

Photoshop programının en güçlü ve önemli özelliklerinin başında katmanlar ile çalışma gelir. Ve bu program ile bir tasarım üretirken katmanları kullanmadan bunu yapabilmeniz neredeyse imkansızdır.

Günümüzün en yaygın kullanılan ve en popüler görüntü işleme yazılımı olan *Photoshop'un 1995 yılında piyasaya sürülen 3.0 sürümü* ile programa eklenen katmanlarla çalışma özelliği, dönemi için bir devrimdi.

Katmanlar özelliği, tasarımcıların her projede çok sayıda katman kullanmasına izin vererek birçok alternatif süreci kaydetme problemi

Photoshop'taki katmanları temelde iki gruba ayırabiliriz:

1. İÇERİK KATMANLARI:

Bu katmanlar; fotoğraf, resim, şekil, yazı gibi tasarım içeriğindeki elemanları taşıyan katmanlardır.

2. AYARLAMA (Adjstments) KATMANLARI:

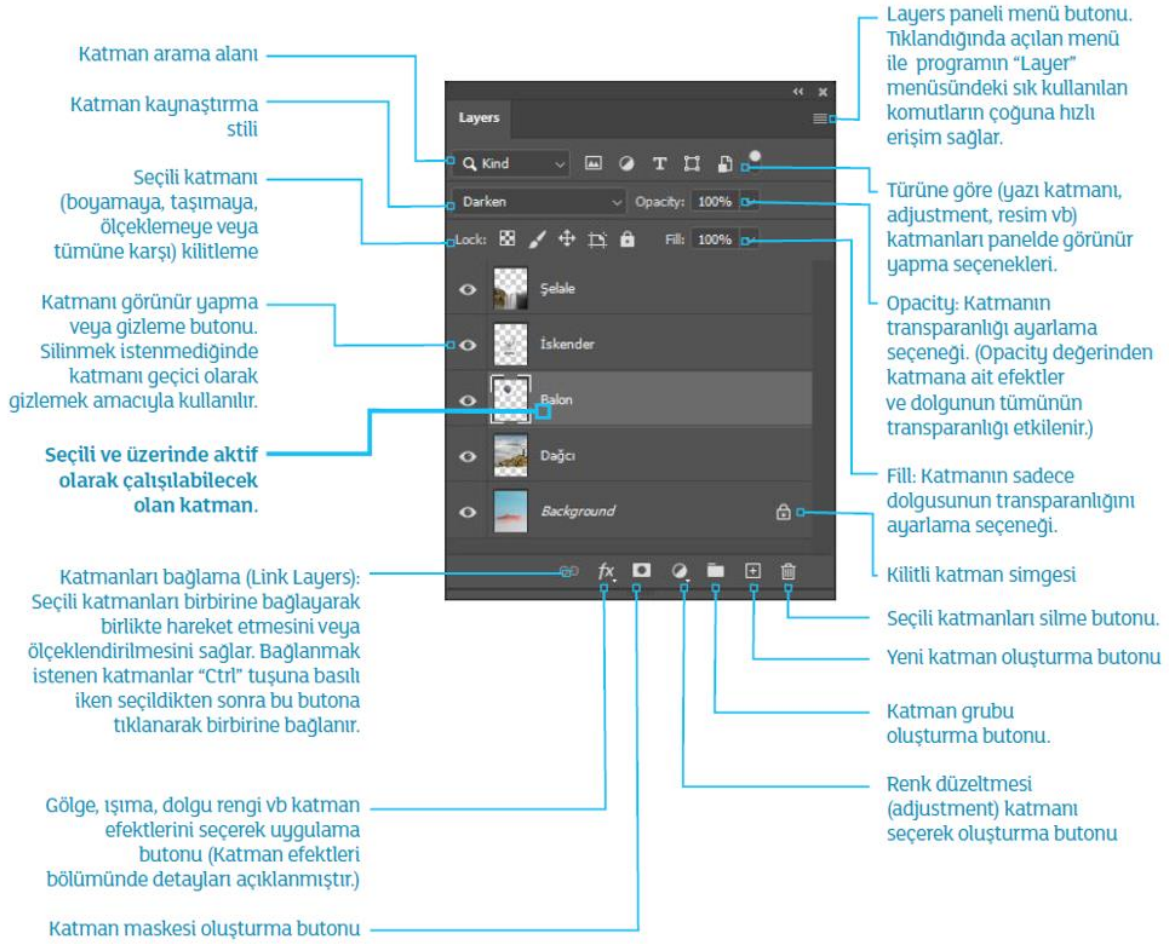
İçerik veya görüntü katmanlarının renk, kontrast, doygunluk vb renk düzenlemelerini içeren katmanlardır. Ayarlama katmanları sayesinde üzerinde düzenleme yapılan katmanlardaki *pikseller kalıcı olarak bozulmadan korunur*. Ve istendiğinde katman için yapılan düzenlemenin değerleri değiştirilebilir veya tamamen kaldırılabilir.

Tasarım belgesine katman ekleme, gereksiz katmanları silme, katman maskeleri veya efektleri oluşturma ve ayarlama katmanları oluşturma, katman kaynaştırma/karışım stilini veya katmanların transparanlığını değiştirme, katmanları adlandırma, grublama veya birbirine bağlama gibi katman ile ilgili tüm işlevleri gerçekleştirip onları kontrol edebileceğimiz yer *katmanlar panelidir*.

En sık kullanılan panellerden biri olan bu katmanlar paneli programı açtığınızda varsayılan (default)olarak ara yüzün sağ kısmında görüntülenir.

Eğer katmanlar paneliniz görünür değilse;

“Window” menüsünden “Layers”a tıklayarak veya kısa yolu olan “F7” fonksiyon tuşuna basarak panel görünür yapılabilir.



Tasarımcı çalışmasında yeni katman oluşturmak istediğinde bunun alternatif birçok yöntemi bulunmaktadır.

Bazı komut ve işlevler için yeni katman yazılım tarafından otomatik olarak oluşturulurken, diğer durumlarda tasarımcının kendisinin katmanı oluşturması gerekecektir.

Yeni Katmanın Otomatik Oluştuğu Durumlar

****Photoshop'ta açtığımız bir görüntüde istediğimiz bir alanı seçtikten sonra kopyala "Edit/Copy" veya kes"Edit/Cut" komutu uyguladıktan sonra (1) aynı belgede veya başka bir belgede yapıştır "Edit/Paste"komutu verdiğimizde (2)görüntü otomatik olarak oluşan yeni katmana yapışır (3).**

Koplayamanın diğer bir yöntemi olan sürükle-bırak işleminde de aynı durum gerçekleşir. Bir görüntüde seçili alan varken taşıma aracı "Move Tool" ile seçili alanın içerisine gelip o alanı taşımaya başlayıp, programda o an açık başka bir belgeye sürüklediğimizde kopyalama gerçekleşir. Ve yeni dokümana yapıştırılan görüntü otomatik olarak yeni katmanda oluşur.



**** Çalışmamızda tipografik elemanlar bulunduğunda ve yazı yazmak istediğimizde yeni bir katman oluşturmamıza gerek yoktur.**

Yazı aracını alarak "Type Tool", çalışmamızda herhangi bir yere tıkladığımızda "Lorem Ipsum" ile başlayan global kör yazı belirir ve otomatik olarak bir yazı katmanı oluşur.

Yazdığımız yazı ise bu katmanda oluşur. Yazı katmanlarındaki içerik yani yazı, katman ölçeklendirmesinde detay kaybı yaşanmadan büyültülüp küçültülebilir.

Yazı katmanındaki içeriği düzenlemek (yazı tipini değiştirmek, satır arası boşluk veya yazı tipi büyüklüğünü ayarlamak, metinde değişiklik yapmak vb) istendiğinde katmanın yanındaki "T" sembolüne çift tıklandığında veya yazı aracı ile yazının üzerine tıklandığında metin içeriği üzerinde değişiklik yapılabilir.

****Çizim araçları ile (Rectangle, Ellipse, Triangle, Polygon, Custom Shape Tools) ve kalem aracı ile (PenTools) "Shape Layers" seçeneği işaretli iken yapılan çizimlerde de otomatik olarak yeni bir katman açılır ve çizim bu katmana yerleşir. "Shape" modundayken yapılan çizimler için oluşan katmanlar, akıllı katman olup bu çizimler vektörel çizim özelliğindedir ve bunları ölçeklendirmede detay kaybı ve interpolasyon hatası oluşmaz.**



Yeni Katmanın Manuel Oluřturma

**** “Layers Paneli” menüsündeki “New Layer” yeni katman oluřturma butonuna tıklandıęında direkt olarak yeni katman oluřur.**

****Yeni bir katman oluřturmanın dięer bir yolu da “Layer” menüsündeki veya “Layers” panelindeki panel “New/Layer” komutunu uygulamaktır. Aynı zamanda bu komutun çok sık kullanılan kısayolu “Ctrl+Shift +N” tuř kombinasyonu ile de yeni katman oluřturmaadır. Bu yöntemler uygulandıęında yeni katman oluřmadan önce ařaęıda gösterilen bir düzenleme penceresi (New Layer) gelir, pencerede ilgili düzenlemeler yapıldıktan sonra yeni katman oluřturulur.**

Katmanları oęaltma

****“Ctrl+J” klavye kestirmesi ile katmanlar kopyalanabilir. Bu kısayol aynı zamanda bir seili alan bulunduęunda tüm katmanı deęil sadece seili alan ierisinde kalan pikselleri oęaltarak oluřturduęu yeni katmana tařır. Bu yöntem ile yapılan katman oęaltmada, yeni oluřan kopya katmanı, dięer katmanın tam üzerinde olduęu iin oęaltma iřlemi gerekleřmemiř gibi algılanabilir. Kopya katman tařıma aracı “Move tool” ile tařındıęında katmanın görüntü ierdięi fark edilebilir.**

**** Layer menüsündeki veya “Layers” panelinin menüsündeki “Duplicate Layer” komutuna tıklandıęında da seili katman veya katmanların tam üzerine kopyaları oluřur.**

****Layer menüsünde kopyalanmak istenen katman sürüklenererek yeni katman “New Layer” butonu üzerine bırakıldıęında da bir kopyası oluřur.**

• Layer menüsünde kopyalanmak istenen katman tařıma aracı “Move Tool” ile tařınmaya bařlanmadan önce klavyede “Alt” tuřuna (MacOs iřletim sisteminde Option tuřu) basılı tutularak tařınırsa kopyalanmıř olur.

