

Konu 03 : Seçim Yapmak ve Transformasyon İşlemleri

Seçim Yapmak

Resimlerimizin belli bölgelerinde değişiklikler yapabilmek için bu alanların seçili olması gerekir. Bu sayede değişiklikler tüm resmin üzerinde gerçekleşmek yerine seçili alanda meydana gelecektir. Seçim yapıldıktan sonra istenilen düzenleme araçları ile arzu edilen etki verilebilir. Aşağıdaki örnekte **(03_gradient_balon.tif)** seçim yaparak uygulanabilecek bazı işlemleri içermektedir:



balon.tif dosyasındaki balon açılır. Balon seçilir. Bu iş için **Magic Wand** aracı uygun gözükmetedir.



Bu balondan kopyalar yapılır ve **Scale** aracı ile küçültülür. Alt ve Move aracıyla kopyalanır.



Arka plan seçilip **Gradient** aracı ile açıktan koyuya daha gerçekçi gökyüzü yaratılır.

Renk seçimi:

koyu mavi – açık mavi

Gradient yönü:

Yukarıdan aşağıya

Arkaplandan “inverse” ile seçim

Seçimin kopyalama işlemi,
Filtre ile Blur etkisi

Arkaplanı seçim
Gökyüzü için Doğrusal renk
değişimi

Seçim işlemini gerçekleştirmek için Photoshop farklı yöntemler bulundundur. Temel yöntemler:

- 1-Geometrik alanlar seçmek
- 2-Lasso Aracı ile seçim yapmak
- 3-Path oluşturarak seçim yapmak
- 4-Magic Wand aracı ile seçim yapmak

Diğer seçim yöntemleri olan **Renk dizisine göre seçim yapmak** ve **Quick Mask** kullanmak en altta anlatılmıştır. Bunlar dışında tüm resim içeriğini seçmek için **Select All** komutu bulunur.


1- GEOMETRİK ALANLAR SEÇMEK

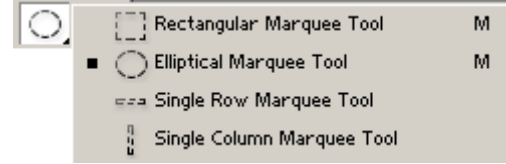
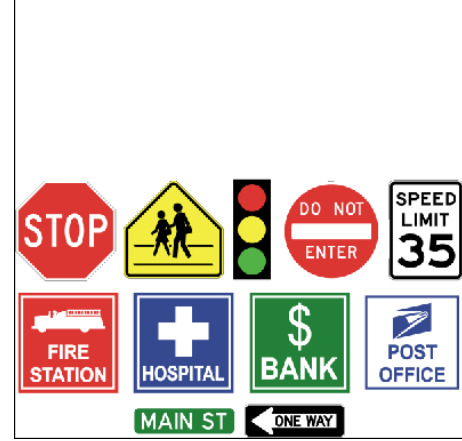
Daire, oval veya dikdörtgen şeklinde seçimler gerçekleştirmek en sık karşılaşılan seçim şekillerindendir. Bu tür seçimler genellikle üzerine yazı yerleştirmek için renk açma, resmin bir kısmını silmek veya resmi kırmak için yaygın olarak tercih edilir.

- a. Üzerinde çalışılacak dosyayı açın (**File→ Open→**
Dosya adı: **03_marque_secimi.jpg**)

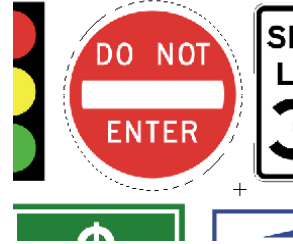
- b. **Marquee** Aracını seçin

Rectangular Marquee dikdörtgensel seçim, **Elliptical Marquee** ise oval seçim yaptırır. Bu araçlar **Shift** tuşu basılı iken kullanıldığında tam bir kare veya dikdörtgen elde edilir. Bunlar dışında yatay ve dikey olarak tek piksellik seçim yapmaya yarayan **Single Row/Column Marquee** araçları da bulunur. Bu araçlar seçiliyken **Options** çubuğunda yer alan **Feather** kutusunun **0**

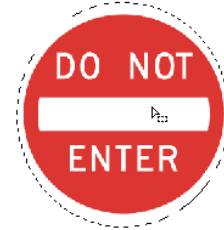
olduğundan emin olun.  **Oval** seçim aracına tıklayalım (Seçimi iptal etmek için çift tıklanabilir).



- c. Bir köşegenden diğerine tıklanıp fare hareket ettirilerek oval meydana getirilir. Seçim istenilen yerde değilse tekrar tıklanıp yeniden çizilebilir.



- d. Oluşturulan seçim istenirse başka yere taşınabilir. Bunun için marquee aracı aktifken seçim alanına tıklamak mouse basılı şekilde hareket ettirmek gerekir.



- e. Seçimi iptal etmek için çizim marquee aracı seçiliyken seçim alanı dışında herhangi bir yere tıklamak veya **Select→Deselect** (veya **CTRL+D**) komutunu seçmek yeterlidir.

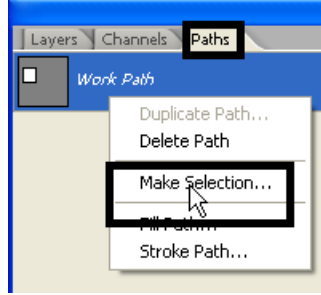
NOT1: Spesifik boyutlarda seçim yapmak için Options çubuğunda Height ve Width alanlarına değer girilebilir. Elde edilecek seçim bu boyda olacaktır. Bunun çalışması için Style kutusunda Fized Aspect Ratio veya Fixed Size seçili olmalıdır.

NOT2: Seçim yaparken merkezden dışarı doğru seçim oluşturabilmek için Alt tuşu basılı tutulabilir.

NOT3: Seçimi büyültmek/küçültmek için seçime sağ tıklanıp **“Transform selection”** komutu seçilebilir. Bunun için seçim araçlarından birisi de seçili olmalıdır.

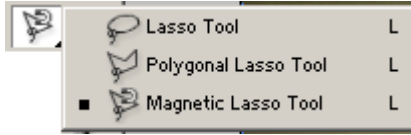
NOT4: Normalde  şeklinde gözüken sembol, Caps Lock basılıyken  sembolüne dönüşür.

NOT5: Yapılan herhangi bir seçim üzerine sağ tıklayarak **Make Work Path** seçierek bundan bir yol (Path) yaratılabilir. Bu yollar Path paletinde tutulur ve üzerlerine sağ tıklayarak bunlardan **Make Selection** ile tekrar seçimler yaratılabilir.



