Fark: Hangisinin daha yüksek parlaklık değerine sahip olduğuna göre, ya karıştırma rengini temel renkten çıkartır ya da temel rengi karıştırma renginden çıkartır. Beyazla karıştırıldığında temel renk değerleri ters çevrilir. Siyahla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Dışlama Etkisi: Fark moduna benzer ama kontrast bakımından daha düşüktür. Beyazla karıştırıldığında temel renk bileşenleri ters çevrilir. Siyahla karıştırmak değişikliğe yol açmaz.

Ton: Ürettiği sonuç renk, temel rengin ışıklılığıyla doygunluğuna ve karışım renginin tonuna sahip olur.

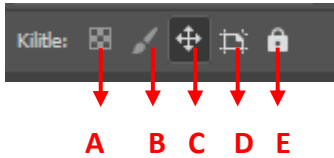
Doygunluk: Ürettiği sonuç renk, temel rengin ışıklılığıyla tonuna ve karışım renginin doygunluğuna sahip olur. Doygunluğa sahip olmayan (gri) bir alanda bu modla boyama yapıldığında herhangi bir değişiklik olmaz.

Renk: Ürettiği sonuç renk, temel rengin ışıklılığına ve karışım renginin tonuyla doygunluğuna sahip olur. Böylece resimdeki gri düzeyleri korunur; tek renkli resmi renklendirmekte ve renkli resme renk tonu eklemekte yararlıdır.

Renk Parlaklığı: Ürettiği sonuç renk, temel rengin tonuyla doygunluğuna ve karışım renginin ışıklılığına sahip olur. Bu modun etkisi, Renk modununkinin tersidir.

NOT: Fark, Dışlama, Ton, Doygunluk, Renk ve Renk Parlaklığı modları spot renklerle karışmaz, ayrıca çoğu karıştırma modunda, % 100 K olarak atanmış bir siyah, alttaki katmanın rengini gizler.

Alltaki Lock (kilit) bölümünde sırasıyla:



A: Tansparan layerleri kilitler.

B: Bu kilitle boyama, doku kopyalama, silme gibi tüm piksel tabanlı işlemleri kapatmış olursun.

C: Bu seçenek layer'ı hareket ettirmeyi veya transform işlemi yapmayı engeller.

D: Bu kilit, Artboard veya Frame özelliğini kullandığında, dosyaya eklenen nesnelerin otomatik olarak gömülü gelmesini engeller yani ayrı bir imaj olarak ekler.

E: Bu kilit ise layer'ın tüm işlemlere kapatılmasını sağlar.

FİLTRELER (FILTERS)

Filtreler, seçili resmin bir bölümüne veya tümüne çeşitli efektler (rötuşlama, ışık, bulanıklaştırma, deformasyon vb.) uygulamak için kullanılır. Görüntü işleme programında kullanılabilecek efektler Filter menüsü altında yer alır. Bazı filtreler RGB, bazıları ise CMYK modunda çalışır. Bu nedenle bazı filtreler uygun mod seçilmediğinde pasif olarak görünür.

BİÇİMLİ YAZILAR TASARLAMAK

Görüntü işleme programını kullanarak yazıları düzenlemek, yazılara efekt vermek veya resimli yazılar hazırlamak mümkündür.

Yazı Araçları Özellikleri

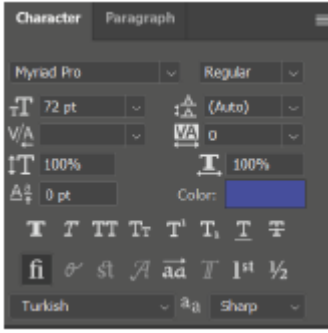
Type Tool seçildiği zaman programın üst tarafında araçla ilgili özellikler görülür. Metinle ilgili yazı tipi, renk, boyut, yön, hizalama vb. işlemler bu bölüm kullanılarak yapılır.