Katman veya Katmanları Seçme

** “Ctrl” (Windows) veya “Option” (Mac) tuşuna basılı iken taşıma aracı “Move Tool” ile çok katmanlı Photoshop belgesinde bir alana tıklandığında tıklanan yerde görüntü oluşturan piksel verisi bulunan en üstteki katman seçili hale gelir. *Sık kullanılan bu yöntem* kullanıcıya hızlı ve pratik çalışma imkanı sağlar.

** Katman seçimindeki ikinci yöntem taşıma aracının otomatik seçim “Auto Select” opsiyonunun işaretlenmesidir. Bu yöntem bir üstte açıkladığımız “Ctrl” tuşuna basılı iken görüntüye tıklama yönteminin kısa yoludur. Ancak bu programı kullanmaya yeni başlayanlar için oldukça pratik olarak düşünülse de özellikle ince çizgisel pikseller içeren katmanların seçimi bu yöntem ile daha zor olmakta ve katman taşıma sırasında sıklıkla yanlış katman tıklanarak seçilmekte ve taşınmaktadır.

**Taşıma aracı “Move tool” seçili iken çok katmanlı bir Photoshop belgesinde bir yere sağ tuş ile tıklandığında o noktada dolu pikseli olan

Birden Fazla Katmanı Seçme

Katmanlar panelinde birden fazla katmanı seçerek onları silmek, gruplamak, kopyalamak veya başka bir belgeye taşımak gibi işlemleri gerçekleştirmek istediğinde kullanıcının öncelikle istediği katmanları seçmesi gerekir. “Ctrl” tuşuna basılı iken katmanlar panelinde tıklanan katmanlar seçili hale gelir. Katmanlar sıralı olarak görünür buradan istenilen katman seçilebilir.

**Katmanların sıralanmasında panelde seçilen katman veya katmanlar sürüklenerek diğer katmanlar arasında istenilen yere bırakılır.

Katmanları Silme

Silinmek istenen katman veya katmanlar seçildikten sonra “Layer” menüsünde veya Layers panelinin menüsünde bulunan “Delete Layer” komutu ile silinebilir.

Daha pratik yöntem ise silinmek istenen katman veya katmanları sürükleyip “Layers” panelinin altındaki çöp kovası ikonu üzerine bırakmaktır.

Katmanları Düzleştirme (Flatten)

Katmanları birleştirme, onları bağlanmadan (Link Layers) farklı olarak daha sonra birbirinden ayıramayacak şekilde birleştirir. Seçili katmanlar birleştirilebileceği gibi (Merge Layers) tüm katmanlar (Flatten Image) birleştirilerek belge tek bir background katmanına da dönüştürülebilir.

Seçili katmanları birleştirme (Merge Layers)

Katmanlar panelinde istenilen katmanlar seçildikten sonra “Layers” panelinin menüsünden veya “Layer” menüsünden “Merge Layers” komutu uygulandığında katmanlar birleşir.

Tüm katmanları düzleştirme (Flatten Image)

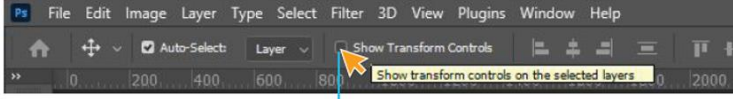
“Layers” panelinin menüsünden veya “Layer” menüsünden “Flatten Image” komutu uygulandığında tüm katmanlar birleşerek tek bir zemin katmanına dönüşür.

Katmanları Ölçeklendirme (Free Transform)

Metin (type), resim (image), şekil (shape) katmanlarına veya katman maskelerine transform komutları ile ölçekleme, döndürme, eğme, uzatma, çarpıtma veya ayna görüntüsünde çevirme gibi dönüşümler (transform) uygulanabilir.

Tasarımdaki katmanların üzerindeki görüntülerin boyutlarını değiştirmek, döndürmek ve perspektif ayarlamaları için “Edit” menüsünde bulunan “Free Transform” komutu kullanılır. Ancak Photoshop kullanıcıları için “Transform” komutu tüm çalışmalarda

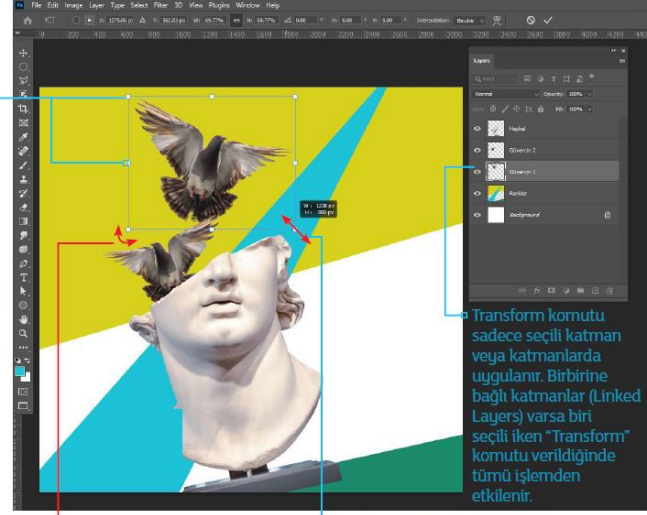
defalarca kullanılacak bir komut olduğu için onun kısa yolu olan “Ctrl+T” tuş kombinasyonunu (klavye kestirmesi) kullanmak çalışma hızını önemli ölçüde artıracaktır.



Show Transform Controls:

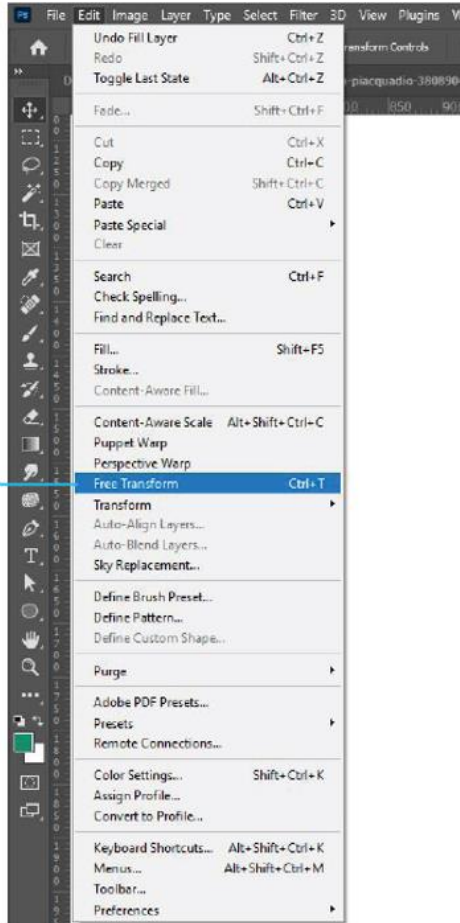
Taşıma Aracı (Move Tools) seçili iken araç seçenekleri çubuğunda (Options bar) Transform kontrol tutamaçlarını göster (Show Transform Control) seçeneği bulunmaktadır. Bu seçenek işaretli olursa “Transform” komutu verilmeden katmanlar panelinde seçili olan katmanın kenarlarında transform tutamaçları görülür. Kolay gibi algılsan da bu yöntem katmanları taşırken yanlışlıkla ölçek değişikliğine neden olduğu için çok pratik bir yöntem değildir.

Transform komutu verildiğinde veya kısayolu Ctrl + “T” tuş kombinasyonu uygulandığında katmanın kenarlarındaki tutamaçlar tutularak ebatlandırma yapılabilir. Photoshop’un eski sürümlerinde katmandaki görüntünün yatay/dikey oranını korumak için ebatlandırma “Shift” tuşuna basılı tutulurdu. Photoshop CC Sürümlerinde ise tam tersi şekilde olmaktadır. Ebatlandırmada yatay/dikey oranı bozulmak istendiğinde (bu zorunlu veya bilinçli kullanılmadığı sürece tavsiye edilen bir uygulama değildir) “Shift” tuşuna basılı tutulur, diğer türlü oran korunur.



İstenilen ebatlandırma yapıldıktan sonra “Enter” tuşuna basılarak, iki kez tıklanarak, başka araç seçilerek işlem onaylanır, “Esc” tuşu ile işlemden vazgeçilir.