2-LASSO ARACI İLE SEÇİM YAPMAK

Lasso araçları serbest geometriye sahip seçimler yaparken kullanılır. **Lasso** aracı serbest formda seçimler yapmak amacıyla, **Polygonal** lasso küçük segmentler yardımıyla seçim yapmaya, **Magnetic** lasso aracıysa seçimi izlenen nesnenin kenarlarına yapıştırır.



- 03_lasso-pen_secimi.jpg** isimli dosyayı açın.
- Sırasıyla **Lasso**, **Polygonal lasso** ve **Magnetic lasso** ile seçim yapalım.



Lasso aracında seçim sırasında fare basılı tutulup sürüklenerek seçim yapılır.



Polygonal lasso da ise her bir segment için tıklanır.



Magnetic lasso da bir kez tıklanır ve el kaldırılır. Nesne sınırları üzerinden geçilirken kenar noktalara otomatik olarak kilitlenir. Kenetlenme ile ilgili değerler değiştirilmek istendiğinde **Options** çubuğu kullanılır.

- Seçimi tamamlamak için başlangıç noktası üzerine dönüp tıklanabilir veya çift tıklanabilir. Alternatif olarak **Ctrl+click** bulunduğunuz noktayı başlangıç noktasına bağlar.

NOT 1: Seçimi iptal etme üzerine sağ tıklayıp **Deselect** komutu seçilebilir.

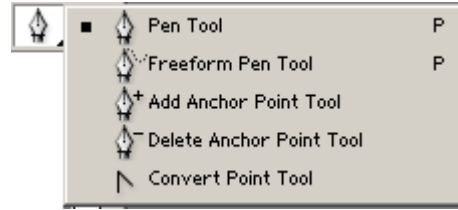
NOT 2: **Polygonal lasso** aracı kullanırken **Shift** tuşuna basılırsa **45 decerelik** açının arttırımı şeklinde çizgi segmentleri çizilir.

NOT 3: **Lasso** aracından **Polygonal lasso** aracına, ya da tam tersine çizerken **Alt** tuşuna basarak geçiş yaparız. Alt tuşundan elimizi kaldırdığımızda yeniden eski duruma döneriz (Lasso aracındayken fareyi basılı tutmayı, Polygonal Lasso'da fareden elinizi kaldırmayı unutmayın).

3-PATH OLUŞTURARAK SEÇİM YAPMAK

Path veya yol bir nesneye ait konturlar üzerine noktalar yerleştirilerek seçim gerçekleştirme yöntemidir. Bu amaçla kullanılacak araç **Pen Tool**'dur. Bir önce anlatılan lasso yöntemlere göre daha hassas seçim yapmaya imkan verir. Yollar açık veya kapalı olabilir. Vektör tabanlı nesnelerdir. Eğer içleri doldurulmazsa veya çevrelenmezse yazdırıldıklarında görünmezler.

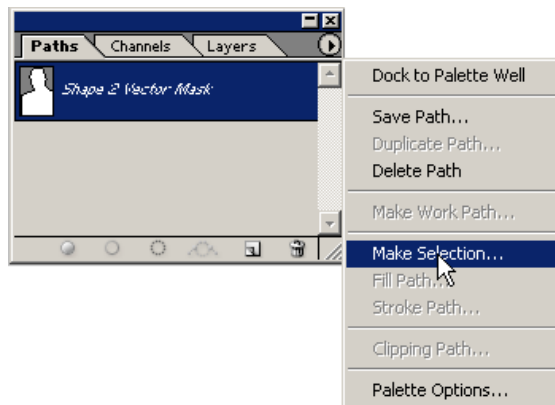
- 03_lasso-pen_secimi.jpg** adlı dosyayı açalım.
- Toolbox**'tan **Pen** aracını seçelim.
- Dış hatlar üzerine noktalar koyarak yol saptanır.

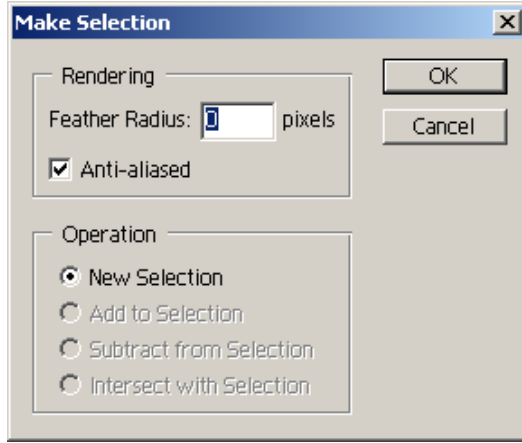


- Yolu seçim haline getirmek için ise Path paletinde aşağıdaki gibi işlem yapılır ve Path üzerine sağ tıklayarak **Make Selection** ile seçim yapılabilir.



Alternatif olarak paletin altındaki kısa yol bantına aşağıdaki gibi tıklanabilir. Seçilen yol yanıp sönen seçime dönüşür. Bir önceki aşamada eğer kapalı alan tanımlanmamışsa başlangıç ve bitiş noktaları birleştirilir.





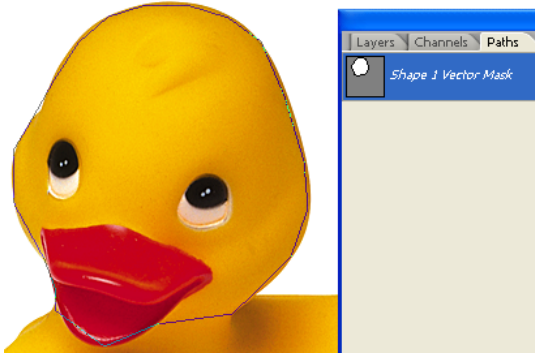
Seçilen resim başka bir dosyaya aktarılabilir (bu aktarım sırasında **Edit→ Copy Merged** seçilir) veya arka planı üzerinde değişiklikler yapılabilir. Fotomontaj işleri bu şekilde gerçekleştirilebilir.

Seçim köşelerini yumuşatmak için **Feather Radius** ve **Anti Alias** seçenekleri seçilebilir.

- e. Bu işlem sonucunda hem seçim, hem de path aktif hale gelir. sadece seçimi aktif hale getirmek için Paths paletinde boş bir alana tıklanabilir.

