



ADOBE PHOTOSHOP KULLANICI EL KİTABI

BİLGİSAYAR KİTAPLIĞI SERİSİ - 15



Yayıncı
Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı
Mehmet Y. YILMAZ

Yayın Direktörü
M. Rauf ATEŞ

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Erdal KAPLANSEREN

Sayfa Yapımcısı
Eylem AKSÜNGER

İçerik



Editör
Selim ŞUMLU

Baskı ve Cilt
Le Color / Levent Print City
Tel: 0212 637 15 30

© PCnet Dergisi Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

PCnet'in ücretsiz ekidir.

Göz alıcı grafik tasarımları için ilk adım

Grafik tasarım yazılımları, 2 boyutlu bilgisayar grafiklerini oluşturmak, düzenlemek ve yönetmek için kullanılan yazılımların genel adıdır. Bir grafik tasarım yazılımıyla web grafikleri, logolar, posterler, duvar kağıtları, dijital fotoğraflar gibi pek çok dijital grafik türünü tasarlamamız ve düzenlemeniz mümkün. Grafik tasarımı gelince akla gelen ilk yazılım ise kuşkusuz, yıllardır sektör liderliğini koruyan Adobe'nin Photoshop yazılımı.

Tasarım ve fotoğraf profesyonellerinin bir numaralı tercihi olan Photoshop, son derece gelişmiş ve eğer yeterli bilgi ve beceriye sahipseniz aklınıza gelen her türlü grafik işini yapabilecek bir yazılım. Grafik tasarımı, web tasarımı, fotoğrafçılık gibi görsel yaratıcılığa dayalı bir meslek düşünüyorsanız ya da hobi amacıyla bu konuda kendinizi geliştirmek istiyorsanız yolunuz mutlaka Photoshop'tan geçecektir.

120 sayfalık bu el kitabında sıfırdan başlayarak Photoshop öğrenebileceksiniz. Photoshop temellerinden başlayan kitabımızda katmanlarla çalışma, fotoğraf rötuşlama, özel efektler ve web için çalışma gibi her Photoshop'çunun mutlaka bilmesi gereken birçok başlık yer alıyor.

Adobe Photoshop'un en güncel sürümü CS5 olmakla birlikte bu kitabımızda Photoshop CS4 Türkçe sürümünü temel alıyoruz. Türkçe komutlarla Photoshop'u daha kavranacağınıza inanıyoruz. Kendi bilgisayarınızda İngilizce sürüm kuruluysa, ekran görüntülerine bakarak hangi komutun nereye karşılık geldiğini kolaylıkla anlayabilirsiniz. CS4 ile CS5 arasında arayüz bakımından önemli bir fark olmadığı için tüm komut ve düğmeleri aynı yerlerde bulabilirsiniz.

Adobe Photoshop El Kitabı'nın Photoshop öğrenmek isteyen herkes için eşsiz bir başlangıç rehberi olacağını inanıyoruz.

Selim ŞUMLU
Editör



BÖLÜM

1

Arayüz

Arayüz Turu

Sekmeli Dokümanlar ile Çalışmak

Panelleri Düzenlemek

Özel Bir Çalışma Alanı Kaydetmek

Ekran Modlarını Değiştirmek

Arayüz Turu



- A** Menü Çubuğu
- B** Seçenekler Çubuğu
- C** Araçlar Paneli
- D** Paneller
- E** Sekme
- F** Resim Dosyası

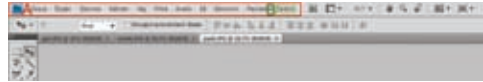
Çalışma Alanı

Çalışma Alanı; Resim dosyalarının düzenlendiği ortamdır. Çalışma Alanında, Menü Çubuğu, Seçenekler Çubuğu, Araçlar Paneli ve Paneller bulunur. Bu çubuklar, araçlar ve paneller ile resim dosyası üzerinde istenilen tüm değişiklikler yapılabilir. Çalışma Alanında istediğiniz ayarlamaları yapabilir ve bu ortamı kendinize göre düzenleyebilirsiniz. Çalışma Alanında bulunan paneller birbirinden bağımsızdır. Panellerden her birini ayrı ayrı açıp kapatabilir veya

grup oluşturabilirsiniz. Çalışma Alanında açılan resim dosyasının etrafında görülen boş gri alan bu resim dosyası kaydedildiğinde görülmeyecek alandır. Bu boş gri alan sadece Photoshop'ta çalışırken görülebilir. Çalışma Alanında birden fazla resim dosyası açabilirsiniz ve bu resim dosyaları üzerinde çalışabilirsiniz. Açılan resim dosyalarının isimleri resmin hemen üzerinde bulunan sekmede görülür. Birden fazla resim dosyası ile çalışırken diğer bir resim dosyasına geçmek için resmin hemen üzerinde bulunan sekmedeki ismine tıklamanız yeterlidir.

Menü Çubuğu

Menü Çubuğu, Photoshop ile bir resim üzerinde çalışırken kullanabileceğiniz bir çok komut ve ayarı içeren bir alandır. Bu alan içerisindeki seçenekler işlevlerine göre kategorilenmiştir.



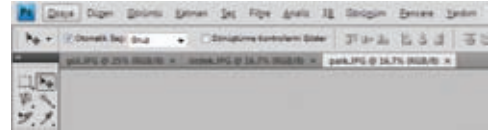
- A** Menü Çubuğu
- B** Menü Başlığı

Menülerin içerisinde bulunan seçeneklere Menü Çubuğu üzerinde bulunan Menü Başlıkları tıklanarak ulaşılabilir. Menü Başlıkları içerdikleri

seeneklerin birer zeti gibidir. Yeni bir resim dosyası oluřturmak, kaydedilmiř bir resim dosyasını amak, aık olan resim dosyasını kapatmak ve resim dosyasını kaydetmek gibi seeneklerin men bařlıđı Dosya'dır. nk bu men seenekleri dosya iřlemleri ile ilgilidir. Diđer Men Bařlıkları da aynı mantıkla gruplanmıřtır. Ekran da bir resim dosyası aıkken Men Bařlıđı altında bulunan seenekler aktiftir yani kullanılabılır durumdadır fakat bir resim dosyası aık deđilse Men Bařlıđı altında bulunan birok seenek pasiftir yani kullanılamaz durumdadır. Aktif seeneklerin yazısı siyah, pasif olan seeneklerin yazısı ise gri gsterilir. Pasif seenekler seilemezler. Men ubuđunda bulunan Men Bařlıklarını klavye tuřlarını kullanarak aabilir ve aılan Men Bařlıklarının ierisinde bulunan seenekleri grebilirsiniz. Klavyede ALT tuřuna basıldıđında Men ubuđunda bulunan Men Bařlıklarının birer harfinin altında izgi belirir. Aılmak istenen Men Bařlıđının altında bulunan harfe klavyeden basılır ve ierisinde bulunan seenekler grlr.

Çalışma Alanında Yeni Bir Dosya Açmak

Çalışma Alanında yeni bir dosya açmak için klavye kısayolları veya fare kullanılabilir. Klavye kısayollarını kullanmak işlemleri daha hızlı gerçekleştirmeye yardımcı olur. Bir işlemi



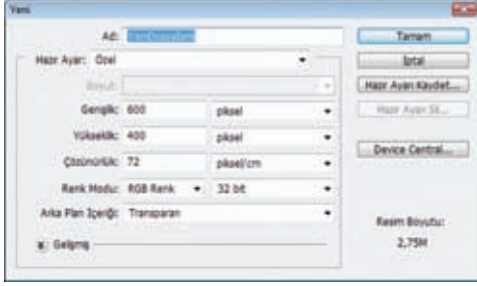
yapabilmek için aynı anda tuşlara basılması işlemine tuş kombinasyonu denir. CTRL tuşu ile beraber aynı anda N tuşuna basılır ise bu tuş kombinasyonu arasına artı konularak “CTRL + N” ifade edilir.

Çalışma Alanında yeni bir dosya açmak için:

- ▶ Fare ile Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığına ve açılan menüden **Yeni** seçeneğine tıklanabilir.
- ▶ Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Dosya menüsünü açmak için **D** harfine ve açılan menüden Yeni seçeneğini seçmek için **Y** harfine basılabilir.
- ▶ Klavyeden CTRL tuşu ile beraber aynı anda N tuşuna yani **CTRL + N** tuş kombinasyonuna basılabilir.

Herhangi bir yöntemle yeni bir dosya oluşturulmak istenildiğinde ekrana yeni dosyanın özelliklerini belirlemeyi sağlayan pencere gelir.

Ad yazı kutusu, resim dosyasına verilmek istenen ismin yazıldığı kutudur. Ad kutusuna yeni dosyaya verilmek istenen isim yazılıp onaylandıktan sonra sekmede dosya ismi görülür.



Hızır Ayar açılır menüsü, önceden belirlenmiş ve kullanılmaya hazır olan dosya ayar seçeneklerini listeler.

Boyut açılır menüsü, Hızır Ayar açılır menüsünden seçilen önceden belirlenmiş ve kullanılmaya hazır olan dosya ayar seçeneklerinin boyutlarını listeler.

Genişlik ve Yükseklik değer kutusu, resim dosyasının en ve boy değerlerinin ayarlandığı alandır, bu alanın yanında bulunan açılır menülerden genişlik ve yükseklik değerlerinin birimleri seçilir.

Resim Boyutu alanı, resim için belirlenen Yükseklik ve Genişlik değerlerine göre boş resmin disk üzerinde kaplayacağı dosya büyüklüğünü gösterir. Bir resim birçok küçük karenin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu karelere piksel denir. Birim uzunluğa düşen piksel sayısı ne kadar çok olursa resmin

kalitesi o kadar yüksek olur. Buna çözünürlük denir.

Çözünürlük değer kutusu, yazılan değeri, yanında bulunan açılır menüdeki değerlere göre birim uzunluğa düşen piksel sayısını ifade eder.

Renk Modu açılır menüsü, resmin renk derinliğini seçmeyi sağlar.

Renk Modu açılır menüsünde bulunan seçenekler: **Bitmap** Modu, 1 bit derinliğe sahip olduğu için sadece Siyah ve Beyaz rengi içeren çalışma yapmayı sağlar.

Gri Tonlamalı Modu, resim dosyasında sadece gri rengin tonlarını kullanmayı sağlar.

RGB Renk Modu, Kırmızı (R), Yeşil (G), Mavi (B) renklerinin sırasıyla 0 ile 255 değerleri arasında aldığı değerlere göre renklerin gösterilmesini sağlar. Tüm renkler bu değerlerin karışımı ile oluşur. RGB renk modu web tasarımı ve dijital içeriklerin oluşturulmasında kullanılır. Bilgisayar ekranları renkleri RGB modu ile gösterirler.

CMYK Renk Modu, Siyan (C), Macenta (M), Sarı (Y) ve Siyah (K) renklerinden oluşan çalışmalar için kullanılır. Tüm renkler bu değerlerin karışımı ile oluşur. CMYK renk modu masafüstü yayıncılıkta ve matbaaya gönderilecek çalışmalarda kullanılır.

LAB Renk Modu, cihazlardan bağımsız renklerin parlaklıklarına göre ayrıldıkları renk modudur.

Arka Plan İçeriği açılır menüsü, yeni resim dosyasının arkaplanını seçmeyi sağlar.

Arka Plan açılır menüsünde bulunan seçenekler:

Özel, arka planı beyaz olarak seçmeyi sağlar.

Arka Plan Rengi, Araç Kutusundaki Arka Plan renginde bulunan renk ya da varsayılan Arka Plan rengi olan siyah renk olarak ayarlamayı sağlar.

Transparan, açılan dosyanın arka planını şeffaf olarak ayarlamayı sağlar.

Açılacak olan yeni resim dosyasının tüm seçenekleri ayarlandıktan sonra bu ayarlar kaydedilip daha sonra tekrar kullanılabilir. Seçilen bu ayarları kaydetmek için sağ tarafta bulunan

Hazır Ayarı Kaydet butonuna tıklanır ve bu hazır ayara bir isim verilir.

Önceden kaydedilmiş olan hazır ayarlara aynı pencerede bulunan **Hazır Ayar** açılır menüsünden ulaşılabilir.

Önceden kaydedilmiş bir hazır ayarı silmek için

Hazır Ayar açılır menüsünden hazır ayar ismi seçilir ve sağ tarafta bulunan **Hazır Ayarı Sil** butonuna tıklanır.

Çalışma Alanında yeni dosya açmak için tüm ayarlamalar yapıldıktan sonra **Tamam** butonuna tıklanır ve tüm değişiklikler onaylanır. Açılan yeni dosya seçilen tüm özellikleri taşıyacaktır.

Üzerinde çalışmalar yapılan resim dosyasını saklamak ve daha sonra tekrar kullanmak için kaydetme işlemi yapılır.

Çalışma Alanında bir dosya kaydetmek için:

- ▶ Fare ile Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığına ve açılan menüden **Kaydet** seçeneğine tıklanabilir.
- ▶ Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Dosya menüsünü açmak için **D** harfine ve açılan menüden Kaydet seçeneğini seçmek için **K** harfine basılabilir.
- ▶ Klavyeden CTRL tuşu ile beraber aynı anda S tuşuna yani **CTRL + S** tuş kombinasyonuna



basılabilir.

Herhangi bir yöntemle dosya kaydedilmek istenildiğinde ekrana kaydedilecek dosyanın özelliklerini belirlemeyi sağlayan pencere gelir. Bu pencerede resim dosyasına istenilen isim verilir ve istenilen yere kaydedilir.

Konum açılır menüsü, resim dosyasının bilgisayarda kaydedileceği alandır. Aynı işlem aynı pencerede sol tarafta bulunan konum simgelerine tıklanarak da yapılabilir.

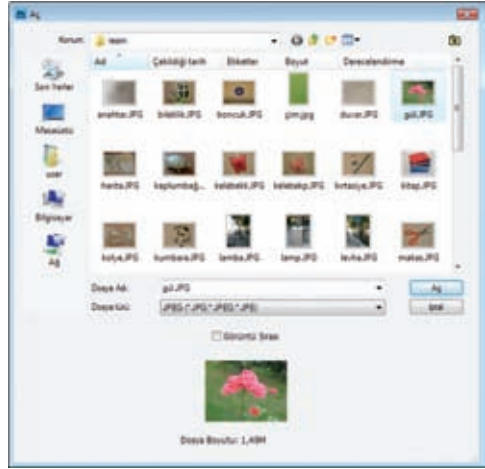
Dosya Adı yazı kutusu, resim dosyasına isim verilen yerdir.

Format açılır menüsü, resim dosyasının türünün seçildiği yerdir. Bu açılır menüde bulunan seçenekler ile resim dosyası farklı türlerde kaydedilebilir.

Kaydet ile Farklı Kaydet arasında fark vardır. İlk defa açılan ve düzenlenen resim dosyasında Kaydet butonuna tıklanırsa kaydedileceği konum, dosya adı ve dosya formatı açılan pencerede sorulur ama ikinci kez kaydet butonuna tıklanırsa aynı pencere gelmez ve sadece en son yapılan değişiklikler kaydedilir. Farklı Kaydet seçeneği her seferinde aktif olacaktır. Eğer resim dosyasının bulunduğu yeri, adı ya da dosya türü değiştirilmek istenirse bu işlemi Farklı Kaydet penceresi yaparak yapılabilir.

Bir dosyayı daha sonra üzerinde yeniden çalışmak için kaydetmek istiyorsanız Photoshop'un kaynak dosya formatı olan PSD formatında kaydetmeniz tavsiye edilir.

Kaydedilen Bir Dosyayı Açmak



Kaydedilen bir resim dosyası ile tekrar çalışılmak istenirse o dosya açılır.

Kaydedilen bir dosyayı açmak için:

- Fare ile Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığına ve açılan menüden **Aç** seçeneğine tıklanabilir.

- Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Dosya menüsünü açmak için **D** harfine ve açılan menüden Aç seçeneğini seçmek için **Ç** harfine basılabilir.
- Klavyeden CTRL tuşu ile beraber aynı anda O tuşuna yani **CTRL + O** tuş kombinasyonuna basılabilir.

Herhangi bir yöntemle dosya açılmak istenildiğinde ekrana kaydedilecek dosyanın nereden açılacağını belirlemeyi sağlayan pencere gelir. Açılan pencere Kaydet penceresiyle aynıdır. **Konum** açılır menüsü, resim dosyasının bilgisayarda saklandığı yerleri gösteren listedir. Açılacak olan resim dosyasına sol tarafta bulunan konum simgeleri tıklanarak da ulaşılabilir. Listedeki veya konum simgelerinden tıklanılan konumun içerisinde dosya ya da alt klasörler var ise pencerenin ortasında bulunan alanda isimleri ve simgeleri görülür. Orta alana gelen konumlarda bulunan ve açılmak istenilen dosya seçilir.

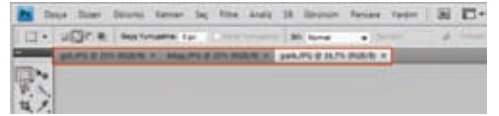
Dosya Adı yazı kutusu, açılmak istenilen resim dosyasının isminin yazıldığı yerdir. Bilgisayarda çok fazla dosya ya da klasör varsa bunların arasından resim dosyasını bulmak zorlaşır. Açılmak istenilen dosyanın adı Dosya Adı bölümüne yazılırsa da dosyaya ulaşılabilir.

Dosya Türü açılır menüsü, resim dosyasının türünün seçildiği bölümdür. Dosya türü biliniyorsa bu açılır menüden aynı türden olan dosyalar

seçilerek kontrol edilebilir. JPG türünde dosya seçilirse sadece JPG türünde olan dosyalar gösterilir diğerleri gizlenir.

Açılmak istenilen dosya bulunduktan sonra seçilir ve **Tamam** butonuna tıklanır.

Sekmeli Dökümanlar İle Çalışmak



Çalışma Alanında birden fazla resim dosyasını sekmeler sayesinde rahatlıkla kullanabilirsiniz. Açılan resim dosyaları çalışma alanında yan yana sekmeler halinde listelenir. Her resim dosyasının ismi üstünde bulunan sekmede yazar. Resim dosyaları açıldıkça sırayla yan yana dizilirler. O an üzerinde çalışılan dosya, üstündeki sekmede yazan isminden ve sekmenin daha açık bir renk almasından anlaşılabilir. Birden fazla resim dosyası ile çalışırken diğer bir resim dosyasına geçmek için resmin hemen üzerinde bulunan sekmedeki ismine tıklamak yeterlidir. Resim dosyası ile çalıştıktan sonra kapatmak için resim dosyasının sekmedeki isminin yanında bulunan kapatma simgesi kullanılır. Resim dosyaları sırası ile kullanılıyorsa ekranda açık olan dosyalarının yeri taşınarak

değiştirilebilir. Sekmeyi taşıyarak değiştirmek için üzerinde resim dosyasının ismi yazan sekmeyi fare ile tutup çekilerek diğer bir sekmenin soluna veya sağına yerleştirilir.

Panelleri Düzenlemek

Paneller



Paneller, gruplar halinde üzerinde açılır menüleri, yazı kutularını, değer kutularını, işaretleme kutularını ve sürgü menülerini bulunduran çeşitli işlemleri gerçekleştirmek, ayarları belirlemek

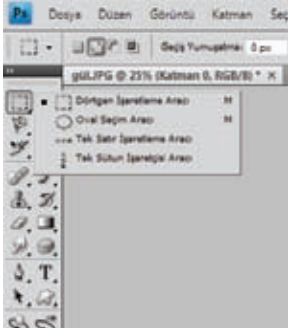
için kullanılan alanlardır. Çalışma Alanının sağ tarafında yer alırlar. Resim dosyası üzerinde çalışırken kullanılacak paneli ekrana getirmek için Menü Çubuğunda bulunan Pencere başlığından açılan menüden ilgili panel ismi tıklanır. O an ekranda açık olan panel isimleri Pencere başlığı altında yanında onay işaretleri

ile gösterilir. Ekranda görünmeyen panellerin yanında onay işareti yoktur. Ekrana getirilen bir panel tekrar kaldırılmak istenirse Pencere başlığı altında bulunan menüden onay işareti kaldırılır. Çalışma Alanında paneller arası geçiş yapabilmek için panelin isminin yazdığı sekmeye tıklanır. Paneller üzerinde bulunmayan birçok seçeneğe, panelin sağ üst köşesinde yer alan Bağ Menüünden ulaşılır.

Paneller geçici olarak gizlenebilir. Panelleri geçici olarak gizlemek için panelin isminin bulunduğu sekmeye çift tıklanılır. Panele ait tüm seçenekler ekrandan yok olur ve sadece panelin sekmedeki ismi kalır. Gizlenmiş paneli görünür hale getirebilmek için yine isminin bulunduğu sekmeye çift tıklanarak, panelin tüm seçeneklerinin ekrana gelmesi sağlanır. Paneller çalışma alanında fare ile sekmesinden tutulup çekilerek istenilen yere taşınabilir. Panelin sağ alt köşesinde fare ile basılıp çekilerek panelin boyutları değiştirilebilir.

Araçlar Paneli

Araçlar Paneli, resim üzerinde istenilen çalışmayı yapmak için görevlerine göre gruplanmış araçların bulunduğu çalışma alanının sol tarafında bulunan paneldir. Araçlar Panelinde, seçim yapmak, şekil veya resim çizmek, çizimleri boyamak ve



resimler üzerinde değişiklikler yapmak için birçok araç mevcuttur.

Araç panelinde bulunan ve aynı görevdeki araçlar kendi içlerinde gruplanmıştır.

Araç panelindeki

grupları açabilmek ve diğer seçenekleri görebilmek için o aracın üzerine sol fare tuşu ile basılı tutmak gerekir. Benzer görevi yapan diğer araçlar alt alta listelenecektir. Fareyle seçim yaptıktan sonra bu liste otomatik olarak kapanır ve eski gruplanmış haline geri döner.

Tek sütun ve çift sütun şeklinde görünümeleri mevcuttur. Araçlar Panelinin en üstünde bulunan çift ok işaretine tıklanıldığı zaman tek sütun, tekrar tıklanıldığı zaman çift sütun görünümüne geçer.

Seçenekler Çubuğu

Seçenekler Çubuğu, Araçlar Panelinde bulunan bir araç seçildiğinde, o araca ait seçeneklerin sıralandığı alandır. Seçenekler sabit değildir. Araç çubuğundan seçilen araca göre seçenekler gelir, diğer bir araç

seçildiğinde ise ona ait olan seçenekler gelir. Bu seçenekler; açılır menü, yazı kutusu, değer kutusu, işaretleme kutusu, simge ve benzeri şekilde olabilir.

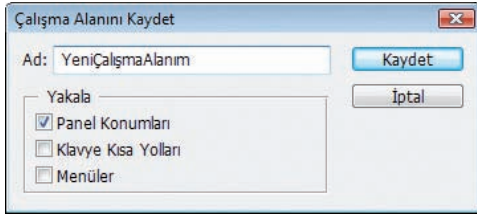
Özel Bir Çalışma Alanı Kaydetmek



Resim dosyaları ile çalışırken farklı araçlar, menüler ve paneller kullanılır. Çalışma yapılacak resim dosyasında hangi araç, menü ve panel lazımsa ona göre düzenlemeler yapılır. Genellikle, kusur düzeltiliyorsa araçlar, renklerle çalışılıyorsa menüler, katmanlarla çalışılıyorsa paneller kullanılır. Çalışmalarınızda gerekli olan, en çok kullandığınız ve en rahat çalıştığınız çalışma alanını belirleyip bu alanı kayıt ederek dilediğiniz zaman benzer bir çalışma ortamı ile çalışabilirsiniz.

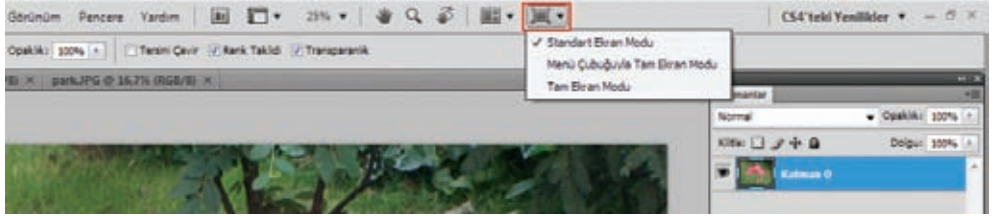
Çalışma Alanında tüm ayarlamalar yapıldıktan sonra Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** Başlığından **Çalışma Alanı** seçeneği tıklanır.

Çalışma Alanı seçeneği tıklanıldığında alt menü listesinden **Çalışma Alanı Kaydet** seçeneğiyle karşılaşılır. Bu seçenek tıklanıldığında panel konumları, klavye kısayolları ve menüler işaretlenerek ve çalışma alanına bir ad verilerek kaydedilebilir.



Menü Çubuğunda bulunan seçeneklere daha rahat ulaşabilmek için bu seçeneklere kısayollar atanabilir yani özel tuş kombinasyonları ilişkilendirilebilir. Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** Başlığından **Çalışma Alanı** seçeneğine gelinir ve burada açılan alt listeden **Klavye Kısayolları & Menüleri** seçeneğini tıklanır. Klavye Kısayolları & Menüleri seçeneği açıldığında Menü Başlıkları ve alt seçenekleriyle karşılaşılır. Bu seçeneklerin yanlarında önceden tanımlanmış kısayolları görülür. Bir kısayola sahip olmayan seçenekler ise boş görülür. Boş görülen alana tıklayıp kendinize ait bir tuş kombinasyonuna basarak Photoshop'a tanıtılabilir ve artık size ait olan bu tuş

kombinasyonunu rahatlıkla kullanabilirsiniz. Çalışma alanında farklı değişiklikler yapıldığında tekrar eski düzene geçmek istenirse önceden kaydedilen çalışma alanı kullanılabilir. Tekrar kaydedilen çalışma alanını kullanmak için Menü Çubuğunda bulunan Pencere başlığından Çalışma Alanı seçeneğine gelinir ve açılan alt menüde çalışma alanı kaydedilen isimle görülür. Çalışma alanı ismi tıklanıldığında artık bu ayarların kullanılmasıyla ilgili açılan uyarı penceresine evet yanıtı verildikten sonra çalışma düzenine geçilir. Kaydedilen çalışma alanları istenildiği takdirde silinebilir. Kaydedilen çalışma alanını silmek için Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Çalışma Alanı** seçeneği seçilir. Açılan alt liste menüsünden **Çalışma Alanı Sil** seçeneği tıklanır. Bu seçeneğe tıklanıldığı zaman ekrana gelen pencerede açılır menü listesi görülür. O ana kadar kaydedilen tüm çalışma alanları listelenir. Bu çalışma alanlarından silmek istenilen çalışma alanı seçebilir veya tümü birden silinebilir. Biri veya tümü seçildikten sonra sağ tarafta bulunan **Sil** butonuna tıklanır ve kaydedilmiş olan çalışma alanı silinecektir. Menü çubuğunda bulunan Pencere başlığına tıklanarak Çalışma Alanı seçildiği zaman silinen çalışma alanının ismi artık burada görünmeyecektir.



Ekran Modlarını Değiştirmek

Ekran Modları, resim dosyasının ekrandaki görünümünün ayarlamayı sağlar. Ekrandaki çubuklar gizlenebilir ya da, tam ekran çalışılabilir. Photoshop açıldığında ilk görünen ekran görüntüsü Standart Ekran Modudur. Ekran Modlarını kullanabilmek için Menü Çubuğunda bulunan **Görünüm** başlığından **Ekran Modu** seçeneğine tıklanır. Ekran modlarını değiştirmek için ayrıca Menü Çubuğunun sağ tarafında bulunan simgede kullanılabilir.

Ekran Modu alt menü listesinden Tam Ekran Modu seçildiği takdirde ekranda bulunan bütün araçların, çubukların ve panellerin kaybolduğu görülür. Ekranda sadece resim dosyası kalır. Araçların, menülerin ve panellerin bulunduğu yerlere yani sol ve sağ köşelere fare ile yaklaşıldığında aslında kaybolmadığı, üzerinde fare ile gezinildiğinde açılmayı beklediği anlaşılır.

Resim dosyası üzerinde çalışma bittikten sonra tekrar eski moda yani Standart Ekran Moduna geçilebilir. **Tam Ekran Modundan** Standart Ekran Moduna geçmek için klavyeden **F** veya **ESC** tuşuna basılabilir. Menü Çubuğunda bulunan Görünüm başlığından Ekran Modu seçildiğinde **Standart Ekran Modunda** olduğu yanında bulunan işareten anlaşılır.

Menü Çubuklarıyla Tam Ekran Modu seçildiğinde bütün çubuklar, araçlar ve paneller ekranda kalır sadece Windows'a ait olan Görev Çubuğu gizlenir.

BÖLÜM

2

Bridge

Bridge Arayüz Turu

Bridge'den Resimleri Açmak

Resimlere Göz Atmak

Resimleri Bulmak

Çıktı

Bridge Arayüzü Turu

Adobe Bridge ile, resim, ses, video ve diğer dosyalara kolayca erişebilir ve Photoshop'un destek verdiği dosya türlerini Photoshop'da düzenlemek için açabilirsiniz. Bridge, Dosyalara hızlı ve kolay ulaşabildiğiniz için iş akışınızı olumlu etkiler. Erişilen dosyaların özellikleri hakkında size detaylı bilgi verir.