- A:** Metin araç çubuğunun seçili olduğunu gösterir.
B: Metnin yönünü (yatay veya dikey) belirler.
C: Yazı tipini (font) belirler.
Ç: Seçilen yazı tipi ile ilgili farklı biçimlerin (Bold, Regular, Bold, Black vb.) yer aldığı kısımdır. Farklı biçimler özelliği her fontta mevcut değildir.
D: Yazı tipi boyutunu (font size) ayarlar.
E: Fontun genel görünümü (Anti-aliasing method) ile ilgili keskinlik, parlaklık, yumuşaklık gibi ayarların yapıldığı bölümdür.
F: Metni sola, ortaya, sağa hizalar.
G: Yazıya renk verir.
Ğ: Warp Text oluşturma penceresini açar.
H: Karakter ve paragraf paneline geçişi sağlar.

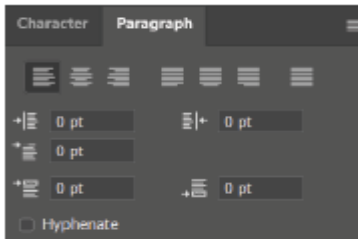
Karakter Ayarları

Character paneli kullanılarak fontlar, yazı tipleri, diğer font özellikleri, yazı boyutu, satır arası mesafeler, harfler arası mesafeler, yazı rengi, harfe alt simge, üst simge vb. metin karakter ayarlamaları yapılır.



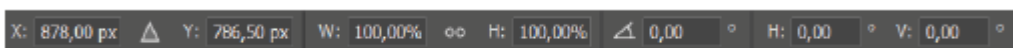
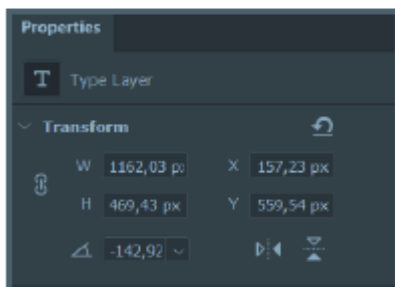
Paragraf Ayarları

Bir paragraftaki yazıların hizalama, girinti ve paragraf arası boşluk ayarlarını yapmak için Paragraph paneli kullanılır. Window menüsünden Paragraph seçilerek panel açılır.



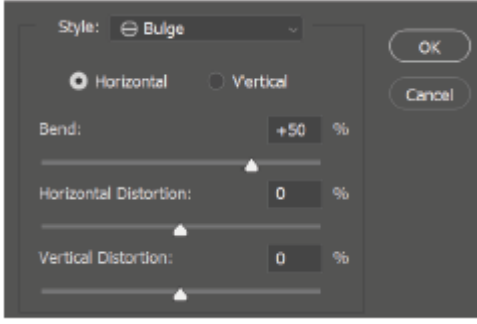
Transform ve Free Transform

Yazı seçiliyken Window(Pencere) menüsünden Properties(Özellikler) komutunu kullanarak Transform(Dönüştür) panelini açmak mümkündür Transform(Dönüştür) ve Free Transform(Serbest Dönüştür) işlemi ile ilgili diğer seçeneklere Edit(Düzen) menüsünden erişilir.



Yazılara Efekt Vermek

Warp Text aracı ile metinleri şekillendirmek mümkündür. Warp Text özelliğine yazı aracı seçiliyken Type menüsünden, Warp Text veya yazı aracı ile ilgili özellikler bölümünden erişilebilir.

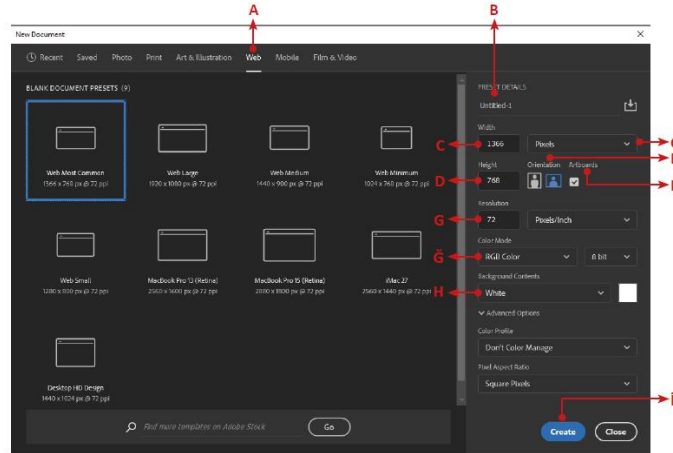


EYLEMLER (ACTIONS)