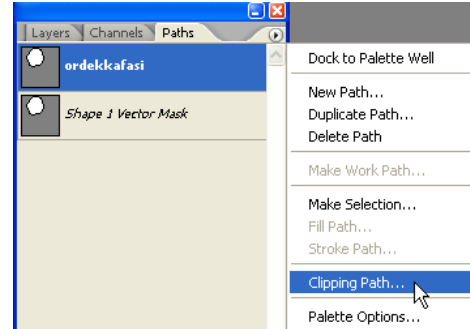
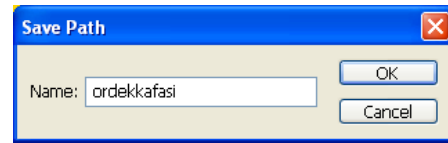
İlave Bilgi

Bazen bir path içinde de alt path'ler oluşturulabilir. Bunun için aşağıdaki işlemler takip edilir:

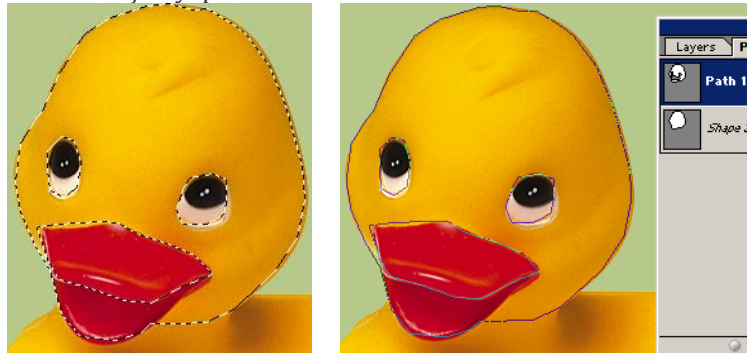


İşlem sonrasında palet menüsünden Clipping Path seçilir.

Ana path çizilip Path panelinde üzerine çift tıklanarak bir isim verilir.




Göze ve gaga çevresinde alt path'ler meydana getirilir. Resim üzerine sağ tıklayıp Make Selection seçilirse alt path'ler ana path'ten çıkarılarak seçim yapılır.



NOT: Path kısmında ana path ve clipping path'li anapath'ler ilgili path başlığı üzerine sağ tıklanıp Make Selection ile ayrı ayrı daha sonra da seçilebilir.

4-MAGIC WAND ARACI İLE SEÇİM YAPMAK

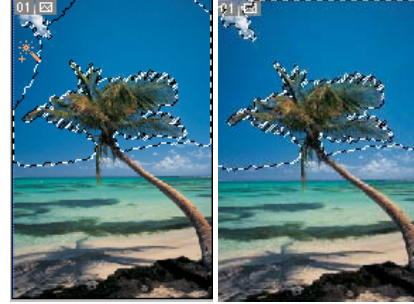
Bu araç sayesinde resimdeki birbirine komşu pikseller renk benzerlikleri temel alınarak seçilir.

Toolbox'tan  simgesi seçilerek aktif hale geçirilir. **Options** çubuğunda bulunan **Tolerance** kısmına girilen değere göre hangi tolerans değerinde tonların seçileceğine karar verilir. Buradaki değer büyüdükçe daha çok ton ve geniş alan seçilir. Varsayılan değer 32'dir.

- a. **03_magicwand_secimi.jpg** isimli dosyayı açalım.



- b. **Magic wand** aracı ile ilgili alanları aşağıdaki gibi seçelim.



- c. Mevcut seçime ilave yapmak için **Shift** tuşu basılıyken eklenme yapılacak alanlar üzerine tıklanır.

Seçimlere Transform Etkilerinin Uygulanması

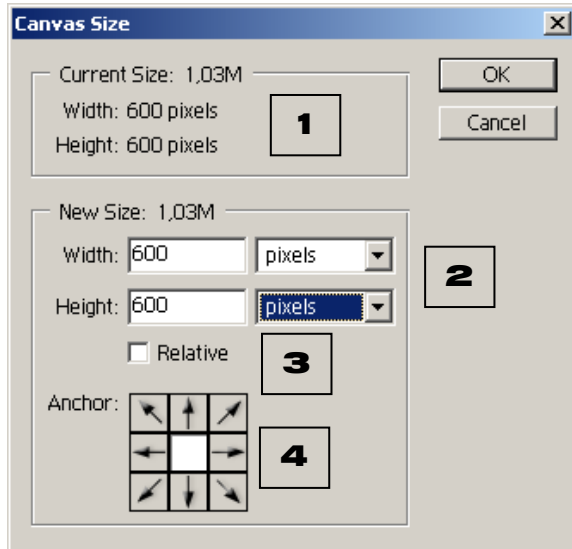
HAREKET ETTİRMEK VE KOPYALAMAK

Önce nesnenin seçili olduğundan emin olun (**03_transformasyon.jpg**). Resmin arka plan rengi ile Photoshop arka plan renginin aynı olduğuna emin olun.



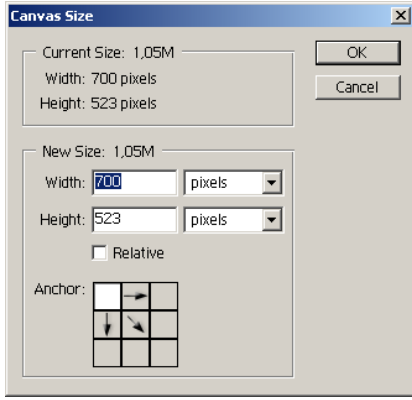
CANVAS SIZE

Zaman zaman çalışma alanımızı büyütmemiz gerekebilir. Bu durumda **Canvas Size** komutundan faydalanırız. **Canvas Size** komutu Image menüsü altında bulunur. Burada yer alan öğeler şunlardır:



1-İmajın mevcut boyutunu gösterir.


Buradaki değer genellikle piksel olmakla gibi cm gibi başka ölçü birimleri de kullanılabilir.



2-Bu kısım mevcut çalışma alanını yatay, dikey veya her ikisini birden arttırmaya yarar. Buraya girilen kesin boyut değerleri girilebildiği gibi, hemen altta yer alan **3- Relative** kutusunu işaretleyerek göreceli boyutlar da girilebilir. Mesela bu örnekteki Width kutusuna 200 girilip height kısmı boş bırakılacak olursa, Width mevcut değerinden 200 daha fazla büyür (yani 800 olur). Bu kısımda açılabilir menü vasıtasıyla ölçü birimi de değiştirilebilir.