Bridge, basit dosya işlemlerini de yapmayı sağlar. Seçilen dosyaların isimlerini ve yerlerini değiştirebilir, taşıyabilir, kopyalayabilir, sıralayabilir veya silebilirsiniz. Bridge'i çalıştırmak için Menü Çubuğunda bulunan Bridge'i Başlat simgesine tıklanır Photoshop'tan bağımsız bir pencerede Bridge açılır. Bridge de bulunan özellikleri kullanarak resim dosyaları üzerinde Photoshop yazılımını kullanmadan bir çok değişiklik yapabilirsiniz. Bazı durumlarda değiştirilmek istenen dosyalarının değiştirilmesi için dosyalar Photoshop'a aktarılır ve çalışmaya Photoshop ortamında devam edilir. Resim dosyaları üzerinde renk, parlaklık, kontrast ve benzeri işlemler için dilerseniz üzerinde değişiklik yapmak için Bridge'in Camera Raw özelliğini kullanabilirsiniz. Camera Raw seçeneği ile açılan resim dosyalarındaki tüm renk tonları ayarlanabilir, kırmızı göz kusuru giderilebilir, resim döndürülebilir veya kırılabilir. Camera Raw seçeneğinin asıl görevi Raw formatındaki resimlerin işlenmesidir. Ancak yukarıda

belirtildiği gibi farklı amaçlar içinde kullanılabilir.

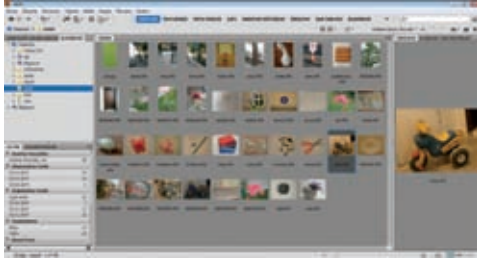
Üzerinde çalışma yapılmış olan resim dosyası yapılan değişiklikler ile Photoshop'a aktarılır. Camera Raw özelliğinden faydalanmak için önce resim dosyası seçilir ve Bridge Menü çubuğunda bulunan **Dosya** başlığından **Camera Raw'da Aç** seçeneği tıklanır veya **CTRL + R** klavye kısayolu kullanılır.

Görünümler

Bridge'de birçok görünüm şekli mevcuttur. Görünümler çeşitli işlemler için farklı şekillerde özelleştirilmiştir. Bu görünümleri kullanabilmek için Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Çalışma Alanı** seçeneği tıklanır ve istenen görünüm buradan seçilir veya Menü Çubuğu altında bulunan simgeler tıklanır.

Şartlar Görünümü

Şartlar görünümü Bridge yazılımı ile resim ararken kullanabilen en temel görünümdür. Görünüm seçildiğinde resimlerin listelendiği İçerik alanı ve önizlemelerinin yapıldığı Önizleme alanı belirir. İçerik alanında bulunan resimlerden herhangi biri tıklanıldığında sağ tarafta bulunan varsayılan olarak sağ tarafta bulunan önizleme alanından önizlemesi yapılabilir.



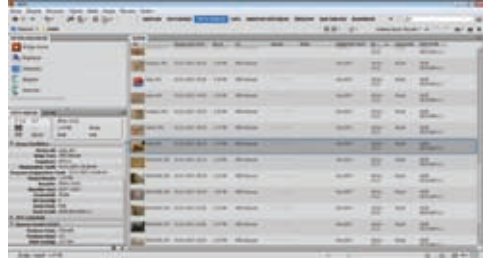
Film Şeridi Görünümü

Film Şeridi görünümünde Önizleme paneli üstte ve İçerik paneli aşağıya yerleşecektir. İçerik Panelinden bir resim seçildiğinde resmin detaylı bir hali önizleme de görünecektir.



Meta Veriler Görünümü

Meta Veriler görünümünde önizleme paneli kalkacak ve İçerik Panelinde resimler yatay şekilde ayrıntılarıyla görünecektir. Bu ayrıntılarda resim dosyasının adı, oluşturulma tarihi, boyutu, türü,



derecesi, etiketi, değiştirilme tarihi, boyutları, çözünürlüğü ve renk profili bulunacaktır.

Çıktı Görünümü

Çıktı görünümünde üst tarafa Önizleme Paneli, hemen altına İçerik Paneli ve sağ tarafa Çıktı sekmesi yerleşecektir. Çıktı sekmesi sayesinde resimler Web Galerisi veya PDF dökümanlarına dönüştürülebilir.





Anahtar Sözcükler Görünümü

Anahtar Sözcükleri görünümünde resimler İçerik bölümünde yatay şekilde görülecektir. Bu görünüm resimlere anahtar sözcük atamak için en elverişli görünümüdür. Anahtar sözcükler resimler aranırken daha hızlı bir şekilde bulunmasına olanak tanır.



Önizleme Görünümü

Önizleme görünümünde içerik sol tarafa dikey şekilde yerleşecektir. Sağ tarafa yerleşen önizleme paneli büyük yer tutacaktır.

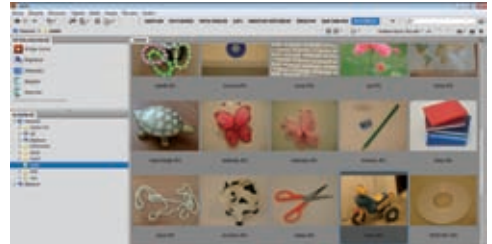
Işık Tablosu Görünümü



Işık Tablosu görünümünde ekrandan tüm paneller kalkacak ve sadece içerik panelinde resimler görünecektir.

Klasörler Görünümü

Klasörler görünümü konumda bulunan resimleri daha kolay bulmaya ve önizlemeye yarar. Önizleme Paneli sağ tarafa yerleşir.



Bridge'den Resimleri Açmak

Bridge çalışma alanı, panellerden oluşan ve kullanıma göre değiştirilebilen bir yapıya sahiptir. Paneller sürüklenerek yerleri ve boyutları değiştirilebilir.

Ayrıca çalışma alanının hazır değişik görünüşleri de mevcuttur ve isteğe göre bu alanlarda kullanılabilir.

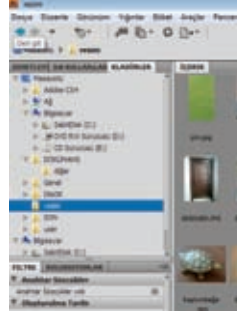
Çalışma Alanını kendinize göre ayarlayabilir, kaydedebilir, silebilir veya sıfırlayıp varsayılan ayarda kullanabilirsiniz.

Bridge çalışma alanında dosyalar açabilir, içeriğini görebilir ve dosya özelliklerini kontrol edebilirsiniz. Elektronik bir aygıtta bulunan resim veya fotoğrafları Bridge'de açmak için Bridge'in Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığı tıklanır ve açılan menüden **Fotoğrafları Kameradan Al** seçilir veya Menü Çubuğu altında bulunan fotoğraf makinesi şeklindeki simgesine tıklanır. Açılan Fotoğraf İndirici penceresi vasıtası ile elektronik aygıtta bulunan resim ve fotoğraflar sabit diskinize kayıt edilir ve Bridge içerisinde görüntülenir.

Resimlere Göz Atmak

Bridge ile dosya yönetimi kolaydır. Sol tarafta bulunan Klasörler Paneli'nde liste görünümündeki klasörler arasında gezilebilir.

Bridge'de resim dosyalarına göz atmak için sol tarafta bulunan Klasörler paneli kullanılır. Klasörler Panelinde bilgisayarda bulunan bütün konumları görmek mümkündür. Bu bilgisayar konumlarında bulunan



klasör simgelerinin yanında küçük üçgen simgeler vardır. Bu simgelere tıklanıldığında klasörler açılacak ve içindeki alt klasörler ve dosyalar görünür hale gelecektir. Dosya incelendikten sonra tekrar bir üst dizine yani klasör ortamına

geçilmek istenirse Menü Çubuğu altında bulunan **Geri Git** simgesi kullanılabilir. **İleri Git** simgesi de tekrar dosyaya dönmeyi sağlar.

Resimleri Bulmak

Bridge, aranan dosyaları rahat bulabilmek için alternatif çalışma alanlarına sahiptir. Bilgisayarda bulunan resim, ses, video ve diğer dosyaları değişik çalışma alanlarında arayabilirsiniz.

Arama sonucuna karşınıza gelen dosyalar için değişik sıralama özelliklerini kullanarak istenildiği gibi görünmesini sağlayabilirsiniz.



BÖLÜM

3

Temeller

Tercihleri Ayarlamak

Yakınlaştırmak ve Tuvali Çevirmek

Yeniden Boyutlandırmak ve Resim Çözünürlüğü

Tuvale Ekleme

Tuvali Döndürmek

Renk Seçmek

Bir Fırça Ucunu Boyutlandırmak

Geri Almak ve Geçmiş Paneli

Kaydetmek ve Dosya Formatları

Sıfırdan Bir Dosya Oluşturmak

Tercihleri Ayarlamak

Tercihler, Photoshop'ta bulunan özellikler için ayarlamak için seçeneklerin düzenlendiği bölümdür. Tercihler içerisinde, Genel, Arabirim, Dosya İşleme, Performans, İmleçler, Transparanlık ve Gamut, Birimler ve Ceveller, Kılavuz İzgara ve Dilimler, Eklentiler ve Metin, Camera Raw olmak üzere birçok ayarlanabilir bölüm mevcuttur.

Tercihler penceresini açmak için:

- Fareyle Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığına ve açılan menüden **Tercihler** seçeneğine tıklanabilir.
- Klavyeden **Alt** tuşu basılı iken Düzen menüsünün açmak için **Z** harfine ve Tercihler seçeneğini seçmek için **C** harfine basılabilir.
- Klavyeden **CTRL + K** tuş kombinasyonuna basılabilir.



Açılan Tercihler penceresinde bulunan başlıklar arasında geçiş yapmak için sağ tarafta butonlar bulunur. Bir sonraki başlığa geçmek için **İleri**

butonunu ve bir önceki ayara geçmek içinse

Önceki butonunu kullanabilirsiniz.

Sadece bir başlığın ayarları üzerinde çalışılacak ve diğer başlıkta bulunan ayarlar aynı bırakılacaksa sol tarafta bulunan başlıklardan ilgili konu başlığı seçilir. Tercihler'de bulunan başlıklardan değişik konularda birçok değişiklik yapılabilir. Örneğin Uyarı Pencereleeri eski ayarlara dönmek istenirse yine Tercihler penceresinde bulunan **Tüm Uyarı İletişim Kutularını Sıfırla** butonuna basılır. Devre dışı bırakılan tüm uyarı iletişim kutuları artık etkin olacağını ve bundan sonra ilk uygulandığında gösterileceğini belirten bir uyarı penceresi gelecektir. Uyarı İletişim Kutuları sıfırlanır ve bundan sonra varsayılan özellikleri ile kullanılır.

Yakınlaştırmak ve Tuvali Çevirmek

Photoshop'ta açılan resim dosyalarına istenilen oranda yakınlaştırmak daha detaylı bakılabilir.

Yakınlaştırma işlemini gerçekleştirmek için:

- Araç Panelinde bulunan Yakınlaştırma Aracına bir kez fare ile tıklanır. Fare işaretçisinin büyütece dönüştüğü görülür. Araç Panelindeki Yakınlaştırma aracına tıklanıldığına yukarıda bulunan Seçenekler Çubuğu Büyüteç seçenekleriyle otomatik değişecektir. Seçenekler Çubuğunda yan yana iki simge olan Yakınlaştır ve Uzaklaştır

simgelerinden Yakınlaştır simgesine bir kez tıklanır. Resim dosyasında istenilen alana artı büyüteç şeklindeki fare işaretçisiyle tıklanıldığında o alanın alana yakınlaştığı görülür. Fareyle tek tek basarak veya fareyi basılı tutarak yakınlaştırmaya devam edilebilir.

► Klavyeden sadece **Z** harfine basarak Yakınlaştırma işlemini aktifleştirebilirsiniz. **Z** harfine basıldığında fare işaretçisinin görüntüsü büyüteç olarak değişir ve bir önceki yöntemde olduğu gibi seçenekler çubuğu kontrol edilerek işleme devam edilir.

► Fareyle Menü Çubuğunda bulunan **Görünüm** başlığına ve açılan menüden **Yakınlaştır** seçeneğine tıklanabilir.

► Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Görünüm menüsünü açmak için **N** harfine ve Yakınlaştır seçeneğini seçmek için **N** harfine basılabilir.

► Klavyeden **CTRL + ” + ”** tuş kombinasyonuna basılabilir.

Yakınlaştırma işlemi için uzun süre fareyle dökümana basılı tutulduğunda animasyonlu bir şekilde görüntünün yakınlaştığı görülür. Bu animasyonu etkinleştirmek için Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığından **Tercihler** seçeneği tıklanarak **Genel** seçilebilir. Açılan Tercihler penceresinden Animasyonlu Yakınlaştırma seçeneğinin yanındaki işaretleme kutusuna

tıklayarak aktifleştirilir ve **Tamam** butonuna basılarak onaylanır.

Yakınlaştırma seçeneklerini kullanmadan direk farenin kaydına tekerliği kullanılarak da işlem yapılabilir.

Tercihler penceresinden Genel seçilir, **Kayıdırma Tekeriyle Yakınlaştır** işaretlenerek aktifleştirilir ve onaylamak için **Tamam** butonuna tıklanır.

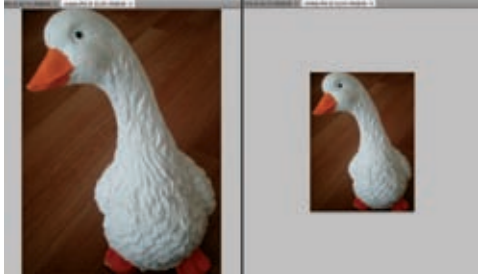
Yakınlaştırma işlemi yapılırken tüm resim dosyası yakınlaşır. Tıklanılan noktayı merkez kabul ederek merkezden yakınlaşma sağlanabilir. Yine Tercihler penceresinden Genel seçilir, **Tıklanılan Noktayı Ortalayarak Yakınlaştır** seçeneği işaretlenerek aktifleştirilir ve onaylanmak için **Tamam** butonuna tıklanılır.

Resim dosyasında sadece seçilen alan büyütülebilir. Araç Panelinden Yakınlaştır aracına tıkladıktan sonra fareyle basıp sürükleyerek kare bir seçili alan oluşturulduğunda, seçili alan otomatik yakınlaşır. Resim dosyasındaki görüntü geçici olarak yakınlaştırılabilir. Yakınlaştırma aracını herhangi bir yöntemle seçtikten sonra **H** tuşu ile beraber farenin tuşuna basılı tutulursa görüntü geçici olarak yakınlaşacak ve elinizi çektiğiniz anda otomatik olarak eski haline dönecektir.

Resim %100 büyütülerek yakınlaştırılabilir. Araç Panelinde bulunan Yakınlaştır araç simgesine çift tıklanırsa resim dosyası %100 olarak büyüyecektir. Resim ekrana sığdırılabilir. Araç Panelinde bulunan

Yakınlaştır seçeneği seçildiğinde yukarıda bulunan Seçenekler Çubuğunda **Ekrana Sığdır** isimli bir buton yerleşecektir. Bu butona tıklayarak resim ekrana sığdırılır. Ekrana Sığdır seçeneğine Görünüm menüsünden de ulaşılabilir. Klavye kısayolu olarak **CTRL + 0** tuş kombinasyonu kullanılır.

Yakınlaştırma işlemi çok kez tekrarlanırsa veya uzun süre basılı tutulursa resmin artık piksellere ayrıldığı görülebilir. Her yakınlaştırma işleminde piksel görüntüleri daha da büyüyecektir.



Yakınlaştırma yapılan resim dosyasının tekrar eski haline dönmesi istenirse tam tersi seçeneği olan Uzaklaştır seçeneği de kullanılabilir.

Uzaklaştırma işlemini gerçekleştirmek için:

- ▶ Araç Panelinde bulunan Yakınlaştırma Aracına tıklanır. Fare işaretçisinin büyütece döndüştüğü görülür. Araç Panelindeki Yakınlaştırma aracına

tıklanıldığına yukarıda bulunan Seçenekler

Çubuğu Büyüteç seçenekleriyle otomatik değişecektir. Seçenekler Çubuğunda yan yana iki simge olan Yakınlaştır ve Uzaklaştır simgelerinden Uzaklaştır simgesine bir kez tıklanır. Resim dosyasında istenilen alana eksi büyüteç şeklindeki fare işaretçisiyle tıklanıldığında o alanın uzaklaştığı görülür. Fareyle tek tek basarak veya fareyi basılı tutarak uzaklaştırmaya devam edilebilir.

- ▶ Klavyeden sadece **Z** harfine basarak

Yakınlaştırma işlemini aktifleştirebilirsiniz. **Z** harfine basıldığında fare işaretçisinin görüntüsü büyüteç olarak değişir ve bir önceki yöntemde olduğu gibi seçenekler çubuğu kontrol edilerek yani eksi büyüteç seçilerek işleme devam edilir.

- ▶ Fareyle Menü Çubuğunda bulunan **Görünüm** başlığına ve açılan menüden **Uzaklaştır** seçeneğine tıklanabilir.

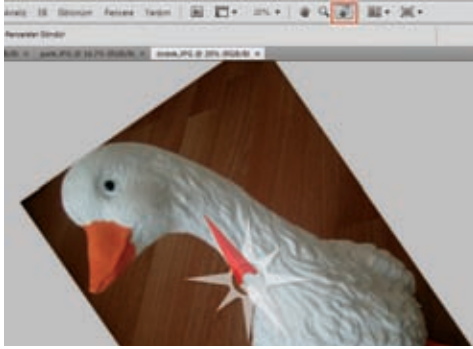
- ▶ Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Görünüm menüsünün açmak için **N** harfine ve Uzaklaştır seçeneğini seçmek için **U** harfine basılabilir.

- ▶ Klavyeden **CTRL + "-"** tuş kombinasyonuna basılabilir.

Ekrandaki tuval görüntüsü döndürülebilir.

Ekrandaki görüntüyü döndürmek için Menü

Çubuğunun sağ tarafında bulunan **Görünümü**



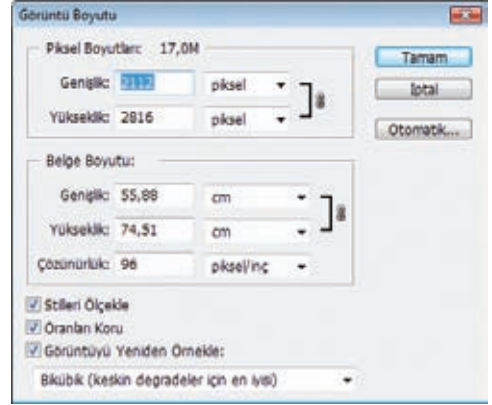
Döndür Aracı kullanılır. Tuvalin döndürülmesi işlemi tasarım ekranında bir döndürülmez ve resim gerçekte döndürülmemektedir.

Yeniden Boyutlandırma ve Resim Çözünürlüğü

Photoshop'ta kullanılan resim içeriği korunarak yeniden boyutlandırılabilir.

Resim dosyasını yeniden boyutlandırmak için Menü Çubuğunda bulunan **Görüntü** başlığından **Görüntü Boyutu** seçeneğine tıklanır veya klavyeden **ALT + CTRL + I** tuş kombinasyonuna basılır. Ekran görüntü boyutunu değiştirmek için Görüntü Boyutu penceresi açılır.

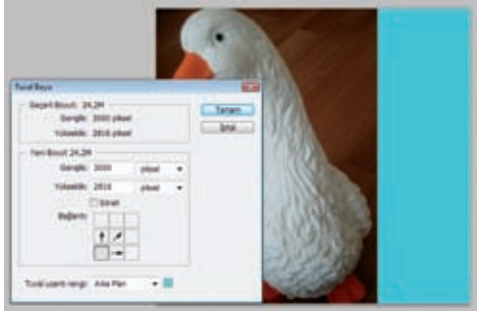
Bir resim küçük karelerden oluşur. Bu karelere piksel denir. Birim uzunluğa düşen kare sayısı



ne kadar çok olursa resmin kalitesi o kadar yüksek olur. Buna çözünürlük denir. Görüntü Penceresinden piksel ve belge boyutu değiştirilerek yeniden boyutlandırma işlemi yapılmış olur.

Tuval Ekleme

Tuval Boyutu büyütülmesi gerektiğinde tuvale ekleme yapılır. Tuval ekleme yapabilmek için Menü Çubuğunda bulunan **Görüntü** başlığından **Tuval Boyutu** seçeneğine tıklanır veya klavyeden **ALT + CTRL + C** tuş kombinasyonuna basılır. Ekran gelen pencerede genişlik ve yükseklik ayarlanır, tuval büyütülürken hangi alanının sabit kalıp büyümenin hangi yönde olacağı belirlenir.



ve Arka Plan rengi belirlenir. Benzer işlem tekrarlanarak istenildiğinde tuval küçültülebilir.

Tuvali Döndürmek

Tuvali Döndürme, çalışılan ekrandaki resmi istenilen açıda ve yönde döndürmeyi sağlar. Menü çubuğunda bulunan **Görüntü** başlığından **Görüntü Döndürme** seçeneği açıldığında açılı döndürme çeşitleri, yatay ve dikey olarak döndürme seçenekleri görülür.

180 seçeneği, resmi 180 derece döndürür.

90 CW seçeneği, resmi saat yönünde 90 derece döndürür.

90 CCW seçeneği, resmi saate ters yönde 90 derece döndürür.

Keyfi seçeneği, resmi sizin yazacağınız açıda sağa veya sola döndürür.

Tuvali Yatay Çevir seçeneği, resmi kendi etrafında

yatay çevirerek sol üst tarafının sağ üst tarafa gelmesini sağlar.

Tuvali Dikey Çevir seçeneği, resmi kendi etrafında dikey çevirerek sol üst tarafının sağ alt tarafa gelmesini sağlar.



Tuvali Yatay Çevirebilirsiniz

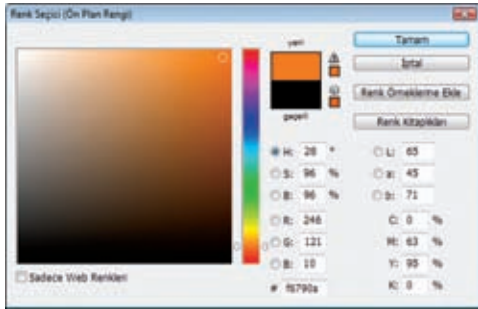
Renk Seçmek

Resim dosyasında renkleri kullanmak için Araç Panelinin en altında üst üste iki renkli kare görülür. Bu renklerden önde olana Ön Plan Rengi, arkada bulunan kareye ise Arka Plan Rengi denir. Photoshop'u başlattığınızda varsayılan ayar olarak Ön Plan Rengi siyah, Arka Plan Rengi beyaz gelir.

Ön Plan ve Arka Plan kutularının yanında



birde bu görüntünün küçük simgesi vardır. Resim dosyasında değiştirilen renklerin tekrar varsayılan ayara dönmesi için kullanılır. Ön Plan ve Arka Plan kutularının yanında iki yönlü ok simgesi görülür. Bu ok simgesi Ön Plan rengi ile Arka Plan rengini değiştirmek için kullanılır.



Ön Plan rengi olarak bir renk seçmek için üstüne bir kez tıklanır ve Renk Seçici penceresi açılır. Renk Seçici penceresinde sol tarafta renk seçimi için renk alanı bulunur. Bu alanda fare sürüklenerek yakalamak istenen ton sağ tarafta bulunan Yeni özizlemesinden kontrol edilebilir. Seçilen rengin renk değerleri ile ilgili bilgiler Renk Seçici Penceresinde görülür. Başka bir dökümanda kullanılan rengi, renk değerlerini gösterme özelliği sayesinde tekrar kullanabilme olanağı sağlar. Resim dosyasında kullanılacak renkler Araç

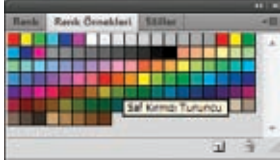
Panelinde bulunan Damlalık aracı kullanarak seçilebilir. Dökümanın herhangi bir yerinde kullanılmış olan rengi seçip tekrar aynı rengi kullanmayı sağlar.

Araç Panelinden Damlalık aracı seçildikten sonra kullanılmak istenen rengin üzerine tıklanır ve Ön Plan Rengi damlalıkla emilen renkle yer değiştirir. Damlalık aracını seçmek için bir başka yöntem i harfine basmaktır. Damlalıkla renk seçildikten sonra artık bu renkle çalışmaya devam edilebilir. Renk değiştirmek için bir başka yöntemde Renk Paletini kullanmaktır. Renk Paletini açmak için Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığını kullanabilirsiniz veya **F6** tuşuna basabilirsiniz.



Renk Paleti açıldığında Araç Panelinde olduğu gibi Ön Plan ve Arka Plan Rengi görülür.

Hemen yanında renk sürgüleri bulunur. Bu renk sürgülerini değiştirince Ön Plan Rengi de ona bağlı olarak değişir. Renk sürgülerinin hemen altında damlalık görülecektir. Renk Seçmek için renkli alan üzerinde damlalık fare ile sürüklenerek ayarlanabilir.



Renk seçmek için kullanılan bir başka yöntemde Renk Örneklerini kullanmaktır.

Renk Örnekleri

Panelini açmak için Menü Çubuğunda bulunan başlığından **Renk Örnekleri** seçeneğine tıklanır. Renk Örnekleri sekmesine tıklanıldığında seçmek için birçok rengin muhafaza edildiği görülür. Bu renklerden herhangi biri seçilerek çalışmaya devam edilebilir. Doküman da kullanılan renk bu alana eklenebilir. Eklenecek istenen rengi buraya eklenip devamlı kullanmak için aynı paneldeki aşağıda bulunan Ön Plan renginin yeni renk örneğini oluşturmaya yarayan simgeye tıklanır. Arka Plan rengini değiştirmek için CTRL tuşu ile beraber istenilen renge fare ile tıklanır. Rengi silmek içinse sürüklenip çöp simgesine bırakılır.

Bir Fırça Ucunu Boyutlandırmak

Fırça uçları ile ilgili işlem yapabilmek için Photoshop'un Fırçalar Paneli kullanılır. Fırçalar paneli o an ekranda değil ise Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Fırçalar** seçeneği ile ekranda görünür hale getirebilirsiniz. Klavyeden **F5** tuşuna basmakta Fırçalar Panelini açmanın bir başka yoludur.

Fırça panelinde sol tarafta bulunan başlıklarda Fırça Ucu Şekli seçeneği fırçanın çapını, yönünü, açısını, yuvarlaklığını, sertliğini ve darbe aralıklarını değiştirmeyi sağlar.

Çap sürgülü seçeneği ile piksel değerinde fırçanın boyutu ayarlanır. Sürgü menüsü 2500 piksele kadar izin verir. Sürgü menüsünün hemen üstündeki metin kutusundan Piksel değeri ile de girilebilir. Fırçanın boyut ayarlamaları yapılırken aynı pencerede en altta bulunan önizlemeden de fırçanın boyutu kontrol edilebilir. Fırçanın yönü değiştirilebilir. Fırçalar panelinde bulunan x ekseninde değiştir veya zıt yön olarak y yönünde değiştir seçeneklerini onaylayabilirsiniz. Fırçanın açısını değiştirebilirsiniz. Fırçalar panelindeki açı seçeneğinden değer girerek açı ayarlanabilir. Hemen sağında bulunan simgedeki açı çubuğunu sağa sola çevirerek açı yine ayarlanabilir. Fırçanın ucu yuvarlaklaştırılabilir. Fırçalar panelinde bulunan Yuvarlaklık seçeneğinden fırçanın ucu yuvarlaklaştırılır veya keskinleştirilebilir. Hemen sağında bulunan simgedeki siyah noktaları çekerek yuvarlaklık ayarlanabilir.



Fırçanın sertliği ayarlanabilir. Fırçalar panelinde bulunan Sertlik seçeneğinden fırçanın yumuşak veya sert çizilebileceği ayarlanabilir. Yine aynı pencerede bulunan önizlemeden fırçanın sertliği kontrol edilebilir. Fırçanın çizim darbelerinin arası açılabilir. Aralık değeri ne kadar yükseltirse o kadar darbelerin arası açık olur ve düz bir çizgiden çok noktalı bir çizime benzer.

Geri Almak ve Geçmiş Paneli

Yapılan işlemiden vazgeçmek yani geri almak için birçok yöntem mevcuttur.

Geri alma işlemini gerçekleştirmek için:

- Fareyle Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığına ve açılan menüden **Geriye Adım** seçeneğine tıklanabilir.

- Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Düzen menüsünü açmak için **Z** harfine ve Geriye Adım seçeneğini seçmek için **i** harfine basılabilir.

- Klavyeden **ALT + CTRL + Z** tuş kombinasyonuna basılabilir.

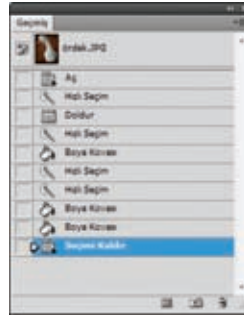
Geri alınan işlemiden vazgeçilirse işlem yinelenebilir. Yineleme işlemini gerçekleştirmek için:

- Fareyle Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığına ve açılan menüden **Öne Adım** seçeneğine tıklanabilir.

- Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Düzen menüsünü açmak için **Z** harfine ve Öne Adım seçeneğini seçmek için **Ö** harfine basılabilir.