Görüntü ebatlandırma değil, döndürülmek istendiğinde Free Transform komutundan sonra oluşan köşe tutamaçlarının dışına çıkıldığında döndürme sembolü belirir, bu sembol görünür haldeyken fare sol tuşu basılı tutularak döndürme yapılır. Döndürme sırasında “Shift” tuşuna basılı tutulursa, 15'er derecelik açılarla görüntü dönecektir.



Edit (Düzenle) menüsündeki Free Transform (Serbest Dönüştürme) komutu uygulandığında seçili olan katman zemin katmanı değilse kenarlarında tutamaçlar belirir. Zemin katmanlarının ise öncelikle üzerine çift tıklanarak normal katmana dönüşmesi gerekir. Eğer seçili bir alan varsa transform tutamaçları katman sınırında değil seçili alanın sınırında oluşur.

Katmanlardaki Görüntülerin Ölçeklendirme ve Transform Komutlarına Bağlı Bozulmasını Önleme: Akıllı Nesneler (Smart Object)

İstenilen katmana "Smart Object" komutu verilerek o akıllı nesneye dönüştürüldükten sonra uygulanan ve sonrasında onaylanan bir "Transform" komutundan sonra bir kez daha "Transform" uygulanırken katmandaki görüntünün ilk hali referans alınarak yeniden ebatlandırma yapılır. Böylece aslında çok kez "Transform" uygulansa da katmana sadece bir kez ebatlandırma yapılmış gibi hesaplama yapılır ve netsizlik problemi yaşanmaz.

Katmanları akıllı nesneye döndürmenin üç yolu vardır:

- ✓ Katmanlar Panelindeki menüden seçili katmana "Convert to Smart Object" komutu vererek.
- ✓ Katman (Layer) menüsündeki "Smart Object" açılır menüsünden seçili katmana "Convert to Smart Object" komutu vererek.
- ✓ Katmanlar panelinde bir katmana sağ tıklayarak açılan menüden "Convert to Smart Object" komutu vererek katman akıllı nesneye dönüştürülebilir.

Akıllı nesneye dönüştürülmüş katmana "Perspektif", "Warp" gibi biçim bozma uygulamaları veya boyama-rötuş araçları ile müdahale yapılmak istendiğinde onları tekrar normal katmana dönüştürmek gerekir.

Yukarıda saydığımız üç yol ile bu kez "Rasterize Layer" veya "Convert to Layer" komutu uygulandığında akıllı nesne normal katmana dönüşür.

Katmanlar İçin Boyutlandırma Haricindeki Dönüştürme Komutları (Transform)

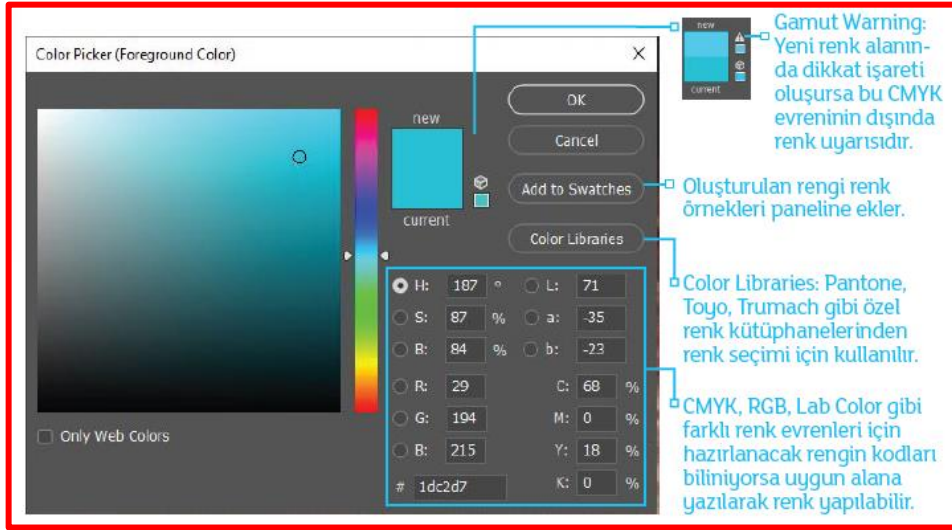


7. PHOTOSHOP'TA BOYAMA VE RÖTUŞ ARAÇLARI

Araçlar Panelindeki Alt ve Üst Renk Örneklerini Kullanma

Ön plan rengi, herhangi bir boyama aracını kullanarak boyama yaptığınızda uyguladığınız renktir. Ayrıca seçili bir alan bulunduğunda **Alt+"-Backspace"** kısa yolu uygulandığında bu seçili alan üst renk (Foreground Color) ile dolar. Arka plan rengi ise silgi araçları ile zemin katmanını sildiğinizde uyguladığınız renktir. Ayrıca seçili bir alan bulunduğunda **Ctrl+"Backspace"** kısa yolu uygulandığında bu seçili alan alt renk (Background Color) ile dolar.

Alt ve üst renkten değiştirmek istediğimize tıkladığımız karışım mikseri açılır.



Renk Seçici Damlalık Aracı ile Görüntüden Renk Üretilmesi

Araçlar panelinde yardımcı araçlar kategorisinde Color Picker (Renk seçici damlalık aracı) ile programda açık belgede tıkladığımız yerdeki pikselin rengi üst renk (foreground color) olarak tanımlanabilir. Damlalık aracı ile görüntüde bir yere tıklarken "Alt" tuşuna basılı tutarsak bu kez tıkladığımız pikselin rengi alt renk (Background Color) olarak tanımlanır. Rengi alt ve üst renk olarak tanımlamak değil, sadece bir renk evreninde onun parametrik değerlerini öğrenmek istediğimizde ise "Color Sampler" (Renk örnekleme) aracını kullanabiliriz. Görüntüde tıkladığımız piksellerin renk değerleri info panelinde seçilen renk evreninin parametreleri ile görüntülenir.

Renk Örnekleri Paneli (Color Swatches)

Program kullanıcılarının sık kullandıkları renkleri saklamak ve onlara kolay ulaşmalarını sağlamak için oluşturulan panel "Color Swatches" olarak adlandırılan renk örnekleri panelidir.

Eğer çalışma alanınızda bu paneli göremiyorsanız görüntülemek istediğiniz tüm panellerde olduğu gibi "Window" menüsünde "Swatches" komutuna tıklandığında panel görünür olacaktır.

Üst renk olarak tanımladığınız bir rengi daha sonra kullanmak üzere renk örnekleri paneline eklemek istediğinizde "Swatches" panelinin alt kısmındaki "Create New Swatch" butonuna tıkladığınızda aşağıdaki iletişim penceresi açılır. Bu pencerede isterseniz daha sonra rengi hatırlamanızı kolaylaştırmak için ona isim verebilirsiniz.

Adobe Photoshop'ta Boyama ve Boyama Araçları

Bir Alanı Düz Renk (Solid) ile Doldurma

Photoshop'ta bir alanı düz renk ile doldurmak için farklı komutlar ve araçlar vardır.

- ✓ Edit menüsünden "Fill" komutu uygulamak,
- ✓ Boya kovası aracını kullanmak
- ✓ Üst/alt renk dolgu klavye kestirmelerini kullanmak gibi.

• ALT/ÜST RENK DOLGU KISAYOLLARI İLE BOYAMA

Photoshop belgemizde seçili bir alan bulunuyorsa bu alana, seçili bir alan bulunmuyorsa belgenin tümüne araçlar panelindeki (Tools Panel) üst rengi (Foreground Color) doldurmak için "Alt+Backspace" tuş kombinasyonu.

alt rengi (Background Color) doldurmak için "Ctrl+Backspace" tuş kombinasyonu kullanılır.