3-Büyütmenin ne yöne doğru olduğunu belirlemeye yarar. Buradaki gibi orta kutu seçilirse, büyütme her yönde eşit olarak gerçekleşecektir.

b. **Canvas Size** kutusunu aşağıdaki gibi ayarlayın:

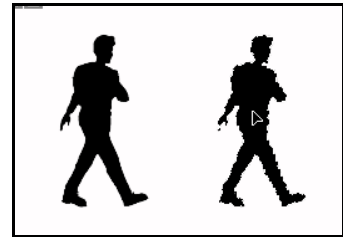
c.  **Move** aracı kullanılarak nesne hareket ettirilerek istenilen yere taşınır. Alternatif olarak klavyede V tuşuna basılarak da aynı işlem yapılabilir. Bunun dışında **Ctrl** kullanılarak da **Move** aracını kullanmaya gerek kalmadan kısa yoldan taşıma işleminin gerçekleşmesine imkan verir. Bu sırada gözüken makas işareti nesnenin bulunulan konumdan koparılıp başka bir yere aktarıldığını gösterir.

NOT: Seçimi dikdörtgen seçim yaparak biraz beyaz alanı da katmak hareket ettirmek arkasında iz bırakmadığı için en iyi sonucu verecektir.



Bu işlem sırasında **Shift** tuşunu basılı tutmak hareketin orjinal nesne ile aynı yatay ve dikey düzlemde gerçekleşmesini sağlayacaktır.

Seçimi taşıırken aynı anda çoğaltmak için yukarıdaki işlemi yaparken aynı zamanda bir kopyasını oluşturmak için **Alt** tuşu basılarak taşıma işlemi gerçekleşir. Bu işlem sırasında imleç çift ok şekline dönüşecektir. Bu sayede nesnenin bir kopyası da yaratılmış olur.



NOT 1: Alternatif kopyalama ve taşıma işlemi Edit menüsünden Copy-Cut, Paste komutları ile yapılabilir. Ancak bu komutlar Clipboard'u kullanarak daha fazla bellek harcarlar.

NOT 2: Seçimi aynı zamanda klavyedeki ok tuşlarını kullanarak da oynatmak mümkündür. Harket her seferinde bir piksel olarak gerçekleşecektir.

NOT 3: Zaman zaman seçili alan sınırlarını görmek istemeyebilirsiniz. Bu durumda geçici olarak seçili alan sınırlarını kaldırmak için **View→ Show→ Selection Edges** veya **View→ Show Extras** seçilebilir.

FLIP KOMUTU

Yatay (Flip horizontal) veya dikey (Flip vertical) olarak bir nesnenin 180 derece çevresinde döndürülmesidir. CAD programlarındaki Mirror komutuna benzer.



hiking.jpg dosyası üzerinde
Select→ All veya **Magic Wand**
aracı ile seçim yapılır.

Edit→ Transform→ Flip
horizontal seçilir.

Flip vertical seçilmiş olsaydı,
sonuç bu şekilde olacaktı.

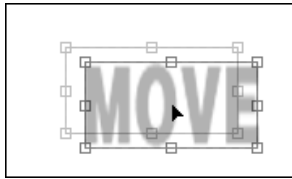
DİĞER TRANSFORMASYON İŞLEMLERİ

Bu kısımda seçim üzerinde bir takım değişikliklere yol açacak transform etkilerinin nasıl uygulandığını göreceğiz. Bu komutların çalışabilmesi için bir seçim yapılmış olması gereklidir. Transform komutlarının en kolay uygulaması **Edit** menüsünden **Free Transform** komutunun seçilmesi ile gerçekleşir. Alternatif olarak **Ctrl+T** tuşlarına aynı anda basılabilir.

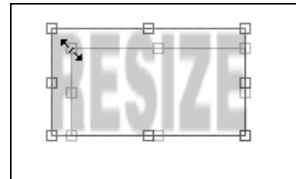
Komutların tümünde mouse'un konumuna bağlı olarak uygun imleç biçimi tıklanıp hareket ettirilir ve Enter tuşuna basılarak işlem bitirilir. Aşağıdaki işlemler için yine yukarıdaki dosya (**03_transformasyon.jpg**) kullanılabilir. Dikdörtgen seçim yapılarak şu komutlar uygulanabilir.

Move

Daha önce de gördüğümüz bu araç vasıtasıyla seçim alanı içine imleç yerleşir ve hareket ettirilir. Alt tuşu ile birlikte kullanıldığında

**Scale**

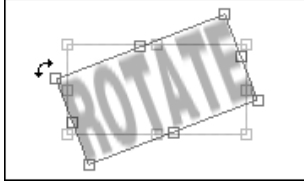
Seçim alanı kulplarına imleç götürülür ve büyültme/küçültme işlemi yapılır. Komuta **Edit→ Transform→ Scale** yolu ile de ulaşılır.

**Rotate**

Burada imleç seçim alanı dışına götürülerek seçili nesne döndürülür. Komuta **Edit→ Transform→ Rotate** yolu ile de ulaşılır. Burada diğer bazı döndürme seçenekleri de bulunur.

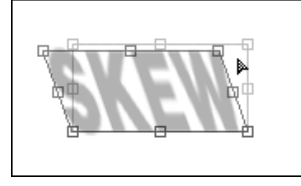
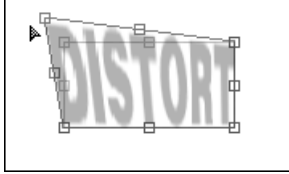
Skew

Nesne bu yolla bükülür. Komut **Ctrl+Shift** tuşları ile aktif hale getirilebilir. Komuta **Edit→ Transform→ Skew** yolu ile de ulaşılır. Hareket bir kerede ya yatay ya da dikey olabilir. Aynı anda ikisinde birden gerçekleşmez



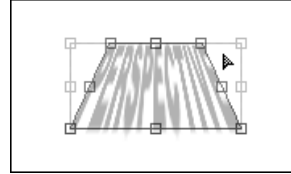
Distort

Çift yönd ebükme işlemi yapmaya yarar. Komut **Ctrl** tuşu ile aktif hale getirilebilir. Komuta **Edit→ Transform→ Distort** yolu ile de ulaşılır. Hareket hem dikey de hem yatay da gerçekleşir.