- Klavyeden **SHIFT + CTRL + Z** tuş kombinasyonuna basılabilir.

Geçmiş Paneli kullanılarak birden fazla işlem geri alınabilir. Geçmiş Panelini görünür hale getirmek için Menü çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Geçmiş** seçeneği seçilir. Geçmiş Paneli sağ tarafta bulunan panellerin yanına gelir.



Geçmiş Paneli

yapılan tüm işlemleri izler. Çalışılan resim dosyasında yapılan her işlem yukarıdan aşağıya doğru komut isimleriyle adım adım buraya kaydedilir. Gerekli görülen yerlerde işlemi veya işlemleri geri alabilmeyi sağlar. Geçmiş

panelinde bir işlemi geri almak için üstüne tıklamak yeterlidir. İstenildiği kadar işlem geri alınabilir. Geri alınan işlemiden vazgeçilirse tekrar aşağıdan o adıma tıklanarak aktif hale gelir ve çalışmaya devam edilebilir. Resim dosyasında yapılan tüm işlemleri iptal edip resmin ilk açıldığı andaki orijinal halini kullanmak için en üstte bulunan resim dosyasının görünüm simgesine tıklanır. Resim orijinal haline döner ve baştan çalışılabilir.

Kaydetmek ve Dosya Formatları

Üzerinde çalışmalar yapılan resim dosyasını saklamak ve daha sonra tekrar kullanmak için kaydetme işlemi yapılır.

Çalışma Alanında bir dosya kaydetmek için:

- Fare ile Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığına ve açılan menüden **Kaydet** seçeneğine tıklanabilir.
- Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Dosya menüsünü açmak için **D** harfine ve açılan menüden

Kaydet seçeneğini seçmek için **K** harfine basılabilir.

- Klavyeden CTRL tuşu ile beraber aynı anda S tuşuna yani **CTRL + S** tuş kombinasyonuna basılabilir. Herhangi bir yöntemle dosya kaydedilmek istenildiğinde ekrana kaydedilecek dosyanın özelliklerini belirlemeyi sağlayan pencere gelir. Bu pencerede resim dosyasına istenilen isim verilir ve istenilen yere kaydedilir.

Resim dosyaları kaydedilirken kullanılacağı yere uygun bir formatta kaydedilir.

JPEG, daha çok fotoğraflarda kullanılan bir resim sıkıştırma formatıdır.

GIF, web de kullanımı tercih edilen resim formatıdır.

TIFF, geniş kullanım özelliğine sahip bir Bitmap tabanlı formattır.

PSD, Photoshop'un ham dosya kaydetme

formatıdır. Dosya üzerinde daha sonradan değişiklik yapılması isteniyorsa resim dosyaları yapılan işlemlerin kolayca değiştirilebilmesi için bu formatta kayıtlı edilmelidir.

Sıfırdan Bir Dosya Oluşturmak

Çalışma Alanında yeni bir dosya açmak için klavye kısayolları veya fare kullanılabilir. Klavye kısayollarını kullanmak işlemleri daha hızlı gerçekleştirmeye yardımcı olur. Bir işlemi yapabilmek için aynı anda tuşlara basılması işlemine tuş kombinasyonu denir. CTRL tuşu ile beraber aynı anda N tuşuna basılır ise bu tuş kombinasyonu arasına artı konularak "CTRL + N" ifade edilir.

Çalışma Alanında yeni bir dosya açmak için:

- Fare ile Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığına ve açılan menüden **Yeni** seçeneğine tıklanabilir.
- Klavyeden **ALT** tuşu basılı iken Dosya menüsünü açmak için **D** harfine ve açılan menüden Yeni seçeneğini seçmek için **Y** harfine basılabilir.
- Klavyeden CTRL tuşu ile beraber aynı anda N tuşuna yani **CTRL + N** tuş kombinasyonuna basılabilir.

Herhangi bir yöntemle yeni bir dosya oluşturulmak istenildiğinde ekrana yeni dosyanın özelliklerini belirlemeyi sağlayan pencere gelir.

BÖLÜM

4

Seçimler

Geometrik Seçimler Yapmak
Seçimleri Değiştirmek
Seçimleri Birleştirmek
Hızlı Seçim Aracını Kullanmak
Seçim Kenarlarını İnceltmek
Hızlı Maske Modu Kullanmak
Gelişmiş Renk Aralığı Komutu ile Seçmek
Manyetik Kement Aracı ile Seçmek
Arka Plan Silgisi Aracı Kullanmak
Seçimleri Kaydetmek

Photoshop'ta resim dosyaları üzerinde işlemler yapabilmek için önce işlem yapılacak yerin seçilmesi gerekir. Seçim yapılan alan programa gösterildikten sonra işlem uygulanır. Böylece sadece istenen alanda değişiklik yapılmış olur. Seçilen alan üzerine filtreler ve renk dolguları uygulanabilir, kesme, kopyalama, yapıştırma gibi basit işlemler yapılabilir. Her resimde seçilecek alan farklı yapıya sahip olduğu için, her yapı için farklı seçme yöntemleri vardır.



Seçim işlemini gerçekleştirebilmek birçok yöntem mevcuttur. Kement Araçları, Geometrik İşaretleme Araçları, Hızlı Seçim ve Sihirli Değnek Aracı, Renk Aralığı vs.

Menü Çubuğunda bulunan **Seç** başlığı seçme işlemlerini yapabilmek ve düzenlemeler için hazırlanmış bir menüdür.

Resim dosyasındaki görüntünün tamamını seçmek için Menü Çubuğunda bulunan **Seç** başlığından **Tümü** seçeneğine tıklanır yada klavye kısayolu olan **CTRL + A** tuş kombinasyonuna basılır. Resmin tamamının seçildiği görülür. Seçme işlemini iptal etmek için aynı menüden **Seçimi Kaldır** seçeneği kullanılır ya da klavye kısayolu olan **CTRL + D** tuş kombinasyonuna basılır. Resmin seçimden çıktığı görülür. Tekrar aynı alan seçilmek istenilirse aynı menüden **Yeniden Seç** tıklanır ya da klavye kısayolu olan **SHIFT + CTRL + D** tuş kombinasyonuna basılır. Böylece tekrar seçme işlemiyle vakit kaybedilmez. Seçilen alanın dışında kalan yerleri seçmek için yine aynı pencereadaki **Ters** seçeneği kullanılır ya da klavyeden **SHIFT + CTRL + I** tuş kombinasyonu kullanılır.

Seçilen alanda işlem yapılmadan önce seçili durumdayken sürüklenerek yeri değiştirilebilir. Menü Çubuğunda bulunan **Seç** Başlığı içindeki **Renk Aralığı** seçeneği ile aynı renk aralığında olan resimdeki bölümleri hızlı bir şekilde seçmeyi sağlar.

Araç Panelinde bulunan Kement Aracı ile de seçim yapılacak yerle işaretlenerek seçme işlemi yapılabilir.

Araç Panelinde bulunan Dikdörtgen, Oval, Tek Piksel İşaretleme araçlarıyla da kare, yuvarlak geometrik seçimler yapılır.

Geometrik Seçimler Yapmak

Dikdörtgen, oval ve tek piksel işaretleme araçları ile geometrik seçimler yapılabilir.

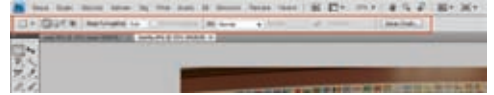


Geometrik Seçim aletlerinin kullanımı aynıdır. Araç Panelinden Dikdörtgen, Oval ya da Tek Satır İşaretleme araçlarından biri seçildikten sonra seçilmek istenen alana fareyle tıklanıp sürüklenir ve yeterli alan oluşuktan sonra bırakılır.

Düzgün, tam geometrik şekiller için klavyeden **SHIFT** tuşu kullanılır. Dikdörtgen İşaretleme Aracında kullanılırsa Kare seçilebilir. Oval İşaretleme Aracında kullanılırsa Daire seçilebilir. Eğer resim dosyasında çalışılırken Kılavuz, Izgara, Katman, Dilim, Belge Sınırı gibi yapışması istenilen yer varsa Menü Çubuğunda bulunan **Görünüm** başlığından **Yapış** seçeneği aktif hale getirilir. Yapıştır

seçeneği klavyeden seçilmek istenirse **SHIFT + CTRL + Ş** tuş kombinasyonu kullanılabilir. Yapışması istenen yer ise hemen altında bulunan **Yapışma Yeri** seçeneğinden ayarlanabilir. Seçim otomatik olarak bu seçeneklere yaklaşır.

Geometrik Seçim Araçlarından biri seçildiği zaman yukarıda bulunan Seçenekler Çubuğunda bu araçlara ait simgeler yerleşir.



Yeni Seçim simgesi ile seçime başlayabilirsiniz.

Seçime Ekle simgesi ile önceden seçilmiş alanla yeni seçilecek alanın bileşmesi sağlanır.

Seçimden Çıkar simgesi ile seçili alandan istenilen bölüm çıkartılıp seçim daraltılabilir.

Seçimle Kesiştir seçeneği ile seçilmiş iki alandan ortak olan alanı seçip diğer alanları çıkartmayı sağlar.

Seçimleri Değiştirmek

Kullanılan herhangi bir seçme yönteminden sonra seçim yapılan alan genişletilebilir, daraltılabilir, düzgünleştirilebilir, kenarına seçim yapılabilir veya geçiş yumuşatılabilir.

Seçilen alan üzerinde değişiklik yapmak için Menü Çubuğundan **Seç** başlığı seçilerek **Değiştir** seçeneğine tıklanılır.

Kenarı görüntü kusurlu olan resimler için **Değiştir** seçeneği menüsünden **Kenarlık** seçilerek kusurlu alan seçilir ve düzenleme yapılabilir. Keskin kenarlı ve düzgün olmayan seçimler için **Düzgünleştir** kullanılabilir.

Seçimleri Birleştirmek

Resim dosyasındaki bir görüntüde istenilen alan seçildikten sonra başka bir seçiminde bu seçimle birleşmesi istenirse Seçenekler Çubuğunda bulunan Seçime Ekle simgesi kullanılır. Farklı alanlarda seçim yapılırsa dahi seçim alanı tek bir seçim alanına eklenir.

Hızlı Seçim Aracını Kullanmak

Hızlı Seçim Aracı, resim dosyasındaki renk kümelerini tek tıklama ile hızlı seçilmesini sağlar. Otomatik olarak aynı renkte olan bölümleri büyüklüğü fark

etmeksizin seçer. Seçim alanı büyütülmek istenirse fareyle sürükleme işlemi de yapılabilir.

Araç Panelinde bulunan Hızlı Seçim Aracı tıklanıldığı zaman fare işaretçisinin değiştiği



görüldür. Yukarıda bulunan Seçenekler Çubuğuna hızlı seçim aracı ile ilgili seçenekler yerleşir.

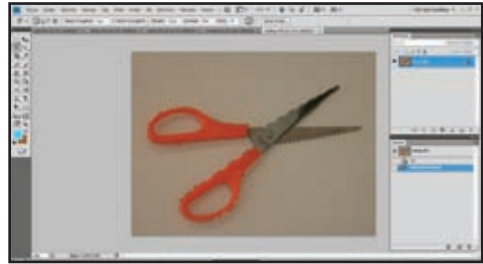
Yeni Seçim simgesi ile seçime başlayabilirsiniz.

Seçime Ekle simgesi ile önceden seçilmiş alanla yeni seçilecek alanın birleşmesi sağlanır.

Seçimden Çıkar simgesi ile seçili alandan istenilen bölüm çıkartılıp seçim daraltılabilir.

Hızlı Seçim Aracının fırçasının boyutu değiştirilebilir. Seçenekler çubuğundan Fırça seçeneğine tıklanarak Çap'ı büyütülebilir veya küçültülebilir.

Sihirli Değnek Aracı da Hızlı Seçim Aracı gibi aynı veya çok yakın renkte bulunan bölümleri hızlı şekilde seçmeyi sağlar. Resimde seçilmek istenen bölüme tek tıklama ile seçim işlemi gerçekleştirilir.



Araç Panelinde bulunan Sihirli Değnek Aracı tıklanıldığı zaman fare işaretçisinin değiştiği görüldür. Yukarıda bulunan Seçenekler Çubuğuna

hızlı seçim aracı ile ilgili seçenekler yerleşir.

Yeni Seçim simgesi ile seçime başlayabilirsiniz.

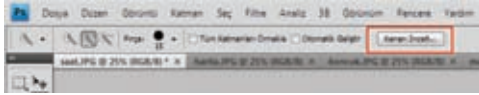
Seçime Ekle simgesi ile önceden seçilmiş alanla yeni seçilecek alanın bileşmesi sağlanır.

Seçimden Çıkar simgesi ile seçili alandan istenilen bölüm çıkartılıp seçim daraltılabilir.

Seçimle Kesiştir seçeneği ile seçilmiş iki alandan ortak olan alanı seçip diğer alanları çıkartmayı sağlar.

Seçim Kenarlarını İnceltmek

Seçim Kenarlarını inceltilerek pürüzler ve kusurlar azaltılabilir.



Seçim işlemini herhangi bir yöntemle yaptıktan sonra Seçenekler Çubuğundan **Kenarları İncelt** butonuna tıklanır. Ekrana açılan Kenarı İncelt penceresinde birçok seçenek mevcuttur.

Çap sürgüsü ile kenarlara yumuşak geçiş uygulanabilir.

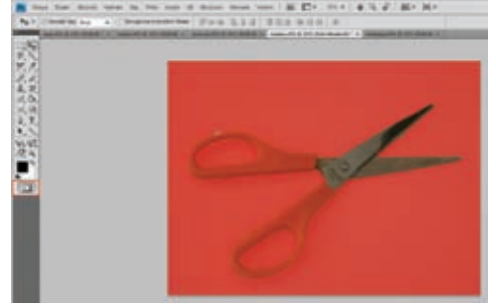
Kontrast sürgüsü ile kenarların daha belirgin görülmesi sağlanır.

Düzgünleştir sürgüsü ile keskin kenarlar düzgünleştirilebilir.

Geçiş Yumuşatma sürgüsü ile kenardaki renkler arasındaki renk geçişi yumuşatılır.

Daralt / Genişlet sürgüsü ile seçim daraltılıp, genişletilebilir.

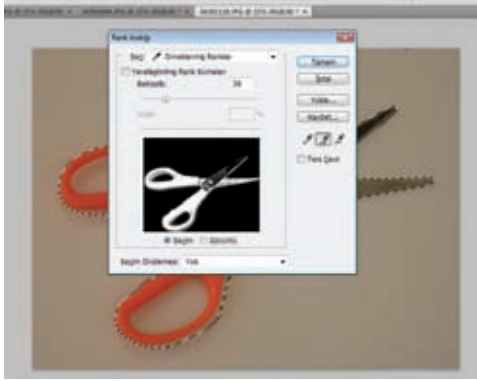
Hızlı Maske Modu Kullanmak



Hızlı Maske Modu seçim araçlarının dışında fırça ile boyama yapılarak seçilmesini sağlar. Hızlı Maske modu resimde seçimi koruyarak seçimin kenarlarını ayırmak içinde kullanılır. Hızlı Maske Modunu kullanmak için herhangi bir seçim yöntemiyle resimden alan seçilir. Araç Panelinin en altında bulunan Hızlı Maske Modunda Düzenle simgesine tıklanır ya da klavyede Q harfine basılır. Seçim yapılan alanı genişletmek için Fırça aracı ile beyaza boyayabilir, daraltmak içinse siyah renge boyayabilirsiniz. Hızlı Maske Modunda çıkmak için tekrar Araç Panelindeki simgesine tıklanabilir.

Gelişmiş Renk Aralığı Komutu ile Seçmek

Renk Alanı seçme yöntemi istenen renk ya da renk alanlarını seçmeyi sağlar.



Menü Çubuğunda bulunan **Seç** başlığından **Renk Aralığı** seçeneği tıklanır. Bu pencerede altta resim dosyasının bir ön izlemesi görülür. Pencerenin üst tarafında Seç Açılır Menüsünde değeri %50'den fazla olan renkleri hızlı seçebilmek için seçenekler mevcuttur. Bu seçenekler Kırmızılar, Sarılar, Yeşiller, Siyanlar, Maviler ve Macentalar'dır.

Manyetik Kement Aracı ile Seçmek

Resim dosyasından seçilmek istenilen alanı Kement

Aracı, Çokgen Kement Aracı ve Manyetik Kement Aracı ile fareyi basıp sürükleyerek seçme işlemini gerçekleştirebilirsiniz.



Araç Panelinde bulunan Kement Araçları tıklanıldığı zaman fare işaretçisinin değiştiği ve kement şeklini aldığı görülür. Yukarıda bulunan Seçenekler Çubuğuna kement seçme işlemiyle ilgili seçenekler yerleşir.

Yeni Seçim simgesi ile seçime başlayabilirsiniz.

Seçime Ekle simgesi ile önceden seçilmiş alanla yeni seçilecek alanın bileşmesi sağlanır.

Seçimden Çıkar simgesi ile seçili alandan istenilen bölüm çıkartılıp seçim daraltılabilir.

Seçimle Kesiştir seçeneği ile seçilmiş iki alandan ortak olan alanı seçip diğer alanları çıkartmayı sağlar.

Seçim yapılırken o an klavyede bulunan **CAPS LOCK** tuşu açık ise fare işaretçisi kement yerine kementin kapladığı alan kadar olan bir daireye dönüşecektir.

Kement araçlarından biri seçili iken klavyeden **ALT** tuşuna basılarak diğer bir kement aracına geçiş yapılabilir.



Kement Aracı, serbest seçimler yapmak için uygundur.

Araç Panelinde bulunan Kement Aracı ile seçim yapabilmek için resimde seçim yapılacak alandaki yere tıklamak gerekir. Elinizi kaldırmadan

fareyi sürükleyerek seçim yapılacak yerin kenarından devam edilir. Seçme işlemini bitirmek için ilk tıkladığımız yere gidip fare işaretçisindeki yuvarlak simgeyi gördükten sonra aynı yere tıklamak gerekir. Tıklandıktan sonra seçim işleminin tamamlandığı görülür.

Çokgen Kement Aracı, düzgün köşeli şekil seçimler yapabilmek için uygun kement seçeneğidir.



Çokgen Kement Aracı ile seçim yapılırken klavyeden **SHIFT** tuşu basılı tutulursa kaydırma yapmamıza izin vermez ve daha düzgün seçimler yapılmasını sağlar.

Araç Panelinde bulunan Çokgen Kement Aracı ile seçim yapabilmek için resimde seçim yapılacak alandaki yere tıklamak gerekir. Çizilecek çokgenin her köşesi için bir kere fareyle tıklanılır. Seçme işlemini bitirmek için ilk tıklanan yere gidip fare işaretçisindeki yuvarlak simgeyi gördükten sonra aynı yere tıklamak gerekir. Tıklandıktan sonra seçim işleminin tamamlandığı görülür. Manyetik Kement Aracı, resimde fare ile sürüklemeye işlemi yapılırken renkleri otomatik hizalayarak seçer. Renkleri tanıdığı için kullanıcıya hızlı bir şekilde işlem yapma kolaylığı sağlar.

Araç Panelinde bulunan Manyetik Kement Aracı ile seçim yapabilmek için resimde seçim yapılacak alandaki yere tıklamak gerekir. Fareyi sürükleyerek seçim yapılacak yerin kenarından devam edilir. Fareyi sürükleme işlemi devam ederken otomatik olarak geçilen yerlere noktalar koyar. Eğer geçmek istenilen yerde nokta koymazsa ve seçim zorlanırsa fareyle tıklayarak nokta koyulabilir. Seçme işlemini bitirmek için ilk tıklanılan yere gidip fare işaretçisindeki yuvarlak simgeyi gördükten sonra aynı yere tıklamak gerekir. Tıklandıktan sonra seçim işleminin tamamlandığı görülür. Seçim işlemi yapılırken yanlış oluşan bir noktayı silip tekrar seçmek için silme tuşları kullanılır. İstenilen noktaları sondan başa doğru silerek tekrar çizime devam edilebilir.

Seçme işleminin düzgün olduğu görülürse en baştaki tıklanılan noktaya gidip tıklamak yerine klavyeden **ENTER** tuşuna basılarak da seçme işlemi tamamlanabilir.

Arka Plan Silgisi Aracı Kullanmak

Arka Plan Silgisi Aracı ile seçim dışında kalan alan kolay silinebilir. Arka Plan Silgi Aracını kullanmak için önce alan seçilir. Araçlar Panelinde bulunan Arka Plan Silgisi Aracı tıklanır veya klavyeden **E** harfine basılır. Eğer Araçlar Panelinde bu araç görünmüyorsa Silgi Aracına basılı tutulur ya da

yanındaki küçük üçgen simge tıklanır. Arka Plan Silgisi Aracı seçildikten sonra seçim alanının dışındaki bölüm fırçayla boyanır ve Arka Plan silinir.



Seçimleri Kaydetmek

Resim dosyasında yapılan seçim kaydedilebilir ve daha sonra tekrar kullanılabilir.

Seçim yöntemlerinden herhangi biri kullanıldıktan sonra Menü Çubuğunda bulunan **Seç** başlığından **Seçimi Kaydet** seçeneği tıklanarak seçim kaydedilir. Kaydedilen seçim Araç paletinde bulunan kanallar paletinde saklanır. Kanallar Paleti aktif değilse Menü çubuğunda bulunan **Pencere** başlığındaki **Kanallar** seçeneği aktif edilebilir.

BÖLÜM

5

Katmanlar

Katmanları Anlamak

Katmanları Oluşturmak

Katmanlar Panelinde Çalışmak

Katmanları Kilitlemek

Birden Fazla Katman ile Çalışmak

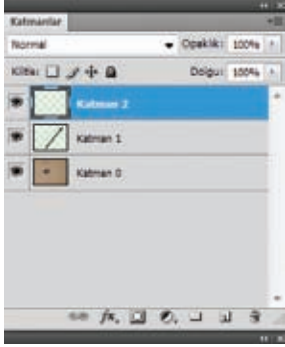
Katmanları Bağlamak ve Düzleştirmek

Bir Şekil Katmanı Eklemek

Basit Katman Maskelemek

Katman Karıştırma Modları ve Opaklık Kullanmak

Katman, üzerinde çalıştığınız resim dosyalarınızın içindeki çizim, resim ve yazı gibi nesneleri ayrı ayrı barındıran öğelere verilen isimdir. Katmanlar



aynı zamanda bu nesnelerin yığın sıralamasını da belirler.

Yani katman sıralamasında en üstte olan resim dosyanızda diğer nesnelerin üzerinde görünecektir.

Katman Panelinde

bulunan göz simgesini kullanarak katmanları gizleyebilir veya görünür hale getirilebilirsiniz. Katman Panelini açmak için Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** Başlığından **Katmanlar** seçeneği aktif hale getirilir ya da klavyeden **F7** tuşlanır.

Katmanları Anlamak

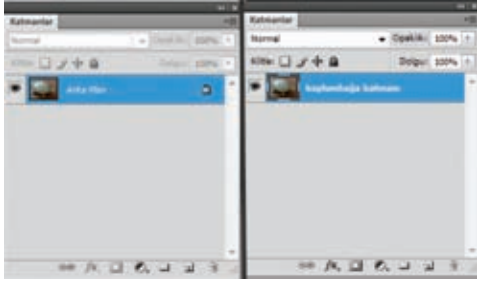
Değişik her bir öğe için farklı bir katman açılabilir. Açılan her katman bir önceki katmanın üstüne yerleşecektir. Belirli bir sırada katmanları yerleştirmek gerekir. Eğer altta kalan katmanda bulunan öğe görülüyor ise alttaki katman, katmanlar panelinde tutup çekilerek üste taşınabilir.

Çizim aynı anda ancak bir katmana yapılabilir. Birden fazla katman seçilmesi de mümkündür. Örneğin katmanları aynı anda taşımak istediğinizde birden fazla katmanı aynı anda seçebilirsiniz.

Katmanları Oluşturmak

Photoshop açıldığında çalışmaya başlanmak üzere Menü Çubuğunda bulunan Dosya başlığı altından Yeni seçeneği seçilir. Ekrana Yeni penceresi açılır. Açılan bu pencerede Arka Plan İçeriği açılır menüsünde Özel seçeneği arka planı beyaz olarak seçmeyi sağlar, Arka Plan Rengi seçeneği Araç Kutusundaki Arka Plan renginde bulunan renk ya da varsayılan Arka Plan rengi olan siyah renk olarak ayarlamayı sağlar, Transparan seçeneği açılan dosyanın arka planını şeffaf olarak ayarlamayı sağlar. Katman Paneline bakıldığında seçilen Arka Plan görünümünde bir adet Arka Plan isimli katman açılır. Bu katman resim dosyasının Arka Planı ile ilgili renkleri ve özellikleri taşıyacaktır. Arka Plan katmanı kilitli olarak gelecektir ve yeni bir öğe ekleneceği zaman otomatik yeni katmana atacaktır. Ayrıca Arka Plan katmanı kilitli olduğu için Arka Plan taşınmaz. Arka plan katmanları özel türde katmanlardır. Bir Arka Plan katmanını normal bir katmana dönüştürmek için üzerine çift tıklanır. Ekrana gelen pencerede Katmana bir

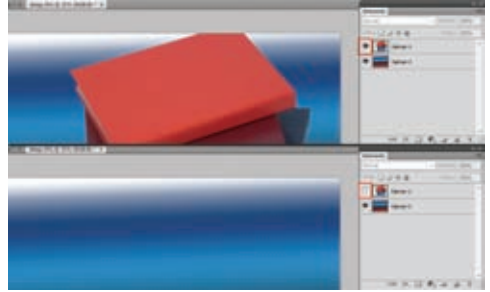
isim girilir. Renk ile ilgili özelliklerde girildikten sonra onaylanır ve Arka Plan katmanının normal katmana dönüştüğü ve kilidinin kalktığı görülür.



Arka Plan için uygun olduğu düşünülen bir katman Arka Plan Katmanı olarak ayarlanabilir. Uygun görülen katman seçildikten sonra Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Yeni** seçeneğine gelinir ve burada **Katmandan Arka Plan** seçeneği seçilir. Katmanın Arka Plan katmanına dönüştüğü görülür. Herhangi bir katmanda seçilen bir görüntü katmana dönüştürülebilir. Önce katmandaki istenen görüntü herhangi bir seçme yöntemiyle seçildikten sonra Menü çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Yeni** seçeneğine gelinir. Buradan **Kopyala Yoluyla Katman** seçeneğine tıklanır ve katmanlar panelinde yeni bir katmana seçilen alanın katman haline geldiği görülür.

Katmanlar Panelinde Çalışmak

Katmanlar Panelinde tüm katmanlar belirli bir sırayla üst üste bir yığın sırasıyla listelenirler. Bu listede öğeler ve özellikler bulunur. Bu katmanlar gizlenebilir ve görünür hale getirilebilir. Bir katmanı gizlemek için yanında bulunan göz simgesine tıklanılır. Göz kaybolunca katmandaki öğelerde gizlenir. Tekrar görünür hale getirmek için aynı yere tıklanır. Göz simgesi görülünce katmandaki öğelerde ekranda görünür hale gelir. Katmanda yapılan bu özellik grupta da kullanılabilir. Grup gizlendiği zaman içerisinde bulunan katmanlardaki tüm görüntülerde gizlenir.



Yeni bir katman açmak için Katmanlar Panelinin altında bulunan **Yeni Katman Oluştur** simgesine bir kez tıklanır. Yeni oluşan katman bir önceki katmanın üstüne yerleşir. Açılan katman şeffaf olarak oluşturulur.

Bir katman silinmek istenilirse katman seçilir ve Katmanlar panelinin altında bulunan çöp kutusu simgesine bir kez tıklanır. Ekrana gelen silme işlemini onaylama penceresine evet dedikten sonra katman silinmiş olur.

Katmanlar Panelinde çok sayıda katman varsa bunlar gruplanabilir. Katmanların gruplanması ile hem ekrandaki karışıklık giderilir hem de aranan bir dosya daha rahat bulunur. Kontrol panelinin altında bulunan **Yeni Bir Grup Oluşturma** simgesine bir kez tıklanır ve grup açılmış olur. O grupta ilgili olan katmanlar sürüklenerek grubun içerisine yerleştirilir. İstenilen sayıda grup açılabilir. Grubun içerisindeki katmanları gizleyebilir veya görünür hale getirebilirsiniz. Grup içerisindeki katmanları görüntüleyebilmek için Grup ismi yanındaki üçgen simgesine tıklanır. Tekrar gizleyebilmek için aynı üçgen simgesine tıklanır. Bir grup silinmek istenirse seçilir ve silme simgesine tıklanılır. Ekrana bir pencere açılır.

Açılan bu pencerede **Grup ve İçeriği** seçilirse grup ve içerisindeki katmanlar direk silinir, **Sadece Grup** seçilirse grup seçilir içerisindeki katmanlar bırakılır ve **iptal** seçilirse silme işleminden vazgeçilir.

Çalışılan katmana isim verilebilir. Katman isimleri otomatik olarak artan sayıda gelir fakat daha anlaşılır olması için katmanların isimleri değiştirilebilir.

