

İLETİŞİM TASARIM VE TEKNOLOJİYE GİRİŞ

GİRİŞ	<p>Görsel iletişim, insanlık tarihinin ayrılmaz bir parçasıdır ve geçmişi henüz yazının icat edilmediği günümüzden neredeyse 40.000 yıl öncesine dayanır. Paleolitik Çağ'da insanlar dünyanın farklı yerlerinde yaşam alanları olan mağaralara resimler yaparak baskın görüşlere göre bilgi paylaşmayı ve duygularını ifade etmeyi yani iletişim kurmayı amaçlamıştır.</p> <p>Görsel iletişim tasarımcısının öncelikli sorumluluğu hedef kitlesi (izleyici) ile görseller arasındaki etkileşimi geliştirmektir ve bir mesajı kelimelerden daha hızlı ve etkili ileten tasarımlar üretmektir. Bunun için iletişim kurulmak istenen izleyicilerin (hedef kitle) dikkatini neyin çekeceğini araştırmak, onların duyularının iletileri duyumlama, bilgiyi yakalama işleme ve anlamlandırma kabiliyetlerini incelemek, benzer mesajları içeren daha önce üretilmiş tasarımların iletişim stratejilerini çözümllemek sonrasında mesajı belirlenen bir iletişim stratejisi çerçevesinde görselleştirmek etkili tasarımlar oluşturmanın temel aşamalarıdır.</p>	
Grafik Sanatlar, Grafik Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı ve İletişim Tasarımı Kavramları Üzerine	GRAFİK	“Biçim, desen veya çizgilerle gösterme.”
	GRAFİK TASARIMCISI	“Herhangi bir durumu yazı, biçim, desen veya çizgilerle gösteren kimse, grafikçi, grafiker.”
	TASARIM	“Zihinde canlandırılan biçim, tasavvur.” Günümüzde hem fikir, hem o fikrin üretimi prosesi hem de süreç sonucunda ortaya çıkan ürün tasarımıdır.
	İLETİŞİMDE TASARIM	Hedeflenen izleyici veya kullanıcıya bazı mesajları dikkat çekici bir şekilde iletmek amacıyla üretilen nesne iken bu nesne öncelikli işlevi iletişimin yanı sıra estetiği ve biçimsel özellikleri ile tasarımı izleyen veya kullanan bireye farklı atkılar sunan bir sanat eserine de dönüşebilmektedir.
	TİCARİ İLETİŞİMDE TASARIM	(ki günümüzdeki grafik tasarımcıları ile görsel iletişim tasarımcılarının neredeyse çoğu üretimleri bu kapsamda olmaktadır)tasarım üreticisinin kişisel beğeni, tutum ve tavrı yerine temsil ettiği markanın kimliğine ve kriterlerine odaklanmalı ve iletişim stratejisine sıkı sıkıya bağlı olmalıdır.
	GRAFİK TASARIMIN DEĞİŞEN İSMİ	<p>özellikle 1980'li yılların sonuna doğru bilgisayarın üretim sürecine dahil olması ve 2000'li yıllara kadar ilk devrimini gerçekleştirmesi ve halen devam eden baş döndürücü dönüşüm süreci ile birlikte global reklamcılık endüstrisi de büyük bir dönüşüm yaşamıştır.</p> <p>Bu dönüşüm ile birlikte terimler de anlamlarını taşıyamaz olmuş ve onlar da dönüşüme uğramıştır. Günümüzde grafik tasarım, görsel düzenleme ve kompozisyon bağlamında kullanıldığı gibi bir yazılım ile görsel düzenleme sürecini de tanımlayabilmektedir.</p> <p>Sanat ve tasarım alanlarında ki sınırların ortadan kalkmaya başladığı günümüzde iletişim teknolojileri geliştikçe grafik tasarım da değişmekte, disiplinler arası etkileşim ile yeni teknolojilerin etkin olduğu bir iletişim disiplini olarak kendini yenilemektedir.</p> <p>Kapitalist tüketiciliğin önemli eleştirmenlerinden Papanek; tasarımcının çevresel ve toplumsal öğeleri göz ardı edip sadece forma yönelik tasarımlar yapması sonucu ortaya çıkan güvensiz, kullanışsız ve pahalı tasarımların reddedilmesi gerektiğini savunur. Tasarımın insanoğlunun çevresini şekillendirmek için kullandığı en güçlü araç olduğunu söyler.</p>
	VİCTOR PAPANEK	Ticari sanat kavramının dönüştüğü en genel ve kapsayıcı kavram, iletişim tasarımıdır.”
	MESAJI NET ŞEKİLDE İLETMEK	yalnızca izleyicinin dikkatini çeken görsel olarak çarpıcı görüntüler oluşturmaktan ibaret değildir; bu onların beyinlerini yakalamakla ilgili. Zihinlerini ve düşüncelerini pusuya düşüren fikirler yaratmalı ve bu fikirleri taze ve heyecan verici görsel yollarla uygulanmalıdır. Fikir ne kadar güçlü olursa, mesaj o kadar iyi hatırlanacaktır. Buradaki zorluk, izleyicilerin hayal güçlerini hemen yakalayan, zihinlerini aydınlatan, neşeli veya sarsıcı bir etkileşim yaratan, düşünceleri, duyguları veya eylemi harekete geçiren fikirler yaratmaktır. Bunu yapmak, içsel bir gülümseme gibi zihinsel bir tepkiyi tetikler; ek olarak, kahkaha veya nefes verme gibi fiziksel bir tepkiye neden olabilir.
	GRAFİK TASARIMIN İŞLEVİ	<p>ilk zamanlarda estetik çizimler, dikkat çekici ve güzel görüntüler oluşturmak ile sınırlı idi. Ancak artık bunların çok ötesinde biçimden çok içerik (ve/veya işlev) güzellik yaratmadan çok kavramsallaştırma ve anlam yaratma amacı taşımaktadır. Artık grafiğin tasarlanmasından ziyade iletişimin tasarlanmasından bahseder olduk. Çünkü her ne kadar iletişim araçları gelişip çeşitlense de hedef kitle ile iletişim kurmak çok daha güçleşti.</p> <p>Bu ortamda grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı veya iletişim tasarımı alanlarında eğitim alan öğrencilerin tasarım aracı olarak yazılımları ve farklı ekipmanları kullanmayı öğrenirken tasarımın işlevi, tasarım süreci, üretim teknikleri konularında gelişimlerini izlemeleri ve çalışma alanları ile ilgili temel kavramlara hâkim olarak onlardaki dönüşümleri takip ediyor olmaları gerekmektedir.</p>

MASAÜSTÜ YAYINCILIK

	MASAÜSTÜ YAYINCILIK	(Desktop Publishing-DTP), dijital veya basılı olarak yayınlanması amaçlanan grafik ürünlerinin (kitap, dergi, broşür, web sitesi, afiş, e-katalog vb.) bilgisayar ve tamamlayıcı sistemler ile hazırlanmasıdır . Diğer bir ifade ile masaüstü yayıncılık; yayımlanacak görsel iletişim ürünündeki metin, fotoğraf, tablo, illüstrasyon vb. tasarım elemanlarının uygun yazılımlar kullanılarak bilgisayar ortamında bir araya getirilmesi, düzenlenmesi sürecidir ve belirli bir miktarda yaratıcılık ve sanat içerse de tasarım odaklı olmaktan çok üretim odaklıdır .
	DİJİTAL DEVRİM	ilk kez operatörlerin bilgisayarlarını kullanmak için komutlar ezberlemek ve bunların çıktıları ile uğraşmak yerine fare(mouse) ve klavye ile simgeler, pencereler, düğmeler yardımıyla bilgisayarlarını işletmesine imkan veren “ Grafiksel Kullanıcı Arayüzü ” nü (Graphical User Interface-GUI) benimseyen kişisel bilgisayarın (Macintosh) ve onunla birlikte kullanılacak sistemlerin 1984-1985’te piyasaya sürülmesi ile başladı . Başlangıçta tipo(veya tipografik) baskı için metal yazı karakterlerinin (hurufat) düzenlenmesine(dizgi) ve 1960’tan sonra ofset litografik baskı için kameralara hazır grafik ürünlerinin hazırlanmasına dayanıyordu. Masaüstü yayıncılık ile tasarım süreci elektronik forma kaydı ve grafik tasarım kökten değişti ve bu da tasarımın üretim hızını önemli ölçüde artırdı.
	GÜNÜMÜZDE	üretilen reklam içerikleri önemli oranda çevrimiçi ortamlarda yayınlanmakta ve dijital yayıncılık ile birlikte aslında masaüstü yayıncılık kavramıda giderek ayaküstü yayıncılık (veya farklı bir ifade ile mobil yayıncılık) kavramına doğru evrilmektedir.
KISA TARİH		Masaüstü yayıncılık kavramı ortaya çıkmadan önce gazete, kitap, afiş, basın ilanı, broşür vb grafik ürünleri tasarlanırken; grafik tasarımcı veya ressam, fikri bulup eskizleri yaptıktan sonra, uygulanmasına karar verilen tasarımın planını milimetrik kâğıda çizdi. Sayfa düzenlenmesi adı verilen bu aşamada grafik tasarımcı, tasarımda kullanacağı yazı, resim ve yardımcı elemanlar(çizgi ve çerçeveler) nerelere gelecek ise bu plan üzerinde ayrıntılı olarak yerlerini tespit ederdi. Dizgi makinelerinde veya yazı şablonları (Letraset)ile dizgisi yapılan metinler ve filmleri oluşturulmuş görsel materyaller, hazırlanan plana göre pikajör (tasarım parçalarını sayfa planına göre asetata yapıştıran kişi) tarafından sayfaya yerleştirilmekteydi (yapıştırılmaktaydı).Ardından bu sayfaların (daha doğrusu sayfa tasarımını taşıyan asetat tabakalarının) baskıda kullanılabilir filmlerinin çekilmesi gerekmekteydi. Son olarak çekilen bu filmler baskıda kullanılacak kalıpların hazırlanmasında kullanılıyordu.
	1984	Kullanıcı dostu olarak lanse edilen MACINTOSH bilgisayar piyasaya sürüldü HEWLETT - PACKARD kişisel kullanıma uygun lazer yazıcıyı piyasaya sürdü
	1985	ALDUS Mackintosh ile uyumlu ilk masaüstü yayıncılık yazılımını üretti. Aldus Pagemaker kısa zaman içerisinde yaygınlaşarak basım yoluyla çoğaltılacak grafik ürünlerinin hazırlanmasında büyük mekân ve çok çalışan ihtiyacını ortadan kaldırmıştır. APPLE firması masaüstü lazer yazıcıyı üretti ADOBE firması Apple lazer yazıcı için Postscript denetleyiciyi geliştirdi.
	1986	ADOBE ILLUSTRATOR piyasaya çıktı QUARK firması QuarkXpress sayfa düzenleme yazılımını piyasaya sürdü LINOTYPE firması postscript yazı tipleri oluşturmaya başladı,