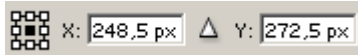
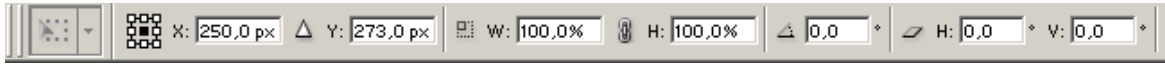


Perspective

Perspective izlenimi veren görüntüler oluşturmaya yarar. Komut **Ctrl+Shift+Alt** tuşu ile aktif hale getirilebilir. Komuta **Edit→ Transform→ Perspective** yolu ile de ulaşılır.



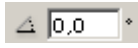
Buna alternatif olarak **Options** çubuğundan ilgili kutulara değer girerek daha hassas ve ölçekli boyutlandırma işlemi yapılabilir.



: Referans noktasının konumunu gösterir. Delta sembolüne tıklanarak mevcut referans noktası orjin kabul edilerek ötelenebilir.



: Scale ile ilgili değerleri sayısal olarak yüzde cinsinden girmeye yarar. Zincir sembolüne tıklanarak değerlerin birbirleriyle oransal olarak belirlenmesi sağlanır.



: Rotate işlemi için derece olarak değer girmeye yarar.



: Skew veya Distort için sayısal değer girmek için kullanılır. Tek kutuya değer girildiğinde Skew çiftine değer girildiğinde Distort işlemi gerçekleşir.

Alıştırma:

Scale, Move, Copy ve Paste komutları ile bir kasaba silüyeti meydana getirmek

03_kasaba_bina1.jpg, 03_kasaba_bina2.jpg, 03_kasaba_bina3.jpg, 03_kasaba_bina4.jpg ve 03_kasaba_agac.jpg resimlerini aşağıdaki gibi bir araya getirin.

width: 950 height: 300 resolution: 72



Resimlerin beyaz arka planlarından kurtulmak için **Magic Eraser** kullanılabilir veya katmanların yerleri değiştirilebilir.

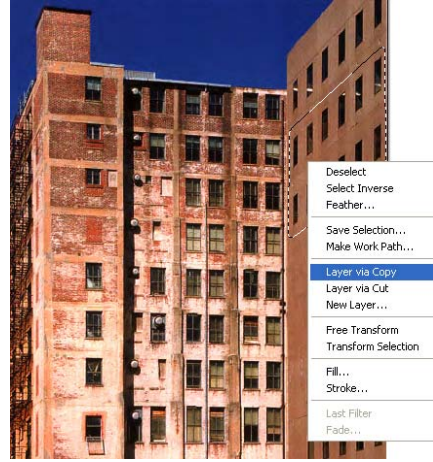
Alıştırma:

Aşağıdaki alıştırmada seçim alanından yeni bir katman yaratılmış, kapalı alan üzerine bu seçim kopyalanmış ve bükülerek perspektife göre biçimi ayarlanmıştır. Dosya adı:

03_transformasyon_bina.jpg



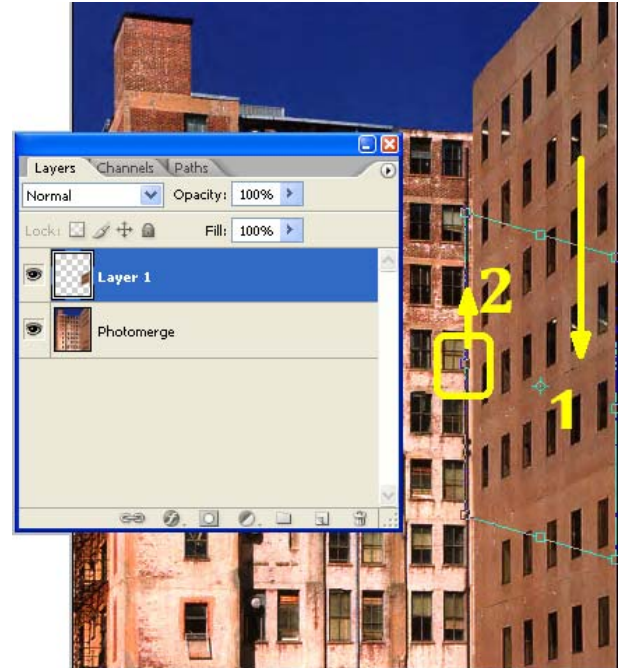
Polygonal Lasso aracıyla kopyalanacak alan seçilir. Bu seçimden önce Feather kutusuna 3 yazılarak kopyalana sırasında seçim kenarlarının yumuşaması sağlanır



Seçim alanı üzerine sağ tıklayıp **Layer via copy** ile seçimden katman oluşturulur.

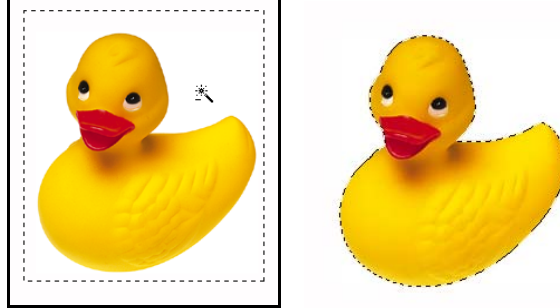
Yeni katman seçilir:

- 1- Kopyalanacak alan yeni konumuna yerleştirilir.
- 2- **Edit→Transform→Skew** ile seçim kutularından sol ortadaki yukarıya çekilerek seçim binanın perspektifine uygun bir hale getirilir.

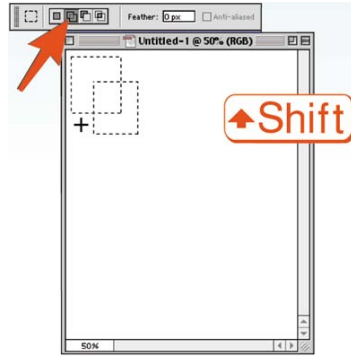


Seçim Araçlarını Birleştirmek ve Değiştirmek

İki seçim aracını birleştirerek seçim yapmak, bu sayede sınırlandırılmış bir alanda daha doğru seçim imkanı elde etmek mümkündür. **Dikdörtgen Marquee** aracı ile seçil bir alana **Alt** tuşu basılı olarak **Magic Wand** aracı ile tıklanırsa tıklanılan alan seçimden çıkarılır (**lordek.tif** resmi üzerinde çalışıldı) .