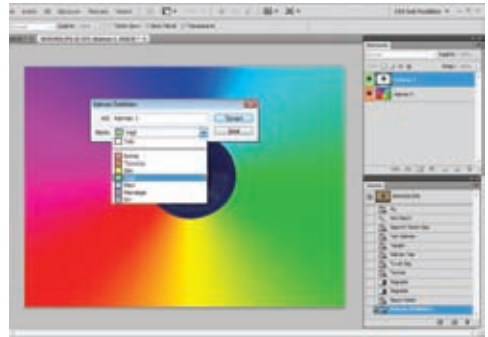
Katman ismini değiştirmek için katman yazısı

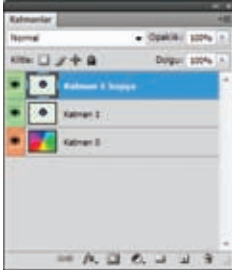
üzerine çift tıklanır ve isim yazılır. İsim yazıldıktan sonra klavyeden **ENTER** tuşu ile onaylanır.



Çalışılan katmanların renkleri değiştirilebilir. Rengi değiştirilmek istenen katmana fare sağ tuşu ile tıklanılır. Ekrana gelen menüden **Katman Özellikleri** seçilir. Açılan pencerede

hem katman ismini hem de rengini değiştirmeye yarayan iki seçenekle karşılaşılır. Diğer katmanların renkleri de aynı yöntemle değiştirilir ve kullanım kolaylığı sağlar. Bu işlem katmanların katmanlar panelinde kolayca algılanmasını sağlar.





Bir katmanı kopyalamak için o katmanı sürükleyip yeni katman açma simgesi üzerine bırakılırsa katmanlar panelinde katman ismi kopya adında yeni bir kopya katman açılacaktır.

Aynı yöntemle grupta kopyalanabilir. Grup kopyalandığında içerisinde bulunan katmanlarda kopyalanır.

Katmanların yerleri değiştirilebilir. Üste çıkarılmak istenen bir katman tutup çekilerek diğer katmanların üstüne taşınabilir. Alta indirilmek istenen bir katmanda yine tutularak diğer katmanların altına sürüklenerek taşınabilir. Katmanlarla ilgili daha fazla işlem yapabilmek ve bu özellikleri görebilmek için sağ üst köşedeki Bağ Menü simgesine tıklanılır.

Katmanları Kilitlemek

Bir katmanlarda çalışırken başka bir katmandaki öğeleri yanlışlıkla bozmamak veya silmemek için o an çalışılmayan katman kilitlenebilir. Katmanın tümü kilitlenebileceği gibi belirli yerleri de kilitlenebilir.

Katmanlar Panelinin üst tarafında bulunan



Kilitli seçeneğinde değişik kitleme simgeleri mevcuttur. Bu simgelerden transparan pikseller ve görüntü pikselleri kilitlenebilir veya konum yada katmanın tümü kilitlenebilir. Kilitli

katmanda işlem yapılmak istendiğinde ekrana uyarı penceresi gelir ve katman kilitli olduğu için işlem yapılamayacağını iletir. Katman kilidini açmak için tekrar katman seçilir ve kilit simgesine tıklanır.

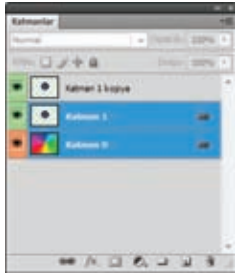
Birden Fazla Katman İle Çalışmak

Kullanılan her bir öğe için farklı katman açılır ise ve resim dosyasında çok fazla öğe ve özellik kullanılıyor ise katmanların sayıları da artacaktır ve bazen bulmak zorlaşır. Bu nedenle Katmanlara isim vermek dışında anlamlı gruplandırmalar yapılabilir. Her bir katman farklı bir gruba geçirildiğinde bulunması kolay olacaktır ve ekrandaki katman kalabalığı giderilecektir.

Katmanları Bağlamak ve Düzleştirmek

Kullanılan her bir öğe için farklı katman açılır. Resim dosyasında çok fazla öğe ve özellik

kullanılıyor ise katmanların sayıları da artacaktır. Katmanların sayılarının artması istenen katmanı bulmayı zorlaştırır. Katmanları birleştirmek için önce birinci katman seçilir. Klavyeden **SHIFT** tuşuna basılı tutularak ikinci katman seçilir. İki katmanda seçili duruma gelir. Katmanlar Panelinin alt kısmında bulunan **Katmanları Bağla** simgesine tıklanır. Bağlanan katmanlar, hemen yanlarındaki zincir simgesinden anlaşılır. Daha sonra çalışılmak istenilen katman seçilir ve işlemlere devam edilir. Bağlanan katmanlar kendi aralarında ayırılır fakat beraber hareket ederler. İstenilen sayıda katman bağlanılabilir. Bağlanan katmanlar tekrar çözülmek istenirse aynı işlem tekrarlanır.



Çok sayıda katman bağlanabilir ve daha sonra çözülebilir. Çok sayıda katmanı birleştirmek yerine düzeltirmekte kullanılabilir fakat görüntü düleştirildikten sonra geri katmanlara ayrılmaz. Düzleştirme yapılırken gereksiz katmanlar atılır ve dosya boyutunda küçülme olur. Düzleştirme işlemini yapmak için herhangi

bir katmanda fare ile sağ tuş tıklanır ve menü seçeneklerinden Görüntüyü Düzleştir seçilir. Görüntüyü Düzleştir seçildikten sonra katmanlar tek Arka Plan katmanına dönecektir.

Bir Şekil Katmanı Ekleme

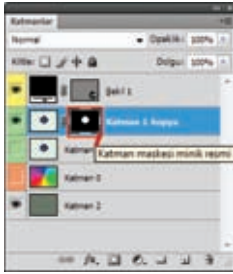


Resim dosyasına bir şekil eklendiğinde otomatik olarak o şekil bir katmana yerleşir. Şekil dışında kopyalanan resim ve metin yazmak içinde otomatik katman açılır. Şekil katmanı diğer katmanlar

gibi katmanlar paneline yerleşir. Sol tarafında ekrana çizilen şeklin renginin ayarlanabileceği katman minik resmi bulunur. Bu minik resme çift tıklanarak şeklin rengi istenilen renkle değiştirilebilir. Minik resmin hemen yanında şeklin nerede bulunduğunu gösteren Vektörel Maske Minik Resmi simgesi bulunur.

Basit Katman Maskelemek

Üzerinde çalışılan katmana maske özelliği uygulanarak sadece katmanın istenilen alanının gösterilmesi sağlanabilir. Katmana maske eklemek için önce katman seçilir. Katmandan



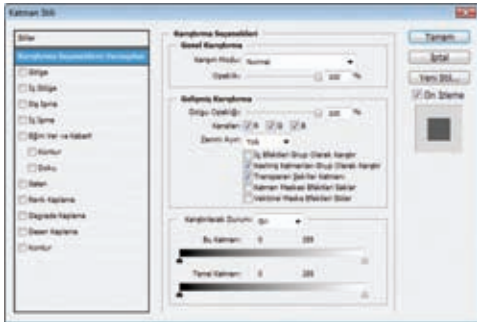
istenilen bölüm seçme araçlarından herhangi biri kullanılarak seçilir. Katman Panelinde alt tarafta bulunan Vektörel Maske Ekle simgesine tıklanır.

Maskelenmiş katmanda zincir yani bağlama

işareti görülüyor ise işlem yapılacak resim ekranda istenilen yere taşınabilir. Eğer bağlama işareti görünmüyorsa veya kapatılırsa maske sabitlenir ve arkadaki resim maskeden bağımsız olarak işlenebilir.

Katman Karıştırma Modları ve Opaklık Kullanmak

Katman Stili ya da Karıştırma Seçenekleri ile



gelişmiş birçok özellik katman için kullanılabilir. Karıştırma seçeneklerini kullanmak için katman seçildikten sonra Katman Panelinin altında bulunan **fx** simgesi tıklanır.

Açılan menüden yapılmak istenen bir stil seçilir.

Eğer birden fazla stil eklenecek ise **Karıştırma Seçenekleri** tıklanır. Karıştırma Seçenekleri

penceresi açılır. Karıştırma seçenekleri menüsünde açılan menüdeki seçeneklerin bulunduğu başlıklar sol tarafta görülür. Yapılmak istenen işlem bu sol taraftaki başlıklardan seçilir. Stiller ayarlandıktan sonra onaylanır. Eklenen tüm stiller katmanların altında efektler olarak isimleri listelenir. Uygulanan efektler gizlenebilir veya görünür hale getirilebilir.

Bu özelliği vermek için katman altında bulunan efekt isminin yanındaki göz işaretine tıklanır. İptal etmek için yine aynı işlem uygulanır.

Gölge başlığı ile katmana gölge verilir. Gölgenin şeffaflığı, açısı, uzaklığı, yayılması, boyutu ayarlanabilir.

İç Gölge başlığı ile katmanın iç kısmına gölge verilir. İç gölgenin şeffaflığı, açısı, uzaklığı, boğulması, boyutu ayarlanabilir.

Dış Işıma başlığı ile katmanın dış kenarına ışık verilir. Dış Işımanın şeffaflığı, yayılması, boyutu ayarlanabilir.

İç Işıma başlığı ile katmanın iç kenarına ışık verilir. İç Işımanın şeffaflığı, boğulması, boyutu

ayarlanabilir.

Eğim Ver ve Kabart başlığı ile eğimli ya da kabartmalı görünüm verilir. Eğim Ver ve Kabartın stili, tekniği, yönü, boyutu, açısı, yüksekliği ayarlanabilir.

Saten başlığı ile satenimsi görünüm verilir. Satenin şeffaflığı, açısı, uzaklığı, boyutu ayarlanabilir.

Renk Kaplama başlığı ile katman seçilen renk ile kaplanır. Renk Kaplamanın rengi, modu ve şeffaflığı ayarlanabilir.

Degrade Kaplama başlığı ile önceden hazırlanmış renk geçişleriyle katman kaplanır. Degrade Kaplamanın modu, şeffaflığı, açısı ayarlanabilir.

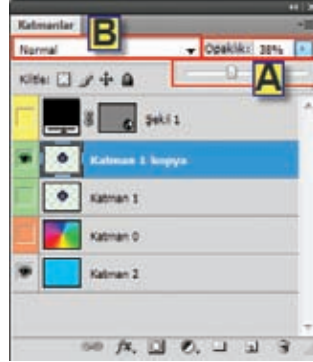
Desen Kaplama başlığı ile önceden hazırlanmış desenler ile resim kaplanır. Desen Kaplamanın modu, şeffaflığı ve deseni ayarlanabilir.

Kontur başlığı ile katmanın kenarına çerçeve verilir. Kontürün boyutu, konumu, modu, şeffaflığı, rengi ayarlanabilir.

A Katmandaki görüntüler şeffaflastırılabilir. Şeffaflastırılma işlemi katman panelinin üst tarafında bulunan **Opaklık** seçeneğinden ayarlanabilir. Şeffaflastırma işlemi yapmak için önce katman seçilir. Seçilen katmanın ne kadar şeffaflaşaacağı Opaklık seçeneğindeki sürgüyü kullanılarak ayarlanabilir. Opaklık seçeneğinin sürgüsü ile opaklık ayarlanır iken aynı zamanda ekranda da görüntünün verdiği değere göre

değiştiği görülür. Şeffaflastırılan katmanın tekrar eski haline gelmesi için Opaklık seçeneği %100 olarak ayarlanır.

B Karışım Modu ile katmanlarda aynı alanda bulunan piksellerin değişik özelliklerle karışması sağlanır. Görüntüye gerçeklik sağlamak için uygun bir seçenektir. Karışım işleminin yapılması için Katman Panelinin sol üst tarafında bulunan açılır menü tıklanır. Bu açılan menüdeki seçenekler tek tek tıklanarak piksellerin karışımı izlenebilir.



BÖLÜM

6

Fotoğraf Düzeni ve Ayarı

Kırpma
Düzleştirmek
Dönüştürmek
Akıllı Nesneler ile Çalışmak
İçeriğe Uygun Ölçek Kullanmak
Histogramları Okumak
Ayar Katmanlarını ve Ayarlamalar Panelini Kullanmak
Tonları ve Düzeyleri Ayarlamak
Katman Maskeleri ile Çalışmak
Yeni Maskeler Panelinde Maskeler Kullanmak
Kırpma ile Önayları Belirlemek
Gölge / Açık Tonlar ile Ayarlama Yapmak
Eğriler ile Ayarlama Yapmak
Ton / Doygunluk ile Ayarlama Yapmak
Titreşim ile Ayarlama Yapmak
Soldurma, Yakma ve Sünger Araçlarını Kullanmak
Keskinleştirmek

Kırpma

Kırpma Aracı, fotoğrafların seçilen bölümlerini alır, seçilmeyen bölümlerin kesilip atılmasını sağlar. Fotoğrafta bulunan gereksiz arka planları silmek için uygun bir araçtır.

Fotoğrafta kırpma işlemi yapmak için Araç Panelinde bulunan **Kırpma Aracı** simgesine tıklanır veya klavyeden **C** harfine basılır. Fare işaretçisinin kırpma simgesine dönüştüğü görülür. Fotoğrafta seçilmek istenen bölüm kırpma aracıyla basıp sürüklenerek bir dörtgen içerisine alınır. Eğer bir yer fazla ya da eksik seçilirse dörtgenin kenarlarındaki küçük karelerden çekerek alan genişletilebilir ya da daraltılabilir. Küçük karelerin biraz dışına fare ile gelinirse döndürme okları çıkar ve seçili alandan kesilecek bölüm döndürülebilir. Seçim dışında kalan alanların siyahlaştığı görülür. Bu renk isteğe göre değiştirilebilir. Bu siyah alanlar atılacak alanlardır. Son olarak işlemi onaylamak



için **ENTER** tuşuna basılır ve siyah alanların atıldığı, seçilen alanın ekranda kaldığı görülür.

Bir başka kırpma yöntemi de herhangi bir seçim yöntemiyle seçim yapıldıktan sonra Menü Çubuğunda bulunan **Görüntü** başlığından **Kırp** seçeneğine tıklamaktır.

Düzleştirme

Fotoğrafta kırpma işlemiyle beraber düzleştirme işlemi de yapılabilir. Düzleştirme eğik bir resmin kırpılırken eğikliğinin düzeltilmesini sağlar. Fotoğrafta düzleştirme işlemi yapabilmek için önce fotoğraftan alan seçilir. Alan seçildikten sonra Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığından **Otomatikleştir** seçeneğine gelinir. Açılan menüden **Fotoğrafları Kırp ve Düzleştir** seçeneği seçilir.

Dönüştürmek

Fotoğraflar önceden hazırlanmış şablonlar ile 3 boyutlu şekillere dönüştürülebilir.

Fotoğrafi 3 boyutlu şekle dönüştürmek için Menü Çubuğunda bulunan **3B** başlığından **Katmandan Yeni Şekil** seçeneği seçilir. **Katmandan Yeni Şekil** seçeneği içerisinde birçok hazır format bulunur. Fotoğrafınızı koni, küp, silindirik, kalın halka, şapka, piramit, halka, soda kutusu, küre, küresel panorama veya şarap şişesi şekline dönüştürebilirsiniz.



Fotoğrafta seçilen herhangi bir bölümün seçimi dönüştürülebilir.

Seçimi dönüştürmek için önce fotoğraftan alan seçilir. Alan seçildikten sonra Menü Çubuğunda bulunan **Seç** başlığından **Seçimi Dönüştür** seçeneğine tıklanır. Ekrana ayarlanabilir seçim dörtgeni gelir. Bu dörtgenin kenarlarındaki kareleri çekerek veya döndürerek seçim alanı değiştirilir. Klavyeden **ENTER** tuşuna basarak seçim onaylanır.



Akıllı Nesneler ile Çalışmak

Akıllı nesneler katmanların birleştirilmesi işlemine benzerlik gösterir ancak birleştirilen bu katmanlar istenildiği zaman birbirinden ayrılabilir ve kolay bir şekilde değiştirilebilir.

Akıllı Nesne oluşturmak için Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Akıllı Nesneler** seçeneğinden **Akıllı Nesneye Dönüştür** tıklanır. Katmanlar Paneline bakıldığında Katmandaki görüntünün minik resminin yanına akıllı nesne simgesi eklendiği görülür. Dosya kaydedilir. Akıllı Nesneyi kullanmak için Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığından **Akıllı Nesne Olarak Aç** tıklanır ve açılır.

Akıllı Nesnelerin içeriği düzenlenebilir. Akıllı Nesnelerin içeriğinin düzenlenmesi için Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Akıllı Nesneler** seçilir ve açılan menüden **İçeriği Düzenle** tıklanır. Gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra kaydedilir.

Akıllı Nesnelerin içeriği değiştirilebilir. Akıllı Nesne açıldıktan sonra içeriği güncellenir ve tekrar kaydedilir. Bir akıllı nesnenin değiştirilmesinden sonra bu akıllı nesnenin kullanıldığı tüm alanlar otomatik olarak değiştirilir.

Akıllı Nesne dışa aktarılabilir. Akıllı Nesneyi dışarı aktarmak için Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **İçeriği Dışa Aktar** seçeneği tıklanır.

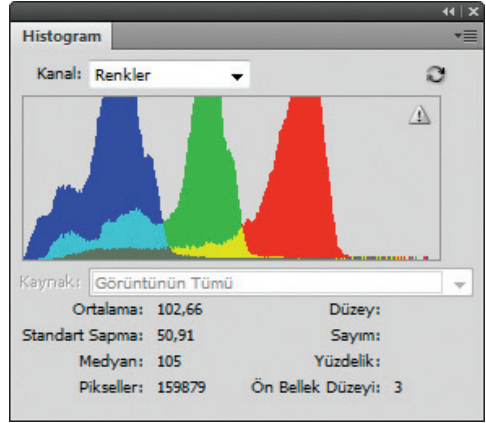
Akıllı Nesne kendi formatında kaydedilir. Akıllı Nesne katmana dönüştürülebilir. Akıllı nesneyi katmana dönüştürmek için Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Akıllı Nesneler** seçeneği seçilir ve **Rasterleştir** tıklanır.

İçeriğe Uygun Ölçek Kullanmak

Bir resim dosyasını bir içeriğinin içerisinde kullanmak istediğinizde yeniden boyutlandırmanız gerekebilir. Resimlerin orantısız olarak boyutlandırılması resimleri deforme eder. Resimleri orantısız olarak boyutlandırırken içeriği korumak istiyorsanız İçeriğe Uygun Boyutunu Değiştirmek seçeneğini kullanabilirsiniz. Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığından **İçeriğe Uygun Ölçek** seçeneği tıklanır.

Histogramları Okumak

Histogram renkleri ve tonları incelemeyi sağlayan grafiklerdir. Histogram paneli kullanarak resim içerisindeki koyu renklerin, orta tonlu renklerle ve açık renklerin dağılımını gözlemleyebilirsiniz. Histogram Paneli ekranda değilse Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Histogram** seçeneğine tıklanır. Histogram penceresinin görünümü ayarlanabilir. Histogram panelinin sağ üst köşesinde bulunan Bağ Menüden bir görünüm şekli seçilir. **Kompakt**



Görünüm seçeneğinde ekranda sadece grafik görünecektir. **Genişletilmiş Görünüm** seçeneğinde özellikler hakkındaki bilgilerde ekrana gelir. **Tüm Kanallar Görünümü** seçeneğinde Kırmızı, Yeşil ve Mavi rengin histogramları da ekrana gelir. Histogram Panelinde Kanal seçeneğinden kanal görüntüleri de incelenebilir. RGB, Kırmızı, Yeşil, Mavi, Renk Parlaklığı ve Renkler olarak menü seçenekleri vardır.

Ayar Katmanlarını ve Ayarlamalar Panelini Kullanmak

Ayarlamalar Paneli, renk, stil ve ton hazır ve benzeri ayarlarının bulunduğu panelidir.



menüleri bulunur. Parlaklık / Kontrast, Düzeyler, Eğriler, Pozlama, Titreşim, Ton / Doygunluk, Renk Dengesi, Siyah / Beyaz, Fotoğraf Filtresi, Kanal Karıştırıcı, Ters Çevir, Posterleştir, Eşik, Degrade Eşleme, Seçmeli Renk simgelerinin içerisinde birçok ayar bulunur. Bir simgeye tıklanıldığında onunla ilgili panele geçilir. Ayarlama yapılırken aynı zamanda dökümanda ayar izlenebilir. Çalışılan ayardan çıkıp tekrar Ayarlamalar ana paneline dönmek için Ayar Listesine geri dönmeyi sağlayan ok simgesine tıklanır.

Resim dökümanına uygulanan her ayarlama için katman paneline bir ayar katmanı otomatik eklenir. Her biri kendi isminde üst üste listelenir. Ayar katmanında değişiklik yapılmak istenirse ayar katmanındaki minik resmine tıklanabilir. Minik

Ayarlamalar paneli ekranda değilse Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından

Ayarlamalar

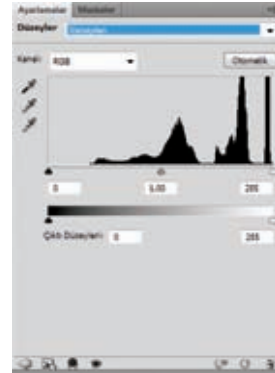
seçeneği seçilerek ekrana getirilir.

Ayarlamalar Panelinde yukarıda seçeneklerin

simgeleri aşağıda

resim tıklanıldığında ayar panelinde o ayarla ilgili olan seçenekler görünür ve değiştirmeye olanak sağlar.

Tonları ve Düzeyleri Ayarlamak



Düzeyler paneli ile gölgeler, orta tonlar ve vurgular ayarlanabilir, otomatik renk düzenlemeleri yapılabilir.

Düzeyler panelini kullanmak için

Ayarlamalar

Panelinden

Düzeyler simgesine tıklanır. Açılan

pencereden farklı tonlardaki düzeyler seçilebilir ve kanalla ayarlanabilir. Yapılan değişiklikler önizlemeden izlenebilir.

Katman Maskeleri ile Çalışmak

Üzerinde çalışılan katmana maske özelliği uygulanarak i katmanın sadece belirli bir alanının görüntülenmesi sağlanabilir. Katmana maske eklemek için önce katman seçilir. Katmandan istenilen bölüm seçme araçlarından herhangi biri

kullanılarak seçilir. Katman Panelinde alt tarafta bulunan Vektörel Maske Ekle simgesine tıklanır. Maskelenmiş katmanda zincir yani bağlama işareti görünüyor ise işlem yapılacak resim ekranda istenilen yere taşınabilir. Eğer bağlama işareti görünmüyor ise veya kapatılırsa maske sabitlenir ve arkadaki resim maskeden bağımsız olarak işlenebilir, taşınabilir.

Yeni Maskeler Panelinde Maskeler Kullanmak

Resim dosyasında maske işlemleri yapılacak ise Maskeler Paneli kullanılır. Maskeler Panelini ekrana getirmek için Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Maskeler** seçilir.



Resim dosyasından herhangi bir seçim aracı ile seçim yapıldıktan sonra Maskeler Panelinde bulunan maske ekleme simgelerinden maske eklenir.

Yoğunluk sürgü menüsü ile maskeli alan dışındaki görüntünün görünürlüğü ayarlanır. **Geçiş Yumuşatma** sürgü menüsü ile maske kenarları daha yumuşak geçişli görünür. **Maske Kenarı** butonu ile maskenin kenar ayarlamaları ayrı bir pencerede yapılır. **Renk Aralığı** butonu ile maskede renk değişimleri yapılabilir.

Ters Çevir butonu ile seçilen alanın dışında bulunan alan seçilir.

Maskeden Seçimi Yükle simgesi ile üzerinde çalışılan maskenin alanı seçilebilir.

Maskeyi Uygula simgesi ile yapılan tüm maske işlemleri onaylanır.

Maskeyi Devre Dışı Bırak / Etkinleştir simgesi ile maskeden vazgeçilebilir veya tekrar kullanılabilir hale getirilebilir.

Sil simgesi ile maske silinebilir.

Kırmak için Önayları Belirlemek

Resim dosyasındaki görüntüye göre gereksiz yerler Kırpma Aracı ile seçilir ve kırılarak atılır. Kırpma işlemi sınırlandırılabilir. Belirlenen değer ve birimleri dışına çıkmaması sağlanabilir.

Kırpma Aracında sınırlandırma işlemi yapmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Kırpma Aracı** fare ile tıklanır veya klavyeden **C** harfi tuşlanır.
- 2 Seçenekler Çubuğuna Kırpma Aracının seçenekleri yerleşir.

3 Genişlik ve Yükseklik değer kutusuna kırpma işleminin geçerli olacağı alan kadar değer yazılır. Genişlik ve Yükseklik değer kutularının ortasında bulunan **Takas** simgesi vasıtası ile Genişlik ve Yükseklik değerleri yer değiştirebilir. Son olarak görüntü üzerinde basıp sürüklenir ve verilen değerde kırpma işlemi yapılır.

Gölge / Açık Tonlar ile Ayarlama Yapmak

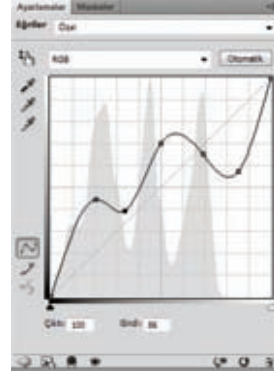
Resim dosyasındaki piksellerin açıklştırılması yada koyulaştırılması işlemleri için kullanılır.

Gölge / Açık Tonlar ayarlarını yapmak için Menü Çubuğunda bulunan **Görüntü** başlığından **Ayarlamalar** seçeneğindeki **Gölge / Açık Tonlar** simgesi tıklanır. Miktar sürğü menüleri ile beraber hem gölgeler hem de açık tonlar isteğe göre ayarlanabilir.

Eğriler ile Ayarlama Yapmak

Eğriler, fotoğrafın renklerini bir eğri yardımı ile ayarlamayı sağlar. **Ayarlamalar** Panelinden **Eğriler** seçeneği seçilerek ilgili seçeneklere ulaşılır. Bu menüde eğri modları, kanallar, eğrilerle çalışabileceğimiz alanlar ve birçok seçenek bulunur.

Ton / Doygunluk ile Ayarlamak



Ton / Doygunluk görüntünün renk tonlarını değiştirmek için kullanılır. **Ayarlamalar** Panelinde bulunan **Ton / Doygunluk** simgesine tıklanarak ilgili seçeneklere ulaşılır. Bu pencerede ton doygunluk, açıklık ve sadece belli renk tonlarını artırma azaltma gibi seçeneklerde bulunur.

Titreşim ile Ayarlamak

Titreşim rengin doygunluğunun her piksel için farklı farklı uygulanarak dengeli bir şekilde değiştirmek için kullanılır. **Ayarlamalar** Panelinde bulunan **Titreşim** simgesine tıklanarak ilgili seçeneklere ulaşılır. Bu pencerede titreşim ve doygunluk seçenekleri bulunur.

Soldurma, Yakma ve Sünger Araçlarını Kullanmak

Araç Panelinde bulunan **Soldurma Aracı**, fotoğraftaki görüntüyü soldurarak daha açık

renklerde görünmesini sağlar.

Araç Panelinde bulunan **Yakma Aracı**, fotoğraftaki görüntüyü yakarak daha koyu renklerde görünmesini sağlar.



Araç Panelinde bulunan **Sünger Aracı**, fotoğraftaki görüntünün renk doygunluğunu ayarlamayı sağlar.



Araç Panelinden Soldurma, Yakma veya Sünger Aracı seçildikten sonra resimde istenilen bölgelere fare ile sürülerek uygulanır. Otomatik değildir. Kullanıcı uygun olduğuna karar verene kadar uygulayabilir.

Keskinleştirmek

Araç Panelinde bulunan **Keskinleştirme Aracı**, fotoğraftaki renklerin daha sertleşmesini , çevre piksellerden daha kolayca algılanmasını sağlar.



Araç Panelinden Keskinlik Aracı seçildikten sonra resimde istenilen bölgelere fare ile sürülerek uygulanır. Otomatik değildir. Kullanıcı uygun olduğuna karar verene kadar uygulayabilir.

BÖLÜM

7

Fotoğraf Rötuşlamak

Nokta Düzeltme Fırçası Aracını Kullanmak

Düzeltme Fırçası Aracını Kullanmak

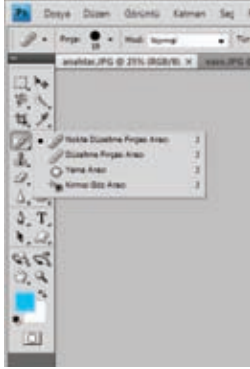
Yama Aracı Kullanmak

Klonlama Damga Aracını Kullanmak

Kırmızı Göz Kaldırma Aracını Kullanmak

Fotoğraflarda bulunan lekeler, kırmızı göz, renk ve görüntü bozulmaları gibi kusurlar leke kapatılarak, görüntü düzeltilerek, yamalanarak veya renkler kaynaştırılarak rötuşlanabilir.

Nokta Düzeltme Fırçası Aracını Kullanmak



Nokta Düzeltme Fırçası Aracı, fotoğrafta bulunan lekeleri kapatmayı sağlar. Düzeltilecek noktayı çevresindeki düzgün renkler ile otomatik kaynaştırarak lekeyi ortadan kaldırır.

Nokta Düzeltme Fırçası Aracını kullanmak için:

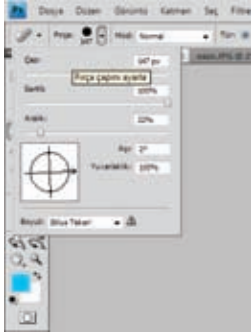
- 1 Araç Panelinde bulunan **Nokta Düzeltme Fırçası Aracı** tıklanır veya klavyeden **J** harfine basılır. Fare işaretçisinin değıştiği görülür.
- 2 Fotoğraftaki lekeli alana fare ile tıklanır. Otomatik olarak düzgün renklerle lekeli alan kaynaşır ve leke yok olur.