Actions, görüntü işleme programında yapılan işlemlerin daha sonra tekrar kullanılmak üzere kaydedilip saklanmasını sağlayan nesnelerdir. Örneğin birden fazla fotoğrafa aynı boyut veya efeklin uygulanması gerekebilir. Bir logo çok sayıda resimde kullanılmak istenebilir. Böyle durumlarda görüntü işleme programının actions özelliğinden yararlanılır. Actions kullanılarak yapılan her işlem kaydedilir. Aynı işlemler istendiği zaman tek tuş ile farklı dosyalarda ve fotoğraflarda kullanılabilir.

Actions paneline Window menüsünden Action komutu veya klavyeden Alt+F9 tuşları kullanılarak erişilir

WEB ARAYÜZÜ VE BÖLÜMLERİ HAZIRLAMAK



A) Web Seçeneği: Tasarıma uygun genişlik, yükseklik ve çözünürlükte ön ayarlı boş belgelere ulaşmak için kullanılır.

B) Untitled-1: Ön ayarlı boş belgenin ayarları yapıldıktan sonra dokümanı kaydetmek için bu kutudan uygun bir isim belirlenir.

C) Width (Genişlik): Çalışılacak belgenin genişliği bu kutuya girilerek belirlenir.

Ç) Pixels (Pikseller): Bu açılır kutu kullanılarak çalışılacak belgenin boyutları Pixels (piksel), Inches (inç), Centimeters (santimetre), Millimeters (milimetre), Points (nokta) ve Picas (pika) birimlerinde belirlenir.

D) Height (Yükseklik): Çalışılacak belgenin yüksekliği bu kutuya girilerek belirlenir.

E) Orientation (Yönlendirme): Belgenin yatay mı, dikey mi olacağı belirlenir.

F) Artboards (Çalışma Yüzeyi): Tasarım belgesinde artboards kullanılıp kullanılmayacağı bu onay kutusundan seçilir.

G) Resolution (Çözünürlük): Birim alan başına kaç piksel olacağı bu kutudan belirlenir. 72 Pixels/Inch genellikle kullanılan çözünürlüktür.

Ğ) Color Mode (Renk Modu): Belgede kullanılacak renk modu belirlenir. Web arayüzler için sadece RGB Color (kırmızı, yeşil, mavi renkler) seçilebilir.

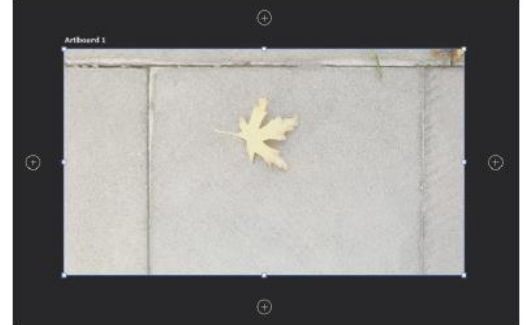
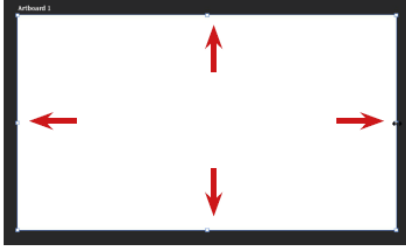
H) Background Contents (Arka Plan İçeriği): Arka plan rengi bu açılır kutudan belirlenir. Arka plan için şeffaf, beyaz, siyah veya ayarlanacak özel bir renk belirlenebilir.

İ) Create (Oluştur): Ayarları yapılan çalışılacak belge Create düğmesine tıklanarak oluşturulur.