• PAINT BUCKET TOOL (BOYA KOVASI ARACI) İLE BOYAMA

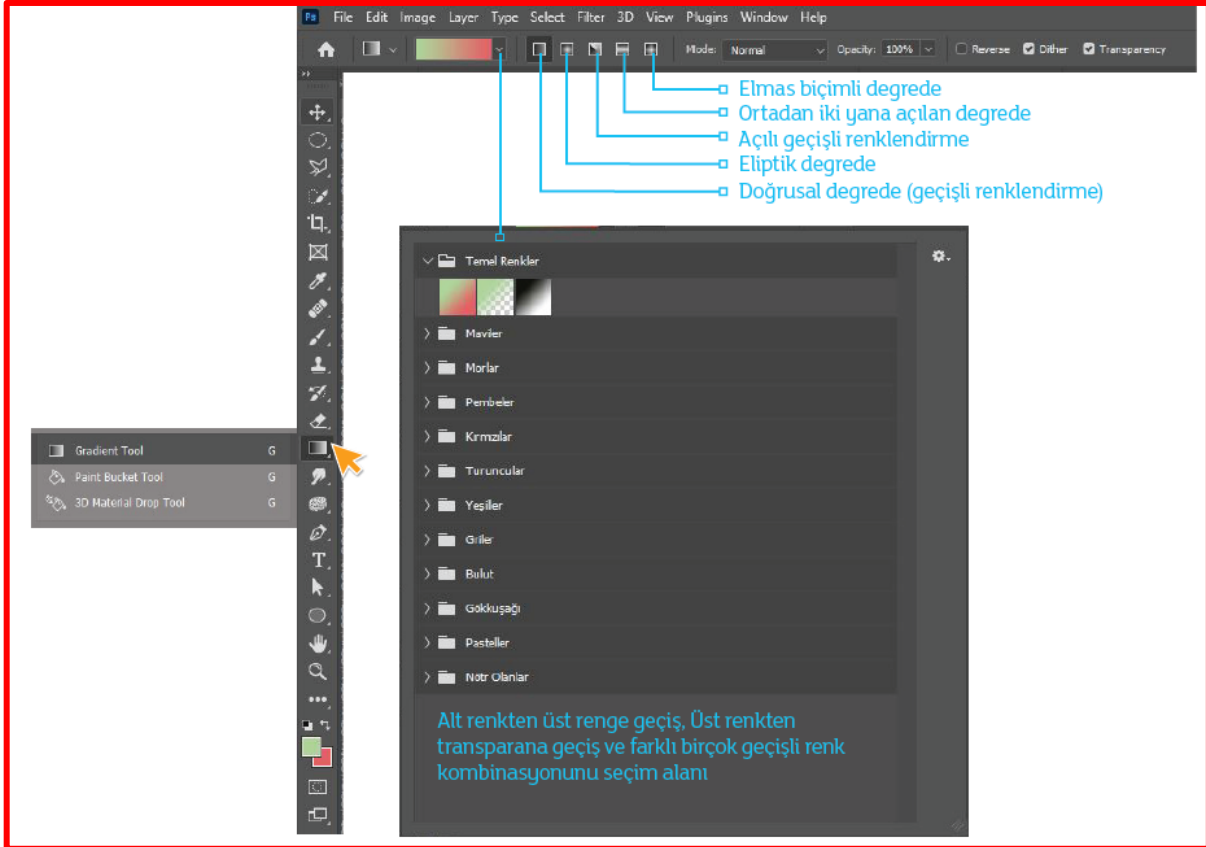
Boş bir katman oluşturarak belgenizde boya kovası aracınızı aldığınızda eğer seçili bir alan yoksa tıkladığınızda belgenin tümünü, seçili bir alan varsa o alan içerisini üst renk ile doldurursunuz. Yeni bir katman olmadığı durumlarda aktif katmandaki görüntünün renk değerlerine ve aracın opsiyon çubuğundaki tolerans değerine göre tıklanan rengin benzerleri üst renk ile doldurulur.

• EDIT MENÜSÜNDEN "FILL" KOMUTU İLE BOYAMA

Bir seçiminiz bulunduğunda onun içerisi, seçim olmadığında ise tüm belgeyi Edit Menüsündeki "Fill" komutu ile doldurabilirsiniz. Komutu uyguladığınızda veya kısa yolu **olan "Shift + F5" tuş kombinasyonunu** uyguladığınızda açılan özellikler penceresini kullanarak seçili alanı doldurmak için aşağıdaki seçenekler arasından seçim yapabilirsiniz: Ön Plan Rengi, Arka Plan Rengi, İçeriğe Duyarlı, Desen, Geçmiş (History) Siyah , %50 Gri veya Beyaz.

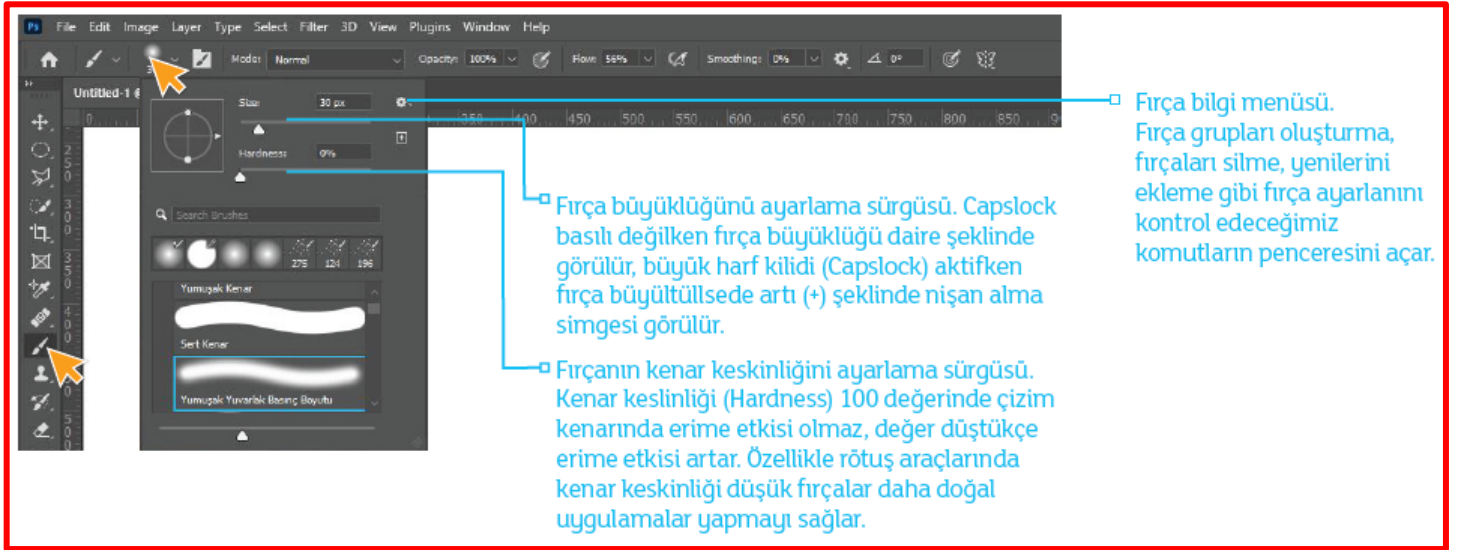
Bir Alanı Geçişli Renk (Degrade-Gradient) ile Boyama

Bir alanın renklendirirken; düz (solid) renklendirme yerine iki veya daha fazla rengin geçişi ile (degrade) renklendirme yapılmak istendiğinde geçişli renk aracı (Gradient Tool) kullanılır.



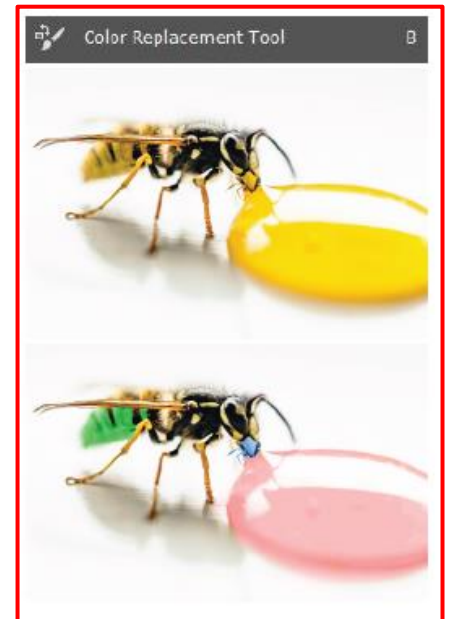
Brush Tool (Fırça Aracı) ile Boyama

Brush Tool'un (Fırça aracı) kullanımında ilk önce fırça stili, boyutu ve özelliklerini ayarlamak, ardından boyama yapmak gerekir. Bu ayarlamalara ise araç opsiyonları çubuğundan veya aracı aldıktan sonra belge(tuval) üzerine sağ tıklama yapıldığında ulaşılabilir.



Color Replacement Tool (Renk Değiştirme Aracı) ile Boyama

Photoshop'ta açtığımız dijital görüntülerdeki belirli bölgedeki piksellerin rengini değiştirmek için kullanılabilecek yöntemlerden birisi de "Renk değiştirme aracı" nı (Color Replacement Tool) kullanmaktır. Örneğin bir fotoğraftaki mavi arabanın rengini kırmızıya dönüştürme veya başka bir fotoğrafta bir çocuğun kazağını maviden yeşile dönüştürme gibi işlemler için Photoshop'ta alternatif birçok yöntem bulunmaktadır. Color Replacement Tool ise bu yöntemlerden biridir. Ve genellikle fotoğraftaki küçük öğelerin rengini değiştirmek için kullanılır. Boyama aracı diye tanımlayabileceğimiz bu araç aslen üst renk olarak tanımlanan rengi boyama yapılan alandaki piksellerin rengi ile değiştirme prensibi ile çalışır.



Adobe Photoshop'ta Rötuş Araçları

- ✓ Clone Stamp Tool (Doku Kopyalama Aracı)
- ✓ Healing Brush Tool (Düzelterek Doku Kopyalama Aracı)
- ✓ Spot Healing Brush Tool (Noktasal Düzeltme Aracı)
- ✓ Patch Tool (Yama Aracı)
- ✓ Content Aware Tool (İçeriğe Duyarlı Taşıma veya Kopyalama Aracı)

Clone Stamp Tool (Doku Kopyalama Aracı)

Dijital görüntüyü oluşturan piksellerden bazılarını görüntünün başka bir yerine (neredeyse tamamen bu amaçla kullanılır) veya başka bir belgeye kaynaştırma uygulamaları birebir kopyalamak için kullanılan araçtır. Görüntüde bulunmasını istemediğimiz yerdeki pikselleri kaldırmak çoğunlukla rötuş, bazen de tasarım açısından istenebilir. Hangi amaçla olursa olsun bunu araç kullanarak yapmak istediğimizde kullanabileceğimiz tek araç, doku kopyalama aracıdır.