ÜRETİM PROSESİ	Dijital veya basılı yayımlanacak görsel iletişim ürünü hazırlanırken yaratıcı faaliyetler tamamlandıktan sonra masaüstü yayıncılık prosesi başlar.		
	DİZGİ	Bu süreçte ilk olarak tasarımda kullanılacak metin içeriğinin eğer dijital değilse bilgisayar ortamına aktarılması (dizgi) gerçekleştirilir. Bu işlem gerek profesyonel olarak bu işi meslek edinmiş metin yazarı tarafından yapılsın, gerek hizmet satın alan tarafından verilerek dil ve içerik düzenlemesi istensin gerekse tasarımcı tarafından yapılsın, tasarıma başlamadan tamamlanması önemlidir. Tasarım planının önce yapılarak metnin daha sonra yerleştirilmesi ve yazı alanlarının "Lorem ipsum" türü kör yazı ile doldurulması, kullanılacak metnin yoğunluğu değiştiğinde tasarımda revizyon gerektirecek ve hem süreci uzatacak de tasarımcının motivasyonunu olumsuz etkileyecektir.	
	TASHİH	yazım ve imla hatalarının kontrol edilmesi gerekir. Tashih denilen bu işlemin tasarım sürecinden sonraya bırakılması genellikle küçük hataların gözden kaçmasına neden olmaktadır.	
	GÖRSEL MATERYAL OLUŞTURMA	Görsel iletişim ürününün metin içeriği hazırlandıktan sonra (veya süreç eş zamanlı yürütülerek) tasarımda kullanılacak görsel içeriği(fotoğraf, illüstrasyon, grafik, vb.) hazırlanır ve yayınlanacağı mecraaya uygun olarak optimizasyonunun yapılır.	
	SAYFA PLANI HAZIRLAMA	Tasarımın içeriği tamamlandıktan sonra ürünün yapısına uygun bir programda sayfa planı oluşturulur. Ardından grafik tasarım uygulaması yapılarak soft proof (ekran provası) veya basılı prova ile gerekli düzeltmeler tespit edilir, son kontroller yapılır.	
	TASARIM UYGULAMA		
	PROVA VE KONTROL		
	BELGE OPTİMİZASYONU		
	YAYINLAMA	Tasarım tamamlandıktan sonra yayın mecrasına göre dijital yayınlanacak ürünler direkt yayına hazırlanır, basım ile çoğaltılacak ürünlerin ise montajı yapılarak baskı kalıpları (Computer to plate) alınır ve basım sürecine geçilir.	
	LOREM IPSUM ANLAMI	Masaüstü yayıncılıkta tasarım şablonunda henüz hazırlanmamış olan metni temsilen kullanılan yazı bloğu (kör yazı)	

BİTMAP (RASTER) GRAFİKLER	İki boyutlu bilgisayar grafikleri temelde iki gruba ayrılmaktadır. Bunlar; vektörel grafikler ve bitmap grafiklerdir. Buradaki "grafik" terimi bilgisayar ortamında üretilen verilerin görsel temsilini ifade etmektedir. Ve aslında cep telefonunuzun kamerası ile çektiğiniz fotoğraf(bitmap grafik), bir qr kod uygulaması ile ürettiğiniz eps formatlı kareler dizisi (vektörel grafik) veya internette arama motoru ile yaptığınız görsel arama ile bilgisayarınıza indirdiğiniz bir resimleme (bitmap grafik)bunların tümü bilgisayar terminolojisine göre grafik olarak kabul edilmektedir.		
	Bitmap ismi ikili kod (Binary Digits) kelimelerinin kısaltması olan "Bit" ve haritalama, eşleştirme anlamındaki "Mapping" kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Yani bir bitmap grafik, her biri bir renk(siyah-beyaz veya daha fazla) atanmış ve daha sonra bir görüntü oluşturmak için bir modelde düzenlenmiş bir dizi pikselden oluşur.		
	Renk sayısı arttığında (örneğin 8 renk olduğunda) bu kez her pikseli temsil etmek için 8 bit gerekecektir. Bu durumda dosya ebadı 8 kat artacak ve daha çok belleğe ihtiyaç duyulacaktır. Ne kadar çok rengi temsil etmek istersek dosya ebadımız da o denli artacaktır, ancak aynı zamanda görüntüdeki renk temsili de zenginleşecek, özellikle geçişli renklerde bu zenginlik çok doğal bir renk akışı sağlayacaktır.		
	Bit Derinliği	Renk Sayısı	Bu Grafiğin Yaygın Kullanılan Adı
	1	2	Monochrome
	2	4	CGA
	4	16	EGA
	8	256	VGA
	16	65536	XGA, High Color
	24	1677721	SVGA, True Color
	32	1677721 + Transparency	Deep Color
	48	281 Trllion	

BİLGİSAYAR GRAFİKLERİ

VEKTÖREL GRAFİKLER

KARŞILAŞTIRMA

Vektörel grafikler çözünürlükten bağımsızdır ve sınırsız ölçeklendirmeyi kayıpsız yapabilmemize imkân verir. Çünkü bir vektörel grafik görüntüyü oluşturan nesneleri tanımlamak için bir dizi matematiksel formül kullanır. Bir ev görseli bitmap grafiklerde sıra sıra dizili piksel kareleri ile oluşurken vektörel grafiklerde bu ev görüntüsü ölçüsü kullanıcı tarafından belirlenen dikdörtgen, kare, daire, çokgen gibi temel geometrik şekiller veya düz çizgiler ya da eğriler ile yapılan serbest çizimler ile yapılır.

Bu iki tür bilgisayar grafiği birbirinin rakibi veya alternatifi değildir. Görsel iletişim tasarımcısı bu iki grafik türünün özelliklerini, onların nasıl üretilceğini bilmeli ve bu grafikleri üretmek için kullanılan yazılımlara hâkim olmalıdır. **Bir firma için logo tasarlarken kayıpsız ölçeklendirme önemli olacağı için bu tasarımı vektörel grafik olarak hazırlamak veya fotoğrafik kolaj veya manipülasyon çalışmasında birbirinden farklı görüntüleri daha etkili ve gerçekçi birleştirebilmek için bitmap grafik olarak çalışmak** gerekecektir. Kimi zaman ise örneğin bir afiş tasarımında hem vektörel hem de bitmap grafiklerin birlikte kullanımı gerekecektir.

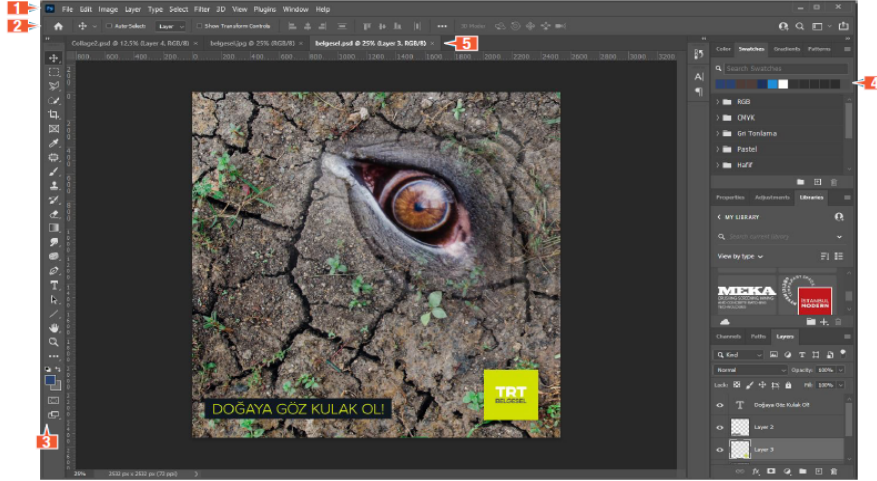
Vektörel Grafikler	Bitmap Grafikler
Görüntü matematiksel formüller ile üretilen şekillerden oluşur	Görüntü piksellerden oluşur
Çözünürlükten bağımsızdır ve kalite kaybı olmadan büyütülüp küçültülebilir	Çözünürlüğe bağımlıdır boyutlandırmada kalite kaybı olur
Vektörel çizim yazılımları ile üretilir Örneğin; Adobe Illustrator, Corel Draw vb.	Dijital fotoğraf makinesi ile yapılan çekim, tarayıcı ile bilgisayara aktarılan görüntü Adobe Photoshop gibi görüntü işleme yazılımları ile oluşturulan tasarımlar bitmap grafiklerdir.
Dosya ebadı küçüktür	Dosya ebadı büyüktür, özellikle renk derinliği, kanal sayısı ve çözünürlük arttığında dosya ebadı çok yükselir.
Vektörel grafikler illüstratif etkidedir	Fotoğrafik ve gerçekçi görüntüdür
AI, CDR, SVG, EPS yaygın kullanılan vektörel dosya formatlarıdır	Jpg, Tiff, Gif, Png, PSD yaygın kullanılan bitmap görüntü formatlarıdır