Artboards (Çalışma Yüzeyleri)

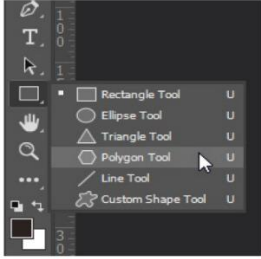
Bir arayüz tasarımı veya web arayüz tasarımı yapılırken karşılaşılabilecek en büyük problemlerden biri, farklı ekran boyutları ve cihazlar için tasarımı ayarlamaktır. Artboards ile farklı cihazlar ve ekran boyutları için tasarımlar hazırlanabilecek tuvale ulaşarak tasarım süreci kolaylaştırılır. Artboards oluştururken önceden ayarlanmış farklı boyutlar arasından seçim yapılabilir veya özel boyutlar tanımlanarak kullanılabilir.

Artboards sadece bir ekran boyutu ile tasarım yapılabilir. Örneğin bir web sitesi tasarlanırken, farklı sayfaların tasarımları yan yana ve tek bir içerik olarak görüntülenebilir.

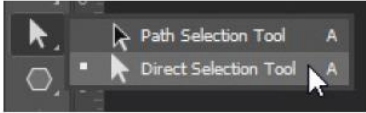


Düğme Oluşturmak

Araçlar bölümünden Polygon Tool aracı seçilir. Kenar sayısı 8 olarak belirlenir. Şekil çizilir.

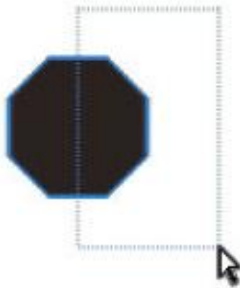


Daha sonra araçlar bölümünden Direct Selection Tool(Doğrudan Seçim Aracı)seçilir.

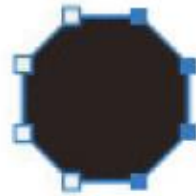


NOT

Direct Selection Tool aracı kullanılarak polygonun sağ tarafı ortadan itibaren seçilir. Seçim sonrası polygonun sağ tarafında içi dolu dört kutu oluşur.



Görsel 1.115: Polygon seçimi



Görsel 1.116: Seçim sonrası Polygon

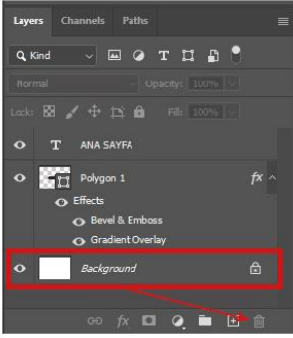
Shift tuşuyla beraber sağ ok tuşuna basıldığında şekil sağa doğru genişlemeye başlar. Polygon istenen boyuta ulaşınca tuşlar bırakılır.



Polygon uzatıldıktan sonra pencerenin sağ alt tarafındaki Layers bölümünden isteğe bağlı olarak stil uygulanır. tıklanır.



Düğme kaydedilmeden önce Layers bölümünden Background silinir. Silinecek Background katmanı seçildikten sonra Delete layer simgesi tıklanır.

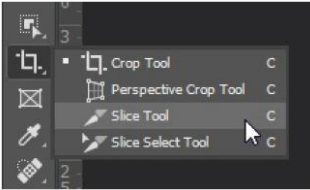


Beyaz arka plan silindikten sonra düğmenin arka planı gri ve beyaz karelerden oluşur. Bu, arka planın şeffaf olduğunu ifade eder.



WEB ARAYÜZÜNE DİLİM EKLEMEK

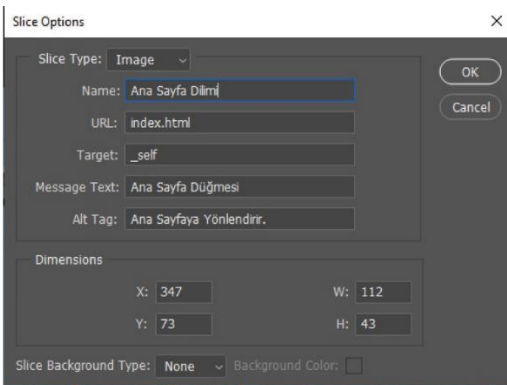
Görüntü işleme yazılımında tasarlanan resimler, düzenlenen fotoğraflar ve çalışılan sayfalar internet ortamında web sayfası şeklinde etkileşimli olarak yayınlanabilir. Dilimleme, web ortamında dosyaların hızlı bir şekilde yüklenmesini sağlar ve güncellenmesini kolaylaştırır. Dilimler kullanılarak belirtilen web sayfasına bağlantı sağlanır.