Karmaşık şekil ve alanlarla çalışırken zaman zaman seçimlerinize ilaveler yapmak veya çıkarmalarda bulunmanız gerekebilir. Bunun dışında seçimi küçültmek, büyültmek, köşeleri yumuşatmak gibi işlemler yapılabilir. Üzerinde çalışılacak dosya: **isaretler.jpg**

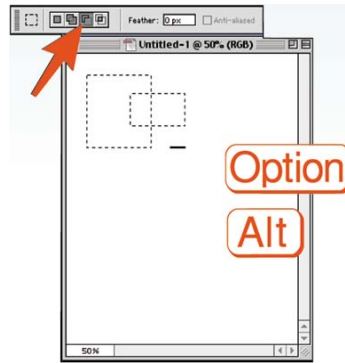


Seçimlere ekleme yapmak

Seçime ekleme yapmak için klavyede **Shift** tuşuna basılarak Photoshop'un herhangi bir seçim aracı kullanılabilir. Alternatif olarak **Options** çubuğunda aşağıdaki gibi **Add To Selection** düğmesine tıklanabilir. İmlecin yanında bulunan + sembolü mevcut seçime ekleme yaptığınızı gösterir.

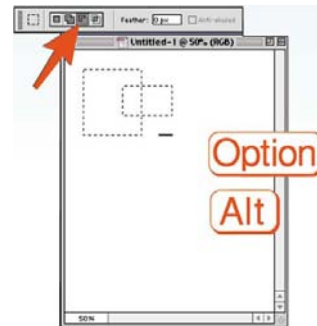
Seçimlerden çıkarma yapmak

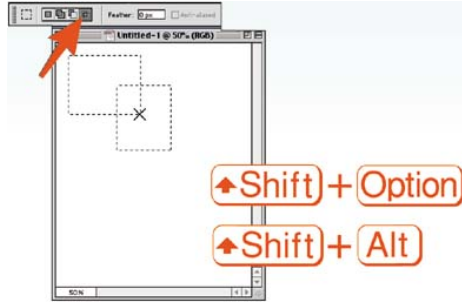
Seçimden bir alanı çıkartmak içinse **Alt** tuşuna basılır. Alternatif olarak **Options** çubuğundan **Subtract from Selection** düğmesine de tıklanabilir. Mevcut seçimden çıkarılacak alanın yanında - işareti gözüktür.



Seçimlerden çıkarma yapmak

Seçimden bir alanı çıkartmak içinse **Alt** tuşuna basılır. Alternatif olarak **Options** çubuğundan **Subtract from Selection** düğmesine de tıklanabilir. Mevcut seçimden çıkarılacak alanın yanında - işareti gözüktür.



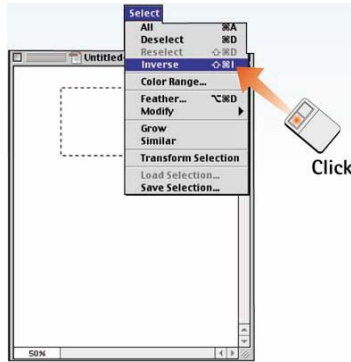


Kesişen seçimi saptamak

İki seçili alan arasında yer alan kesişme bölgesini seçim haline getirmek için kullanılır. İlk alan seçilir. İkinci alan birinciyle kesişim sağlayacak şekilde **Shift+Alt** tuşlarına basılarak oluşturulur. Böylece arada kalan kesişim çıkartılır. Alternatif olarak **Options** çubuğundan **Intersect with Selection** düğmesi seçilerek de aynı işlem yapılır. Bu işlem sırasında imlecin yanında **x** işareti gözükür.

Seçimin konumunu değiştirmek

Seçimi yaptıktan sonra yukarı, aşağı, sola veya sağa her seferinde bir piksel olmak üzere kaydırmak klavyede ok tuşlarına basarak mümkündür.

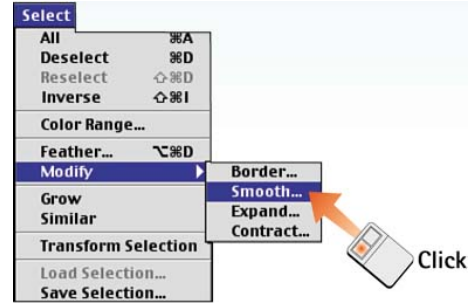
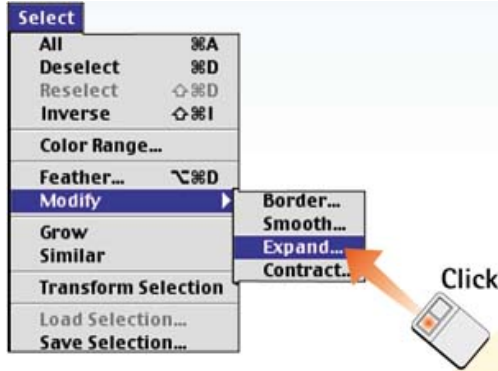


Seçim dışı alanları seçili yapmak (seçili alanlardan seçimi kaldırmak)

Mevcut seçimin tam tersi olacak şekilde seçilmeyen alanları seçmek ve seçili olanları iptal etmek için bu seçenek kullanılır. Bunun için mevcut seçim veya seçimler varken **Select** menüsünden **Inverse** komutu seçilir (örnek olarak **duck.tif** kullanılabilir).

Seçimleri yumuşatmak

Seçim kenarlarını yuvarlatmak amacıyla kullanılır. Bunun için **Select--> Modify--> Smooth** komutu seçilir. Açılan kutuda 1-16 arası piksel girilerek yuvarlaklığın miktarı ayarlanır.

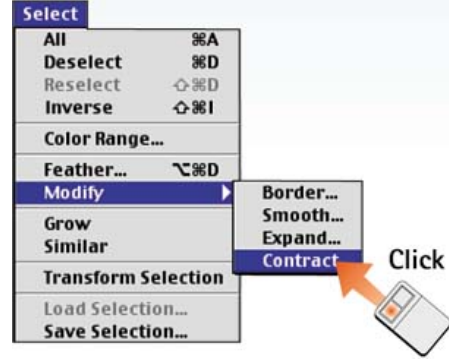
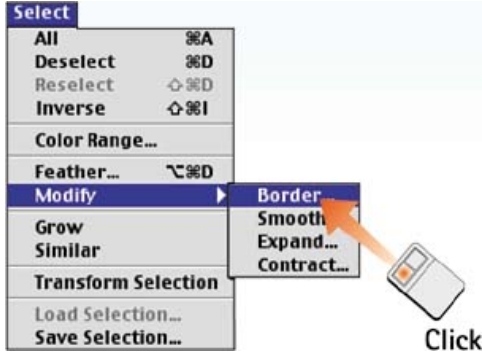


Seçimleri genişletmek

Seçimleri girilen piksel miktarı ölçüsünde genişletmektir. Bunun için **Select→ Modify→ Expand** komutu seçilir. 1-16 arası piksel miktarı genişlemenin miktarını belirler.