<p>DİJİTAL GÖRÜNTÜDE ÇÖZÜNÜRLÜK</p>	<p>Yaratıcı süreçler tamamlandıktan sonra tasarım problemine çözüm genişletildikten sonra uygulama zamanı geldiğinde tasarımcının çalışmaya başlamadan önce tanıması gereken iki önemli kavram vardır. Bunlar: Çözünürlük ve renk modelidir (renk evreni). Bu kavramlar tasarımın dijital veya basılı yayın amacına göre oluşturulacak belgenin özelliklerini doğru belirlemek için önemlidir.</p> <p>noktacılık veya puantilizm akımı olarak adlandırılan ve 19. yüzyıl sonları ile 20. yüzyıl başlarında Fransız yeni izlenimci ressamlar tarafından yaygın kullanılan resim tekniğinde birbirine yakın duran, yaklaşık aynı büyüklükte ve formda ufak renk noktaları görüntüyü oluşturmakta idi. Aslında nokta püskürtmeli (inkjet) yazıcı ile elde edilmiş bir baskıyı yakından incelediğinizde noktacılık akımındaki görüntüye çok benzer bir durumu fark edebilirsiniz. Tek farkı çok daha düzenli ve homojen noktalardan oluştuğudur.</p> <p>Puantilizm tekniğinin öncülerinden Fransız ressam Georges Seurat'ın La Parade(1889) eserini yakından incelediğimizde ise renk noktalarının homojene yakın ve ayrı olduğu görülmektedir. Günümüz endüstriyel baskı tekniklerinin ve dijital görüntüleme aygıtlarının(monitör, TV vb.) çalışma prensibi de bu görüntüye çok yakındır.</p> <p>Matbaa makineleri ile basılmış bir grafik ürününde ise görüntü “tram” denilen küçük noktacıklardan oluşur. Renkli bir görüntü matbaada CMYK adı verilen transparan özellikteki dört rengin üst üste basımı ile gerçekleşir. Görüntünün hangi bölgesinde hangi renk mürekkebin ne kadar verileceği ise tramların büyüklük/küçüklüğü ve sıklığı/seyrekliliği ile belirlenir.</p> <p>Bilgisayar ortamındaki görüntünün kalitesi ise piksel kareciklerinin küçüklüğü (dolayısıyla sayısı) ile ilgili olmaktadır. Bir görüntüye kadar küçük piksellerden (dolayısıyla sayı olarak daha fazla) oluşmakta ise görüntüde daha fazla renk bilgisi bulunmakta, diğer bir ifade ile detaylar daha iyi görüntülenmekte ve görüntü kalitesi artmaktadır. Bilgisayardaki görüntülerin kalitesi, daha doğrusu o görüntüyü oluşturan piksel sayısı “çözünürlük” ile ifade edilmektedir.</p> <p>Çözünürlük arttığında birim başına daha fazla piksel düşmekte ve görüntüdeki detaylar daha net görülebilmektedir. Bir dijital görüntünün çözünürlüğü 72 dpi (dpi: Dots per inch: İnch başına düşen piksel sayısı)denildiğinde bir inch'de (2,54cm) 72 piksel karesinin bulunduğu anlatılmaktadır. Dijital görüntülerin çözünürlüğü, bu görüntülerin oluşturulması sırasında belirlenecek bir özellik olup sonradan yapılacak çözünürlük değişikliklerinde görüntülerde detay kaybı (interpolasyon) olmaktadır.</p> <p>Piksel tabanlı programlarda ve bitmap görüntü oluşturan sistemlerdeki (dijital fotoğraf makinası, tarayıcı vb) sorunların başında görüntülerin ebatlandırılması sırasında yaşanan deformasyonlar gelir. Photoshop'ta katmanlara “Free Transform” komutu vererek onları istediğimiz gibi büyütüp küçültebilirken işlem sonrasında görüntünün netsizleşmesi (özellikle tekrarlı uygulamalarda) büyük bir hayal kırıklığı yaşatacaktır. Benzer sorun dijital fotoğraf makinaları ile çekim yaparken “dijital zoom” özelliğini kullanarak yapılan çekimlerde de yaşanmaktadır. Veya internette bulunan bir görüntünün çözünürlüğünü artırırken de yaşanacaktır. Bitmap görüntülerde yaşanan bu probleme;“İnterpolasyon Hatası” veya “Dijital Görüntü İnterpolasyonu” denilir.</p> <p>Uygulamalı matematik biliminin bir alt kategorisi olan sayısal analiz yöntemlerinde tanımlanan ve elde var olan (bilinen) değer noktalarından yola çıkarak bu noktalar arasında, farklı bir yerde ve değeri bilinmeyen bir noktadaki olası değeri bulmaya/tahmin etmeye yarayan yöntemlerin tümüne İNTERPOLASYON denir. En basit tanımı ile “var olan sayısal değerleri kullanarak, boş noktalardaki değerlerin tahmin edilmesi” olarak açıklanmaktadır. Türkçe'de bazen kolaylık olsun diye “interpolasyon” sözcüğü yerine yalnızca “tahmin” de kullanılmaktadır</p> <p>Birçok bilim dalında kullanılan bir hesaplama yöntemi olan interpolasyon; dijital görüntü işleme konusunda da görüntülerin ebatlandırılmasında araya eklenecek piksellerin hesaplanması için kullanılır.</p> <p>Dijital görüntü işlemede; “Komşu Piksel İnterpolasyonu”, “Bilinear İnterpolasyon”, “Bicubic İnterpolasyon”, “Fractal İnterpolasyon” gibi piksel hesaplamada kullanılan farklı algoritmalar olsa da bu yöntemlerin tümünde görüntülerin büyütülmesi sırasında kullanılan algoritmaya bağlı olarak tahmini renk bilgisine sahip “melez pikseller” üretilir. Melez piksel sayısı arttıkça, yani görüntü çok fazla büyütüldükçe görüntüdeki netsizliğin etkisi giderek artacaktır.</p> <p>İnterpolasyon hatası ile karşılaşmanın en kesin yolu, tasarımlarda kullanılacak görüntüleri üretildikleri ebatlarıyla kullanmak ve dijital fotoğraf makinaları ile çekim yaparken dijital zoom özelliğini kullanmamaktır.</p> <p>Bu hatanın sonucu olan görüntülerdeki netsizlik sorununu en aza indirebilmek için çok düşük çözünürlüklü görüntüleri fazla büyütmemeli ve Photoshop'ta aynı katmana birkaç kez büyütme ve küçültme uygulamamalı veya Photoshop'un katmanlardaki görüntüleri “Transform” komutlarının dezavantajlarından koruyan akıllı nesneler “Smart Object” özelliği kullanılmalıdır.</p>
--	---

RENK KAVRAMI VE RENK EVRENLERİ	tasarımın hem düşünsel faaliyetleri sırasında hem de tasarım üretimi sırasında renk, tasarımcıların dikkate alması ve etkili kullanması gereken bir araçtır. Çünkü renklerin duyguları etkileme, tasarıma kültürel veya kişisel kodlar ekleyebilme, dikkat çekebilme ve iletişim kurabilme gibi yetenekleri vardır.
	RENK Renk; ışık, nesne ve izleyici (veya görüntü algılayıcı) arasındaki etkileşimden kaynaklanır. Rengin oluşumu için bu üç bileşenin de bulunması gerekir. Işık olmadan dalga boyları (dolayısıyla farklı renkler) oluşmayacağı gibi, nesneler olmadan sadece beyaz değiştirilmemiş ışık var olur ve izleyici (veya görüntü algılayıcı) olmadan dalga boylarını benzersiz bir “renk” olarak tanıyacak veya kaydedecek hiçbir duyuşsal algılayıcı olmaz. En genel tanımı ile renk; objelerden yansıyan ışığın gözümüzde oluşturduğu etkidir.
	IŞIK Elektromanyetik spektrumda insan gözünün görebildiği elektromanyetik radyasyona genel olarak ışık denir. Işık özünde ses titreşimine benzer şekilde güneşten gelen elektromanyetik titreşim formundaki radyasyondur. İnsan gözü bu enerji dalgalarını algılar ve beyin bu bilgiyi renk olarak yorumlar. İnsan gözünün görebildiği aralık olan 400 ile 780 Nm dalga boyları arasındaki ışık kırmızıdan mora gökkuşağı renklerinden oluşur.
	RENK ALGILAMASI İnsanın renk algılaması, bakılan objenin üzerine gelen ışığı farklı oranda yansıtması neticesinde ortaya çıkar. Gözlerimiz, görünür spektrumun dalga boylarına duyarlı ışık reseptörlerine sahiptir. Işık dalgaları bu reseptörlere çarptığında, beynimize sinyaller gönderilir. Daha sonra, bu sinyaller beyin tarafından belirli bir renk olarak algılanır. Bir cisim üzerine gelen ışığın tamamını yansıtıyor ise insan gözü o cismi beyaz renkli olarak algılar. Cisim üzerine gelen ışığın tamamını absorbe ediyorsa (soğuruyorsa) o cisim siyah olarak algılanır. Farklı bir rengin algılanması ise, cismin gelen ışığın sadece bir bölümünü yansıtması ile olur.
	RENK MODELLERİ Renkleri tasnif etmek için kullanılan teknik standartlara renk modelleri(evrenleri) denilir. Eğer sadece bir tane renk modeli kullanılsaydı her şey çok daha kolay olabilirdi. Ancak farklı ortamlar için birçok renk modeli keşfedilmiştir. Bazı renk modelleri insan gözünün görebildiği renkler için tutarlıyken, monitörlerde ve baskıda kullanılan renkler için farklı modeller vardır. Unutulmaması gereken bir nokta, hiçbir renk modeli insan gözünün renk spektrumuna yaklaşılamamaktadır. Yani gözümüzle gördüğümüz her rengi monitörde oluşturabilmemiz veya baskıda alabilmemiz teknik olarak imkansızdır. masaüstü yayıncılıkta yaygın olarak iki renk modelinin kullanılır: Toplamsal renk modeli (RGB), çıkarımsal renk modeli (CMYK). Bu iki renk evreninin kullanıldığı alanları en basit ifade ile şöyle açıklayabiliriz: Işık yayan aygıtlar (monitör, projeksiyon vb) RGB renk modeli ile renkleri oluştururken yansıyan ışık ile renkleri oluşturan sistemler (baskı) CMYK renk evrenini kullanmaktadır.
	RED GREEN BLUE -RGB RGB Renk Modeli, ışık kullanarak renk oluşturulan; monitör, projeksiyon cihazı, led ekran vb gibi elektronik cihazlarda kullanılan renk modelidir. Üç temel renkteki ışığın (kırmızı, yeşil ve mavi) değişik yoğunluklarda etkileşimiyle renk spektrumundan istenilen rengin elde edilmesi prensibine dayanmaktadır. Ancak yine de bir monitör, doğadaki tüm renkleri üretemez. Sınırlı renk alanına giren her rengi parametreleri için (R,G,B) 0 ile 255 arasında rakamsal değerler kullanarak tanımlayabiliriz.
	CYAN MAGENTA YELLOW SİYAH - CMYK CMYK, matbaa makineleri ve yazıcılar gibi mürekkep ve boya kullanarak renk üreten cihazların kullandığı modeldir. Kuramsal olarak CYAN,MAGENTA ve SARI mürekkepleri tam yoğunlukta karıştırıldıklarında sonuç tam siyah olmalıdır. Ancak pratikte, mürekkeplerin saf olmaması ve şeffaf olması nedeni ile kahverengi tonunda koyu gri elde edilmektedir. CMYK modelinde “K” harfi ile ifade edilen siyah (Key Color), koyu tonların belirginliğini sağlamak ve kontrast oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır. CMYK renk modeli; herhangi bir rengi, dört mürekkep renginin oranlarını0 ile 100 arasında belirleyerek tanımlar. CMYK modelinin renk gamı (spektrumu), RGB modeline göre daha küçüktür. Yani RGB modelinde daha renkli ve canlı renkler üretmek mümkündür.
	DOSYANI RENK MODELİNİ DEĞİŞTİRME Bir dijital belgenin renk modeli, tasarım sürecinin herhangi bir noktasında değiştirilebilir. Dönüşümün yönüne bağlı olarak, değişiklik belli olmaz veya az ya da çok fark edilir olacaktır. Bir görüntünün renk modelini CMYK’dan RGB’ye (baskıdan ekrana) dönüştürmek, aslında renklerin bire bir çevirisi olduğundan fark edilmemelidir. Bununla birlikte, bir renk modelini RGB’den CMYK’ya dönüştürürken (ekrandan baskıya), renklerde, özellikle parlak renkler arasında bir kayma fark edilebilir. Bu kaymanın nedeni, RGB ve CMYK renk paletleri arasındaki göreceli boyut farkıdır; RGB renk paleti(ışığa göre) CMYK renk paletinden (mürekkebe göre) daha büyüktür.