Dilim Aracı ile tıklandığında web sayfalarına yönlendirilecek tüm düğme, resim ve yazılar dilimlenir.



Bu işlemten sonra her bir düğmeye tıklandığında farklı bir web sayfasına yönlendirme işlemi yapılabilir. ANA SAYFA düğmesine Dilim Aracı ile gelinip, fare sağ tuşuna tıklanınca açılan seçeneklerden Dilim Düzenleme seçeneği seçilir.



URL kısmına herhangi bir web sitesi eklenmek istenirse <https://www.alanadı.uzanti.ülkekodu> şekline yazılabilir.

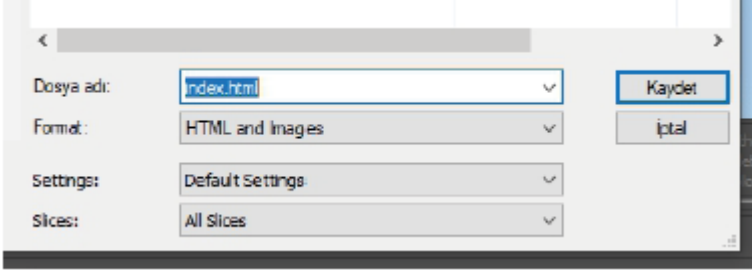
Örneğin <https://www.meb.gov.tr>

Web Sayfası Olarak Kaydetmek

Oluşturulan “index.html” sayfasını web sayfası olarak kaydetmek için ;

Dosya/Dışa Aktar/Web için kaydet seçeneği seçilir.

Kaydet seçeneği seçildikten sonra gelen pencerede Dosya adı kutusuna “index.html” yazılır. Format kutusundan HTML and Images (Html ve görüntüler) seçilir. Settings ve Slices kutularının değeri değiştirilmez. Kaydet düğmesi tıklanır. Böylelikle web sayfası olarak kaydedilmiş olur.



Photosop'ta Sık Kullanılan Kısa Yollar

Ctrl + +: Yaklaşma

Ctrl + -: Uzaklaşma

CTRL + 0: Orijinal Boyut

CTRL + A: Tümünü Seçme

CTRL + D: Seçimi İptal Etme

Shift + CTRL + I: Seçimi Tersine Çevirme

Alt + Backspace: Foreground(Ön Plandaki) rengi boyar

Ctrl + Backspace: Background(Arka Plandaki) rengi boyar

Ctrl + Mouse Scroll: Yaklaşma

Yakınlaştığınızda boşluk tuşuna basarsanız ekranın içinde dolaşabilirsiniz

Ctrl + T: Boyut Ayarı



Ctrl+Z : Geri

Ctrl+Alt+Z : History 'de(Geçmiş Penceresi) bir adım geri

Ctrl+Shift+Z : History 'de (Geçmiş Penceresi) bir adım ileri

Ctrl + Tab: Photoshop sekmeleri arasında geçiş yapmanızı sağlar.

D

Kullandığınız renkleri siyah ve beyaz olarak değiştirir.



X

Arkadaki rengi kullanmak üzere öne getirir.

Ctrl + J: Seçtiğiniz katmanı kopyalamak için kullanılır.

Ctrl + E: Seçtiğiniz katmanları birleştirmek için kullanılır.

Ctrl + G: Seçtiğiniz katmanları gruplayıp bir klasör içine almak için kullanılır.

Shift: Seçimlere ekleme yapma

Alt: Seçimlerden çıkarma yapma

Alt+ Mouse Scroll Sağ-Sol: Fırça boyutunu büyütme – küçültme

Alt+ Mouse Scroll Aşağı-Yukarı: Fırça sertliğini artırıp - azaltma