Nokta Düzeltme Fırçası Aracını daha rahat kullanmak için fırça ucunun boyutunu değıştirebilirsiniz. Fırçanın ucu küçük lekeler için küçültülebilir veya geniş alanlarda kolay leke kapatmak için büyütülebilir.

Fırça ucunu değıştirmek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Nokta Düzeltme Fırçası Aracı** tıklanır veya klavyeden **J** harfine basılır. Fare işaretçisinin değıştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğu Nokta Düzeltme Fırçası Aracının seçeneklerini gösterir. Seçenekler Çubuğundan **Fırça** seçeneği tıklanır. **Çap** sürgü seçeneği değıştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna piksel cinsinden değeri yazılarak fırçanın boyutu ayarlanır. **Sertlik** sürgü seçeneği değıştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna yüzde cinsinden değeri yazılarak fırçanın sertliği ayarlanır. **Aralık** sürgü seçeneği değıştirilerek veya yanında



bulunan değer kutusuna yüzde cinsinden değer yazılarak fırça aralıkları ayarlanır. Bu seçeneğin altında Fırça açısı ve yuvarlaklığını gösteren ön izleme bulunur. **Açı** değer kutusuna derece cinsinden

fırçanın yöneleceği yön yazılır.

Yuvarlaklık değer kutusuna yüzde cinsinden fırçanın yuvarlaklığı yazılır.

Düzeltilme Fırçası Aracını Kullanmak



Düzeltilme Fırçası Aracı, fotoğrafta bulunan lekeleri otomatik olarak değil, belirlediğiniz alanlar kaynak olarak kullanılıp kopyalayarak kapatmayı sağlar.

Düzeltilme Fırçası Aracını kullanmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Düzeltilme Fırçası Aracı** tıklanır veya klavyeden **J** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Resim dosyasında bulunan istenilen alan görüntüsü klavyeden **ALT** tuşuna basılı tutarak hafızaya alınır.
- 3 Fotoğraftaki lekeli alan fare ile sürülerek boyanır. Düzgün renklerle lekeli alan kapatılır ve leke yok olur.



Düzeltilme Fırçası Aracını daha rahat kullanmak için fırça ucunun boyutunu değiştirebilirsiniz. Fırçanın ucu küçük lekeler için küçültülebilir veya geniş alanlarda kolay leke kapatmak için büyültülebilir.

Fırça ucunu değiştirmek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Düzeltilme Fırçası Aracı** tıklanır veya klavyeden **J** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğu Düzeltilme Fırçası

Aracının seçeneklerini gösterir. Seçenekler Çubuğundan **Fırça** Seçeneği tıklanır.

Çap sürgü seçeneği değiştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna piksel cinsinden değeri yazılarak fırçanın boyutu ayarlanır.

Sertlik sürgü seçeneği değiştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna yüzde cinsinden değeri yazılarak fırçanın sertliği ayarlanır.

Aralık sürgü seçeneği değiştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna yüzde cinsinden değeri yazılarak fırça aralıkları ayarlanır.

Bu seçeneğin altında Fırça açısı ve yuvarlaklığını gösteren ön izleme bulunur.

Açı değer kutusuna derece cinsinden fırçanın yöneleceği yön yazılır.

Yuvarlaklık değer kutusuna yüzde cinsinden fırçanın yuvarlaklığı yazılır.



Yama Aracı Kullanmak

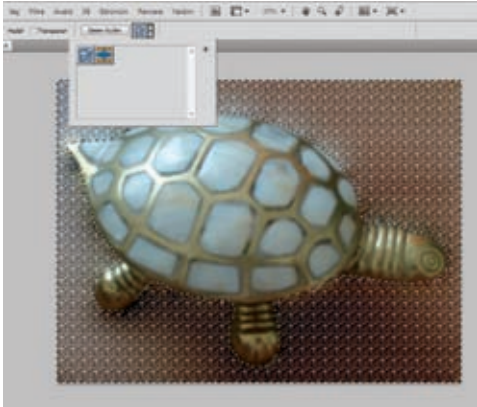
Yama Aracı, resim dosyasında bozuk olan görüntüyü resim üzerinde seçilen bir seçim alanından kopyalanan pikseller ile kaynaştırarak hataları gidermeyi sağlar.

Yama Aracını kullanmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan Nokta Düzeltme Fırçası Aracı tıklanır veya klavyeden **J** harfine basılır. Nokta Düzeltme Fırçası Aracına basılı tutulur ve açılan seçeneklerden Yama Aracı seçilir veya aynı işlemin diğer yöntemi olan Nokta Düzeltme Fırçası Aracı yanında bulunan küçük üçgene basılır ve gelen menüden Yama Aracı seçilir. Bu alandan hangi seçeneğin seçileceği iş akışınıza göre farklılık gösterebilir. Fare İşaretçisinin yama simgesi olarak değiştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğuna Yama Aracı ile ilgili olan seçenekler gelir. Yamalanacak alanın tanıtılması için Seçenekler Çubuğunda bulunan **Kaynak** veya **Hedef** seçeneği seçilir. Fotoğrafta bulunan düzgün alanı yamalamak için fareyle basılı tutulup başlangıç noktasından sürükleyerek alan çevrilir ve tekrar başlangıç noktasına tıklanarak düzgün alan belirlenmiş olur.
- 3 Belirlenmiş olduğunuz alanı sürükleyerek yama işlemini tamamlayabilirsiniz. Üst üste gelen görüntüler kaynaşır ve fotoğraf yamalanmış olur.



Yama Aracı ile fotoğrafa desende yamalanabilir.



Yama Aracı kullanarak fotoğrafa desen yamalamak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan Nokta Düzeltme Fırçası Aracı tıklanır veya klavyeden J harfine basılır. Nokta Düzeltme Fırçası Aracına basılı tutulur ve açılan seçeneklerden Yama Aracı seçilir veya aynı işlemin diğer yöntemi olan Nokta Düzeltme Fırçası Aracı yanında bulunan küçük üçgene basılır ve gelen menüden Yama Aracı seçilir. Fare İşaretçisinin yama simgesi olarak değiştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğuna Yama Aracı ile ilgili olan seçenekler gelir. Desen yamalanacak alanın tanıtılması için Seçenekler Çubuğunda bulunan Hedef seçeneği seçilir. Fotoğrafta bulunan alanda desen yamalamak için fareyle basılı tutulup başlangıç noktasından sürükleyerek alan çevrilir ve tekrar başlangıç noktasına tıklanarak alan belirlenmiş olur.
- 3 Seçenekler Çubuğundan **Desen Seçicisi** tıklanır. Desen Seçicisinden istenilen desen tıklanır. Desen seçildikten sonra hemen yanında bulunan Desen Kullan butonuna tıklanır. Seçilen hedef alan desene kaynaşır.

Klonlama Damga Aracını Kullanmak



Klonlama Damga Aracı, resim dosyasında istenilen bir görüntüyü başka bir alana kopyalayarak çoğaltmayı veya üst üste boyayarak hataları gizlemeyi sağlar. İstenilen görüntüyü hafızasına alır ve resmin başka bir alanına boyanarak

uygulanır. Klonlama Damga Aracı diğer açık dosyalara da uygulanabilir. Klonlama Damga Aracı uygulanır iken aynı katman üzerinde veya ayrı katmanlarda da çalışılabilir.

Klonlama Damga Aracını kullanmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Klonlama Damga Aracı** tıklanır veya klavyeden **S** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Resim dosyasında bulunan istenilen alan görüntüsü klavyeden **ALT** tuşuna basılı tutarak ve fareyle ilgili alana sürülerek hafızaya alınır.
- 3 Hafızaya alma işlemi tamamlandıktan sonra

kopyalama yapılacak alan fareyle sürülerek boyanması sağlanır. Yeterli derecede boyandıktan sonra işlem tamamlanmış olur.

Klonlama Damga Aracını hafızaya alma veya boyanma işleminde daha rahat kullanmak için fırça ucunun boyutunu değiştirebilirsiniz. Fırçanın ucu küçük alanlarda detaylı çalışmak için küçültülebilir veya geniş alanlarda kolay boyama için büyütülebilir.



Fırça ucunu değiştirmek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Klonlama Damga Aracı** tıklanır veya klavyeden **S** harfine basılır. Fare imlecinin değiştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğu Klonlama Damga Aracının seçeneklerini gösterir. Seçenekler Çubuğundan **Fırça** Seçeneği tıklanır.
- 3 İstenilen fırça ayarları belirlendikten sonra pikselleri kopyalamak için boyama işlemine başlanır.

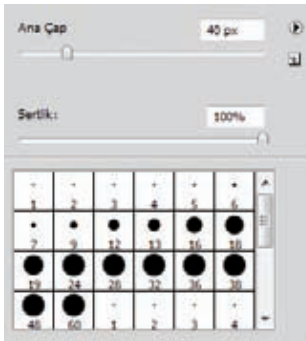
Ana Çap sürgü seçeneği değiştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna piksel cinsinden değeri

yazılarak fırçanın boyutu ayarlanır.

Sertlik sürgü seçeneği değiştirilerek veya yanında bulunan değer kutusuna yüzde cinsinden değer yazılarak fırçanın sertliği ayarlanır.

Fırça Ucu seçeneklerinden görüntü üzerinde çalışmak için uygun olan seçilir. Fırça penceresinde seçilen bu ayarlar daha sonra da kullanmak üzere kaydedilebilir. Fırça penceresinin sağ üst tarafında bulunan Hazır Ayar Oluşturma simgesine tıklanır. Ekran açılan Fırça Adı penceresinde Ad kutusuna fırçaya verilmek istenen isim yazılır. Onayladıktan sonra Fırça Ucu Şekli bölümünde fırçaların en sonuna yerleşir. Silinmek istenirse üzerinde fareyle sağ tuşa tıklanır ve Fırça Sil seçilir.

Kırmızı Göz Kaldırma Aracını Kullanmak



Kırmızı Göz Aracı, flaşlı fotoğraf makinesi ile çekilen fotoğraflarda gözlerde oluşan kırmızılık kusurunu kaldırmayı sağlar.

Kırmızı Göz Aracını kullanmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan Nokta Düzeltme Fırçası Aracı tıklanır veya klavyeden J harfine basılır. Nokta Düzeltme Fırçası Aracına basılı tutulur ve açılan seçeneklerden **Kırmızı Göz Aracı** seçilir veya aynı işlemin diğer yöntemi olan Nokta Düzeltme Fırçası Aracı yanında bulunan küçük üçgene basılır ve gelen menüden Kırmızı Göz Aracı seçilir. Fare İşaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğuna Kırmızı Göz Aracıyla ilgili seçenekler gelir. Göz Bebeği Boyutu sürgülü seçeneğini fareyle değiştirerek gözde uygulanacak alan yüzde oranında büyütülür veya küçültülür. Koyulaştırma Miktarı sürgülü seçeneğini fare ile değiştirerek uygulanacak renk yoğunluğu ayarlanır.
- 3 Fotoğrafta gözde bulunan kırmızılık kusurlu bölgeye fareyle tıklanır.

BÖLÜM

8

Boyamak

Fırçalar Panelini Kullanmak

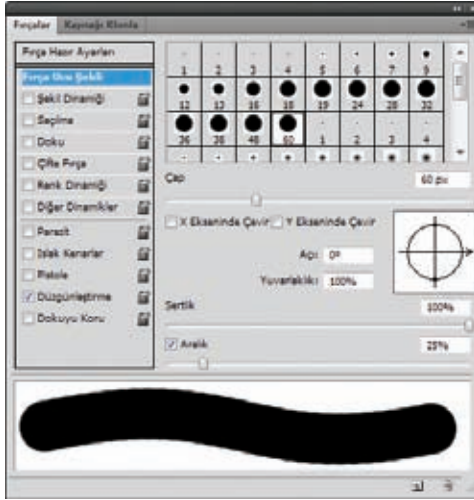
Renk ile Doldurmak

Renk Değiştirmek

Degrade Renkleri Kullanmak

Fırçalar Panelini Kullanmak

Fırçalar Paneli, boyama işlemi yaparken fırçanın özelliklerini kolayca ayarlayabilmeyi sağlar.



Fırça Paneli ekranda görünmüyorsa Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Fırçalar** seçilir veya klavyeden **F5** tuşuna basılır. Ekrana Fırçalar Paneli açılır. Fırçalar Panelinde Fırça Ucu şekilleri, boyutları ve çizirken kullanılacak ayarlar bulunur.

Fırça panelinde sol tarafta bulunan başlıklarda Fırça Ucu Şekli seçeneği fırçanın çapını, yönünü,

açısını, yuvarlaklığını, sertliğini ve darbe aralıklarını değiştirmeyi sağlar.

Çap sürgülü seçeneği ile piksel değerinde fırçanın boyutu ayarlanır. Yanında bulunan değer kutusundan piksel değeri el ile de girilebilir.

Fırçanın boyut ayarlamaları yapılırken aynı pencerede en altta bulunan ön izlemeyen de fırçanın boyutu kontrol edilebilir.

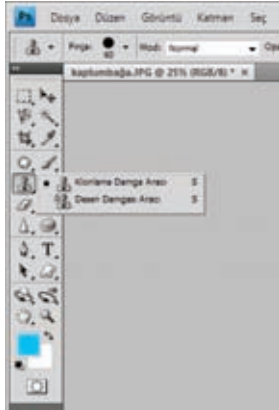
Fırçanın yönü değiştirilebilir. Fırçalar panelinde bulunan X Ekseninde Çevir veya zıt yön olarak Y Ekseninde Çevir seçeneklerini onaylayabilirsiniz. Fırçanın açısı değiştirilebilir. Fırçalar panelinde bulunan Açık seçeneğinden derece cinsinden değer girilerek ayarlanabilir. Hemen sağında bulunan simgedeki açı çubuğu yönü çevrilerek açı yine ayarlanabilir.

Fırçanın ucu yuvarlaklaştırılabilir veya keskinleştirilebilir. Fırçalar panelinde bulunan Yuvarlaklık seçeneğine yüzde cinsinden değer girilerek ayarlanabilir. Hemen sağında bulunan simgedeki siyah noktaları çekerek yuvarlaklık ayarlanabilir.

Fırçanın yumuşaklığı ve sertliği de ayarlanabilir. Fırçalar panelinde bulunan Sertlik sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girilerek ayarlanabilir. Yine aynı pencerede bulunan ön izlemeyen fırçanın sertliğini kontrol edebilirsiniz.

Fırçanın çizim darbelerinin arası açılabilir. Aralık sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girilerek ayarlanabilir. Aralık değeri ne kadar yükseltirse o kadar darbelerin arası açık olur ve düz bir çizgiden çok noktalı bir çizime benzer.

Fırçalar panelinde sol tarafta bulunan başlıklarda Şekil Dinamiği, Saçılma, Doku, Çifte Fırça, Renk Dinamiği, Diğer Dinamikleri Parazit, Islak Kenarlar, Pistole, Düzgünleştirme, Dokuyu Koruması başlıkları ve tıklanıldığında kendilerine ait seçenekleri açılır. Bu başlıklar ile aç, yuvarlaklık, saçılma, doku, ton, doygunluk, parlaklık, safılık, opaklık ve akış değişimleri ayarlanabilir.



Renk ile Doldurmak

Resim dosyasının tamamı veya seçilen bir alan istenilen renkle doldurulabilir.

Boya Kovası Aracı ile renk doldurmak için:

- 1 Bir seçim içerisine doldurma işlemi yapılacak ise önce seçim araçlarından herhangi birini kullanarak alan seçilir.
- 2 Doldurulacak renk Araç Panelinde bulunan Ön Plan Rengine çift tıklanarak seçilir ve onaylanır.
- 3 Araç Panelinden **Boya Kovası Aracı** tıklanır veya klavyeden **G** harfine basılır. Eğer Boya Kovası Aracı Araç Panelinde görünmüyorsa fareyle Degrad Aracına basılı tutularak ya da yanında bulunan küçük üçgene tıklayarak Boya Kovası Aracına ulaşılabilir. Fare işaretçisinin boya kovası simgesine dönüştüğü görülür.
- 4 Seçim yapıldı ise seçimin içerisine yapılmadı ise resim dosyasındaki herhangi bir yere tıklanarak renk doldurulması sağlanır.



Menüden Boya Kovası ile doldurma işlemi yapmak için:

- 1 Seçim araçlarından herhangi birini kullanarak doldurulacak alan seçilir.
- 2 Doldurulacak renk Araç Panelinde bulunan Ön Plan Rengine çift tıklanarak seçilir ve onaylanır.
- 3 Menü Çubuğunda bulunan Düzen başlığından Dolgu seçeneği tıklanır veya klavyeden SHIFT + F5 tuş kombinasyonuna basılır. Ekrana Doldur penceresi açılır. İçerik kullanılabılır menüsünden ön plan, arka plan, desen, siyah, beyaz, gri gibi seçenekler seçilebilir. Opaklık seçeneğinden şeffaflık ayarlanabilir.

Seçilen alan desenle doldurulabilir.

Seçilen alanı desenle doldurmak için:

- 1 Seçim araçlarından herhangi birini kullanarak doldurulacak alan seçilir.
- 2 Doldurulacak renk Araç Panelinde bulunan Ön Plan Rengine çift tıklanarak seçilir ve onaylanır.
- 3 Menü Çubuğunda bulunan Düzen başlığından Dolgu seçeneği tıklanır veya klavyeden SHIFT + F5 tuş kombinasyonuna basılır. Ekrana Doldur penceresi açılır. İçerik kullanılabılır menüsünden desen seçeneğine tıklanır. Hemen altında bulunan Özel Desen

seçeneğinden doldurulmak istenilen desen seçilir ve onaylanır. Ekranda seçilen alan desen ile doldurulmuş olur.

- 4 Seçim işaretinden çıkmak için Menü Çubuğunda bulunan Seç başlığından Seçimi Kaldır seçeneğine tıklanır veya klavyeden CTRL + D tuş kombinasyonuna basılır.

Resim dosyasında görüntülerin çevresine kenarlık olarak renk doldurulabilir.

Seçilen alanın kenarına istenilen kalınlıkta renk doldurmak için:

- 1 Seçim araçlarından herhangi biri kullanılarak alan belirlenir.
- 2 Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığından **Kontur** seçeneğine tıklanır.
- 3 Ekrana gelen Kontur penceresinden rengin

ne kadar kalınlıkta uygulanacağı piksel cinsinden belirlenir. Altında bulunan Renk seçeneğinden doldurulacak kenarlık rengi seçilir. Konum seçeneğinden seçilen alanın içi, ortası veya dışı boyanabilir. Opaklık seçeneğinden de şeffaflık ayarlandıktan sonra onaylanır. Seçilen alana kenarlık doldurulmuş olur.



Renk Değiştirmek

Resim dosyasında bulunan renklerin ton, doygunluk ve açıklığını değiştirerek renklerin değişmesini sağlayabilirsiniz.

Resim dosyasında bulunan renkleri değiştirmek için:

- 1 Rengi değiştirilmek istenilen alan herhangi bir seçme yöntemiyle seçilir.
- 2 Menü çubuğunda bulunan **Görüntü** başlığından **Ayarlamalar** seçeneğinden **Renk Değiştir** tıklanır. Ekrana Renk Değiştir penceresi gelir.
- 3 Fare işaretçisi Damlalık olarak değişir. Damlalık olarak değişen fare ile resimde değiştirilmesi istenen renk tonuna tıklanır. Renk Değiştir penceresinde resmin değişecek renk tonlarının ön izlemesi belirir. Ton, Doymunluk ve Açıklık sürgülü seçeneklerini değiştirerek veya yanlarındaki değer kutularına rakamsal değer yazarak renk değiştirilir ve hemen yanındaki sonuç ön izlemesinden rengin değişecek hali kontrol edilir. Ayarlar uygulandıktan sonra Tamam butonuna tıklanarak onaylanır.
- 4 Seçme işlemi görüntüsünün kaldırılması için Menü Çubuğunda bulunan Seç başlığından Seçimi Kaldır tıklanır veya klavyeden CTRL + D tuş kombinasyonuna basılır ve resmin renk değişimi görülür.



Resim dosyasında bulunan renkleri Renk Değiştirme Aracı ile değiştirmek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan Ön plan rengi değiştirilmek istenen renk olarak ayarlanır.
- 2 Araç Panelinde bulunan Renk Değiştirme Aracı tıklanır veya klavyeden B harfine basılır. Eğer Renk Değiştirme Aracı Araç Panelinde görünmüyorsa Araç Panelinde bulunan Fırça Aracına basılı tutulur veya hemen yanında bulunan küçük üçgen simgesine tıklanarak Renk Değiştirme Aracına ulaşılır.
- 3 Ekranda rengi değiştirilmek istenen yere tıklanır veya fare ile basıp sürükleyerek uygulanır.

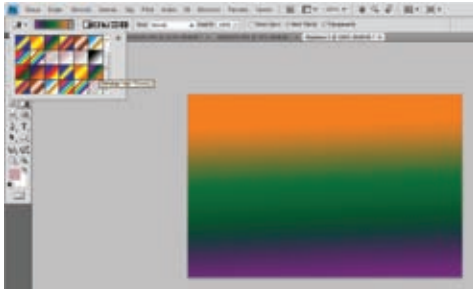


Degrade Renkleri Kullanmak

Degrade'ler hazır derece derece değişen renk geçişlerini içerisinde bulundurur ve yeni renk geçişleri oluşturup kullanmayı sağlar.

Degrade Aracını kullanmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Degrade Aracına** tıklanır veya klavyeden **G** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Seçenekler Çubuğuna Degrade aracı ile ilgili seçenekler gelir. Degrade Seçicisi açılır menüsü açılarak içerisindeki hazır degrade'lerden biri seçilir.
- 3 Ekranda başlamak istenilen noktaya basıp sürüklenerek çekilir. Bırakıldığı zaman tüm dosyanın degrade ile dolduğu görülür.



Tüm dosyanın degrade'den etkilenmesi istenmezse sadece degrade uygulanmak istenen alan seçilir. Seçili alana degrade uygulamak için:

- 1 Herhangi bir seçme yöntemi kullanılarak resim dosyasında degrade uygulanacak alan seçilir.
- 2 Araç Panelinde bulunan Degrade Aracına tıklanır veya klavyeden G harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 3 Seçenekler Çubuğuna Degrade aracı ile ilgili seçenekler gelir. Degrade Seçicisi açılır menüsü açılarak içerisindeki hazır degrade'lerden biri seçilir.
- 4 Seçili alanda basıp sürüklenerek çekilir. Bırakıldığı zaman seçili alanın degrade ile dolduğu görülür.

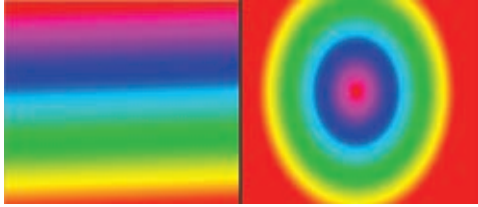


Seçenekler Çubuğunda Doğrusal Degrade, Radyal Degrade, Açılı Degrade, Yansımış Degrade ve

Baklava Degradе olmak üzere degradе'lerin değışik uygulamaları mevcuttur.

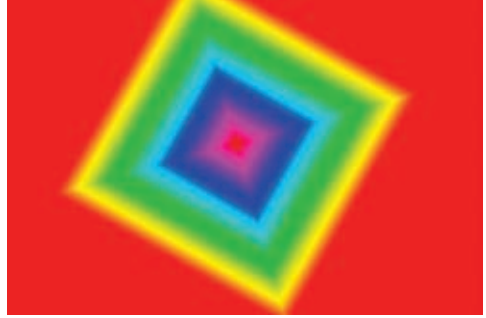
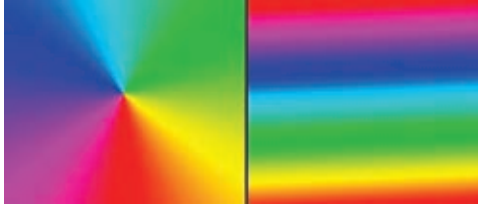
Doğrusal Degradе seçeneđi fare ile sürüklenen yönden renkleri düz şekilde gösterir.

Radyal Degradе seçeneđi renkleri içerden dışa artan yuvarlaklar olarak gösterir.



Açılı Degradе seçeneđi renkleri içten dışa doğru yayılır şekilde gösterir.

Yansımış Degradе seçeneđi fare ile sürüklenen yönden renkleri yansımış halde düz gösterir.



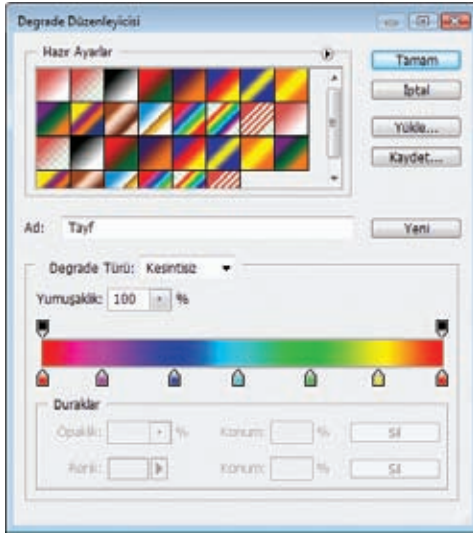
Baklava Degradе seçeneđi renkleri baklava dilimleri halinde gösterir.

Seçenekler Çubuğunda bulunan **Opaklık** seçeneđi ile degradeleri daha şeffaf tonlarda uygulayabilirsiniz.

Seçenekler Çubuğunda bulunan **Tersini Çevir** seçeneđi ile degradе'deki ayarlanan renkler ters yönde uygulanabilir.

Seçenekler Çubuğunda bulunan **Renk Taklidi** seçeneđi ile çizilen renklerin birbirinden daha net ayrılmış gibi görünmelerini sağlar.

Hazır degradе'lere ek olarak yeni degradе oluşturabilirsiniz.



ve Yeni butonuna tıklanır. Yeni degrade ekrandaki hazır degrade'lerin sonuna yerleşir. **Tamam** butonuna basılarak işlemler onaylanır.

Degrade silmek için:

- 1 **Degrade Seçici** açılır menüsü açılır.
- 2 Silinmek istenen degrade üzerinde fare sağ tuşuna basılır.
- 3 **Degrade'yi Sil** seçeneği seçilir ve Degrade Seçici penceresinden silinmiş olur.

Yeni degrade oluşturmak için:

- 1 **Degrade Seçicisi**ne çift tıklanır.
- 2 Ekranı Degrade Düzenleyicisi penceresi açılır.
- 3 Renk Alanının üzerinde Renk ve Opaklık Durakları bulunur. Orta Nokta simgeleri sayesinde yeni duraklar eklenebilir. Renk ayarları değiştirilerek yeni bir degrade oluşturulur.
- 4 Ad kutusuna yeni degrade ismi yazılır

BÖLÜM

9

Yazı

Nokta Yazım Alanı ile Çalışmak
Paragraf Yazım Alanı ile Çalışmak
Yol Yazım Alanı ile Çalışmak
Yazıyı Çarpıtmak

Resim dosyasına yazı yazabilirsiniz. Resim dosyasına yazı yazmak için **Araç Panelinde** bulunan **Yazım Aracı** kullanılır.

Resim dosyasına yazı yazmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Yatay Yazım Aracı** tıklanır veya klavyeden **T** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Ekranda yazı yazılacak yere tıklanarak yazıya başlanılacak yer belirlenir ve yazıya başlanır.
- 3 Alt satıra geçmek için **ENTER** tuşuna basılır ve yazıya devam edilir.
- 4 Yazı yazımı bittikten sonra Seçenekler Çubuğunda bulunan **Teslim** simgesine tıklanarak onaylanır.

Yazım Aracı 4 farklı araca sahiptir. Yazım araçları ile yatay ve dikey normal veya maske yazı oluşturulabilir.



Yatay Yazım Aracı, yatay doğrultuda yan yana yazılar yazılmasını sağlar.



Dikey Yazım Aracı, dikey doğrultuda alt alta yazılar yazılmasını sağlar.

Yatay Yazım Maske Aracı, yatay doğrultuda yan yana maske yazılar yazılmasını sağlar.

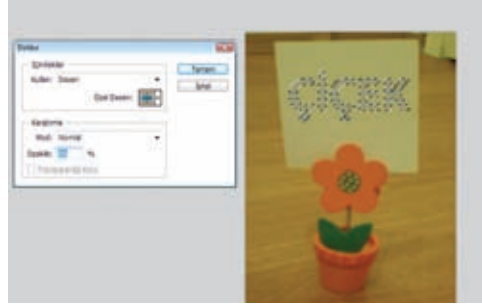
Dikey Yazım Maske Aracı, dikey doğrultuda alt alta maske yazılar yazılmasını sağlar.



Yazım Maske Aracı ile harflerin içi tek renk veya desen ile doldurulabilir.