PHOTOSHOP İLE GÖRÜNTÜ İŞLEME

PHOTOSHOP	<p>Yazılım endüstrisinde günümüzün lider firmaları arasında yer alan Adobe Inc. ürünü olan ve 1987 yılında Thomas ve John Knoll kardeşler tarafından geliştirilen "Photoshop" efsanesi bugün tüm dünyada dijital görüntü işleme konusunda standart olmuş bir programdır.</p> <p>Aslında diğer tasarım yazılımlarında da olduğu gibi Photoshop yazılımı sonuçta bir tasarım yazılımı olup kullanıcının hayal gücü oranında aynı komutlar ve araçlarla çok farklı tasarımlar yapılabilen bir yazılımdır.</p>	
	WEB, HAREKETLİ VE 3 BOYUTLU GRF. TASARIMCILARI	Modern ve estetik web stilleri oluşturmak konusunda web tasarımcılarının en önemli yardımcısı ise Photoshop programıdır. Ayrıca hareketli grafiklerin tasarımına imkan veren animasyon (Animation Frame) desteği, 3boyutlu grafik tasarımı için eklenen birçok yeni özellik Photoshop'u bu alanların da vazgeçilmez programları içerisine almıştır.
	AMATÖR VE PROFESYONEL FOTOĞRAFÇILAR	Dijital fotoğrafçılık bu denli yaygınlaşmış iken; gerek fotoğrafçılık ile amatör düzeyde uğraşanlar, gerekse fotoğrafçılığı meslek olarak benimsemiş profesyoneller için ürettikleri dijital görüntüler üzerinde düzenlemeler yapmak kaçınılmazdır. Fotoğraflarda poz süresinin doğru olmamasından oluşan hatalar, renk düzeltmeleri ve rötuş işlemleri vb işlemler Photoshop (ve Lightroom) ile kolaylıkla yapılabilmektedir
	MİMAR VE MÜHENDİSLER	<p>Gerek mimari projelerin gerekse mühendislik ürünlerinin sunum görsellerinin oluşturulmasında Photoshop programından sıklıkla faydalanılmaktadır. Hatta 3 boyutlu tasarım özelliklerinin gelişmeye başlaması ile program alanda giderek daha fazla kullanım yaygınlığı kazanmıştır.</p> <p>3DS, OBJ, U3D, KMZ ve COLLADA gibi yaygın üç boyutlu formatları destekleyen Photoshop ile iki boyutlu yüzeyler üzerine üç boyutlu içerik ekleyebilme, iki ve üç boyutlu ölçüm özellikleri ve 3D destekli birleşme noktası(Vanishing Point) gibi özellikleri sayesinde mimari ve mühendislik alanında sunum görsellerinin hazırlanmasında yaygın olarak kullanılmaktadır.</p>
	DİJİTAL GÖRÜNTÜ İLE UĞRAŞAN HERKES	bilgisayar ortamında bulunan dijital görüntüler ile uğraşan herkes için bu programın kullanılması birçok avantaj sağlayacaktır. Örneğin sağlık sektöründe plastik cerrahlar için ameliyat öncesinde hastasına yapacağı ameliyat sonrasında oluşacak görüntü hakkında fikir verebilmek Photoshop Programı ile mümkündür. Yine sağlık sektöründe veya bilimsel araştırmalarda; mikroskop, manyetik görüntüleme cihazı, röntgen cihazı vb birçok farklı ekipman ile elde edilebilecek dijital görüntülerde araştırmacıların detaylı incelemeler yapabilmesi ve araştırmasına yön verebilmesi mümkündür.
PHOTOSHOP İLE TANIŞMA	<p>Adobe Photoshop çalışma alanı, görsel iletişim tasarımı alanında yaygın olarak kullanılan Adobe firmasının diğer tasarım yazılımlarında da(Illustrator, InDesign, Premiere vb) olduğu gibi tasarım için çeşitli araçlara ve seçeneklere hızlı erişim sağlayan menüler/komutlar, araç çubukları ve paneller içerir. Ayrıca Photoshop yazılımı üçüncü parti yazılımlar ile genişletilebilir</p>	
	Bilgisayar ortamında görüntü oluşturabilmenin farklı bir ifade ile bilgisayarımızda Photoshop uygulaması yapabilmek için fotoğraf bulabilmenin yöntemleri şöyle sıralanabilir:	
		<ul style="list-style-type: none"> • Dijital kamera (kameralı cep telefonu dahil) ile fotoğraf oluşturma, • Adobe Stock, Pexels, Shutter Stock vb stok fotoğraf sitelerinden veya diğer web sitelerinden görüntü temini, • Fotoğraf, asetat, negatif, grafik veya diğer basılı belgelerin taranması, • Video görüntülerinden fotoğraf alınması, • Çizim veya boyama programlarında oluşturulan resimler, • Bir görüntü algılayıcı sensörü bulunan cihaz ile elde edilen görüntüler,
	Hangi yöntem ile elde edilirse edilsin Photoshop yazılımında etkili ve kusursuz tasarımlar oluşturabilmek için öncelikli şart eğer hazır dijital görüntüler üzerinde çalışılacak ise mümkün olan en yüksek çözünürlükte, daha önce dijital olarak ebatlandırma yapılmamış (ve interpolasyon hatası oluşmamış), mümkün ise sıkıştırılmış bir format ile kaydedilmemiş görüntüler temin ederek onlar ile çalışmaktır.	
	PHOTOSHOP AÇILIS	Photoshop'a geçiş için Ps ikonunu (1) tıklayabilir, Learn (2) butonu ile Photoshop'ta bir dizi öğretici bağlantı linklerine ulaşabilir ve sürekli güncellenen ve geliştirilen ders mantığındaki bu linkler ile program kullanım becerilerinizi geliştirebilirsiniz.
	LIGHTROOM PHOTOS	butonu ile Creative Cloud hebasınızın Lightroom çevrimiçi fotoğraf deposu ile sekronize edilmiş görüntülere ulaşmanızı sağlar.
	CLOUD DOCUMENTS	kısımında Adobe Cloud'daki belgelerinize ulaşabilir, sizin ile paylaşılan belgelere ulaşabilir (Shared with you) veya Cloud'dan sildiğiniz belgelere (Deleted) ulaşabilirsiniz.
	CREATE NEW	Yeni bir doküman açmak
	OPEN	daha önce çalıştığınız bir Photoshop belgesini veya bilgisayarınızdaki bir dijital görüntüyü açmak
	ARA	metin girdiğinizde Photoshop eğitimlerinde, Adobe Stock görsellerinde, bulut ile senkronize edilmiş Lightroom görüntülerinizde eşleşen içeriği bulabilirsiniz.
	PREFERENCES	Photoshop'u her başlattığınızda başlangıç ekranını görmek istemeyip, direkt program ara yüzüne geçmek istiyorsanız, Edit (Düzen)» Preferences (Tercihler) »General'i (Genel) seçebilir ve Ana Ekranı otomatik göster seçeneğinin işaretini kaldırabilirsiniz.

KAYITLI GÖRSELLERİN AÇILMASI	<p>Bilgisayarımızda kayıtlı bir dijital görüntü belgesinin açılabilmesi içinde birçok yöntem vardır:</p> <ul style="list-style-type: none">• Başlangıç penceresindeki Open (Aç) butonu ile,• File (Dosya) menüsündeki Open komutu ile,• Adobe'un varlık yöneticisi yazılım olarak adlandırdığı “Bridge” yazılımını kullanarak bilgisayarınızdaki dijital görüntülere ulaşip onları Photoshop ile açabilirsiniz. File menüsündeki “Browse in Bridge” komutu ile,• Bir görüntü belgesini sürükleyip Photoshop ikonunun veya Photoshop çalışma alanının üzerine bırakarak,• Belge üzerine sağ tıklanarak birlikte aç komutundan Photoshop programı ile birlikte açılmasını seçerek,• Photoshop program zeminindeki gri alana (Başlangıç penceresinden sonra) çift tıklanarak (Windows işletim sistemi için) open penceresini açarak,• Ctrl+O kısayolu ile bilgisayarımızda kayıtlı görselleri Photoshop'ta açabiliriz
ÇALIŞMA ALANI WORKSPACE	<p>Adobe firması, diğer masaüstü yayıncılık ve tasarım programlarında olduğu gibi Photoshop Programının ara yüzünü de esnek ve kullanıcının değiştirebileceği şekilde geliştirmiştir.</p> <p>Kullanıcı; araç panelini, doküman pencerelerini ve diğer paneller ve araç özellikleri çubuğunu (Options bar) istediği şekilde yerleştirebilmektedir.</p> <ol style="list-style-type: none">1- Menü Çubuğu2- Opsiyonlar Çubuğu3- Araçlar Paneli (Toolbar)4- Paneller (katmanlar, geçmiş renk örnekleri, kitaplık, kanallar, fırçalar)5- Programda açık olan belgelerin segmeleri 