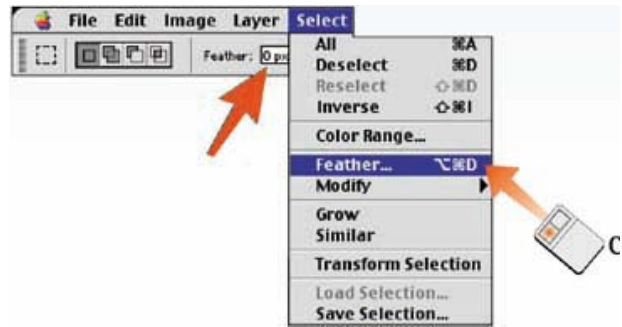
Seçimi Küçültmek

Burada da seçili alan girilen piksel ölçüsünde küçültülür. Bunun için **Select→ Modify→ Contract** seçilir. Açılan kutuda yine 1-16 piksel arası değer girilir.



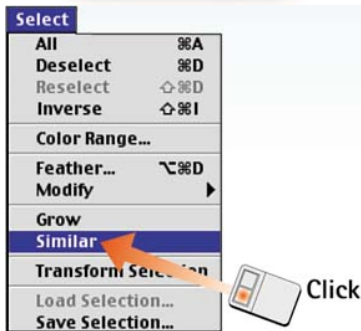
Seçimin çerçevesini seçili hale getirmek

Burada seçimden ziyade çevresinde bir çerçeve meydana getirip onu seçili hale getirmek amaçlanmaktadır. Sırasıyla **Select→ Modify→ Border** takip edilir. Kutuda 1-16 arası girilen değerler neticesinde çerçevenin kalınlığı belirlenir.



Seçim içeriğini yumuşatmak

Seçili alanın yumuşatılarak seçimin uçlarına doğru diderek açılan renklerle meydana getirilmesidir. **Select→ Feather** seçilerek uygulanır. Feather değeri **Options** çubuğunda Feather kutusuna veya **Select→ Feather** seçilerek Feather Selection kutusuna 0.2- ile 250 piksel arası değerler girilerek saptanabilir.



Benzer renkleri seçmek

Bir alanı seçtikten sonra bu alanla benzer renkleri taşıyan alanların seçime eklenmesi için bu komut kullanılır. Seçim çok renk içerdiğinde de çalışacaktır. **Select→ Similar** seçilerek çalıştırılır.

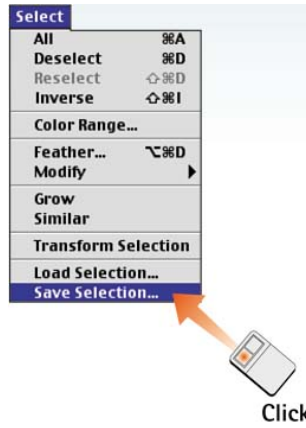


İlave Bilgi

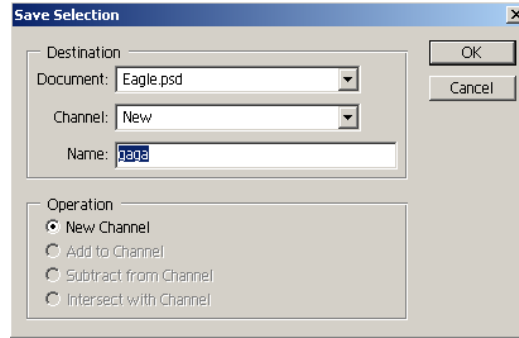
Seçimleri Kaydetmek ve yüklemek

Kimi zaman uzun zaman ayırıp da yarattığınız seçimleri gelecekte de kullanmak isteyebilirsiniz. Bu durumda bunları kaydetmeniz gerekir. Gerektiğinde bu seçimleri kullanarak imaj üzerinde apmak istediğiniz değişikliklere kaldığınız yerden devam etmek isteyebilirsiniz. Photoshop seçimleri kesin konumlarını ve saydamlık oranlarını muhafaza eden **alpha-channel**'lar olarak kaydeder.

1. **eagle.psd** dosyasını açalım.
2. Yandaki gibi seçimimizi yapalım:

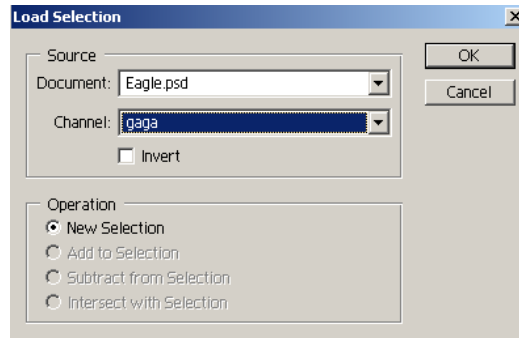


3. Seçimi kaydetmek için **Select → Save Selection** seçilir. Bunun sonucunda **The Save Selection** kutusu açılır. **Name** kutusuna isim yazılarak seçim kanalı adlandırılır. **OK** düğmesine basılır.



4. Seçimi yüklemek

Seçimi yüklemek için **Select → Load Selection** seçilir. Açılan kutuda Channel açılabilir menüsünde gaga adlı seçim adı seçilir. **OK** düğmesine basılır.



NOT 1: Kayıt edilen dosya ile kanal bilgilerini kaydedebilmek için dosyanın Photoshop formatında (PSD) veya **TIFF** formatında kayıt edilmiş olması gerekir.

NOT 2: Tüm kayıtlı kanaları görmek için **Window → Channels** yoluyla **Channels** paleti kullanılabilir.

NOT 3: Seçimleri kaydetmek işinizi kolaylaştırır da dosya boyutunu önemli ölçüde büyüttüğü unutulmamalıdır. Özellikle büyük, saydam ve çok sayıda seçimin kaydedildiği dosyaları boyutları büyük olur. Dosya boyutu **Status** çubuğunun sol kısmından kontrol edilebilir.