Healing Brush Tool (Düzelterek Doku Kopyalama Aracı)

“Clone Stamp Tool” tanımlanan pikselleri istenilen yere hiç değiştirmeden kopyalarken kullanım şekli açısından aynı biçimde kullanılan “Healing Brush Tool”un farkı ise kopyalanan pikselleri uygulandığı alan rengine ve dokusuna göre düzeltmesidir.

Bu araç tasarım üretiminden çok rötuş amaçlı kullanılmakta ve fotoğrafta istenmeyen kısımları temizleme amacıyla yaygın olarak kullanılmaktadır. Her ne kadar renk ve doku benzetmesi yapıyor olsa da aracın kullanımında yine temizlenecek bölgeye renk ve doku anlamında yakın özellikte bir yerde “Alt” tuşuna basılı iken tıklanır. Böylece aracın nereden başlayarak kopyalama yapacağı belirlenmiş olur. Tanımlanan alan nereye kopyalanmak isteniyorsa oraya gidilerek fareye tıklanır ve basılı tutarak boyama yapılır. Fare tıklaması bırakıldığında ise renk ve doku düzeltmesi kullanıcının ekstra bir şey yapmasına gerek kalmadan otomatik olarak gerçekleşir.

Spot Healing Brush Tool (Noktasal Düzeltme Aracı)

Adından anlaşıldığı üzere aslında doku kopyalaması yaparken düzeltme yapan "Healing Brush Tool" ile aynı işlemi yapar. Farkı ise bu araçta alan tanımlama yapmaya gerek yoktur. Yani düzeltilmek istenen kısım noktasal özellikte ise (genellikle fotoğraftan kaldırılmak istenen görüntü) için uygun bir fırça büyüklüğü (temizlenecek alandan biraz daha büyük bir fırça) seçilerek alan tanımlaması yapmaya gerek kalmadan direkt o bölgeye tıklanır. Program bölgeye uygun dokuyu kendi oluşturur. Portre fotoğrafındaki sivilce gibi noktasal hatalar için çok uygundur.

Patch Tool (Yama Aracı)

"Patch Tool" da düzeltme yaparak doku kopyalayan bir araçtır.

Uygulama sonucu olarak "Healing Brush Tool" ile aynı işi yapar sadece kullanım farklılığı vardır. Bu araç ile düzeltme yapılacağına öncelikle fotoğraftan yok edilmek istenen bölüm herhangi bir seçim aracı ile seçilir. Ardından yama aracı ile bu seçili alanın içerisine gelindiğinde taşıma ikonu görülür. Fareye basılı tutarak bu alana en yakın piksellerin üzerinde fare bırakıldığında doku taşınması ve kopyalanan yere uygun renk düzeltmesi yapılmış olur. "Patch Tool" düzeltme özelliği olan bir araç olduğu için yine noktasal alanların işlenmesinde uygundur. Ancak bu alan biçim olarak karmaşık ise "Healing Brush Tool"a göre daha kolay bir kullanım imkanı sağlar.

Content Aware Tool (İçeriğe Duyarlı Taşıma veya Kopyalama Aracı)

Tasarımda kullanılacak fotoğrafta özellikle hareketli ana unsur bulunduğu durumlarda bu ana temanın yerini çekim sırasında tam olarak istendik yere getirmek çoğu zaman problem olabilir. Bu gibi durumlarda Photoshop içeriğe duyarlı aracı ile noktasal ana temaların yerini değiştirmeyi veya ondan yeni kopyalar oluşturmayı kolaylıkla yapabilme imkanı sunar. Araç opsiyon çubuğundaki "Move" modu ile seçili alandaki içerik taşınır, "Copy" modunda ise içeriğin kopyası oluşturulur.

Araç kullanımı son derece kolay olup önce taşınmak istenen içerik seçilir, "Content Aware Tool" ile istenilen yere taşınıp "Enter" tuşuna basıldığında işlem tamamlanır. Arka planın mümkün olduğunca sade ve homojen olması sonuç kalitesi açısından önemlidir.

8. PHOTOSHOP'TA YAZILAR İLE ÇALIŞMAK

Her ne kadar metin kontrolü açısından neredeyse Adobe Indesign ve Illustrator kadar gelişmiş yeteneklere sahip olsa da bir görüntü işleme yazılımı, fotoğraf editörü ve bitmap tabanlı tasarım yazılımı olarak Photoshop, tamamen vektörel özellikte ve resimsel etki içermeyen tipografik tasarımlar üretmek, bir makale düzenlemesi yapmak, dergi mizanpajı veya metin içerikli bir form tasarımı yapmak için uygun bir yazılım değildir. Çünkü Photoshop'ta bir belgeye yazı eklediğinizde harfler programın görüntüyü oluşturma prensibi sonucunda piksellerden oluşur. Bunun sonucunda ise görüntüye yaklaşıldığında bir vektörel eleman keskinliği görülemez, aksine karakterlerin kenarı piksel basamaklı olduğu görülür. Ve bu tasarım resim formatlarından biri ile kaydedilirse (Jpeg, Tiff, Pngvb) bu deformasyon korunur. Ama vektör tabanlı bir formatta belge kaydedilirse (EPS, PDF) yazılar vektör tabanlı ve keskin kenarlı bir görünümde olur.

Photoshop belgesine yazı eklemek için tasarımcının kullanabileceği toplam 4 farklı yazı aracı vardır.

Bunlardan iki tanesi yazı yazmak için, diğer ikisi ise yazı maskesi oluşturmak için (yazı biçiminde seçili alan)kullanılır.

T	Horizontal Type Tool	T
↓T	Vertical Type Tool	T
↓TT	Vertical Type Mask Tool	T
TT	Horizontal Type Mask Tool	T

Serbest Yazı Yazılması

Yazı aracını aldıktan sonra belge üzerinde bir yere tıklandığında yazım imleci yanıp söner ve yazı yazılabilir.

Daha önce belirttiğimiz gibi yazı aracının kullanımında katman otomatik olarak oluşur ve yazı bu katmana yazılır.

Yazım işlemi bittikten sonra "Enter" tuşuna basılarak, farklı bir araç alınarak yazım işlemi onaylanmış olur.

Metin Alanı Oluşturarak Yazı Yazılması

Satırlardan veya paragraflardan oluşan kısmen uzun bir metin yazılmak istendiğinde bu metni sınırlı bir alan içerisinde oluşturmak tasarımcının metni daha kolay kontrol etmesini sağlar.

Horizontal Type Tool (Yatay yazım aracı) alındıktan sonra belgenin istenilen bir yerinde fare tıklanıp bırakılmadan çekildiğinde bir yazı alanı oluşur. Metin yazılırken yazı alanı sınırına gelindiğinde yazım alt satırda devam eder. Tasarımcı isterse daha sonra yazı alanının kenarlarındaki ebatlandırma tutamaçları ile bu yazı alanını büyültüp küçültebilir.

Yola (Path) Yazı Yazılması

"Pen" (Kalem) aracı ile yapılan bir çizim yol olarak adlandırılır ve yol çizildikten sonra "Horizontal TypeTool" alınarak bu yol üzerine tıklandığında yazı bu çizgi üzerinde ilerleyecektir.

Aynı zamanda "Shape" (Şekil) araçları ile yapılan şekillerin (daire, yıldız vb) sınırını oluşturan çizgilere de yazılar yazılabilir.

Şekil (Shape) İçerisine Yazı Yazılması

Tasarımda uzun metni dörtgen biçiminde sınırlı alan yerine daire, yıldız veya tasarımcının kendisinin çiziceği farklı alanlar içerisinde yazması istendiğinde bu uygulamaya şekil içerisine yazı denilir.

Uygulamayı gerçekleştirebilmek için öncelikle bir şekil (Shape) çizilmesi gerekir. Bu aşamada Photoshop'un kendi şekil çizim araçları kullanılabileceği gibi tasarımcı "Pen" (kalem) aracı ile bir kapalı şekil

çizerek bunu yazı alanı olarak kullanabilir. Şekil çizildikten sonra “Horizontal Type Tool” alınarak şekil içerisine tıklandığında bu şekil bir yazı alanına dönüşür ve içerisine yazı yazılabilir.

Karakter Panelinin Kullanılması



Yazı karakteri seçimi

Yazı büyüklüğü seçimi

Harfler arası boşluğun rakam değerine bağlı veya optik espas ayarında olmasının seçimi. (Optical seçeneği yan yana gelen eğimli veya eliptik harflerde oluşan fazla espası önlediği için daha uygundur.)

Karakter stili seçenekleri. Bir yazı karakterinin font olarak italic, bold gibi stilleri mevcutsa o şekilde stillendirilmesi önerilir, buradaki bold ve italic stilleri de karakterin anatomisini gözetmeden her yeri aynı oranda kalınlaştırma gibi uygulama yapar.

Yazı stili seçimi. Kullanılan yazı karakterinin stilleri font olarak yüklü değilse burada alternatif seçim yapılamayacaktır.

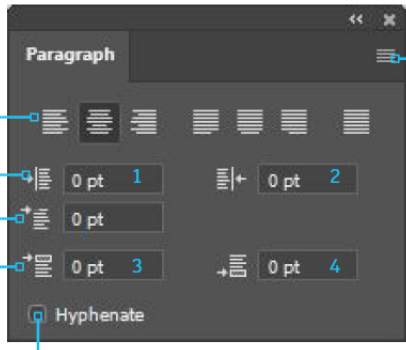
Satır arası boşluk seçimi

Harf arası boşluk seçimi

Seçili yazılan yatayda veya dikeyde ölçeklendirme (sündürerek) ayar kısmı. Buraya değer girerek yazıyı uzatmak veya genişletmek uygulaması karakterik tasarım anatomisini bozduğu için bilinçli ve etkili kullanılmadığı zamanlarda değiştirilmesini önermiyoruz.