ÇALIŞMAYA BAŞLAMA	YAKLAŞMA UZAKLAŞMA	1. Araç paletinde “ Zoom Tool ” görüntünün istenilen bölgesini büyültmek için en kullanışlı araçtır. Zoom aracı ile görüntüde büyültmek istediğimiz alana tıklayıp fareyi sürüklediğimizde yakınlaşma, ters iharekette ise uzaklaşma yapılacaktır. Zoom aracına iki kez tıklandığında gerçek boyutta (% 100) görüntüleme yapılacaktır. Yine Zoom aracı seçili iken “Opsiyonlar Çubuğu”nda (Options Bar) tercihler olacaktır.	
		2. Klavye kısa yolu ile. Özellikle bir araç ile çalışmaya devam ederken o aracı bırakmadan yakınlaşma/uzaklaşmayı yaparak çalışmaya aynı yerden devam etmeye imkan tanıdığı için en pratik yol diyebiliriz. Ctrl+ + tuş kombinasyonu ile yakınlaşıp, Ctrl + - tuş kombinasyonu ile (Macintosh bilgisayarlar için Ctrl tuşu yerine Cmd-Elma tuşu kullanılmaktadır) uzaklaşmaktır. Çünkü bu yöntemle; kullandığımız bir aracı bırakmadan veya herhangi bir komut uygulamasında iken uygulamayı sonlandırmadan, yaklaşıp uzaklaşma yapılabilir.	
		3. Bilgi çubuğu üzerinde yer alan görüntülenme oranı (A) üzerine çift tıklamanın ardından buraya değer girerek resme yakınlaşıp ve uzaklaşılabılır	
		4. Navigator (Yön bulma-gezgin) paneli ile resme yaklaşıp uzaklaşılabılır ve resimde istenilen yerlerin görüntülenebilmesi için resim kaydırılabilir. Program açıldığında panel görüntülenmediyse, Window menüsünde Navigator yazısına tıklanarak, panel açılır. Navigator panelindeki sürgüyü sağa veya sola hareket ettirerek görüntü istenilen büyüklüğe getirilebilir. Görüntü doküman penceresine sığmayacak kadar büyüdüğünde ise paneldeki resimde kırmızı dikdörtgen belirir. Bu dikdörtgen hareket ettirildiğinde ise resim doküman penceresi içerisinde kaydırılabilir.	
		CTRL+SPACE+TIKLAMA	Görüntüye yaklaşmak için
		CTRL+SPACE+ALT+TIKLAMA	Görüntüden uzaklaşmak için
		CTRL+ 0	Görüntüyü ekrana sığdırmak için
		CTRL+ 1	Gerçek boyut ile görüntülemek için (%100)
		CTRL+ +	Görüntüye yaklaşmak için
		H + MOUSE SOL TUS	Özellikle Pen aracı ile çok yaklaşarak de kube yapılırken geçici olarak görüntüden uzaklaşıp formun tamamını görebilmek için
		CMD	MacOs işletim sisteminde ctrl yerine kullanılır
EKRAN MODLARI	GÖRÜNTÜNÜN EKRANDA KAYDIRILMASI	HAND	Ekrana sığmayacak şekilde büyültülmüş bir görüntüyü araç paletindeki Hand Tool aracını kullanarak veya daha önce belirtildiği gibi Navigator Paletini kullanarak kaydırabiliriz. Ancak Hand aracının kullanılması pratik değildir. Çünkü devam eden bir işlem sırasında veya bir araç ile çalışırken işimizi veya aracımızı bırakarak Hand Tool alınır, kaydırma işleminden sonra işe devam edilebilir.
		SPACE	Bu kullanımın yerine hangi araçta olunursa olunsun “Space” (Ara) tuşuna basılı tutulduğunda el işareti belirir ve kaydırma yapılır. Space (Ara) tuşu bırakıldığında ise aktif araç hangisi ise ona geri dönlür.
	EKRAN MODLARI	TAB	Photoshop’ta çalışırken aktif pencere, paneller, menü ve araç panelinin görüntülenmesi ile ilgili üç farklı seçenek bulunmaktadır. Araçlar panelinin en altında bulunan “Screen Mode” butonuna tıklandığında açılan menüden veya kısayol olan “F” tuşuna her basıldığında bir sonraki görüntülenme seçeneği uygulanabilecektir.
			(Standart Screen Mode) program penceresinin içerisinde o an açık olan tüm resimler ayrı sekmeler şeklinde görüntülenir
			Uzun süre aynı resim ile çalışılacağı durumlarda ekranın daha geniş bir bölümünün kullanılabilmesi için standart görüntüleme modu haricindeki “Geniş kullanım modu” veya “Tam ekran modu” nun tercih edilmesi daha doğru olacaktır.
			Ekranda görüntülenirken paletler ve araçlar gizlenmek istendiğinde ise “Tab” tuşuna basmak yeterlidir. Bir kez “Tab” tuşuna basınca paletler ve araçlar gizlenir , tekrar basıldığında ise görüntülenir.
	WORKSPACE KONTROLÜ	SHIFT TAB	kombinasyonu ile araçlar görüntülenir, sadece paletler gizlenebilir. Özellikle kupe (bir resimde istenilen bölümlerinin diğer görüntülerden ayrıştırılması),rötuş, boyama vb gibi aynı resimde aynı araçla uzun süre çalışılacağı zaman paletlerin ve araçların gizlenmesi ekranın tümünü resim için kullanabilmemize imkan verir.
		Program ilk kez çalıştırıldığında çalışma alanı (Work space) “Essentials”(Temel çalışma modunda) açılacaktır. Daha sonra tasarımcı Photoshop’u kullanma amacına ve tercihinine göre diğer çalışma modlarından birisini “Windows” menüsündeki “Workspace” alanından (1)veya “Tercihler Çubuğu”ndaki (Options Bar) “Workspace” butonu (2) ile seçim yaparak değiştirebilir veya tamamen kendi tercihinine göre panel dizilimleri ve görünürlüğü ayarlayabilir.	
	WORKSPACE KONTROLÜ	Ayrıca; kendi düzenlediğimiz palet yerleşim sistemini kaydederek, daha sonra da bu sisteme tek bir komutla geri dönüş yapılabilmektedir. Bu uygulama için palet yerleşimlerinin ve gruplandırılmalarının düzenlemesi yapıldıktan sonra, “Workspace” butonundan açılan menünün alt kısmında yer alan “Save Workspace” komutu ile bu yerleşim düzeni kaydedilebilir.	

PHOTOSHOP TA ARAÇLARIN TEMEL ÖZELLİKLERİ VE SEÇİMLERLE ÇALIŞMAK

PHOTOSHOP TA ARAÇ PALETİ	<p>Hangi tür çalışma yapıyorsa yapsın Photoshop yazılımı ile çalışırken tasarımcıların yaptığı işlemlerin neredeyse tamamıyla iki adımlıdır. İlk olarak bir dijital görüntüde uygun seçim aracını kullanarak istediği alanları seçmek. Ardından bu seçili alandaki pikselleri başka bir görüntüye aktarmak, kopyalamak, silmek veya bunların rengini değiştirmek, artistik filtreler uygulamak vb. uygulamalar yapmak.</p> <p>Program açıldığında araç paleti gizlenmiş ise; diğer tüm paletleri görüntülemek için yapıldığı gibi “Window” (1) menüsünden “Tools” (2)komutuna tıklandığında araç paleti açılacaktır.</p> <p>Araç paletindeki herhangi bir aracın üzerine mouse ile gidilip tıklamadan beklendiğinde aracın isminin, kısa yolunun, kısa açıklamasının ve detaylı öğrenme linkinin butonunun(Learn more) olduğu bir pencere açılacaktır. Araç ismi yanında görüntülenen harfler o araca tıklanmadan kolayca ulaşabilmek için kullanılan kısayollardır. Örneğin “Taşıma aracı”na (Move Tool) ulaşmak için sadece “V” harfine basıldığında hangi araçta olunursa olursun, taşıma aracına geçilecektir.</p>
	<p>Photoshop yazılımı ile çalışırken tasarımcıların yaptığı işlemlerin neredeyse tamamıyla iki adımlıdır. İlk olarak bir dijital görüntüde uygun seçim aracını kullanarak istediği alanları seçmek. Ardından bu seçili alandaki pikselleri başka bir görüntüye aktarmak, kopyalamak, silmek veya bunların rengini değiştirmek, artistik filtreler uygulamak vb.</p> <p>Tüm bu durumlarda tasarımcının başarılı (yapmacık görünmeyen, profesyonel ve inandırıcı olarak algılanan) bir çalışma yapabilmesi için ön şart üzerinde değişiklik yapmak istediği bölgeyi (pikselleri) başarılı bir şekilde seçebilmesidir. Ancak bu şekilde doğal düzenlemeler yapılabilecektir, bu da tasarımın kalitesini direkt olarak etkileyecektir.</p> <p>Aktif bir seçim varsa yapılan işlemler sadece seçili alanda (ve katmanda) gerçekleşir, diğer alanlar değişikliklerden etkilenmez. Her görüntüde uygun seçim aracını tercih etmek ve onu en iyi seçenekler(options) ile kullanmak tasarımcının biraz deneyim ile geliştirebileceği ve mutlaka kazanması gereken bir beceridir.</p> <p>Photoshop'ta temel olarak dört seçim türü vardır:</p> <ul style="list-style-type: none">Geometrik seçimler. (Dikdörtgen, Oval, Tek piksellik yatay veya dikey alan seçimleri)Serbest seçimler. (Kement aracı, doğrusal kement ve manyetik kement araçları)Hızlı seçimler. (Kenar tabanlı seçim araçları ile renge duyarlı seçim araçları)Manuel seçim. (Pen aracı ile yapılan seçim)