Yazım Maske Aracı ile yazının içini doldurmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Yatay Yazım Maske Aracı**na tıklanır veya Klavyeden **T** tuşuna basılır. Eğer Araç Panelinde Yatay Yazım Maske Aracı görünmüyor ise fareyle Yatay Yazım Aracına basılı tutulur veya yanında bulunan küçük üçgen simgesine tıklayarak Yazım Araçları görülür ve buradan Yatay Yazım Maske Aracına ulaşılır.
- 2 Ekranda yazı yazılmak istenen yere tıklanıldığı zaman ekranın kırmızılaşarak yazılan yazıların seçme işaretiyle belirtildiği görülür. Yazı bitip Seçenekler Çubuğunda bulunan **Teslim** simgesine tıklanıldığı zaman kırmızı maske alanı kalkar ve yazının kenarları seçilmiş olur.
- 3 Bu yazıların içini başka bir renkle veya desenle dolması için Menü Çubuğunda bulunan **Düzen** başlığından **Dolgu** seçeneği tıklanır ve **Doldur Penceresi**nden renk veya desen harflerin içini doldurur.



Yazım Maske Aracı ile yazıdaki harflerin içi resimde bulunan renk dokusu ile doldurulabilir.

Yazım Maske Aracı ile resimden yazı örneği almak için:

- 1 Çalışma Alanına bir resim açılır.
- 2 Araç Panelinde bulunan **Yatay Yazım Maske Aracı**na tıklanır veya Klavyeden **T** tuşuna basılır. Eğer Araç Panelinde Yatay Yazım Maske Aracı görünmüyor ise fareyle Yatay Yazım Aracına basılı tutulur veya yanında bulunan küçük üçgen simgesine tıklayarak Yazım Araçları görülür ve buradan Yatay Yazım Maske Aracına ulaşılır.
- 3 Resim üzerinde örnek alınacak yere tıklanır ve yazı yazılır. Yazı bitip Seçenekler Çubuğunda bulunan **Teslim** simgesine tıklanıldığı zaman kırmızı maske alanı kalkar ve örnek alınan yazı seçilmiş olur.

- 4 Seçilen resim örneğini fare ile başka yere taşınabilir veya kopyalanıp başka dosyaya aktarılabilir. Harflerin içerisi resimle dolmuş olur.



Resim dosyasına herhangi bir araçla yazı girildiğinde Katmanlar Paneline yeni bir Yazı Katmanı otomatik açılır. Katmanın ismi resim dosyasına yazılan yazı olur. Yazı katmanının isminin değiştirilmesi için katman ismine çift tıklanılır ve verilmek istenen isim yazılır. Yazı katmanlarının

mini resminde T harfi bulunur. T harfi o katmanın yazı katmanı olduğunu ve içinde yazı olduğunu belirtir. Önceden hazırlanmış bir metni değiştirmek için mini resimdeki T harfine tıklanır ve yazının değiştirilmeye hazır olduğu görülür. Resim dosyasına yazı yazılmadan önce özellikleri ayarlanabilir. Araç Panelinde bulunan Yazım Aracı tıklanıldığı zaman Seçenekler Çubuğu bu aracın özelliklerini gösterir.

Metin Yönlendirmesi simgesi yatay yazılan yazıyı dikeye, dikey yazılan yazıyı yataya çevirir.

Font Seçicisi açılır menüsünden kullanılan font değiştirilebilir.

Font Stili açılır menüsünden font kalın, ince, eğik şekle dönüştürülebilir.

Font Boyutu açılır menüsünden hazır puntolardan biri seçilerek yazının boyutu değiştirilir.

Kenar Yumuşatma açılır menüsünden kenarın netliği, keskinliği, düzgünlüğü, kuvveti ayarlanır.

Metni Sola Hizala simgesinden yazının sola yaslanması sağlanır

Metni Ortala simgesinden yazının ortalanması sağlanır.

Metni Sağa Hizala simgesinden yazının sağa yaslanması sağlanır.

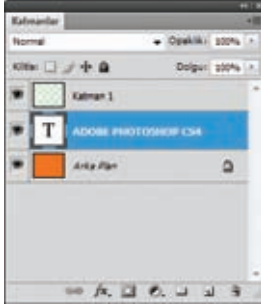
Metin Rengi simgesinden yazının renginin değiştirilmesi sağlanır.

Çarpıtılmış Metin simgesinden yazı stili seçilerek yatay ve dikey olarak eğilebilir, sürgülü seçenek değiştirilerek veya yüzde cinsinden değer verilerek deformasyon yapılabilir.

Karakter ve Paragraf Paneli simgesinden Karakter ve Paragraf Paneli ekranda gizlenebilir veya tekrar görünür hale getirilebilir.

İptal simgesinden yapılan değişiklikler iptal edilebilir.

Teslim simgesinden yapılan değişiklikler onaylanır.



Resim dosyasına girilecek yazının özellikleri Karakter Panelinden ayarlanabilir. Karakter Panelini ekrana getirmek için Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Karakter**

seçilir veya Yazım Aracı Seçenekler Çubuğunda bulunan Karakter ve Paragraf Paneli simgesine tıklanarak açılır.

Araçlar Panelinde Yazım Aracı seçildiğinde Seçenekler çubuğuna gelen seçeneklerden Font Seçicisi, Font Stili, Font Boyutu, Renk Seçici ve Kenar Yumuşaklığı mevcuttur. Karakter ve Paragraf panelinin aşağıdaki seçenekleri vardır.

Satır Aralığı açılır menüsünden Alt alta yazılan yazıların arasında bulunan satır alanının boyutu ayarlanır.

Karakter Aralığı açılır menüsünden harfler arasında oluşan boşluk boyutu ayarlanır.

İzleme açılır menüsünden seçilen harfler izlenir.

Yatay Ölçeklendir değer kutusuna yüzde cinsinden değer verilerek yazı bastırılır veya yükseltilir.

Dikey Ölçeklendir değer kutusuna yüzde cinsinden değer verilerek yazı sıkıştırılır veya genişletilir.

Satır Çizgisini Kaydırma değer kutusuna değer girilerek yazının satır çizgisinin yeri değiştirilir.

Sahte Kalın simgesi ile seçilen yazı kalınlaştırılır.

Sahte İtalik simgesi ile seçilen yazı eğilir.

Tümü Büyük Harf simgesi ile küçük harf ile yazılan yazıları büyük harfe çevirir.

Ufak Büyük Harfler simgesi ile boyut olarak küçük fakat harf olarak büyük hale çevrilir.

Üst Simge simgesi ile yazı üst simgeye çevrilir. m² gibi birimler yazılır iken kullanılabilir.

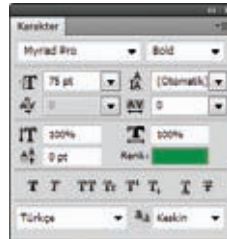
Alt Simge simgesi ile yazı alt simgeye çevrilir.

H₂SO₄ gibi kimyasal konuların yazılarında kullanılabilir.

Altını Çiz simgesi ile yazının altına çizgi çekilir.

Üstü Çizili simgesi ile yazının üstünden çizgi ile geçilir.

Dil açılır menüsünden yazının yazılacağı dil seçilir. Dil çeşitli imle kurallarının ve destekleniyorsa yazım hatalarının giderilmesi için önemlidir.



Resim dosyasına paragraf şeklinde yazı girilecek ise paragrafın özellikleri Paragraf Panelinden ayarlanabilir. Paragraf Panelini ekrana getirmek için Menü Çubuğunda bulunan

Pencere başlığından Paragraf seçilir veya Yazım Aracı Seçenekler Çubuğunda bulunan Karakter ve Paragraf Paneli simgesine tıklanarak açılır.

Metni Sola Hizala simgesi yazılan paragrafı sola yaslar.

Metni Ortala simgesi yazılan paragrafı ortalar.

Metni Sağa Hizala simgesi yazılan paragrafı sağa yaslar.

Sonuncuyu Sola Blokla paragrafin son satırını sola yaslar..

Sonuncuyu Ortala paragrafin son satırını ortalar.

Sonuncuyu Sağa Blokla paragrafin son satırını sağa yaslar.

Tümünü Blokla paragraftaki tüm yazıları sağa ve sola aynı anda yaslayarak düzgün görüntü sağlar.

Sol Kenar Boşluğu Girintili seçeneği ile paragrafin sol tarafında verilecek olan boşluk ayarlanır.

Sağ Kenar Boşluğu Girintili seçeneği ile paragrafin sağ tarafında verilecek olan boşluk ayarlanır.

İlk Satır Girintili seçeneği ile paragrafin ilk satırı için soldan verilecek olan boşluk ayarlanır.

Paragraftan Önce Boşluk Ekle seçeneği ile paragrafin üst kısmına boşluk uygulanır.

Paragraftan Sonra Boşluk Ekle seçeneği ile paragrafin alt kısmına boşluk uygulanır.

Tirele seçeneği onaylanır ise yazının satıra sığmadığı durumlarda kelimeye tire konularak diğer hecesine alt satırdan devam edilir. Onay

işareti kaldırılırsa yazı tire işareti ile bölünmez ve kelime direk alt satıra kaydırılır.

Nokta Yazım Alanı ile Çalışmak

Nokta ile başlayan Yazım Alanı, bir alan sınırı belirtmeden sadece başlangıç noktası belirtilerek yazıya devam edilmeyi sağlar.

Nokta Yazım Alanı ile çalışmak için:

- 1 Araç Panelinden **Yazım Aracı**na tıklanır veya klavyeden **T** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Resim dosyasında yazı yazılacak yere tıklanır ve tıklanılan yere bir nokta geldiği görülür. İmleç yazı yazmaya hazırlanacak ve yanıp sönmeye başlayacaktır. Yazıyı yazarken noktadan çıkan bir çizgide harflerin altından devam edecektir. Klavyeden **ENTER** tuşuna basmadan bir alt satıra geçmez.
- 3 Yazı yazma işlemi bittikten sonra Seçenekler Çubuğunda bulunan Teslim Et simgesine tıklanır ve yazı işlemi bitmiş olur.

ADOBE

Paragraf Yazım Alanı ile Çalışmak

Paragraf Yazım Alanı, bir alan sınırı belirterek yazıyı o alana göre sığdırmayı sağlar. İstenildiği takdirde bu alan paragrafın genişliğine göre büyültülüp küçültülebilir.

Paragraf Yazım Alanı ile çalışmak için:

- 1 Araç Panelinden **Yazım Aracı**na tıklanır veya klavyeden **T** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Resim dosyasında yazı yazılacak yere tıklanıp basılıp çekilir ve yazı yazmak için bir alan belirlenir. İmleç yazı yazmaya hazırlanacak ve yanıp sönmeye başlayacaktır. Yazıyı yazarken yazı alana sığmaz ise kelimeyi alt satıra kaydırır.



- 3 Yazı yazma işlemi bittikten sonra Seçenekler Çubuğunda bulunan **Teslim Et** simgesine tıklanır ve yazı işlemi bitmiş olur.

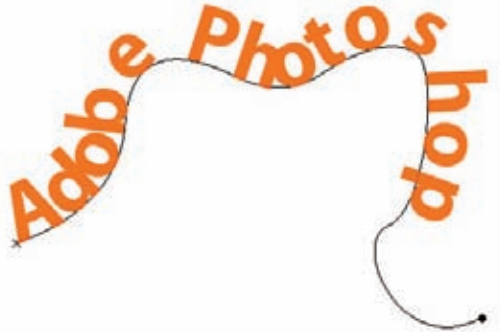
Yazılan paragraf belirlediğimiz alana sığmaz ise alanın kenarlarında oluşan küçük kare simgelerini basıp çekerek alan büyütülebilir.

Yol Yazım Alanı ile Çalışmak

Yol ile oluşturulan Yazım Alanı, yazının bir yolun üzerinden devam etmesini sağlar.

Yol Yazım Alanı ile çalışmak için:

- 1 Yol çizmek üzere Araç Panelinde bulunan **Kalem Aracı**na tıklayarak veya klavyeden **P** harfine basılır. Fare işaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Ekranda yazının izleyeceği yol Kalem Aracı ile çizilir.



- 3 Yol çizildikten sonra Araç Panelinde bulunan **Yatay Yazım Aracı**na tıklanarak veya klavyeden **T** harfine basılarak yazı yazılmaya hazırlanılır.
- 4 Çizilen yolun başına tıklanır ve yazı yazılmaya başlanır. Yazı yazıldıkça yolu takip eder ve yazı yola göre yazılmış olur.
- 5 Seçenekler Çubuğundan **Teslim** simgesine basılarak işlem onaylanır.

Yazıyı Yamuklaştırmak

Yazının görüntüsünü değiştirerek farklı bir efekt görünümüne sahip olması için çarpıtma yapabilirsiniz.

Yazılan bir yazıyı çarpıtmak için:

- 1 Dosyaya çarpıtma yapılacak yazı yazılır ve seçilir.

- 2 **Menü Çubuğ**unda bulunan **Katman** başlığından **Metin** seçeneği seçilir ve açılan menüden **Metni Çarpıt** tıklanır.
- 3 Açılan Metni Çarpıt penceresinde **Stil** açılır menüsünden çarpıtma stili seçilir. Aynı pencerede yazının yönünü ayarlamak için yazı yatay veya dikey olarak işaretlenir. Ayrıca yüzde cinsinden değer girilerek yazı eğilebilir veya deforme edilebilir. **Tamam** butonuna basılarak işlem onaylanır.



BÖLÜM

10

Özel Efektler

Bir Katman Stili Ekleme
Bir Katman Stilini Düzenleme
Bir Katman Stilini Kopyalamak
Yeni Bir Stil Oluşturmak
Filtre Galerisinde Çalışmak

Bir katmana Katman Stili veya Filtre eklenebilir.
Bir katmana Katman Stili uygulamak için önce **Karıştırma Seçenekleri** penceresini açmak gerekir.
Karıştırma Seçenekleri penceresini açmak değişik yöntemler vardır:

- Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Katman Stili** seçeneğinden **Karıştırma Seçenekleri** tıklanır.
- ▶ Katman Panelinde altta bulunan **fx** simgesine tıklanır ve açılan menüden Karıştırma Seçenekleri tıklanır.
 - ▶ Katman Panelinde bulunan ilgili katmana fare ile sağ tuşa basılır ve gelen menüden Karıştırma Seçenekleri tıklanır.
- Katman Stili penceresinde birçok efekt ve seçenekleri mevcuttur.

Gölge Efekti

Karışım Modu açılır menüsü ile resimle gölgenin karıştırma durumu seçilir.

Gölge Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve gölgenin rengi değiştirilir.

Sağ tarafta bulunan ön izlemeyen yapılan değişiklikler izlenir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek gölgenin şeffaflığı ayarlanır.

Açı ile ışığın hangi taraftan geleceği simgenin yönü.



değiştirilerek veya değer kutusuna derece cinsinden
değer yazılarak ayarlanır.

Uzaklık ile gölgenin resimden ne kadar uzakta veya yakında olacağı sürgülü seçeneği değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Yayımla ile gölgenin dağılacağı oran sürgülü
seçenek değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde
cinsinden değe girilerek ayarlanır.

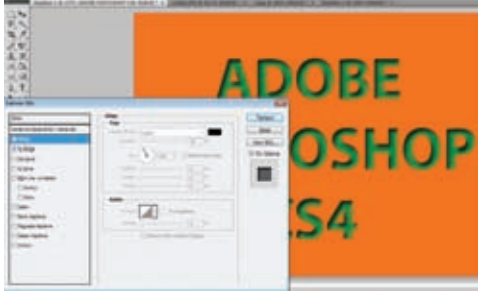
Boyut ile golgenin büyüklüğü sürgülü seçeneği değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Kontur ile gölgeye hazır kenarlık modelleri uygulanır.

Parazit ile gölgeye rastgele noktalar sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer yazılarak eklenir.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

İç gölge Efekti



Karışım Modu açılır menüsü ile resimle iç gölgenin karıştırma durumu seçilir.

İç Gölge Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve iç gölgenin rengi değiştirilir. Sağ tarafta bulunan ön izlemeyen yapılan değişiklikler izlenir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek iç gölgenin şeffaflığı ayarlanır.

Açı ile ışığın hangi taraftan geleceği simgenin yönü değiştirilerek veya değer kutusuna derece cinsinden değer yazılarak ayarlanır.

Uzaklık ile iç gölgenin kenardan ne kadar uzakta veya yakında olacağı sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Yayılmı ile iç gölgenin dağılacığı oran sürgülü

seçenek değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri girilerek ayarlanır.

Boyut ile iç gölgenin büyüklüğü sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Kontur ile iç gölgeye hazır kenarlık modelleri uygulanır.

Parazit ile iç gölgeye rastgele noktalar sürgülü seçeneğini değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri yazılarak eklenir.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Dış Işıma Efekti



Karışım Modu açılır menüsü ile resimle dış ışımının karıştırma durumu seçilir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya

değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek dış ışımının şeffaflığı ayarlanır.

Parazit ile dış ışımaya rastgele noktalar sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer yazılarak eklenir.

Dış Işıma Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve dış ışıma rengi değiştirilir.

Degrade Rengi ile dış ışıma degrade olarak belirlenebilir.

Sağ tarafta bulunan ön izlemeden yapılan değişiklikler izlenir.

Teknik ile dış ışıma kesin veya yumuşak tekniklerde uygulanabilir.

Yayıma ile dış ışımının dağılacığı oran sürgülü seçenek değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri girilerek ayarlanır.

Boyut ile dış ışımının büyüklüğü sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Kontur ile dış ışıma hazır kenarlık modelleri uygulanır.

Aralık ile aralıklara kenarlık modelleri sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri girilerek uygulanır.

Değişim ile dış ışımda bulunan degradeyi rastgele sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri girilerek uygulanır.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da

kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

İç Işıma Etkisi



Karışım Modu açılır menüsü ile resimle iç ışımının karıştırma durumu seçilir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri girilerek iç ışımının şeffaflığı ayarlanır.

Parazit ile iç ışımaya rastgele noktalar sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değeri yazılarak eklenir.

İç Işıma Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve iç ışıma rengi değiştirilir.

Degrade Rengi ile dış ışıma degrade olarak belirlenebilir.

Sağ tarafta bulunan ön izlemeden yapılan

değişiklikler izlenir.

Teknik ile iç ışıma kesin veya yumuşak tekniklerde uygulanabilir.

Kaynak ile iç ışıma ortaya veya kenara uygulanır.

Boğ ile rengi boğarak sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girilerek ayarlanır.

Boyut ile iç ışımanın büyüklüğü sürgülü seçeneği değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Kontur ile iç ışıma hazır kenarlık modelleri uygulanır.

Aralık ile aralıklara kenarlık modelleri sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek uygulanır

Değişim ile iç ışımda bulunan degradeyi rastgele sürgülü seçeneği değiştirilerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek uygulanır.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Eğim Ver ve Kabart Efektİ

Stil açılır menüsü ile eğim ve kabartma için stil durumu seçilir.

Teknik ile eğim ve kabartmaya sert, düzgün veya yumuşak teknikler uygulanabilir.

Sağ tarafta bulunan ön izlemeden yapılan



değişiklikler izlenir.

Derinlik ile eğim ve kabartmanın kuvveti sürgülü seçeneği değiştirerek veya

Yön ile yukarı veya aşağı yöne doğru eğim ve kabartma yamayı sağlar.

Boyut ile eğim ve kabartmanın büyüklüğü sürgülü seçeneği değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Yumuşat ile eğimin yumuşama miktarı sürgülü seçeneği değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Açı ile ışığın hangi taraftan geleceği simgenin yönü değiştirilerek veya değer kutusuna derece cinsinden değer yazılarak ayarlanır.

Yükseklik ile üstte durma miktarı değer kutusuna derece cinsinden yazılarak ayarlanır.

Parlama Konturu ile eğitim ve kabartmaya hazır kenarlık modelleri uygulanır.

Modu Vurgula ile eğim ve kabartma yapıları iken kullanılan rengi baskınlaştırır.

Gölgeleme Modu ile eğim ve kabartma yapıları iken kullanılan gölgenin rengini baskınlaştırır.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek modun ve gölgenin şeffaflığı ayarlanır.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Saten Efeği

Karışım Modu açılır menüsü ile resimle satenin karıştırma durumu seçilir.

Saten Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve resme uygulanacak saten rengi değiştirilir. Sağ tarafta bulunan ön izlemeyen yapılan değişiklikler izlenir.



Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek satenin şeffaflığı ayarlanır.

Açı ile ışığın hangi taraftan geleceği simgenin yönü değiştirilerek veya değer kutusuna derece cinsinden değer yazılarak ayarlanır.

Uzaklık ile satenin kenardan ne kadar uzakta veya yakında olacağı sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Boyut ile satenin yayılacağı alan sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Kontur ile satene hazır kenarlık modelleri uygulanır.

Ters Çevir ile saten kenarlara veya resmin üzerine uygulanabilir.

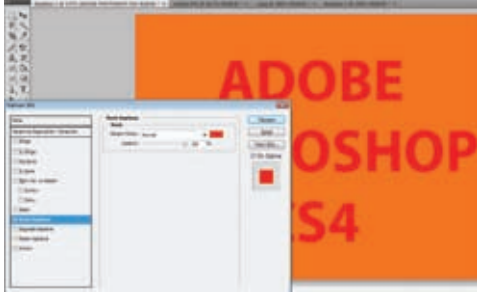
Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Renk Kaplama Efeği

Karışım Modu açılır menüsü ile resimle kaplanacak rengin karıştırma durumu seçilir.

Kaplama Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve resmin kaplanacağı renk değiştirilir. Sağ tarafta bulunan ön izlemeyen yapılan değişiklikler izlenir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer



kutusuna yüzde cinsinden değer girerek rengin şeffaflığı ayarlanır. Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Degrade Kaplama Efeği

Karışım Modu açılır menüsü ile resimle



degradenin karıştırma durumu seçilir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek degradenin şeffaflığı ayarlanır.

Degrade Seçici ile resme uygulanacak degrade seçilir.

Ters ile uygulanan degradenin renklerini tersten gösterir.

Stil açılır menüsü ile degradenin hazır stillerinden biri seçilerek hizalanır.

Açı ile ışığın hangi taraftan geleceği simgenin yönü değiştirilerek veya değer kutusuna derece cinsinden değer yazılarak ayarlanır.

Ölçek ile degrade boyutu sürgülü seçeneği değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek ayarlanır.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

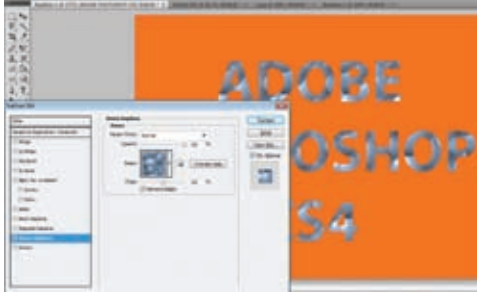
Desen Kaplama Efeği

Karışım Modu açılır menüsü ile resimle desenin karıştırma durumu seçilir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek desenin şeffaflığı ayarlanır.

Desen Seçici ile resme uygulanacak desen seçilir.

Ölçek ile desen boyutu sürgülü seçeneği



değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek ayarlanır.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Kontur Efektli

Boyut ile kenar kalınlığı sürgülü seçeneği



değiştirerek veya değer kutusuna piksel değeri girilerek ayarlanır.

Konum ile kenarlık içe, kenar ortasına veya dışa uygulanır.

Karışım Modu açılır menüsü ile resimle kenarın karıştırma durumu seçilir.

Sağ tarafta bulunan ön izlemeyen yapılan değişiklikler izlenir.

Opaklık sürgülü seçeneğini değiştirerek veya değer kutusuna yüzde cinsinden değer girerek kenarlığın şeffaflığı ayarlanır.

Dolgu Türü ile kenara Renk, Degrade veya Desen uygulanabilir.

Kenarlık Rengi ile üzerine tıklanarak bir renk seçilir ve kenarlığın rengi değiştirilir.

Yapılan tüm değişiklikler diğer zamanlarda da kullanılmak istenirse **Yeni Stil** butonuna tıklanarak stil olarak kaydedilir.

Yeni Stil butonuna basılarak kaydedilen stiller

Katman Stili penceresinde en üstte bulunan **Stiller** başlığının içerisine kaydedilir.

Bir Katman Stili Ekleme

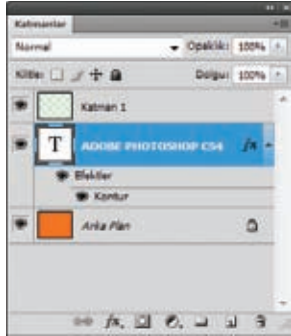
Katman Stili penceresinde bulunan efektleri kullanarak stiller oluşturulabilir ve katmana eklenebilir.

Bir katmana stil eklemek için:

1 Menüden veya **Katman Paneli**nden **Katman**

Stili penceresi açılır.

- 2 Önceden hazırlanmış bir stil eklenecek ise sol tarafta bulunan başlıklardan Stiller seçilir. Açılan stiller penceresinden katman stili seçilir ve onaylanır.
- 3 Yeni bir stil eklenecek ise sol tarafta bulunan başlıklardan verilmek istenen stil başlığı tıklanır. Stil başlığı tıklandıktan sonra ilgili stilin ayar pencereleri gelir. Gerekli tüm ayarlamalar yapıldıktan sonra işlem onaylanır. Tekrar bu ayarlanan stil kullanılmak istenir ise kaydedilir.



Stil eklendikten sonra Katman Panelinde bulunan Katman isminin yanına **fx** simgesi gelir. Bu simge katmanda stil uygulandığını belirtir. Uygulanan tüm stillerin isimleri

katmanın altına listelenir. Stil isimlerinin yanına bulunan göz işareti eğe tıklanarak kaldırılır ise katmandan o stil gizlenir. Tekrar tıklanarak görünür hal getirilebilir.

Bir Katman Stilini Düzenlemek

Katman Stili eklendikten sonra değişiklikler yapılabilir. Değişiklik yapılan stiller artık yeni halleriyle kullanılır.

Katman Stilini düzenlemek için:

- 1 Katmanın altına listelenen stil ismi çift tıklanır.
- 2 O stile ait gelen pencerede istenilen değişiklikler yapılır.
- 3 Değişiklikler onaylandıktan sonra artık değişiklik yapılmış stiller son hali ile görülür.

Katmanın ismini değiştirmek için üzerinde fare ile çift tıklanılır. İsim yazıldıktan sonra klavyeden **ENTER** tuşu ile onaylanır.

Bir Katman Stilini Kopyalamak

Eklenen veya değiştirilen katman stili başka bir katman veya dosyada aynı kullanılabilir.

Katman Stilini kopyalamak için:

- 1 Katman seçilir.
- 2 Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Katman Stili** seçeneği içerisinde bulunan **Katman Stilini Kopyala** seçeneğine tıklanır. Katman stili hafızaya alınmış olur.
- 3 Başka bir katmana aynı stili uygulamak için ise Menü Çubuğunda bulunan Katman

başlığından Katman Stili seçeneği içerisinde bulunan Katman Stilini Yapıştırma tıklanır. Aynı stil diğer katmana uygulanmış olur.

Yeni Bir Stil Oluşturmak

Hazır Stiller dışında istenilen kriterlerde efektler ayarlanarak yeni bir stil oluşturulabilir.

Yeni Stil Oluşturmak için:

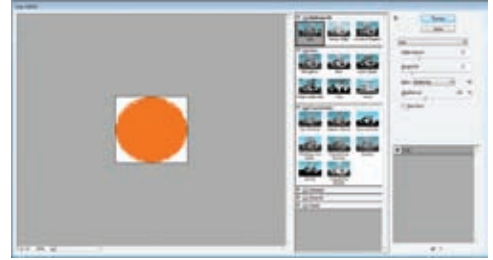
- 1 Menüden veya Katman Panelinden Katman Stili penceresi açılır.
- 2 Açılan pencerede gerekli ayarlamalar yapılır.
- 3 Yeni Stil butonuna tıklanır. Ekrana gelen pencerede Ad kısmına stile verilmek istenen isim yazılır. Katman Efektleri ve katman karıştırma seçenekleri katılarak onaylanır.
- 4 Kaydedilen stillere Katman Stili penceresinde bulunan Stiller başlığından ulaşılabilir.

Filtre Galerisinde Çalışmak

Filtre Galerisi ile çalışmak resim üzerinde çalışırken birden çok filtreyi deneyebilme ve filtre uygularken ön izlemeyi anında görüntüleme imkanını sağlar. Menüden seçim yapmak yerine Filtre Galerisi ile çalışmak daha rahat ve kullanışlıdır.

Filtre Galerisini ile çalışmak için:

- 1 Menü Çubuğunda bulunan **Filtre** başlığından **Filtre Galerisi** seçeneğine



tıklanır.

- 2 Filtre Galerisi penceresi 3 bölümlü şeklinde açılır. Birinci bölümde üzerinde çalışılan resim, ikinci bölümde Filtre isimleri, üçüncü bölümde ise filtrelerle ilgili seçenekler görülür.
- 3 İstenen filtreler uygulandıktan sonra onaylanır ve filtre galerisinden çıkılır. Filtre Galerisinde Deforme Et, Doku, Fırça Darbeleri, Sanatsal, Stilize Et ve Taslak başlıkları içerisinde birçok filtre, bu filtrelerin içerisinde de birçok ayarlama seçeneği bulunur.