Metnin dil seçeneği. Özellikle uzun metinlerde tireleme yapılması gibi tercihler kullanıldığında yazılan yazının hangi dilde olduğunu bu bölümden tanıtlması önemlidir. Çünkü yazılım o dilin yazım kurallarını kullanacaktır.

Karakter Panelinin Kullanılması



Metin hizalama seçenekleri

Metnin yazı alanının sınırından soldan (1) veya sağdan (2) daha içeride başlaması için kullanılır.

Paragrafın ilk satırına paragraf başı girintisi vermek için istenilen değer girilebilir.

Paragraftan önce (3) veya sonra (4) boşluk bırakmak için istenilen değer girilebilir.

Özellikle iki yana yaslı metinlerde kelimeler arasındaki fazla boşluk (nehir hatası) önemli bir tipografik tasarım problemidir. Bu tür uzun metinlerde tireleme yaparak bu hatayı önlemek mümkündür. Ancak tireleme aktif hale getirildiğinde metnin dili ne ise onun Karakter panelinde seçilmesi önemlidir. Çünkü o dilin imla kurallarına uygun tireleme bu şekilde yapılabilir.

Paragraf paneli açılır menüsü

- Roman Hanging Punctuation
- Justification...
- Hyphenation...
- ✓ Latin and East Asian Layout: World-Ready Layout
- ✓ Default Features
 - East Asian Features
 - Middle Eastern Features
- ✓ Single-line Composer
 - Every-line Composer
- Reset Paragraph
- Close
- Close Tab Group

9. PHOTOSHOP'TA YENİ DOKÜMANLAR İLE ÇALIŞMAK

Photoshop'ta Yeni Belge Oluşturmak

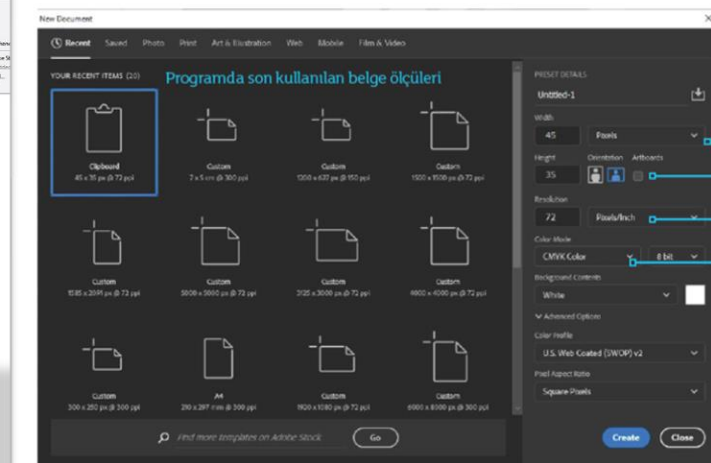
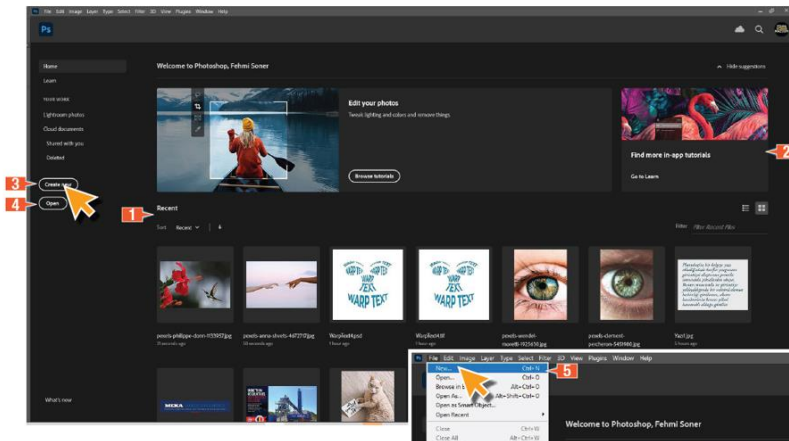
Photoshop yazılımını herhangi bir belge açmadan başlattığımızda veya Photoshop'ta açık olan belgelerin tümünü kapattığımızda "Ana Ekran"a ulaşırız. Ana ekran içeriği zamanla değişirken burada

programda son kullandığımız belgeleri görebilir ve onlara hızlı ulaşabilir,

programın güncellemeleri ile birlikte gelen değişiklikler hakkında bilgi veren makale ve video içeriklerine ulaşabilir

ve yeni doküman açma (Create New) veya bir belge açma (Open) komutlarına ulaşabiliriz.

Buradaki "Create New" butonu ile veya bu komuta "File"menüsünden ulaşarak veya kısa yolu olan "Ctrl + N" tuş kombinasyonu ile yeni doküman açma penceresine ulaşabiliriz.



Ölçü Birimi ile dokümanın genişliği (Width) ve yüksekliği (Height) değerleri.

Artboard: Photoshop aslında çok sayfalı baskıya yönelik tasarımılar için uygun bir yazılım değil. Ancak mobil uygulama arayüzü, sosyal medya paylaşım serisi gibi çoklu çalışmalar için tuvali sayfa olarak algılayıp aynı belgede çok sayfa ile çalışmamızı sağlar.

Resolution: Açılacak belgenin çözünürlüğü. Birim alan başına düşen piksel sayısı.

Belgenin renk modu ve renk derinliği.

Yeni Belgenin Çözünürlüğünü Ayarlamak

Photoshop yazılımını kullanarak yapılacak bir tasarımda yeni doküman açılarak çalışılacak ise doküman açma penceresindeki çözünürlük (resolution) kısmına tasarımın yayınlanacağı ortama uygun çözünürlük değeri girilmesi önemlidir. Döküman oluşturulduktan sonra çözünürlüğün değiştirilmesi görüntüde detay kaybına neden olacaktır.

Çözünürlük kısmına girilecek değer, belgedeki birim alan içerisine düşen piksel sayısını belirleyecektir. Ancak dijital ortamda yayınlanacak bir tasarım üretiliyorsa ve bu tasarımın genişlik yükseklik değeri "piksel" biriminde bir değer ile oluşturulduysa bu tür çalışmalarda çözünürlük değeri ihmal edilir. Çünkü görüntüyü oluşturan piksel sayısı belge ebadı ile belirlenmiş olacaktır.

Baskıya yönelik bir tasarım yaparken veya piksel birimi dışında bir ölçü birimi ile doküman ebadını girdiğimizde çözünürlüğe değer girmemiz gerekecektir. Bu değer ise matbaa makineleri ile basılacak tasarımlarda endüstri standardı çözünürlük birimi olan inç başına 300 piksel iken dijital baskıya yönelik tasarımlarda (açık hava reklam tasarımı, araç giydirme tasarımı, billboard tasarımı vb) ise kullanılan sistemin özelliğine ve tasarıma kullanıcının bakış mesafesine göre inç başına 100 ila 180piksel değerinde doküman oluşturulur.

Photoshop'ta Açılmış Belgenin Ebadı ve Çözünürlüğünü Ayarlamak/Görmek (Image Size)

Gerek daha önce üretilmiş bir Photoshop belgesi olsun, gerekse Photoshop programında açılmış bir dijital fotoğraf olsun herhangi bir belgenin çözünürlük ve ebadını görmek ve bunlar üzerinde değişiklik yapabilmek için "Image Size" komutu kullanılır.

Image Size komutuna "Image" menüsünden veya "Properties" Panelindeki "Image Size" butonundan ulaşılabilir. "Image Size" komutu ile belgenin en/boy ölçüsü veya çözünürlüğü değiştirildiğinde görüntü katmanlarındaki görüntülerde detay kaybı oluşur. O nedenle gerekmedikçe bu değişikliklerin yapılmaması önerilir.

Photoshop'ta Belgenin Tuval Ebadını Ayarlamak (Canvas Size)

"Image Size" (Görüntü Boyutu) komutu ile belge ebadını değiştirdiğimizde aslında içerisindeki görüntülerin de ebadı değişir. Ancak görüntülerine adını değiştirmeden sadece onların bulunduğu sayfanın (belgenin) veya Photoshop terminolojisi ile tuvalin (Canvas) boyutunu değiştirmek istediğimizde "Canvas Size" komutu kullanılır. Belge ebatlandırma konusunda güvenli bir çözüm olan bu komuta "Image" menüsünden ulaşabiliriz.

Photoshop Belgelerini Kaydetmek

PSD / "Photoshop" Dosya Formatı

****Görüntü Kaybı YAŞANMAZ**

****Dosya Ebadı BÜYÜKTÜR**

****Tasarımdaki Katmanları KORUR**

PSD Belgesinde kayıttan önce katmanlar düzleştirilmediyse (flatten inage) veya birleştirilmediyse (merge layers) katmanlar korunur ve daha sonra üzerinde müdahale yapılabilir.