PHOTOSHOPTA
SEÇİMLERLE
ÇALIŞMAK

DÖRTGENSEL ALAN SEÇİMİ	Seçilmek istenen alanın sol üst köşesinden fare tıklanıp basılı tutarak çekildiğinde bir dikdörtgen alan oluşturulur. Yürüyen ışık içerisinde kalan bu dikdörtgen alan seçilmiş olup yapılan tüm işlemler bu alana uygulanmış olur. Genişlik ve yüksekliği birbirine eşit bir dörtgenel alan (kare)seçimi yapılmak istendiğinde “ Shift ” tuşuna basarak seçim yapıldığında seçili alan kare olacaktır.
ELİPTİK ALAN SEÇİMİ	Oval veya daire alanların seçimi için tasarımcı tarafından sezilen alanı çevreleyen dikey ve yatay hizalama çizgileri referans alınarak seçim yapılır. Daire alanlar için “Shift” tuşuna basarak seçim yapılır.
1 PİXELLİK SATIR SÜTUN SEÇİMİ	Dijital görüntüde veya çalışma belgesinde bir pikse genişliğinde veya yüksekliğinde ve tüm belge boyunca uzanan bir alanı seçmek için kullanılan araçlardır. Kullanımı diğer seçim araçlarına göre çok daha azdır. Özellikle çok yüksek çözünürlüklü görsellerde yapılan seçimin genişliği veya kalınlığını fark edebilmek için oldukça yaklaşmayı gerektirir.
SERBEST VE DOĞRUSAL ÇOKGENSEL KEMENT SEÇİMİ	Serbest seçim araçları grubunda bulunan kement araçları üç tanedir . Bunlardan ilk ikisi olan serbest kement aracı (Lasso Tool) ve doğrusal çokgenel kement aracı (Polygonal Lasso Tool) genellikle kombine olarak birlikte kullanılır . Çünkü serbest kement aracı ile tek başına seçim yapmak için işlem tamamlanana kadar uzun süre fare tıklamasını bırakmadan çizim yapmaya devam edilmesi gerektiğinden genellikle çok zordur. Bu nedenle daha yaygın olarak serbest formlu alanların seçimi için de doğrusal çokgenel kement aracı ile başlanarak serbest seçime geçileceği zaman “ ALT ” tuşuna (Mac’te “ Option ”) basılı tutularak serbest kement aracına dönmüş olur ve seçime devam edilebilir. Fare tıklaması bırakıldığında seçimin tamamlanmaya zorlanmaması bu yöntemin bir diğer avantajıdır.
MANYETİK KEMENT SEÇİMİ	Renge duyarlı seçim araçlarından birisi olan manyetik kement aracı, kenar hatları belirgin ve kontur çizgileri oluşmuş görüntülerin seçimi için kullanılan bir araçtır. Manyetik kement aracı ile başarılı bir seçim yapabilmek için seçmek istediğimiz görüntünün arka plan görüntüsünden ayırt edilebilir özellikte olması gerekir. Seçilecek alan ile arka plan arasında renk ve kontrast farkı az olan imajlarda bu aracın kullanımı başarısız sonuç verecektir . Aracın kullanımı için seçilmek istenilen görüntünün kenarında bir noktaya tıklanıp ardından fare tıklamasına gerek kalmadan görüntü etrafında imleç gezdirilerek ilk noktaya gelindiğinde tıklama ile seçim tamamlanmış olacaktır . Seçim sırasında eklenmek istenen özel yerler var ise bu bölgelerde fare tıklaması ile bu alanlar manuel olarak seçime eklenebilir. Seçim sırasında istenmeyen yerlere bırakılan noktalar ise “Backspace” tuşu ile silinebilir . Tek başına manyetik kement aracı ile yapılan seçimlerde kenarlarda oluşan pürüzleri yok etmek ve seçimi daha iyi hale getirebilmek için araç opsiyonlarında bulunan “Select and Mask” uygulaması oldukça etkilidir.
NESNE SEÇİMİ	Nesne seçim aracı, zemin ile güçlü kontrast farkı bulunan veya belirgin kontur hattı bulunan alanların seçiminde büyük zaman tasarrufu sağlar. Nesne seçim aracı ile yapılan seçimlerde kenarlarda oluşan pürüzler genellikle sorun olabilmektedir. Bunları yok etmek ve kusursuzlaştırmak için araç opsiyonlarında bulunan “Select and Mask” uygulaması oldukça etkilidir.
HIZLI SEÇİM	Hızlı seçim aracı, seçilmek istenen alan içerisinde büyüklüğü ayarlanabilir bir fırça ile fare tıklaması ile boyar gibi gezinirken seçimi en yakın kenar ile eşleştirmeye ve genişletmeye çalışarak seçim yapar . Aslında kenar algılama yöntemini kullanan bu araç da yine zeminden belirgin bir kontur çizgisi oluşturarak ayrılmamış görüntülerde iyi sonuç vermeyecektir. Hızlı Seçim aracını kullanırken imleci olarak seçim yapılacak alan üzerine gelinir. Bu aşamada imleç ile görüntülenen fırça boyutu daire biçiminde görünür. Eğer görüntünün çözünürlüğü çok büyük ve fırçanız çok küçük ise ve/veya büyük harf kilidi(Caps Lock) aktif ise fırça daire biçiminde değil, odaklama şeklinde (artı biçiminde) görünür . Bu durumda büyük harf kilidini bırakmak ve biraz fırçayı büyültmek gerekecektir. Seçilecek alan için uygun fırça büyüklüğü ayarlandıktan sonra fare tıklaması ile alan içerisinde hareket edildiğinde seçimin genişleyerek istenilen alanı kapsaması sağlanır. Seçenekler çubuğundaki “Seçime Ekle” veya “Seçimden Çıkart” ı kullanarak, seçimi daha fazla boyayabilir veya fazladan seçilmiş alanların seçimini kaldırabilirsiniz.
SİHİRLİ DEĞNEK	Görüntü üzerine bu araç ile tıkladığında; tıklanan noktadaki pikselin renk değerine göre değen komşu piksellerde (Contiguous seçeneği işaretli ise) veya görüntü içerisinde farklı yerlerdeki (Contiguous seçeneği işaretli değil ise) yakın renge sahip alanlar seçili hale getirilir . Sihirli değnek aracı, seçim yaparken renk hassasiyetinin nasıl olacağını araç seçenekleri çubuğundaki (Options bar) tolerans kısmına girilen değere göre belirlemektedir . Magic Wand Tool (Sihirli Değnek Aracı) tolerans değeri aralığı 0 ila 255 arasındadır . Tıklanan yerdeki renge çok yakın renklerin seçimi için düşük bir tolerans değeri girmek gerekirken; yüksek bir tolerans değeri girildiğinde renk hassasiyeti azalmakta ve tıklanan renkten ton değeri olarak çok uzak renklerin de seçimi yapılmaktadır.

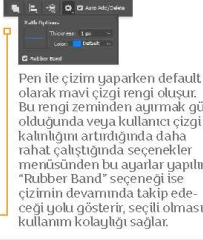

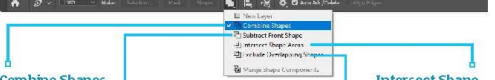
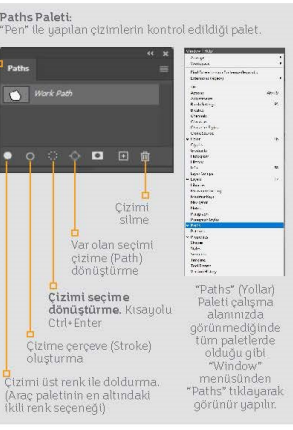
	İster geometrik seçim araçları olsun, isterse serbest veya renge duyarlı seçim yapan araçlar olsun tüm seçim araçlarının kullanımında kolaylık sağlayan veya özel kullanımlar için gerekli olan bazı ortak bilgiler vardır.
BİR SEÇİMİ BIRAKMAK	<p>Photoshop'ta görüntü üzerinde bir seçim yapıldığında o alan etrafında hareketli bir çizgi (yürüyen ışık) belirir. Seçililik bulunduğu durumlarda yapılan tüm işlemler bu alanı etkiler. Var olan bu seçimi bırakmak için iki yöntem kullanılabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Select” menüsünden “Deselect” (Seçimi bırak) komutu verilebilir(yandaki görsel) veya bu komutun kısayolu olan (Ctrl+D) tuş kombinasyonu • Herhangi bir seçim aracı ile seçili olmayan bir alana tıkladığında da seçim bırakılır.
BİR SEÇİMİ GİZLEMEK	<p>Tasarımcılar özellikte renk düzeltmeleri veya bazı komutlarda ön izleme yaparken seçili olma durumundan kaynaklanan bu yürüyen ışık etkisinden rahatsız olabilir. Seçim ile arka planı birbirinden koparmadan ön izleme yapabilmek istediğinde tasarımcı seçimi gizleyebilir. Ancak bu gizleme durumu seçimi bırakmak değildir seçim halen mevcuttur ve yapılan uygulamalar sadece o alana etki eder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “View” menüsünden “Extras” komutunu pasif hale getirdiğimizde veya komutun kısayolu olan Ctrl+H tuş kombinasyonu ile Photoshop belgemizdeki seçim ile birlikte sayfamızı yazdırdığımızda görünmeyecek olan grid, cetvel gibi tüm yardımcı çizgilerde gizlenmiş olacaktır. Tekrar Ctrl+H tuş kombinasyonu ile bu gizlenen izler ve cetveller tekrar görünür hale gelir.
SEÇİME EKLEME ÇIKARMA YAPMA	<p>Çoğunlukla üzerinde değişiklik yapmak istediğimiz veya farklı belgelere taşımak istediğimiz pikselleri seçmek için tek bir seçim aracı ile tek bir hamlede bu işlemi tamamlayabiliriz. Yaptığımız seçime eksik kalan yerleri ekleyerek veya fazla seçilmiş yerleri eksilterek tam olarak istediğimiz alanı seçmeye çalışırız. Seçim ekleme veya çıkarma yapmak için iki yöntem kullanılabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seçim araçlarının hepsinin opsiyon çubuğunda (araç seçenekleri çubuğu) seçim ekleme, çıkarma ve kesişimini oluşturma seçenekleri bulunmaktadır. • Seçime eklemeler yapmak için yeni seçim yaparken “Shift” tuşuna basılı tutulabilir. Seçim çıkartmaları yapmak içinse yeni seçim yaparken “Alt” tuşuna basılı tutulması yeterlidir.
SEÇİMLERİN KESİŞİMİNİ ALMA	Mevcut seçim ile yeni yapılan seçimin kesişimini almak için ikinci seçimi yapmadan önce Shift + Alt tuşuna basılır
SEÇİME MERKEZDEN BAŞLAMA	Özellikle oval veya daire alanların seçimi sırasında, alanın sol üst köşesinden başlayarak sağ alt köşeye doğru çekerek seçimi tamamlamak genellikle zor olarak tanımlanmaktadır. Seçilecek alanın merkezini referans almanın daha kolay olduğu durumlarda daha kolay bir seçim yapabilmek için “Alt” tuşuna basılıyken merkezden seçim yapılmaya başlanabilir.
SEÇİMİ TAŞIMA	<p>Var olan bir seçimin belge içerisindeki konumunu değiştirmek için; seçim araçlarından herhangi biriyle seçili alanın içerisine tıklanarak, fareye basılı tutulur ve alan istenilen yere taşınabilir.</p> <p>Seçim araçlarından biri yerine başka bir araç seçili olduğu durumda ya bu seçimi taşıyamayız ya da alan kesilir ve resim alanı arka plan rengiyle dolar.</p>