BÖLÜM

11

Web İçin Çalışmak

Neden Dilimlemek Gerekli

Kullanıcı Dilimleri Yaratmak

Katman Tabanlı Dilimler Yaratmak

Dilim Seçenekleri Ekleme

Dilimleri İyileştirmek ve Kaydetmek

Web Arayüzünü Kaydetme Türü

Web'e Uygun Formatlı (GIF, JPEG, PNG) İyileştirme

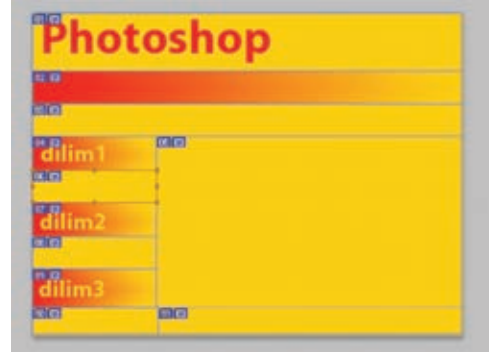
Neden Dilimlemek Gerekli

Photoshop'ta üzerinde çalışılan resim dosyaları, düzenlenen fotoğraflar veya tasarlanan sayfalar web ortamında kullanılmak üzere hazırlanabilir. Bir web sayfasını oluşturacak görsellerin dilimlenmesi, içeriğin hızlı yüklenmesini sağlar ve içeriğe etkileşim katmak için gereklidir.

Kullanıcı Dilimleri Yaratmak

Web için hazırlanan görüntüyü dilimlemek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Dilim Aracına** tıklanır veya klavyeden **C** harfine basılır. Dilim Aracı Araç Panelinde görünmüyorsa Araç Panelinde bulunan Kırpma Aracına basılı tutulur veya yanında bulunan küçük üçgen simgesine tıklanarak Dilim Aracına ulaşılır. Fare İşaretçisinin değiştiği görülür.
- 2 Ekrandaki görüntüden dilimlenmek istenilen yer üzerinde basıp sürüklenir ve kare içerisine alınır. Dilimlenen bölümler kare bir çizgi içerisinde gösterilir. Her bir dilimde bir sayı görülür ve hemen yanında dilim seçenekleri simgesi bulunur. Dilimler oluşturulurken belirli bir mantık ile oluşturulur. Bir alana tıklanılması isteniyorsa o alan tek bir dilim olarak oluşturulmalıdır.



Dilim Aracı seçildiğinde Seçenekler Çubuğu Dilim Aracının özelliklerini gösterir.

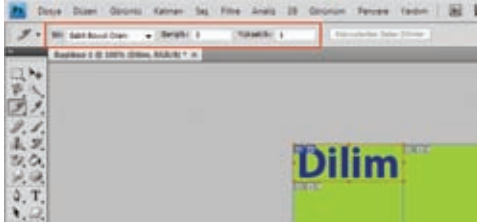
Seçenekler Çubuğuna gelen Stil açılır menüsünde Normal, Sabit Boyut ve Sabit Boyut Oranı seçenekleri görülür. Photoshop kullanıcı dilimleri doğru bir şekilde kullanabilmek için gerektiğinde kendisi otomatik olarak dilim oluşturabilir.

Normal seçeneği tıklandığında serbest boyutlarda dilimler oluşturulabilir.

Sabit Boyut seçeneği tıklandığında Genişlik ve Yükseklik değer kutularına piksel cinsinden değer girilir. Oluşturulacak dilimlerin bu ölçüler dışına çıkması engellenecektir. Daha detaylı çalışma imkanı sağlar.

Sabit Boyut Oranı tıklandığında Genişlik değer kutusuna en iç in ve Yükseklik değer kutusuna boy

için sayı girilir. Çizilen dilimler en ve boya göre çizilecektir ve istenildiği kadar büyültülecektir.



Kılavuz ile çalışmak için Menü Çubuğunda bulunan **Görünüm** başlığından **Cetveller** seçilir veya klavyeden **CTRL + R** tuş kombinasyonuna basılır. Cetvel ekrana gelince yatay çizgiler için cetvelin üst kısmından, dikey çizgiler için cetvelin yan kısmından basıp çekilir ve görüntüye kılavuz eklenir. Hazırlanan bu düzgün kılavuzların

arasında kalan bölümleri dilim olarak kullanılmak istenirse kılavuz dilimi oluşturulur.

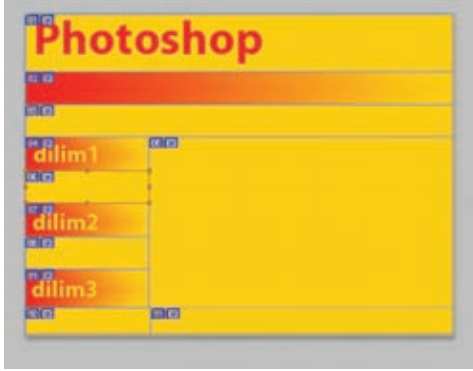


Kılavuz dilimi oluşturmak için:

- 1 Görüntü üzerinde dilimlenecek bölümler kılavuzla düzenlenir.
- 2 Araç Panelinden Dilim Aracı seçilir. Seçenekler Çubuğu Dilim Aracının seçenekleri ile değişir. Bu seçeneklerden Kılavuzlardan Gelen Dilimler butonuna tıklanır. Ekrandaki görüntü otomatik olarak dilimlenir.

Katman Tabanlı Dilimler Yaratmak

Katmanda bulunan görüntü veya öge katman olarak dilimlenebilir.

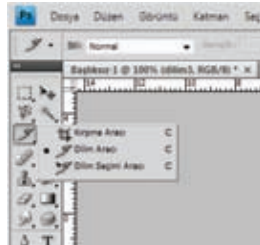


Katman Tabanlı Dilim yaratmak için:

- 1 Katman Panelinden görüntünün veya öğenin bulunduğu katman seçilir.
- 2 Menü Çubuğunda bulunan **Katman** başlığından **Yeni Katman Tabanlı Dilim** seçilir.
- 3 Katmanın Dilimlere dönüştüğü görülür.

Dilim Seçenekleri Ekleme

Dilimleri seçmek için Dilim Seçimi Aracı kullanılır.



Dilim Seçimi Aracını kullanmak için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Dilim Seçim Aracı** tıklanır veya klavyeden **C** harfine basılır. Eğer Dilim Seçim Aracı ekranda görünmüyorsa Araç Panelinde bulunan Kırpma Aracına basılı tutulur veya yanındaki küçük üçgen simgeye tıklanarak Dilim Seçim Aracına ulaşılır.
- 2 Dilimleme yapılmış görüntüde seçilmek istenen dilime **Dilim Seçim Aracı** ile tıklanır.



Dilimlenmiş görüntüde numaralar ve dilim seçenekleri simgesi görülür.

Bu simgeye fare ile çift tıklanıldığında **Dilim Seçenekleri** penceresi açılır.

Bu pencerede **Dilim Türü** olarak görüntü yada

tablo seçilebilir.

Ad bölümüne dilime verilmek istenen isim yazılır.

URL bölümüne dilim tıklanıldığında gideceği web adresi yazılır.

Hedef kutusunda web sitesinin görüntüleneceği bölüm belirtilir.

Mesaj Metni kutusuna İnternet sitesi açıldığında tarayıcının durum çubuğunda görüntülenecek mesaj yazılır.

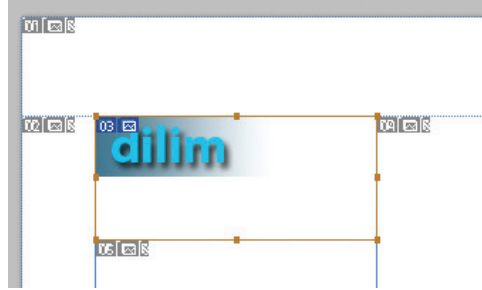
Boyutlar bölümünde bulunan seçenekler dilimin genişliğini ve yüksekliğini belirtir.

Görüntüde bulunan tüm dilimleri kaldırmak için Menü Çubuğunda bulunan **Görünüm** seçeneğinden **Dilimleri Temizle** seçilir. Ekrandaki tüm dilimlerin kalktığı görülür. Dilimlerin boyutları küçültülebilir veya büyültülebilir.

Dilimlerin boyutunu değiştirmek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Dilim Seçim Aracı** tıklanır veya klavyeden **C** harfine basılır. Eğer Dilim Seçim Aracı ekranda görünmüyorsa Araç Panelinde bulunan Kırpma Aracına basılı tutulur veya yanındaki küçük üçgen simgeye tıklanarak Dilim Seçim Aracına ulaşılır.
- 2 Dilimleme yapılmış görüntüde seçilmek istenen dilime **Dilim Seçim Aracı** ile tıklanır.

- 3 Dilim çizgilerinin kenarlarında oluşan küçük kare noktaları basıp çekerek dilimde büyültme veya küçültme yapılabilir.

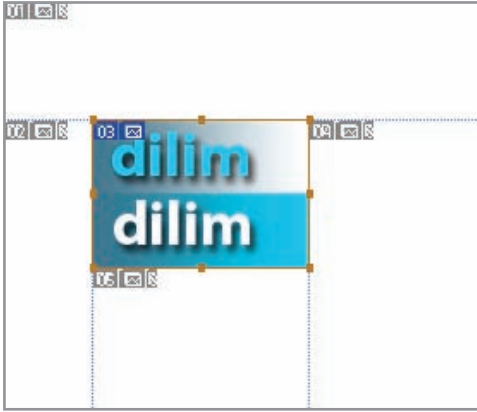


Görüntüler dilimlendikten sonra tekrar kullanıma göre birleştirilebilir.

Dilimleri birleştirmek için:

1. Araç Panelinde bulunan **Dilim Seçim Aracı** tıklanır veya klavyeden **C** harfine basılır. Eğer Dilim Seçim Aracı ekranda görünmüyorsa Araç Panelinde bulunan Kırpma Aracına basılı tutulur veya yanındaki küçük üçgen simgeye tıklanarak Dilim Seçim Aracına ulaşılır.
2. Dilimleme yapılmış görüntüde seçilmek istenen dilime **Dilim Seçim Aracı** ile tıklanır.

3. Klavyeden **SHIFT** tuşuna basılarak birleştirilmek istenen diğer dilimlere fare ile tıklanır.
4. Seçilen birleştirilecek dilimler üzerinde fare ile sağ tuş yapılır. Açılan menüden **Dilimleri Birleştir** seçilir.



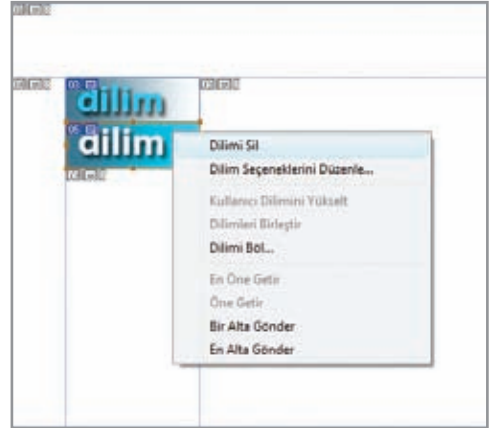
Görüntüde oluşturulan dilimler silinebilir.

Dilimleri silmek için:

- 1 Araç Panelinde bulunan **Dilim Seçim Aracı** tıklanır veya klavyeden **C** harfine basılır. Eğer Dilim Seçim Aracı ekranda görünmüyorsa Araç Panelinde bulunan Kırpma Aracına basılı tutulur veya yanındaki küçük üçgen simgeye tıklanarak Dilim Seçim Aracına

ulaşılır.

- 2 Dilimleme yapılmış görüntüde seçilmek istenen dilime **Dilim Seçim Aracı** ile tıklanır.
- 3 Klavyeden **SHIFT** tuşuna basılarak silinmek istenen diğer dilimlere fare ile tıklanır.
- 4 Seçilen silinecek dilimler üzerinde fare ile sağ tuş yapılır. Açılan menüden **Dilimleri Sil** seçilir.



Dilimleri İyileştirmek ve Kaydetmek

Web sayfası yaparken görüntüler fazla yer tutarsa bu görüntülerin boyutlarını küçülterek veya

görüntü kalitesini düşürerek kullanmak gerekir. Bu tür iyileştirmeler için kaydetmeden önce ayarlamalar yapmak gerekir.

Dilimleri kaydetmeden önce ayarlama yapmak için:

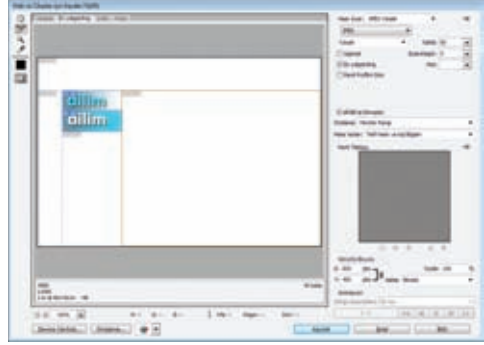
- 1 Görüntüde dilimlenilmek istenen yerler Dilim Aracı, Kılavuz veya Katmanlardan ayarlanır.
- 2 Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığından **Web ve Aygıtları İçin Kaydet** seçeneğine tıklanır veya klavyeden **ALT + SHIFT + CTRL + S** tuş kombinasyonuna basılır.
- 3 Ekranı gelen Web ve Cihazları İçin Kaydet penceresinde bulunan Hazır Ayar açılır menüsünden bir iyileştirme seçeneği seçilir.

Web ve Cihazları İçin Kaydet penceresinde Orijinal, En İyileştirilmiş, 2 Kat ve 4 Kat görüntü şekilleri vardır. İyileştirme yaparken aynı zamanda eski hali yeni hali izlenebilir.

Sol tarafta bir Araç Paneli vardır.

Ekranı büyük bir görüntü varsa taşımak için El Aracına tıklanır veya klavyeden H harfine basılır. Ekranı bulunan dilimleri seçmek için Dilim Seçimi Aracına tıklanır veya klavyeden C harfine basılır.

Ekrandaki görüntüyü yakınlaştırmak için



Yakınlaştırma Aracına tıklanır veya klavyeden Z harfine basılır.

Görüntüdeki bir rengi seçmek için Damlalık Aracına tıklanır veya klavyeden I harfine basılır. Renk değiştirmek için Damlalık Rengine tıklanır. Görüntüdeki dilimleri gizlemek için Dilim Görünebilirliği Değiştirme tıklanır veya klavyeden Q harfine basılır.

Web ve Cihazları İçin Kaydet penceresinin Sağ tarafında bulunan sütundan Hazır Ayar açılır menüsünden dilimin kaydedileceği resim formatı seçilir.

Dilime tıklanıldığında Renk Tablosunda dilimde kullanılan tüm renkler görülür.

Bu renkler üzerinde yeni renk ekleme, seçme, silme, değiştirme işlemleri de yapılabilir.

Ayrıca renk taklidi, saydamlık, kalite,

bulanıklaştırma ve matlaştırma seçenekleri değiştirilerek resim sıkıştırılıp dosyanın boyutu küçültülebilir.

Web Arayüzü Olarak Kaydetme

Tüm dilimlemelerin iyileştirmeleri yapıldıktan sonra kaydedilir.

Web Arayüzünü Kaydetmek için:

- 1 Web ve Cihazları İçin Kaydetme penceresinden **Kaydet** butonuna basılır.
- 2 Ekran **En İyileştirilmiş Farklı Kaydet** penceresi gelir.
- 3 Kaydedilmek istenen klasör konumu seçilir ve onaylanarak kaydedilir.

Klasör incelendiği zaman tüm dilimlerin ayrı ayrı kaydedildiği görülür.



Web'e Uygun Formatlı (GIF, JPEG, PNG) İyileştirme

JPEG genellikle fotoğraflarda kullanılan renk tonları sıkıştırılarak kullanılan dosya formatıdır.

Hazır Ayar ile JPEG iyileştirme seçeneklerinden biri seçilir.

Dosya Formatı ile JPEG dosya formatı görüntülenir.

Sıkıştırma Kalitesi ile görüntü kalitesinin yüksek veya düşük olması ayarlanır.

Ön izleme açılır menüsünden Windows, Machintosh veya Monitörde görünümü ayarlanır.

Kalite seçeneği ile kalite yükseltilir veya düşürülür.

Bulanıklaştır seçeneği ile görüntünün bulanıklığı ayarlanır.

Mat seçeneği ile görüntünün matlığı ayarlanır.

GIF seçenekleri

Hazır Ayar ile GIF iyileştirme seçeneklerinden biri seçilir.

Dosya Formatı ile GIF dosya formatı görüntülenir.

Renk Azaltma açılır menüsünden renk sayısını değiştirilir.

Renkler seçeneğinden renklerin azalması ayarlanır.

Renk Taklidi Algoritması ile rengin dağılımı deseni veya parazitli olması ayarlanır.

Renk Taklidi ile yüzde olarak oranı ayarlanır.

Mat seçeneği ile görüntünün matlığı ayarlanır.

Saydamlık işaretleme kutusundan şeffaflığı ayarlanır.

PNG seçenekleri

Hazır Ayar ile PNG iyileştirme seçeneklerinden biri seçilir.

Dosya Formatı ile PNG dosya formatı görüntülenir.

Renk Azaltma açılır menüsünden renk sayısını değiştirilir.

Renkler seçeneğinden renklerin azalması ayarlanır.

Renk Taklidi Algoritması ile rengin dağılması deseni veya parazitli olması ayarlanır.

Renk Taklidi ile yüzde olarak oranı ayarlanır.

Mat seçeneği ile görüntünün matlığı ayarlanır.

Saydamlık işaretleme kutusundan şeffaflığı ayarlanır.

BÖLÜM

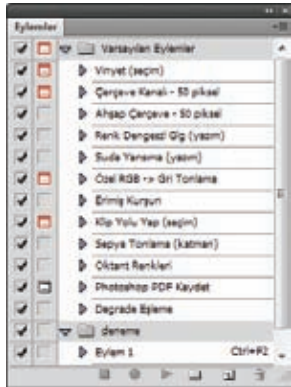
12

Otomatikleştirmek

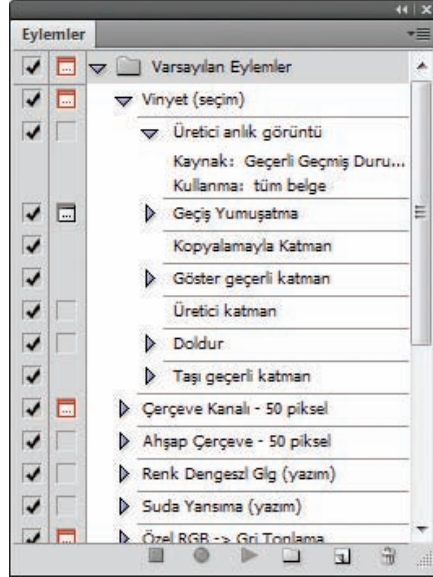
Bir Eylem Yaratmak

Bir Eylem ile Toplu İşlem Yapmak

Otomatikleştirme, önceden hazırlanmış işler olan eylemlerin çalışıp birden fazla işi yapmasıdır. Aynı iş hem hatasız yapılır hem de zaman kazanılır. Eylem, yapılan bir veya birden fazla uygulamanın genel ismidir. Eylemler düzenli durması açısından küme adı verilen klasörlere yerleştirilir. Photoshop'ta Eylemler Paneli açıldığında klasörler içerisinde hazır eylemler ile karşılaşılır. Hazır eylemler kullanıldığı gibi ihtiyaca göre yeni eylemlerde kaydedilebilir. Eylem Paneli eylemler ile yapılacak tüm işlemlerin yürütüldüğü paneldir. Bu panelde eylem kaydedilebilir, yürütülebilir, klasör ve eylem oluşturulabilir veya silinebilir.

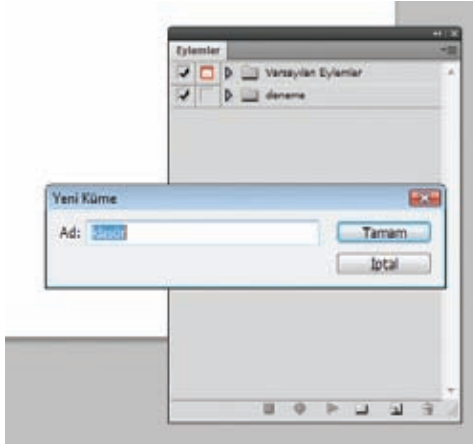


Eylem panelini açmak için: Menü Çubuğunda bulunan **Pencere Eylemler** seçeneğine tıklanır veya klavyeden **ALT + F9** tuş kombinasyonuna basılır.



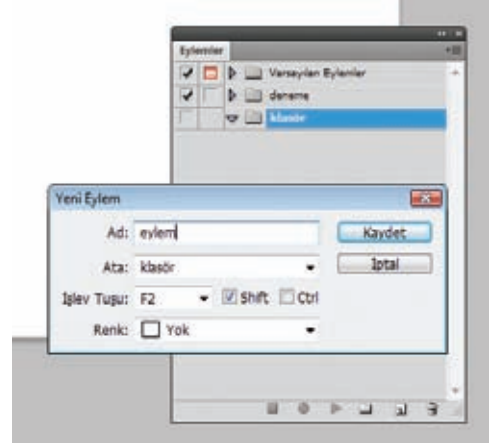
Eylem Panelinde Klasörlerin ve Eylemlerin hemen önünde küçük üçgen simgeler görülür. Bu küçük üçgen simgeler klasörlerin içerisindeki eylemleri ve eylemlerde kullanılan işlerin seçeneklerini görmek içindir. Tıklanıldığında zaman aşağı doğru döner ve klasör veya eylemin içindekileri alt alta listeler. Tekrar aynı üçgene tıklanıldığında zaman yana döner ve liste gizlenir.

Bir Eylem Yaratmak



Yeni eylem klasörü açmak için:

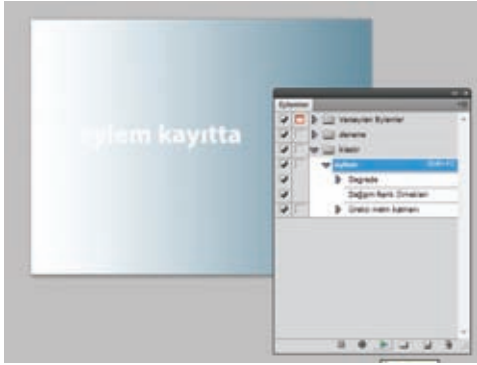
- 1 Eylemler Panelinin alt tarafında bulunan **Yeni Küme** simgesine tıklanır.
- 2 Ekranı gelen Yeni Küme penceresine Klasöre verilerek istenen isim yazılır.
- 3 Onaylandıktan sonra Eylemler Panelinde verilen isimle yeni bir klasörün oluştuğu görülür.



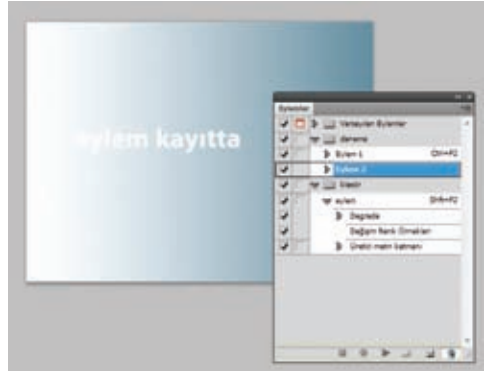
Yeni eylem yaratmak için:

- 1 Eylemler Panelinin alt tarafında bulunan **Yeni Eylem** simgesine tıklanır.
- 2 Ekranı gelen Yeni Eylem penceresinde önce Eyleme verilecek Ad yazılır. Ad yazıldıktan sonra Ata açılır menüsünden eylemin yerleşeceği klasör seçilir. İşlev Tuşu açılır menüsünden bu eyleme bir kısayol tuş kombinasyonu seçilir. Renk seçeneğinden de buton modu kullanılırsa eylemin panelde görüleceği renk seçilir.
- 3 Özellikler ayarlandıktan sonra onaylanır ve eylemin kaydı başlar. Eylemler Panelinin

altında bulunan Kaydı Başlat simgesi otomatik çalışır. Tüm işler yapıldıktan sonra Eylemler Panelinde altta bulunan Oynatmayı / Kaydı Durdur simgesine tıklanır.



Yanlış eylem yürütülür ise Menü Çubuğunda bulunan **Pencere** başlığından **Geçmiş** seçilerek ekrana Geçmiş Panelinin gelmesi sağlanır ve buradan eylemde yapılan tüm işlemler aynı anda geri alınabilir.

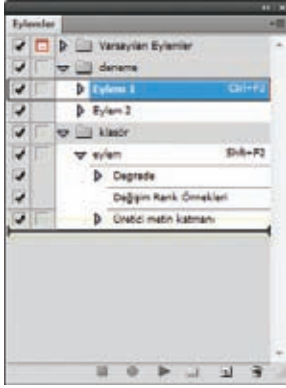


Eylemi yürütmek için:

- 1 Resim dosyasından eylem uygulanacak öge, katman yada yazı seçilir.
- 2 Eylemler Panelinden uygulanması istenen eylem seçilir.
- 3 Yine Eylemler Panelinde altta bulunan Seçimi Oynat simgesine tıklanır.

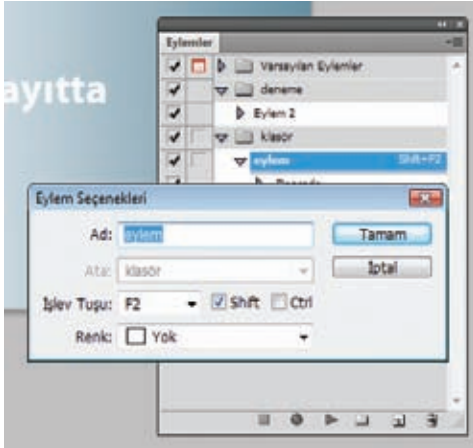
Yeni eylem oluşturur iken kısayol tuşu ataması yapıldı ise bu işleme gerek kalmadan direk kısayol tuş kombinasyonuna basılarak eylem yürütülür.

Eylem veya klasör silmek için önce eylem veya klasör seçilir. Seçim işleminden sonra Eylem Panelinde altta bulunan **Sil** simgesine tıklanır ve işlem onaylanır. Klasör silinirken içinde bulunan eylemleri de otomatik siler.



Eylemi başka klasöre taşımak için Eylemler Panelinde bulunan eylem fare ile tutulup taşınmak istenilen klasöre çekilir. Eylemin veya klasörün ismini değiştirmek için tam ismi üzerine

çift tıklanır. İstenen isim yazılarak onaylanır.

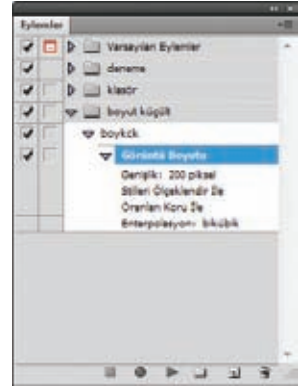


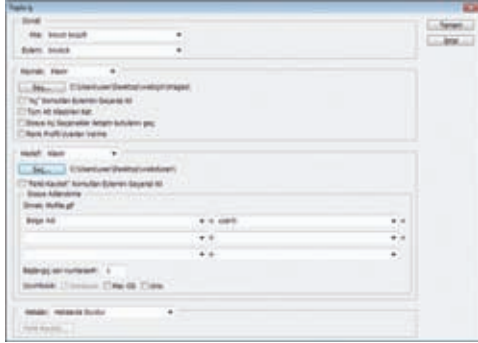
Eylemleri kullanır iken aynı zamanda ayarları da değiştirilebilir. Eylem ismi yanındaki boşluğa tıklanırsa Eylem Seçenekleri penceresi açılır. Bu pencereden eylemin adı, bulunduğu klasör, kısayol tuş kombinasyonu ve buton modu görünümünde kullanılacak renk değiştirilebilir.

Toplu olarak eylemleri yürütürken bazı eylemlerin uygulanmaması ayarlanabilir. Eylem Panelinde sol tarafta bulunan Ögeyi Değiştir seçeneğine fare ile tıklanıldığında onay işareti gelir ve eylem uygulanır, tekrar tıklanıldığında onay işareti kalkar ve eylem yürütülse bile uygulanmaz.

Bir Eylem ile Toplu İşlem Yapmak

Eylem ile toplu işlem, birden fazla resim dosyası üzerinde aynı işlemi otomatik olarak uygulamaktır.





ve Seç seçeneğinden toplu iş yapılan dosyaların kaydedileceği klasör seçilir ve penceredeki işlemler onaylanır.

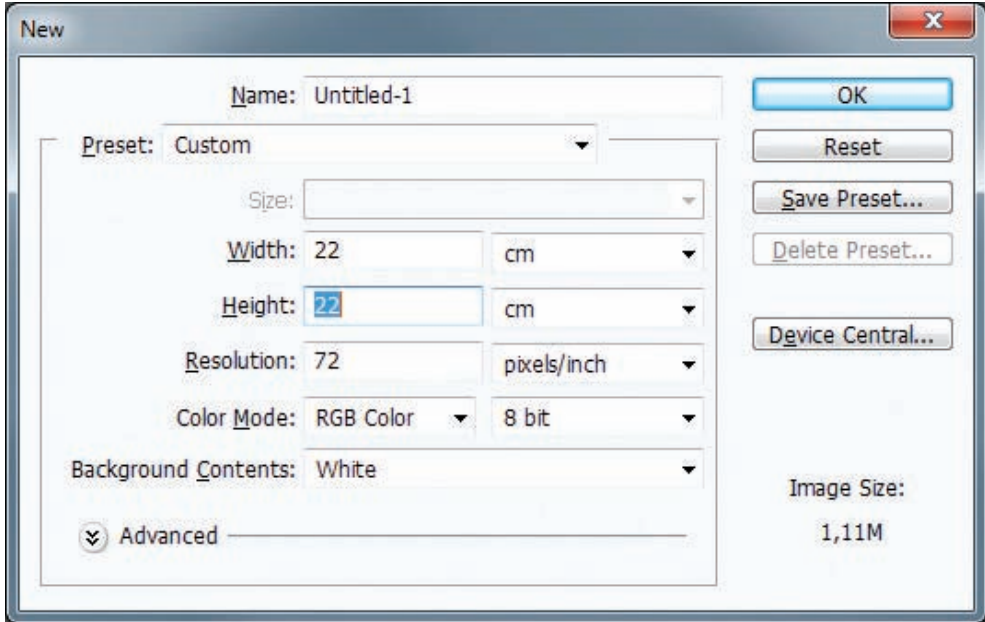
- 3** Toplu İş penceresi onaylandıktan sonra otomatik olarak tüm dosyalarda sıra ile eylemler uygulanmaya başlar. Kaydetmek için onaylanır ve bir eylem ile birden çok resim dosyasına aynı iş yaptırılır.