****Transparan Zemini DESTEKLER**

****Animatif Görüntüyü DESTEKLER**

PSB / "Large Document Format" Büyük Ebatlı Photoshop Dosya Formatı

PSB dosya formatı tıpkı PSD formatında olduğu gibi tasarımdaki katmanlar, maskeler, stiller, kanallar, efektler vb. tüm özelliklerini barındırır.

PSB yine Photoshop yazılımının yerel dosya formatıdır ve PSD'den tek farkı büyük ebatlı Photoshop dosyaları kaydetmek için geliştirilmiş bir formattır.

30.000 x 30.000 piksel boyutunda ve 2GB dosya ebadına kadar olan Photoshop belgeleri program tarafından varsayılan olarak PSD formatında kaynak dosya olarak kaydedilirken, dosya ebadı veya çözünürlüğü daha büyük belgeler PSB formatında kaydedilir.

TIFF / “Tagged Image File Format” Dosya Formatı

****Görüntü Kaybı YAŞANMAZ**

****Dosya Ebadı BÜYÜKTÜR**

****Tasarımdaki Katmanları KORUR**

Tiff formatı katmanlı PSD belgesinde katmanları korur. Ancak Tiff formatını kaynak dosya olarak kullanılamaz. Çünkü Photoshop’un tüm özelliklerini koruyamaz. Bu nedenle kaynak dosya olarak PSD formatını kullanmak doğru olacaktır. Ve Tiff formatında bir görüntüyü kaydetmeden önce katmanları düzleştirmek (flatten image) dosya ebadını düşürmek ve olası içe aktarma sorunları önlemek açısından önemlidir.

****Transparan Zemini DESTEKLER**

****Animatif Görüntüyü DESTEKLEMEZ**

Photoshop yazılımında üretilmiş veya işlenmiş bir dijital görüntü matbaa da çoğaltılacağı zaman, fotoğrafçıda veya dijital baskı merkezinde basılacağı zaman kaliteli ve kayıpsız baskı sonucu alabilmek için kullanılır.

JPEG / “Joint Photographic Experts Group” Dosya Formatı

****Görüntü Kaybı OLUŞUR**

****Dosya Ebadı KÜÇÜKTÜR**

****Tasarımdaki Katmanları KORUMAZ**

Çok katmanlı PSD belgesi Jpeg formatında kaydedildiğinde katmanlar birleşerek tek görüntü katmanına dönüşür. Bu nedenle bir tasarım belgesi Jpeg formatında kaydedilmeden önce PSD formatının da kaynak dosyasının arşivlenmesi önemlidir.

**** Transparan Zemini DESTEKLEMEZ**

****Animatif Görüntüyü DESTEKLEMEZ**

Photoshop yazılımında üretilmiş veya işlenmiş bir tasarım dijital mecralarda yayınlanacağı durumlarda kullanılır. Baskıya yönelik tasarımlar için Jpeg formatı uygun değildir.

GIF / "Graphics Interchange Format" Dosya Formatı

****Görüntü Kaybı OLUŞUR**

Dosya sıkıştırma algoritması kayıpsız olan LZW olmasına rağmen görüntüdeki renk bilgisini azalttığı için görüntüde kayıp oluşur.

****Dosya Ebadı KÜÇÜKTÜR**

****Tasarımdaki Katmanları KORUMAZ**

****Transparan Zemini DESTEKLER**

****Animatif Görüntüyü DESTEKLER**

Web tasarımına yönelik özellikle hareketli görüntülerde ve az renk bilgisi içeren görüntülerde (ikon vb) yaygın olarak kullanılır.

PNG / "Portable Network Graphic" Taşınabilir Ağ Grafikleri Dosya Formatı

****Görüntü Kaybı OLUŞMAZ**

****Dosya Ebadı PNG-8 Küçüktür, PNG-24 BÜYÜKTÜR**

****Tasarımdaki Katmanları KORUMAZ**

****Transparan Zemini DESTEKLER**

****Animatif Görüntüyü DESTEKLEMEZ**

Web tasarımına yönelik özellikle transparan zemin içeren görüntülerde ve 3boyutlu tasarım yazılımlarından transparan zemini koruyarak görüntü oluştururken(export) yaygın olarak kullanılır.

PDF / "Portable Document Format" Taşınabilir Dosya Formatı

Adobe firması PDF formatını 1990'larda baskıya yönelik tasarımlarda tasarımcı ve matbaanın işletim sistemi veya program sürümünün farklı olması durumlarında ve tasarım fontları, tasarım için içe aktarılan görsel ve vektörlerin kaybolması sonucunda hatalı baskı yapılması ve karmaşık süreçler problemlerine çözüm olarak geliştirmiştir.

Dosya formatının amacı; işletim sistemi, yazılım ve donanımdan bağımsız olarak bir belgenin tüm bilgisayarlarda aynı şekilde görüntülenebilmesi ve çıktı cihazlarında basılabilmesini sağlamaktır. Zamanla bu amacını aşan PDF dosyalar artık global bir standart dosya formatına dönüşerek form içirme, dijital imza barındırma, medya içeriği barındırabilme, köprüler oluşturabilme, 3 boyutlu nesneler içerebilme gibi yeteneklerde kazanmıştır.

Photoshop'ta üretilmiş tasarımları baskıya gönderirken veya paylaşırken PDF kaydetmek yaygın bir kullanım biçimidir. CMYK haricinde tasarımda eklenmiş alfa kanalları ile oluşturulan Spot renkleri desteklemesi, vektörel içeriği koruması ve diğer görüntü formatlarında görüntüye dönüşen yazılarda oluşan bozukluğu, yazıyı metin olarak koruyarak önlemesi önemli avantajlarıdır.

Ancak unutulmaması gereken bir konu diğer formatlarda olduğu gibi Photoshop ile üretilmiş tasarımlar için PDF kaynak dosya niteliği taşımaz. Tasarımınızda daha sonra düzeltmeler yapabilmek için PDF kaydetmeden önce mutlaka PSD formatında bir arşiv belgesi oluşturmak önemlidir.

10. PHOTOSHOP'TA TEMEL RENK KONTROLLERİ VE AYARLAMA KATMANLARI

Photoshop'ta Renk Düzenleme Komutları ve Ayarlama Katmanları Hakkında (Adjustments Layer)

Bir görüntü işleme yazılımı olarak Photoshop dijital görüntülerin renkleri ile ilgili birçok düzenleme yapabilme imkanı verir. Renk açma-koyultma, renk doygunluğunu değiştirme, renkleri tersine çevirme, gölgeler ve açık tonlar ile oynama vb birçok renk düzenleme komutu tasarımcıya görüntüler üzerinde çok geniş düzenleme gücü sağlar.

Bu renk düzenleme uygulamaları "Image" menüsündeki "Adjustments" altındaki komutları kullanarak görüntüyü oluşturan piksellere direkt olarak uygulanabileceği gibi ayarlama katmanlarını kullanarak daha sonra düzenlenebilecek şekilde de uygulanabilir. İki uygulamanın görüntüde oluşturacağı sonuçlar aynıdır. Ancak görüntüyü oluşturan

piksellerin kalıcı olarak bozulmasını önlediği için ayarlama katmanları ile yapılabilen düzenlemeler için onları kullanmak daha kullanışlı bir yöntem olacaktır.

Ayarlama Katmanları Oluşturma

Photoshop'ta Katmanlarla Çalışmak başlıklı altıncı bölümde katman türlerini açıklarken katmanların temelde iki gruba ayrıldığından bahsetmiştik:

1. İçerik Katmanları
2. Ayarlama (Adjustments) Katmanları.

Ayarlama katmanları aslında görüntü katmanındaki piksellerin renk düzenlemelerine imkan verirken, daha sonra yapılan düzenlemeleri değiştirebilmek veya tamamen kaldırabilmek imkanı verdiği ve orijinal görüntü piksellerini koruduğu için önemli bir araçtır.

Photoshop'ta Ayarlama Katmanları Üç Yöntem İle Oluşturulur:

1. *Layer Menüsünden Ayarlama Katmanı Oluşturma:* Layer menüsündeki "New Adjustment Layer" kısmından uygulanmak istenen renk düzenleme komutu seçildiğinde aktif (seçili) olan katmana ait bir ayarlama katmanı oluşturulur.
2. *Adjustments Panelinden Ayarlama Katmanı Oluşturma:* Ayarlamalar (Adjustments) panelindeki simgelere tıklanarak ilgili komutun ayarlama katmanı oluşturulabilir.
3. *Layers Panelinden Ayarlama Katmanı Oluşturma:* Katmanları kontrol etmek için kullandığımız "Layers" panelinin alt kısmında bulunan "Create New Fill or Adjustment Layer" butonu ile de ayarlama katmanı oluşturulabilir. Bu butonun isminin yeni dolgu (new fill) içermesi buradaki ilk üç komutun dolgu (renk veya desen) oluşturmak için kullanılmasıdır.

Solid Color (Düz Renk Dolgusu)

“Solid Color” tek renk komutu ile bir ayarlama katmanı oluşturulduğunda açılan renk karışım mikserinde seçilen renk tüm belgeyi kaplayan bir katman ile doldurulur. Eğer bu işlem öncesinde bir alan seçiliyse renk sadece seçili alana dolar.

Gradient (Geçişli Renk-Degrede Dolgusu)

Belgede seçili alana veya seçili alan bulunmuyorsa tümüne geçişli renk uygulamak için “Gradient” komutu seçilir. Bu komut tıklandıktan sonra açılan ayarlama penceresinden, geçişli renk tercihleri seçilebilir.