SEÇİM ARAÇLARI İLE İLGİLİ ORTAK ÖZELLİKLER	SEÇİMDE KENAR YUMUŞATMA	<p>Herhangi bir dijital görüntü üzerinde istediğimiz alanı seçerek başka bir görüntü üzerine götürdüğümüzde bazen bu alanın etrafının tırtıklı olduğu ve yeni resim üzerinde doğal görünmediği sorunuyla karşılaşılabilir. Bu sorunun önlenebilmesi adına Photoshop programı seçimlerin kenarını yumuşatabilme imkanı verir. Bu imkan iki yöntem ile uygulanabilir:</p>
	<i>Anti Alias</i>	<p>Kement, Doğrusal Kenarlı Kement, Mıknatıslı Kement, Eliptik Seçim ve Sihirli Değnek araçları için araç seçenekleri çubuğunda bulunan kenar yumuşatma seçeneği (Anti-alias) işaretli olarak seçim yapıldığında seçilen alanın kenarında yumuşama etkisi oluşur. Kenar yumuşatma uygulamak için, seçimi yapmadan önce Anti-alias seçeneği seçilmelidir. Bir seçim yapıldıktan sonra ona kenar yumuşatma eklenemez. Anti-alias, seçili alanın kontür hattında bir geçiş sınırı oluşturarak kenarları bulanıklaştırır. Bu durum seçimin kenarında bir miktar ayrıntı kaybına neden olur ancak eliptik hatlarda meydana gelecek rahatsız edici merdiven basamağı görüntüsündeki piksel dizilimini ve doğal görünmeyen birleşimleri önleyeceği için bu bulanıklık tasarım için olumlu etki oluşturacaktır.</p>
	<i>Feather</i>	<p>“Anti-Alias” seçeneği, çok sınırlı bir kenar yumuşatma ile aslında sadece doğrusal kenarlı olmayan seçimlerdeki merdiven basamağı etkisini ortadan kaldırır. Daha fazla kenar erimişliği hissi oluşturmak istendiğinde ise “Feather” seçeneği kullanılır.</p>
		<p><u>Feather etkisi en yaygın şu yöntemler ile uygulanır:</u></p>
		<p><u>Seçim araçlarının opsiyonları ile feather etkisi oluşturmak:</u></p>
	1 -	<p>Eliptik ve dörtgensel seçim araçları ile kement araçlarının tümünde araç seçenekleri çubuğunda “Feather” değerini girileceği alanlar mevcuttur. Tıpkı “Anti-alias” seçeneğinde olduğu gibi “Feather” etkisi vermek istediğimizde seçimi yapmadan önce “Feather” seçeneğine erime etkisinin oluşması istenen piksel sayısı yazılmalıdır. Bu değer “0” ise kenar erime etkisi olmadan seçim yapılır. Girilen değer arttıkça seçimin kenarındaki erime etkisi artacaktır. Dijital görüntünün çözünürlüğüne bağlı olarak bu erimenin piksel değeri karşılığındaki görsel etkisi de değişecektir</p>
	2 -	<p><u>Seçim (Select) Menüsündeki Seçimi Değiştir (Modify) Komutlarından Feather etkisi oluşturmak:</u></p> <p>Hangi araç veya araçlarla yapılmış olursa olsun var olan bir seçime feather etkisi uygulanmak istendiğinde bunun bir yolu “Select” menüsündeki “Modify” komutlarından “Feather” komutunu kullanarak erime etkisini oluşturmaktır. Bir seçim mevcutken aktif olan bu komuta tıklandığında açılan pencerede feather etkisinin uygulanmak istendiği piksel sayısını girerek erime etkisi oluşturulabilir.</p>
	3 -	<p><u>Seç ve Maskele (Select and Mask) Komutu ile Feather etkisi oluşturmak:</u></p> <p>Yine hangi araç veya araçlarla yapılmış olursa olsun var olan bir seçim bulunduğu bu seçimde kenar düzeltmeleri, genişletme veya daraltma, saç seçimleri için alan belirleme vb birçok etkili komutun bulunduğu Seç ve Maskele (Select and Mask) komutu içerisinde bulunan Feather sürgüsü ile değeri artırıp azaltarak kenar erime etkisi oluşturulabilir. Bu yöntemi kullanmanın önemli bir avantajı vardır, o da ön izleme seçeneği sayesinde girilen feather değerinin seçimdeki etkisi gözlemlenebilir ve işlemler daha sağlıklı yapılabilir. Select and Mask komutuna iki farklı yerden ulaşılabilir. İlk olarak herhangi bir seçim aracı seçili olduğunda araç seçenekleri çubuğundaki (Options bar)“Select and Mask” butonuna (1) tıklanarak komut uygulanabilir. İkinci yol ise Select menüsünde bulunan “Select and Mask” komutuna(2) tıklamaktır. İki durumda da aynı pencere açılacaktır. Ve bu açılan pencerede “Feather” sürgüsünü hareket ettirerek (3)veya nümerik değer girerek kenar erimesi gözlemlenir. İşlem onaylandığında ise seçime kenar erimesi uygulanmış olur.</p>
	SEÇİMDE SELECT&MASK İLE KUSURSUZLAŞTIRMA	<p>Çalışılan görüntüde seçilecek alanın özelliğine bağlı olmakla birlikte (zemin şekil ilişkisi, renk kontrastı vb açıdan) seçim araçları ile yapılan seçimlerin çoğu zaman niteliğini artırmak için ek işlemler gerekmektedir. Bu konuda ise “Select and Mask” (Seç ve maskele) komutu tasarımcı için birçok işlevsel özellik sunar. Yan sayfadaki görsellerde ve bir önceki konuda da açıklandığı gibi “Select and Mask” komutuna araç seçenekleri çubuğundan veya “Select” menüsünden ulaşılabilir.</p> <p>Select Mask - Hızlı Seçim Aracı - Uygun Fırça Büyüklüğü - Refine Edge Brush Tool(fazla seçilmiş alanları çıkartmak)</p>

SELECT MENUSU KOMUTLARI	<u>SELECT MENÜSÜ KOMUTLARI</u>	Seçim (Select) menüsü, Photoshop'ta gerek var olan seçimler ile ilgili ek seçim kontrollerini ve modifikasyonları yapabileceğiniz gerekse yeni seçimler yapmak için bir takım fonksiyonlar sunan komutların toplandığı menüdür.
	ALL Ctrl + A	Belgenin tamamını seçili hale getirme
	DESELECT Ctrl + D	Seçiciliği bırakma
	RESELECT Shift + Ctrl + D	Son seçimi tekrar aktif hale getirme
	INVERSE Shift + Ctrl + I	Seçili yeri bırakıp, seçili olmayan yeri seçme
	COLOR RANGE	Renge duyarlı seçim yapma
	FOCUS AREA	Fotoğraftaki net alanları sezgisel ve kullanıcı ayarlaması doğrultusunda seçime dönüştürme
	SUBJECT	Fotoğraftaki ana temayı sezgisel ve kullanıcı ayarlaması doğrultusunda seçime dönüştürme
	SKY	Fotoğraftaki gökyüzünü sezgisel olarak seçime dönüştürme
	GROW	Var olan seçimi genişletme
	SIMILAR	Renk duyarlılığı ile var olan seçimdeki pixellerin renk değerine yakın pixelleri seçime ekleme
	LOAD SELECTION	Kaydedilmiş ve maske kanalı ile oluşturulmuş seçimi tekrar aktif hale getirme
	SAVE SELECTION	Var olan bir seçimi kaydederek ilerleyen zamanlarda tekrar kolaylıkla kullanılabile imkanı sunan kayıt komutu
SELECT MENUSU MODIFY KOMUTLARI	<u>SELECT - MODIFY KOMUTLARI</u>	Photoshop'ta var olan seçimlerde değişiklik yapmak için kullanılan bir dizi düzenleme (Modify) komutu bulunmaktadır.
	BORDER	seçimi sınırından itibaren istenilen piksel kalınlığında çerçeve seçime dönüştürme
	SMOOTH	seçimdeki keskin hatları "Select and Mask" uygulamasındaki "Smooth" gibi yumuşatan ve eğri kenarlara dönüştürme
	EXPAND	seçili alanı tıpkı "Select and Mask" uygulamasındaki "Shift Edge" komutunda pozitif değer verdiğimizdeki gibi seçimin sınırını dışa doğru genişletme
	CONTRACT	"Select and Mask" uygulamasındaki "Shift Edge" komutunda bu kez negatif değer verdiğimizdeki işlev gibi seçimin sınırını içe doğru daraltma
	FEATHER	seçim kenarı yumuşatma
SELECT - TRANSFORM KOMUTLARI	<u>SELECT - TRANSFORM KOMUTLARI</u>	Transform komutları dendiğinde genellikle katmanlardaki görüntülerin(pixellerin) ölçeklenmesi, döndürülmesi, biçim bozulması gibi işlemler için kullanılan dönüştürme komutları akla gelir.
	SCALE	Ölçeklendirme
	ROTATE	seçimi döndürme
	SKEW	seçimi eğerek biçimini bozma
	DISTORT	transform komutu verildiğinde kenarlarda beliren tutmaçların herbirini serbest bırakarak kullanıcı isteğine bağlı biçim bozma
	PERSPECTIVE	seçimin perspektif olarak biçimini dönüştürme
	FLIP HORIZONTAL	yatay düzlemde ters çevirme
	FLIP VERTICAL	dikey düzlemde ters çevirme

CROP TOOL İLE GÖRÜNTÜNÜN KIRPILMASI	Fotoğraflarda çoğunlukla konu ile ilgisi olmayan kısımları yok etmek için görüntünün kırılması gerekmektedir. Görüntülerin kırılmasının (cropping-kroplama) bir diğer önemi ise dosya ebatlarını kontrol altına almamızı sağlamasıdır. Şöyle ki; bir dijital görüntüde her bir piksel bir dosya bilgisi barındırır ve fotoğrafımızda daha sonra kullanmayı düşünmediğimiz gereksiz bölümler var ise bunların kırılması gereksiz pikselleri ortadan kaldırdığı gibi aynı zamanda dosya boyutunu da azaltır.	
	Photoshop'ta görüntü iki şekilde kırılabilir (kroplanabilir):	- Kırma aracını (Crop tool) kullanarak - Bir seçim yapıldıktan sonra Image menüsünden "Crop" komutunu uygulayarak.
	CROP TOOL	Kırma aracı (Crop Tool) alınarak görüntü üzerinde istenilen bölgenin sol üst köşesinden başlayıp sağ alt köşeye doğru bir alan seçiyormuş gibi dörtgen alan oluşturulur. Görüntüde kalacak kısımlar normal rengi ile gözükürken kırma işleminden sonra kaybolacak kısımlar biraz daha koyu renk ile görülür. Alanın kırılmasını onaylamak için "Enter" tuşuna basılması gerekir. Kırma işleminden sonra görüntünün diğer tarafları tamamen resimden kaldırılmış olacaktır. Kırma için bir alan seçtikten sonra bu alanın ebadında değişiklik (büyütme veya küçültme) yapılabilir. Bu işlem için kırma aracı ile seçim yapıldığında açık renkli alanın kenarlarında görülen tutamaçlar kullanılır. Tutamaçlardan tutularak kırılacak alan genişletilip daraltılabilir.
	KIRPMA ÖLÇEĞİ	Kırma aracının belirli bir ölçü veya ölçek ile kırma yapması için tercih seçimi. Oran(ratio) seçeneği görüntüyü herhangi bir oran kullanmadan kırmak için secilir.
	DELETE CROPPED PIXELS	kırma alanı dışında kalan pixelleri siler
	ÖLÇÜYLE KIRPMA	W*H Resulation : Görüntü istenilen birimde bir ölçü ile kırılmak istendiğinde (örn 800*600 pixel) alanlara gen=800, yük= 600 girilir
	ÖLÇEKLE KIRPMA	Original Ratio :mevcut ölçeklerden seçim yapılır, original ratio seçildiğinde görüntünün yatay/dikey oranı korunur.
	ÖLÇÜYÜ TEMİZLEME	Clear : tuşu ile ölçü ile yapılan kırma değerleri temizlenir
	YENİ KIRPMA ÖLÇÜSÜ	New Crop Preset : özellikle web sitesi, katalog vb tasarım ürünlerinde aynı ölçüde kırılması gereken görüntüler olduğunda bu ölçü kaydedilir
PERSPECTIVE CROP ARACI İLE GÖRÜNTÜNÜN KIRPILMASI	kamera-obje ilişkisinin doğrusal olmamasından dolayı perpektif kırma aracı kullanılır.	
	SERBEST HAREKETLİ KENAR TUTAMAÇLARI	Perspective Crop Tool ile görüntü üzerinde bir alan seçildiğinde alan kenarında oluşan tutamaçlar serbest hareket ettirilebilir özellikte olur. Konunun perspektif açısına göre uygun köşelere tutamaçlar getirildikten sonra enter tuşuna basıldığında perspektif kırma yapılır.