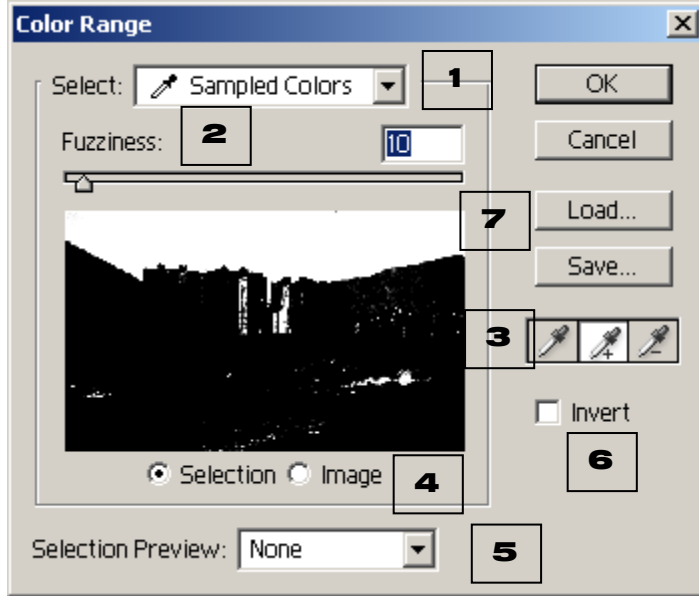
İlave Bilgi

Diğer Seçim Yöntemleri

RENK DİZİSİNE (COLOR RANGE) GÖRE SEÇİM YAPMAK

Tüm resim veya seçili alan içinde tanımlanmış bir renk ve/veya renk dizisi seçmeye yarayan bir araçtır. Bazı bakımlardan içinde Grow ve Similar fonksiyonlarını bulunduran Magic Wand aracına benzer.

a. **tatil.jpg** adlı dosyayı açalım.



b. **Select → Color Range** komutunu seçelim. Aşağıdaki kutu açılacaktır:

1-Seçilecek rengin mevcut (jenerik) renklerden mi yoksa resimden mi alınacağını belirler. Genellikle **Sampled Colors** seçeneği işaretlenip, resim üzerinden seçilecek renklerin işaretlenmesi sağlanır.

2-**Fuzziness** Magic Wand'daki Tolerance benzeri tolere edilebilecek renk miktarını saptamak için kullanılır. Düşük fuzziness seçilen renk tonlarına en yakın tonların seçilmesini sağlar. Bu değer genellikle 30'dan büyük olmamalıdır.

3-Resimden renk almaya yarar. + ile başlayan Eye Dropper aracı mevcut renge

başka renkler ekleyerek seçimi genişletir. – olanı ise seçimi küçültür.

4-Bu alanda seçimin mi yoksa resmin kendisinin mi görüneceğini belirler.

5-**Selection Preview** ana resim penceresinde seçimin farklı renk tonları ile görüntülenmesine imkan verir. Bu seçenek seçili iken çalışmak işinizi kolaylaştıracaktır.

6-Seçimi tam tersine çevirir. Seçilmiş alanı seçilmez, seçilmemiş alanı seçili hale getirir.

7-Seçimi kaydetmeye ve daha sonra çağırmaya yarar.



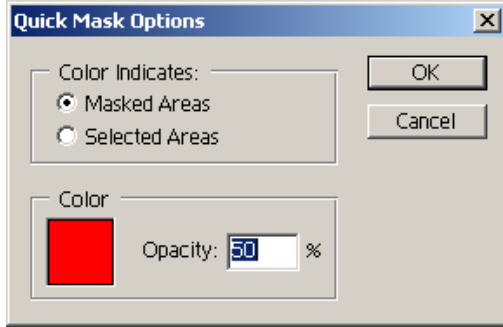
c. Bu işlem sonucunda resim yandaki gibi seçilmiş olur. Görüleceği gibi bu seçimin aksayan yanı istenmeyen bazı alanların da seçilmiş olmasıdır. Bu durumu düzeltmenin bir yolu aşağıda anlatılacak Quick Mask aracından faydalanmaktır.

QUICK MASK KULLANMAK

Quick Mask kompleks seçim yapmak gerektiren durumlarda seçimlere ilave yapmak veya seçimden alan çıkartmak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Diğer seçim araçları ile seçim yapıldıktan sonra Toolbox'ta



kismina tıklanarak aktif hale getirilir. Alternatif olarak Q tuşuna da basılabilir. Bu simgenin üzerine çift tıklanırsa aşağıdaki kutu açılır:



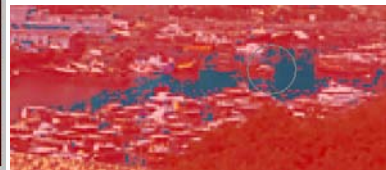
Birinci seçenek seçildiğinde resmi kaplayan renk Masked Areas yani seçilmemiş alanları gösterir. İkincisi seçildiğinde seçili alanları gösterir.

Birinci seçenek seçilmişse, seçimden çıkarılması istenen alanların üzerinden boyama araçları ile (örneğin **Paintbrush**) üzerinden geçirilir. Ekleme yapılmak istenirse **Eraser** aracı kullanılabilir. İkinci seçenekte durum tam tersidir.

Buradaki diğer seçenekler Quick Mask rengi ve saydamlık derecesini tanımlamaya yarar.

Bu öğrendiklerimizin ışığında biraz önce çalıştığımız resmi kullanarak gerekli değişiklikleri yapabiliriz.


a. Toolbox'ta Quick Mask simgesine çift tıklayıp birinci seçeneğin seçili olduğunu tesbit edin ve Quick Mask alanının resim üzerinde görüldüğünden emin olun.



b. Paintbrush aracı ile aralarda kalmış olan alanları boyayarak seçimden çıkarırız. İşi kolaylaştırmak için **Options** çubuğunda fırça boyutunu arttırmak veya duruma göre azaltmak gerekebilir. Zaman zaman Zoom ile seçime de yaklaşmak gerekecektir.

c. Seçim işlemleri tamamlandıktan sonra Q tuşuna tekrar basılır:



- d. Resimde kapalı gibi gözüken gökyüzünü güneşli hale getirmek istersem şu işlemleri yapabiliriz: Color Picker kutusunu kullanarak Ön plan rengi olarak **R-136 G-201 B-255**; Arka plan rengi olarak **110, G-182 B-255** girelim. Daha sonra  **Gradient** aracını resmin üst kısmına yakın bir yere götürüp 2-3 cm kadar aşağıya hareket ettirerek işlemi tamamlarız:



resmin ilk hali



resmin son hali

NOT: Normal şartlar altında yukarıdaki işlemi ayrı bir Layer yaratıp, üzerinde yapmak daha doğru olacaktı. Daha gerçekçi bir görünüm için bu yeni katmana ait Screen veya Dodge gibi farklı blending modlar denenebilir.