Pattern (Desen Dolgusu)

Seçili alan veya belgenin tamamı bir desen (pattern) ile doldurulmak istendiğinde “Pattern” komutu kullanılır. Desen (Pattern) için Photoshop’un kütüphanesinde bulunan desenleri kullanmanın yanı sıra internetten yeni desenler indirilebilir. Veya bir fotoğrafta istediğiniz bir yeri siz de desen (Pattern) olarak kaydedebilirsiniz. Desen kaydetmek için önce fotoğrafta istenilen yer dörtgen seçim aracı ile “Feather=0” opsiyonu ile bir alan seçilir. Ardından “Edit” menüsünden “Define Pattern” komutu uygulanarak seçili alan bir desene dönüştürülür. Daha sonra desen dolgu komutu uygulama penceresinden bu yeni desen seçilerek tüm alan o desen ile doldurulabilir.

Brightness/Contrast (Parlaklık ve Kontrast)

Dijital görüntüde parlaklık ve kontrast açısından ayarlama imkanı veren en temel komuttur.

Parlaklık (Brightness) ayarı ile görüntüyü oluşturan piksellerin her birinin açıklığı (veya koyuluğu) değişir.

Artı değer verildiğinde pikseller açılırken, eksi değerlerde parlaklık azalmakta ve pikseller koyulaşmaktadır.

Uygulanan fotoğrafın renk ve ton açısından içeriğine bağlı olmakla birlikte parlaklık (Brightness) komutu yüksek seviyelerde

genellikle sisli bir beyaz etki (veya yarı transparan siyah etki) oluşturur, aynı zamanda beyaza dönen pikseller nedeniyle genellikle istenmeyen ışık patlaması etkisi oluşur. O nedenle yüksek oranda renkleri açma/koyultma uygulaması genellikle renkleri oluşturan kanalların yoğunluğunu azaltan komutlar ile (örneğin Curves) daha başarılı olmaktadır.

Ancak kontrast (Contrast), komutu fotoğrafın kontrast etkisini değiştirmek için kullanışlı bir komuttur. Kontrast ayarlaması ile görüntüyü oluşturan öğelerin parlaklık farkı ayarlanır. Yani; parlaklığı (brightness)artırdığımızda her pikselin rengini açarken, kontrastı artırdığımızda açık renkli pikselleri daha açık, koyu renkli pikselleri ise daha koyu hale getiririz. Böylece görüntüdeki açıklık koyuluk farkını artırmış (veya azaltmış) oluruz.

Brightness/Contrast (Parlaklık ve Kontrast) komutunu “Edit” menüsündeki “Adjustments” kısmından vermek yerine daha sonra etkisini kontrol edip değiştirebilmek ve istendiğinde tamamen kaldırabilmek için ayarlama katmanı ile oluşturmak daha kullanışlı olacaktır. Bir görüntüye Brightness/Contrast (Parlaklık ve Kontrast) ayarlama katmanı eklemek için “Layers” panelindeki ayarlama katmanı butonundan ilgili komut seçilir ve ayarlama katmanı eklenir. Ardından “Properties” panelinden tüm ayarlama katmanlarında olduğu gibi düzenleme parametreleri hem nümerik olarak hem de sürgü biçiminde kontrol edilir.

Levels (Seviyeler)

Her görüntü renk ve ton açısından üç bileşenden oluşur. Bunlar: Gölgeler (Shadows), açık tonlar-vurgular (Highlights) ve ara tonlardır (Midtones). Gölgeler görüntünün karanlık ve en koyu bölgelerini temsil ederken, vurgulan görüntünün en açık bölgeleridir. Bu iki uç nokta arasındaki bölgeler ise ara tonlardır. Levels (seviyeler) komutu bu üç tonu kontrol etme ve ayarlama imkanı verir. Özellikle karanlık veya az pozlanmış bir fotoğrafta

veya çok yüksek kontrast deęerindeki bir fotoęrafta "levels" komutunda dzenlenmek istenen ton hangisi veya hangileri ise o blgeler ile ilgili dzenlemeler kolaylıkla yapılabilir.

Curves (Eęriler)

Bir nceki "Levels" komutu ile fotoęrafın tm tonlarını kısmen baęımlı ve dengeli ayarlarken, "Curves" (Eęriler) komutu ile sadece deęiřtirmek istedięimiz ton lęini daha net kontrol edebiliriz.

"Layers" (Katmanlar) panelinde bir katmana "Create New Fill or Adjustment Layer" butonu ile aılan menden "Curves" komutu uygulandięında "Properties" panelinde grnr olan "Curves" grafięi ayarlamanın yapılacaęı alandır.

Exposure (Pozlama)

Fotoęraf makinesi ile bir grnt sabitlerken makinenin ışıęı algılayan sensrne belirli bir sre boyunca belirli bir miktarda ışıık dřer. Bu sre sonunda ise grnt oluřur. Profesyonel fotoęrafılar oęunlukla sensre dřecek ışıık miktarını ve sresini kendileri belirlemeyi tercih ederken kullanılan cihaz kompakt makine veya cep telefonu olduęunda veya kullanıcının tercihi ile otomatik ayar da kullanılabilir. Gerek manuel gerekse otomatik ekimlerde sre ve miktar ayarı doęru yapılamadıęında fotoęraf olması beklenenden aık (fazla pozlanmış) veya koyu (az pozlanmış) olabilir. Bu tr fotoęrafların pozlama dengesini deęiřtirmeyi saęlayan "Exposure" komutu, bir anlamda fotoęrafı bilgisayar ortamında pozlamaya devam etme veya pozlama sresini azaltmaya imkan verir.

"Exposure" sadece hatalı pozlanmış fotoęraf iřlemesinde deęil, aynı zamanda renk kanallarından baęımsız olduęu ve gama dzeltmesi (Gamma Correction) ile ton daęıtımına imkan tanıdıęı iin genel fotoęraf iřlemelerinde de kullanılmaktadır.

Vibrance (Titreřim/Canlılık)

Dijital görüntüdeki renklerin canlılığını artırmak için kullanılan "Vibrance", iki ayar sürgüsü ile canlılık veya tam tersi renklerin solgunlaştırılması için kolay kullanımlı ve etkili bir komuttur.

"Vibrance" sürgüsü ile artı deęer verildiğinde görüntüdeki mat(solgun) renkler canlılaştırılır veya eksi deęer verildiğinde canlı renkler solgunlaştırılır. Aşırı doygun renkler oluşturmadiğı için solgun renkleri doygunlaştırmak için kullanışlıdır.

"Saturation" sürgüsü ile tüm renklerin canlılığı artırılır veya azaltılır.

Hue/Saturation (Ton/Doygunluk)

"Hue/Saturation" komutu, fotoğraftaki genel renk tonunu (Hue) ve rengin dolgunluęunu (Saturation) deęiřtirmenize olanak tanır. Aynı zamanda "Lightness" ayarı ile açıklık/koyuluk düzenlemesi de yapılabilir.

Tüm bu renk düzenlemeleri "Properties" panelindeki açılır menüde varsayılan seçenek olan "Master" seçeneęi ile fotoğraftaki tüm piksellere uygulayabileceğiniz gibi alternatif olarak, tonunu deęiřtirmek istediğiniz rengi tam olarak belirleyebilirsiniz. Bunun için Reds, Yellows, Greens, Cyan, Blues veya Magentas arasından seçim yapabilirsiniz.

Color Balance (Renk Dengesi)

"Color Balance" (Renk Dengesi), fotoğraftaki genel renk karışımını deęiřtirmek ve renk düzeltmeleri için kullanılır. Zıt renkleri birbirine doęru dönüřtürme özellięindeki üç ayarlama sürgüsü ile ařağıdaki örnekte olduęu gibi fotoğrafa eklenmek istenen renkler; açık, orta veya koyu tonlar için birbirinden bağımsız uygulanabilir.

Black/White (Siyah/Beyaz)

Dijital görüntüleri gri tonlamalı biçimine dönüřtürmeye veya tamamen bir renk tonu uygulamanıza (tint) olanak tanır.

“Black/White” komutu, siyah beyaz dönüşümünü geliştirmek için belirli renk aralıklarını açmanıza veya koyulaştırmanıza da olanak tanır.

Photo Filter (Fotoğraf Filtresi)

Fotoğrafın çekim sürecinde makinenin objektifinin önüne takılarak kullanılan objektif filtreleri, parlamayı ve yansımaları azaltma, renkleri iyileştirme ve zor aydınlatma koşullarında çekimi iyileştirme gibi olanaklar sunarken fotoğrafçıların vazgeçilmez ekipmanları arasında yer almaktadır.

Photoshop yazılımında ayarlama katmanlarında (Adjustments Layer) ve ayarlama komutlarında (Adjustments) yer alan “Photo Filter” komutu da renkli objektif filtrelerinin fotoğrafta oluşturduğu etkiye yakın bir düzeltmeyi dijital ortamda gerçekleştirmeyi sağlar.

Sıcak renk filtreleri (Warm filters), sıcak renklerin doygunluğunu artırırken, soğuk renk filtreleri (Calm Filters) soğuk renklerin doygunluğunu artırarak görsel etkiyi güçlendirir. Bir iki filtre türünün dışındaki özel renk filtreleri de tercih edilen rengin fotoğrafın genel renk tonuna etkisini sağlar.