PHOTOSHOP TA PEN (KALEM) ARACI İLE SEÇİMLER YAPMAK

<p>PEN ARACI ÇİZİM MODU SEÇENEKLERİ</p>	<p>Photoshop'ta ise “Pen” aracı, yol (path) denilen çizimleri yapmak için kullanılır. O nedenle Photoshop'ta araç paletinin üst kısmında yer alan seçim araçlarının yanında değil, çizim araçlarının yanında konumlanmıştır. Ancak Pen (Kalem) aracı ile yapılan çizimlerin (path), Photoshop'ta görüntüyü oluşturan en küçük birim olan pikseller ile ilişkisi bulunmamaktadır. Bu çizimler aslında piksel tabanlı bir yazılım olan Photoshop'ta vektörel çizim mantığında oluşturulan çizgilerdir. Yani “Path” dediğimiz çizimler dijital görüntü çeşitleri konusunda da anlattığımız gibi vektör noktaları ve o noktaları birbirine bağlayan düz veya kavisli çizgilerden oluşur. Ve bu çizim (Path-yollar) görüntüden bağımsız olduğu için “Pen” aracı ile çizim yapılmış bir görüntüyü yazdır (Print) komutu verdiğinizde aldığınız çıkışta görünmezler. Veya “path” çizimi bulunan bir görüntüyü jpeg formatında kaydedip web ortamında yayınladığınızda yine bu çizimler görünmezler. Bu yollar (Paths) çizildikten sonra seçime dönüştürülerek görüntüdeki istenilen pikseller seçildiğinde asıl işlevini (seçimi)yerine getirmiş olacaktır.</p> <p>Photoshop'ta “Pen” aracını seçim için kullandığımızı ve “pen” ile çizilen yolların baskıda görünmeyen yollar olduğunu söylemiştik. Aslında “Pen” aracının ana kullanım amacı bu olmakla birlikte 2 farklı kullanım opsiyonu daha vardır. Onlar “Shape” şekil çizmek ve “Pixel” piksel tabanlı çizgiler çizmektir. Ancak belirttiğim gibi Photoshop aslında bir piksel tabanlı görüntü işleme yazılımı olduğu için onunla vektör tabanlı bir şekil(shape) çizmek çok da doğru ve yaygın bir uygulama değildir. Çünkü tasarımcılar bu tür çizim ihtiyaçları için bir vektörel çizim programını (Illustrator, Corel Draw vb) kullandıklarında çok daha işlevsel fonksiyonlar ile bu çizimi daha kolay yapabilirler.</p>
<p>PEN ARACI ÇİZİM MODU SEÇENEKLERİ</p>	<p>Araçlar paletinden “Pen” aracı alındıktan sonra çizime başlamadan önce araç opsiyonları çubuğundaki araç modunun kontrol edilmesi ve seçim için yapılan çizimlerde “Path” tercihinin seçili olması önemlidir. Toplam üç araç modu bulunmaktadır.</p>  <p>Pen ile çizim yaparken default olarak mavi çizgi rengi oluşur. Bu rengi zeminden ayırmak güç olduğunda veya kullanıcı çizgi kalınlığını artırdığında daha rahat çalıştığında seçenekler menüsünden bu ayarlar yapılır. “Rubber Band” seçeneği ise çizimin devamında takip edeceği yolu gösterir, seçili olması kullanım kolaylığı sağlar.</p>  <p>Shape (Şekil): Bu seçenek ile çizim yapıldığında dokümanda yeni bir katman otomatik olarak oluşur ve o katmanda çizilen yolu (path) içeren vektörel bir şekil oluşur. Shape modu seçildiğinde yapılacak çizim ile ilgili bir dizi kontrolün yapılacağı opsiyonlar araç opsiyon çubuğunda belirir. Bu seçeneklerdeki önemli kontroller aşağıda gösterilmiştir:</p> <p>Fill (Dolgu rengi): Yapılacak şekil çiziminin dolgu rengi buradan seçilir.</p> <p>Stroke (Kontür rengi): Yapılacak şekil çiziminin kenar çizgisi (kontür) rengi buradan seçilir.</p> <p>Ölçülü Çizim: Yapılacak çizimin yatay/dikey ölçüleri belirli olması istenirse buraya değer girilir.</p> <p>Stroke Stili (Çizgi Stili): Yapılacak şekil çiziminin kenar çizgisinin (kontür) stili (düz çizgi, kesikli veya noktalı çizgi vb) buradan seçilir.</p> <p>Stroke Kalınlığı (Çizgi Kalınlığı): Yapılacak şekil çiziminin kenar çizgisinin (kontür) kalınlığı buraya değer girilerek ayarlanır.</p> <p>Path (Yol Çizim Seçeneği): Bu araç modu, “Pen” aracını bir seçim aracı olarak kullanmak istediğimizde seçilecektir. Yani araç neredeyse tamamen bu seçenek ile kullanılacaktır. “Path” tercih edilerek çizim yapıldığında bir katman oluşmaz, “Path”paletinde görüntülenecek yollar çizilir. Daha sonra bu yollar seçime dönüştürülerek istenilen alan görüntüden ayıklanabilir.</p> <p>“Path” modu seçildiğinde yapılacak çizim ile ilgili bir dizi kontrolün yapılacağı opsiyonlar araç opsiyon çubuğunda belirir. Bu seçeneklerdeki önemli kontroller aşağıda gösterilmiştir:</p>  <p>Combine Shapes (Çizimleri Ekle/Birleştir): Bu seçenek işaretli iken birbirinden bağımsız çizilen şekiller seçime dönüştürüldüğünde tek ve birbirine eklenmiş seçimler şeklinde oluşur.</p> <p>Subtract Front Shapes (Çizimleri Ekle/Birleştir): Bu seçenek işaretli iken birbirinden bağımsız çizilen şekiller seçime dönüştürüldüğünde üstteki çizim, alttakından eksiltilecek seçimler şeklinde oluşur.</p> <p>Exclude Overlapping Shapes: Bu seçenek işaretli iken birbirinden bağımsız çizilen şekillerin haric diğer kısımlar seçime dönüşür.</p> <p>Intersect Shape Areas (Çizimlerin Kesişimini al): Bu seçenek işaretli iken birbirinden bağımsız çizilen şekillerin kesişimleri seçime dönüşür.</p>  <p>Paths Paleti: “Pen” ile yapılan çizimlerin kontrol edildiği palet.</p> <p>Çizimi silme</p> <p>Var olan seçimi çizime (Path) dönüştürme</p> <p>Çizimi seçime dönüştürme. Kısayolu Ctrl+Enter</p> <p>Çizime çerçeve (Stroke) oluşturma</p> <p>Çizimi üst renk ile doldurma. (Araç paletinin en altındaki ikili renk seçeneği)</p> <p>“Paths” (Yollar) Paleti çalışma alanınızda görünmediğinde tüm paletlerde olduğu gibi “Window” menüsünden “Paths”ı tıklayarak görünür yapılır.</p>

PEN ARACI İLE SEÇİM YAPMAK	Photoshop CC 2021 - 22.4.2 sürümünde yol oluşturmak ve onları kontrol etmek için toplam 6 araç, yolları seçmek içinse 2 araç bulunmaktadır . Bu araçlar ve temel kullanım fonksiyonları şu şekildedir.
	PATH ÇİZİM ARAÇLARI Yeni bir yol Path çizmek için 3 farklı araç vardır
	PEN TOOL Neredeyse tüm yol çizimlerinde en yaygın kullanılan araçtır. Doğrusal veya kavisli pathler çizerek seçmek istediğiniz alanı tam olarak istediği gibi sınırlar.
	FREEFORM PEN TOOL Seçim araçlarındaki kement aracı (Lasso Tool) gibi fare tıklamasının ardından serbest çizim yaparak yol oluşturur.
	CURVATURE PEN TOOL tamamen eğrilerden oluşan path çizer
	PATH DÜZENLEME ARAÇLARI Yapılan path çizimlerinde düzenleme yapılmasını sağlar
	ADD ANCHOR POINT TOOL Var olan bir path üzerinde tıklanan yere yeni bağlantı noktası ekler
	DELETE ANCHOR POINT TOOL Var olan bir path üzerinde tıklanan yere yeni bağlantı noktalarından tıklananı siler
	CONVERT POINT TOOL Var olan bir pathde bağlantı noktalarının teğet çizgilerini kontrol etmeyi ve eğrileri düzenlemeyi sağlar
	PATH SEÇİM ARAÇLARI
PEN ARACI İLE DOĞRU VE KAVİS ÇİZMEK	PATH SELECTION TOOL Çizilen path i seçmemizi sağlar
	DIRECT SELECTION TOOL Çizilen path deki bağlantı noktalarını seçmeyi ve kontrol etmeyi sağlar
	Pen Aracı seçili ve seçenekler çubuğunda çizim modu olarak "Paths"(yollar) seçiliyken, belgenizin herhangi bir yerine bir kez tıklayın. Tıklayıp sürüklemeyin, sadece tıklayın. Bunu yaptığınızda, küçük bir kare nokta ekleyeceksiniz. Bu nokta ilk bağlantı noktanızdır. Belgenin başka bir yerine tekrar tıkladığınızda ise yeni bir bağlantı noktası eklenecek ve bu iki bağlantı noktası arasında bir path (yol) oluşacaktır. Bu işlem istendiği kadar tekrar edilerek yeni bağlantı noktaları ve yollar oluşacak son olarak ilk bağlantı noktasına tıklanırsa çizim kapatılarak bir kapalı alan oluşacaktır. Bir bağlantı noktası ekledikten sonra ikinci bağlantı noktasını eklerken fare tıklamasını bırakmadan basılı tutarak çekildiğinde ise yeni bağlantı noktasında uzayan bir çizgi belirecektir. Bu çizgi teğet çizgisi olarak adlandırılır. Ve yeni yapılan çizim bu teğet çizgisini teğet kesecek biçimde kavisli olacaktır. Teğet çizgisinin uzunluğu ile kavisin formu kontrol edilir.
	Path çizimine dekube edilecek (arka plandan ayıklanacak) bölgenin bir köşe noktasından başlamak süreci kolay tamamlama konusunda doğru olacaktır. Çizim sırasında Pen aracını kullanırken görüntüyü kaydırmak için boşluk (Space) tuşuna basılı tuttuğunuz sürece kavrayıcı eli alır ve görüntünüzü ekran içerisinde istediğiniz biçimde hareket ettirebilirsiniz. "Space" tuşunu bıraktığınızda ise çizime kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.
	Yapılan çizim aynı zamanda "Paths" paletinde "Work Path" olarak görülür. "Paths" paleti çalışma alanınızda görünür değilse, "Window" menüsünden "Paths" e tıkladığınızda palet görünür olacaktır.
	"Paths" paletinde yolu seçime dönüştür butonuna tıklayarak veya "Ctrl+Enter" kısa yolu ile yapılan bu çizim seçime dönüştürülür. Bir sonraki katmanlar konusunu da öğrendikten sonra bu yapılan seçim sonucunda ayırabileceğiniz heykel başı ile tasarımlar üretebilirsiniz.