Eylem ile toplu iş yapmak için:

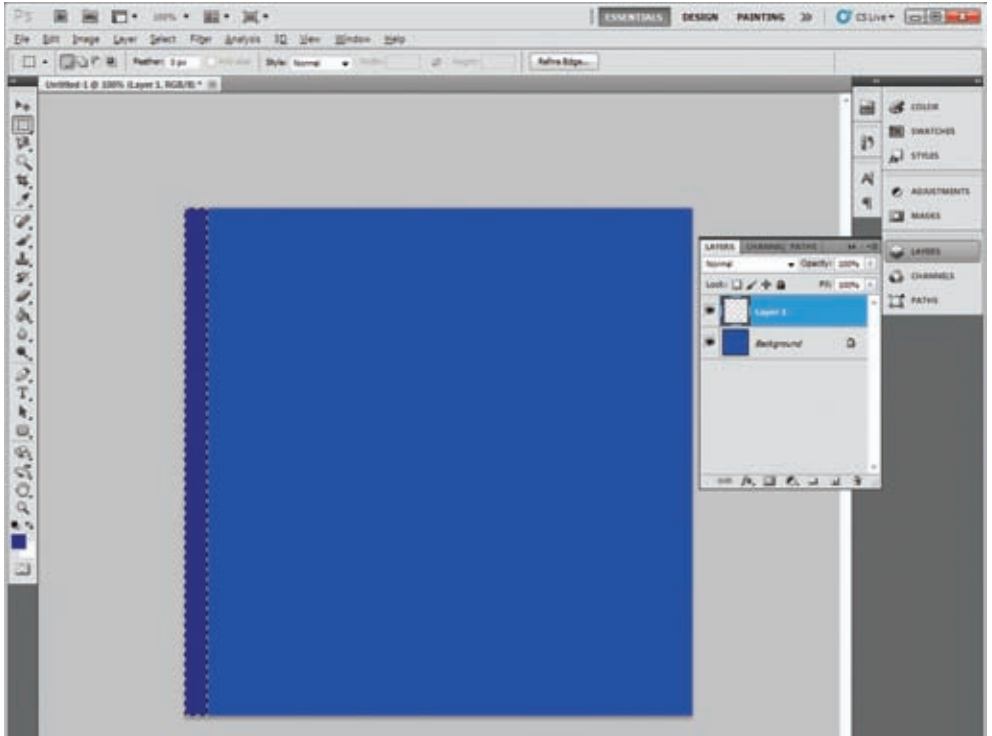
- 1** Menü Çubuğunda bulunan **Dosya** başlığından **Otomatikleştir** tıklanarak **Toplu İş** seçilir.
- 2** Ekranı gelen Toplu İş penceresinde **Ata** açılır menüsünden Eylemler penceresinde bulunan klasör isimlerinden biri seçilir. Eylem Seçeneği ile kaydedilen eylemlerden kullanılmak istenen seçilir. Kaynak ve Seç bölümünden toplu iş yapılması istenen dosyaların bulunduğu klasör seçilir. Hedef

Örnek Atöyle Çalışması

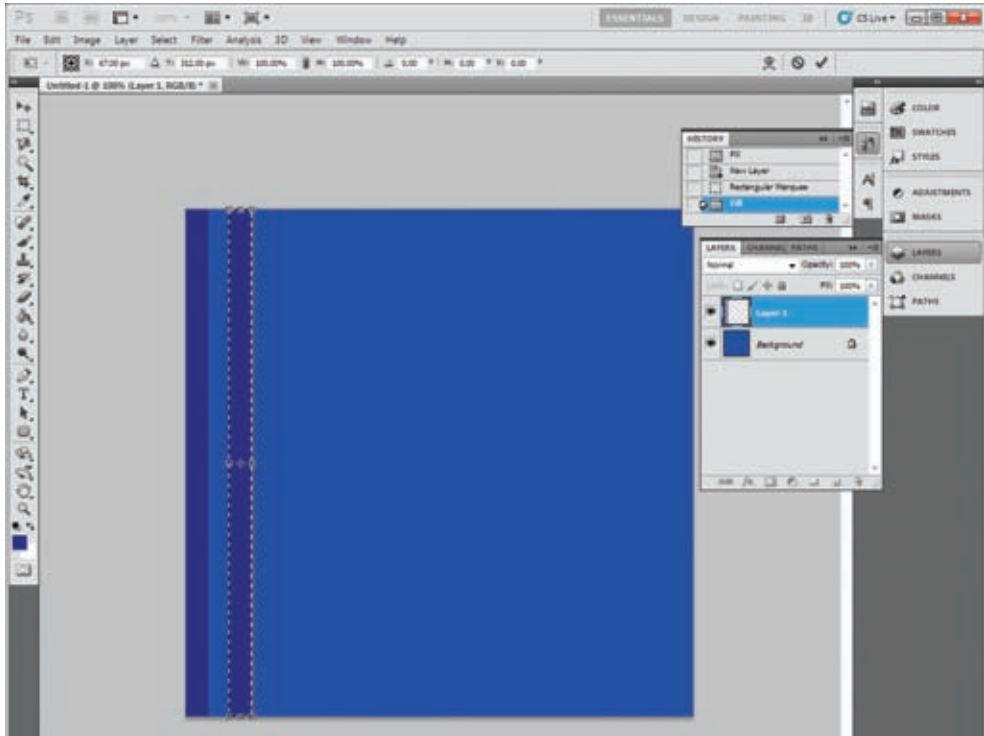
Kitap boyunca Photoshop'un temel özelliklerini ve kullanım alanlarını öğrendiniz. Peki bu teorik bilgileri gerçek bir görsel çalışmada nasıl uygulayabilirsiniz? Bu atölye çalışmamızda, Photoshop'un birçok araç ve özelliğini bir arada kullanarak poster tarzı bir görsel tasarım örneği gerçekleştireceğiz. Bu örnekte elde edeceğimiz sonuç için hiçbir ekstra grafik ya da eklenti kullanmadığımızı ve bu sonucu standart bir Photoshop kurulumuyla elde edebileceğinizi hatırlatalım.



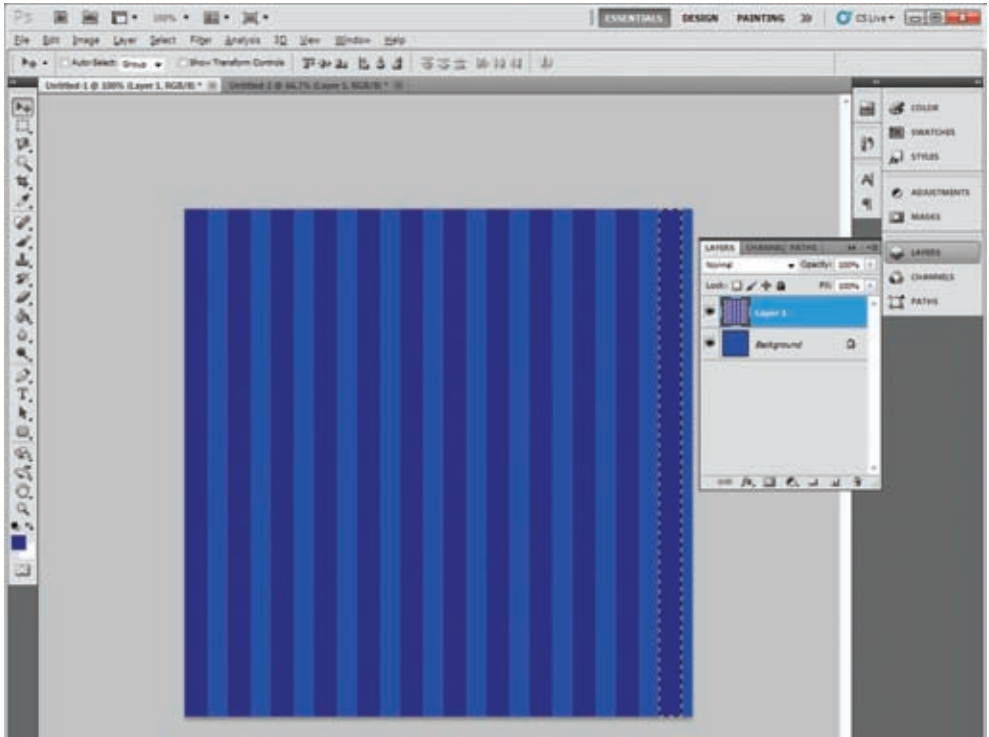
Ctrl + N tuşlarına basarak 22 x 22 ölçülerinde 72 ppi çözünürlüğünde yeni bir belge oluşturun. (Deneme amacıyla düşük çözünürlükte çalışıyoruz. Baskıya yönelik çalışacaksınız 300 dpi öneririz.) Araç çubuğundan ön plan rengine tıklayın ve bir mavi tonu (örn. #2646b1) seçin. Alt + Backspace tuşlarına basarak arka planınızı bu renkle doldurun.



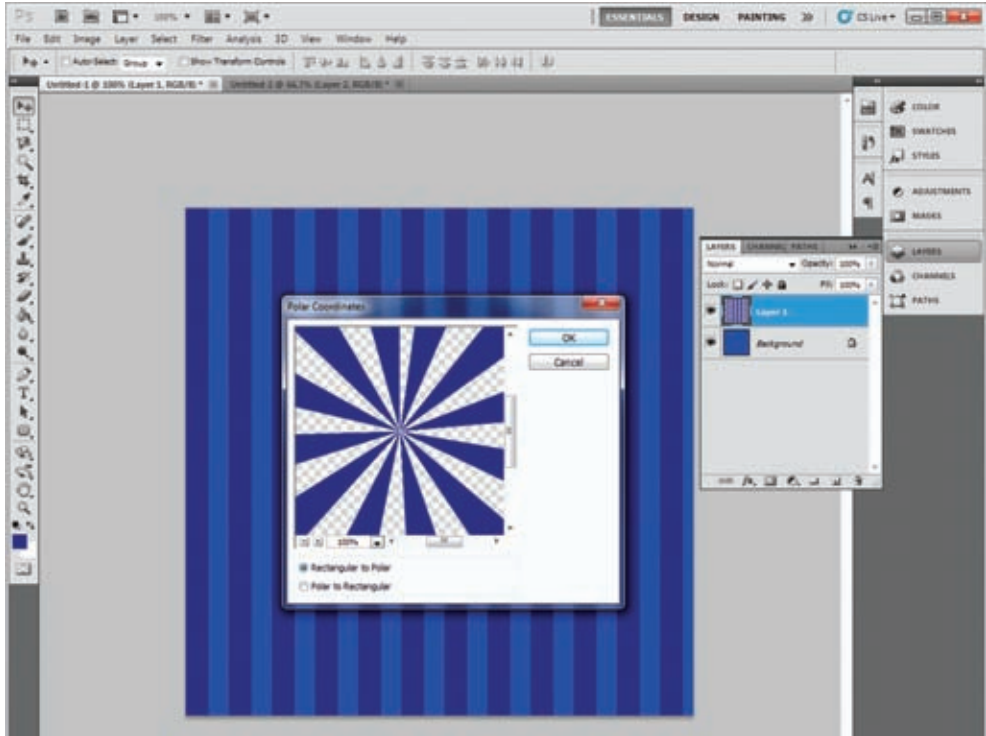
Layers paneline geçin ve panelin alt kısmındaki yeni sayfa simgeli düğmeye tıklayarak yeni bir katman oluşturun. Şimdi M tuşuna basarak dikdörtgen seçim aracına geçin ve resminizin sol kenarında ince uzun bir alanı seçin (örnek için üstteki resme bakın). Bu alanı daha koyu bir mavikle dolduracağız. Ön plan rengini açın, #01157d rengini seçin ve Alt + Backspace tuşlarına basarak seçili alanı doldurun.



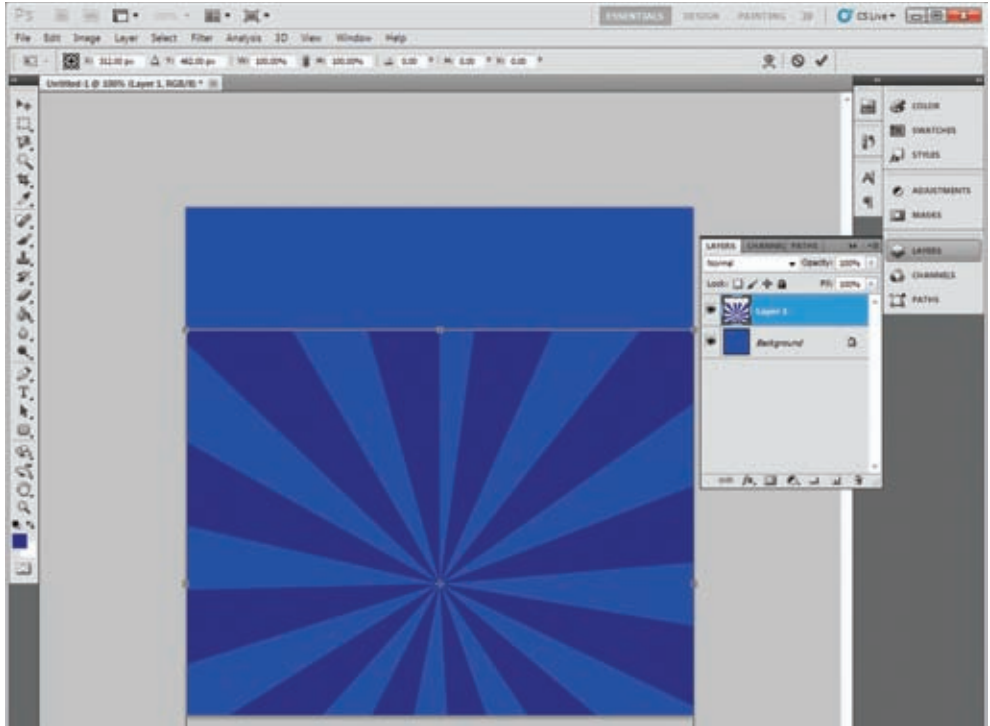
Şimdi Ctrl + Alt + T tuşlarına basarak serbest şekillendirme moduna geçin. Aynı zamanda seçimin bir kopyası oluşturulmuş olacak. Shift tuşuna basılı tutarak fareyle seçimi sağa doğru kaydırın. İki koyu sütun arasında bir sütun kadar boşluk kalmalı. Enter'a basarak işlemi onaylayın ama henüz seçimi iptal etmeyin.



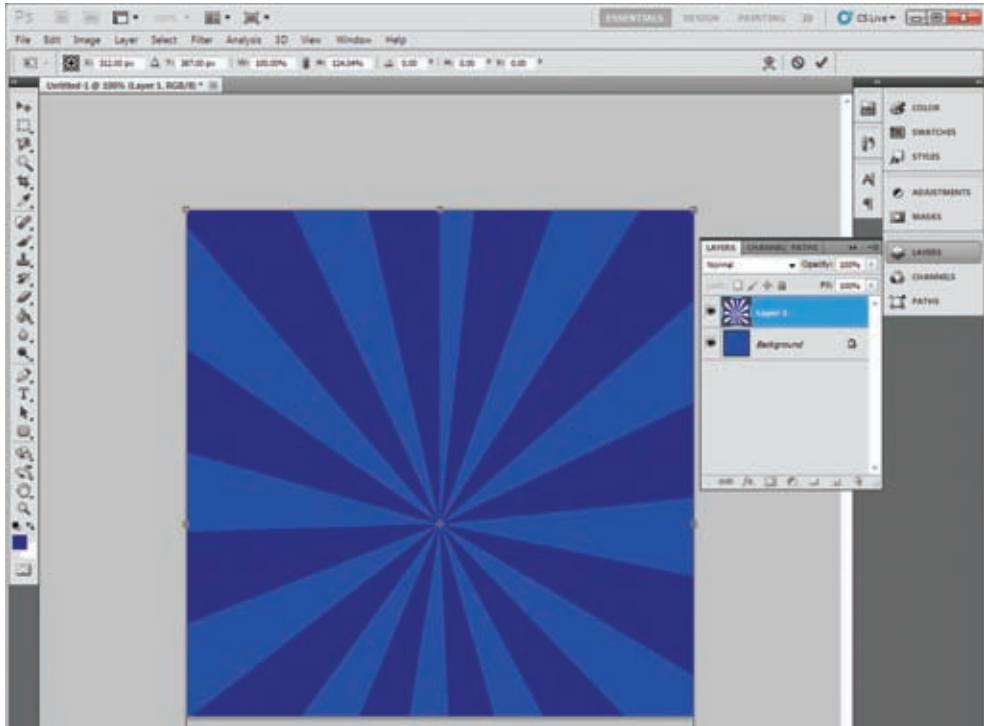
Ctrl + Alt + Shift + T tuşları, aynı boşluk oranını koruyarak sağ tarafta bir sütun daha oluşturacaktır. Koyu mavi çubuklar resmin en sağına ulaşana kadar bu kısayol tuşlarına basmayı tekrarlayın. Son çubuğa geldikten sonra Ctrl + D tuşlarına basarak seçimi iptal edin.



Sırada bu dikey çubukları bir çubuk çemberine dönüştürmek var. Tepedeki Filter menüsünden Distort > Polar Coordinates'i seçin. Varsayılan olarak Rectengular to Polar seçeneği seçilmiş olacaktır ama seçili değilse seçin. Ardından OK'e tıklayın.



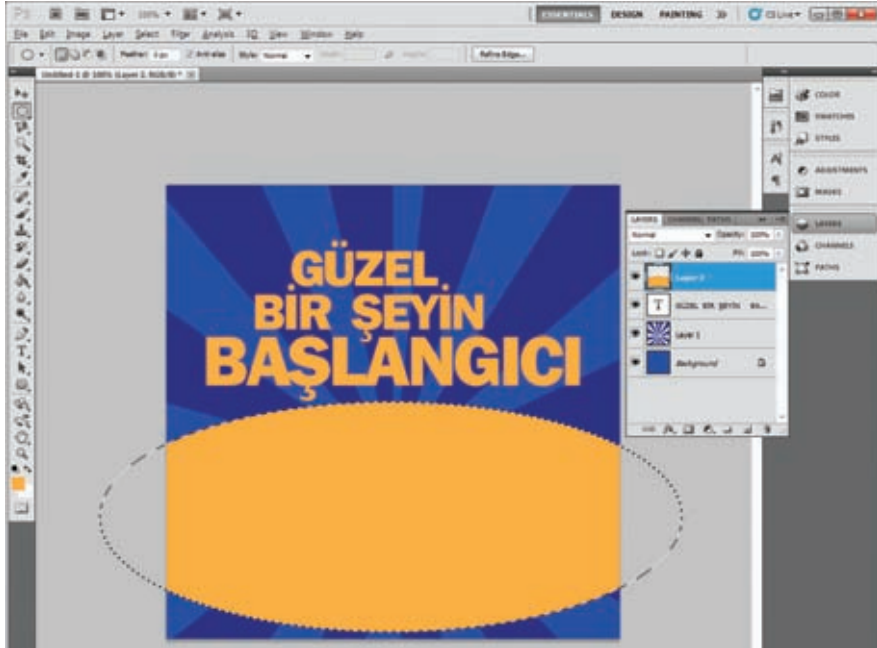
Polar Coordinates filtresi uygulandığında çubuklar üstteki şekli alacaktır. Ancak biz hazırlayacağımız çalışmada çember merkezinin resim merkezinden biraz aşağıda olmasını istiyoruz. Bu yüzden V tuşuna basarak taşıma aracına geçin, resmin ortasına tıklayın ve yaklaşık %25'ini aşağı çekin. Tabii bunu yaptığınızda resmin üstünde epey boşluk kalacaktır. Bunu kapatmak için çubuklu katmanı uzatacağız. Ctrl + T tuşlarına basın, üst kenardaki tutacı tutun ve resmin tepesine kadar sürükleyin.



Boşluk kapanmış ve kenarlar da hizalı görünüyorsa Enter'a basarak işlemi onaylayın. Şimdi çubuklar tüm resmi kaplamalı ve çember merkezi de resim merkezinde aşağıda görünüyor olmalıdır.



Artık çalışmamıza biraz yazı ekleyebiliriz. Önce ön plan renginizi açık bir turuncu tonu (örn. # fbb14c) yapın ve T tuşuna basarak yazı aracına geçin. Biz örneğimizde 72 punto Franklin Gothic Heavy fontunu kullandık ama herhangi bir köşesiz (sans serif) ve kalın font kullanılabilir. Üstteki yazı aracı çubuğunun en sağındaki düğmeye tıklayarak karakter paletini açtık. Harfler arasındaki boşluğu (tracking) -50, satırlar arasındaki boşluğu (leading) da 60 yaptık. Büyük harflerle üç satırlık yazımızı yazdıktan sonra son satırı seçip boyutunu 100 yaptık. Üst satırın üstüne bindiği için bu satırın leading'ini 76 olarak değiştirdik. Bu noktada siz de deneme-yanılma yöntemiyle farklı görüntüler elde edebilirsiniz.



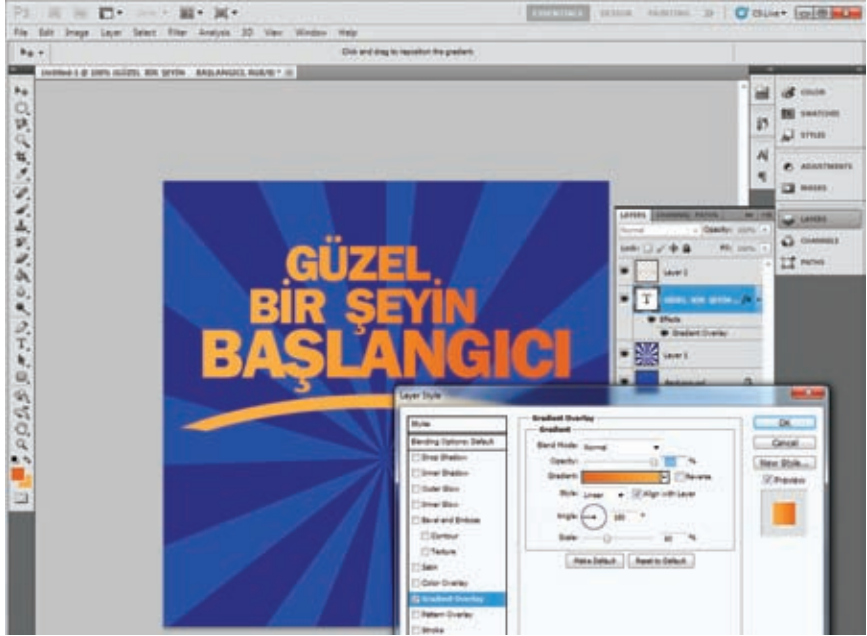
Şimdi yazının altına fırça darbesine benzer, eğik bir çizgi ekleyeceğiz. Bunun için önce yeni bir katman oluşturun. Sonra yuvarlak seçim aracına geçin (araç gelene kadar Shift + M'ye basın) ve resmin kenarlarından taşacak şekilde, büyükçe bir oval seçim çizin. Bunun için seçime resmin dışındaki gri alandan başlamanız gerekiyor. Örnek olarak üstteki resme bakın. İsterseniz Space tuşuna basılı tutarak seçimi hareket ettirebilirsiniz. Şekli tutturduktan sonra Alt + Backspace ile seçimi turuncuyla doldurun.



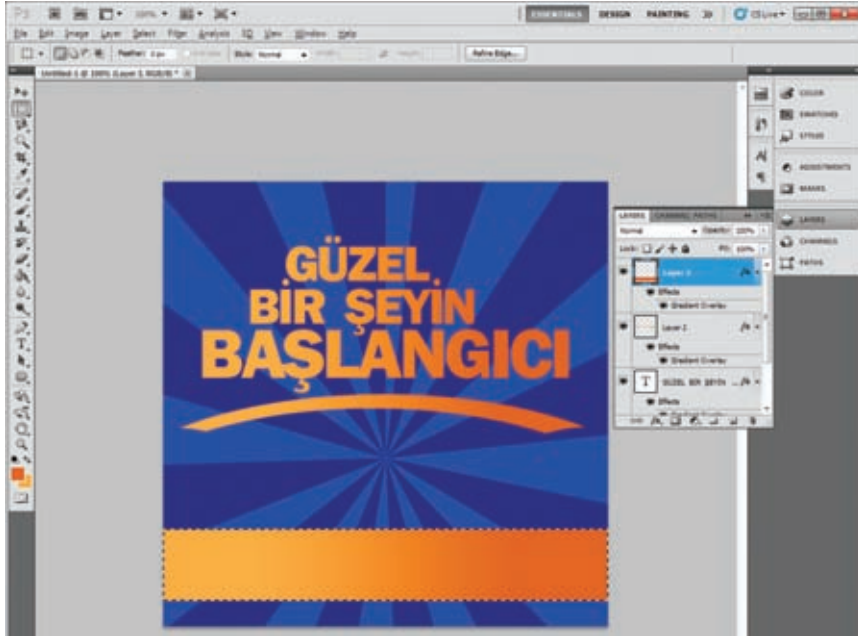
Ctrl+ D ile seçimi iptal edin. Şimdi mevcut ovalin hemen altında bir başka benzer oval çizeceğiz. Mevcut ovalin sadece üst kısmında bir şerit kalacak ve alt kısmı tamamen kapanacak şekilde, üzerine yeni bir oval çizin. Bunu yaptıktan sonra Delete tuşuna basın. Böylece ovalin alt kısmı silinmiş olacak ve sadece bizim istediğimiz eğik çizgi kalacak. Ctrl + D ile seçimi iptal edebilirsiniz.



Şimdi eğik çizginin sağ tarafını biraz kırparak daha etkileyici bir görünüm vereceğiz. Aynı şekilde, bu kez sağ tarafa küçük bir oval çizin. Ovalınız çizgiyi açılı bir şekilde kesiyor olmalıdır. Delete'e basıp o kısmı silin ve seçimi iptal edin. Aynı işlemi çizginin sol tarafı için de tekrarlayın.



Yazıya biraz renk geçişi (gradyan) vermenin vakti geldi. Böylece solda sarı renkle başlayan yazı sağa doğru turunculaşacak. Önce Layers panelinden yazının bulunduğu katmanı bir kez tıklayarak seçin. X tuşuna basarak ön ve arka plan renklerini tersine çevirin. Şimdi ön plan rengini açarak koyu bir turuncu (örn. #d9640f) seçin. Layers panelinin alt kısmındaki katman stili ekleme düğmesine (fx simgeli) tıklayıp Gradient Overlay'yi seçin. Gradient alanının sağındaki oka tıklayıp listedeki ilk kutuyu seçin. Ardından Angle değerini 180 ve Scale'i %60 yapın. Böylece sarıdan turuncuya renk geçişi sağlanmış olacaktır. OK'e tıklayın.



Aynı efekti eğik çizgimize de uygulayalım. Bunun için Alt tuşuna basılı tutarken Layers panelindeki Gradient Overlay yazısını tutup eğik çizginin bulunduğu katmanın üzerine sürükleyin. Böylece efekt kopyalanmış olacaktır. Şimdi yeni bir katman oluşturun ve dikdörtgen seçim aracıyla, resmin altlarına yakın, büyük bir dikdörtgen çizin (üstteki örneğe bakın). Alt + Backspace ile dikdörtgeni doldurduktan sonra seçimi iptal edin.



Gradient Overlay'ın bir kopyasını da sürükleyip yeni oluşturduğunuz katmanın üzerine bırakın. Şimdi D tuşuna basarak ön plan renginizi siyah yaptıktan sonra dikedörtgen alana tanıtıcı bir metin ya da web adresi yazabilirsiniz.

Son olarak bir logo yapalım. Yeni bir katman oluşturduktan sonra yuvarlak seçim aracını alın. Shift tuşuna basarak (çember çizmenizi sağlar) çubukların merkezine bir çember çizin. Gerekirse Space tuşuna basılı tutarak konumunu değiştirebilirsiniz. Alt + Backspace'e basıp çemberi siyahla doldurun. Ardından, Layers paletinden bu katmanı seçip stil ekleme düğmesine (fx) tıklayın ve Stroke'u seçin. Color seçeneğinden beyazı seçip OK'e tıklayın. Şimdi X tuşuna basıp ön plan renginizi beyaz (ya da istediğiniz bir renk) yapıp dairenin ortasına firmanızın baş harflerini yazın ya da farklı bir resim yerleştirin.

Teknolojiye dair aradığınız her şey
PCnet.com.tr/forum
sayfalarında sizi bekliyor...



İzle Öğren ile web'de izleyin, öğrenin

Izleogren.com, bilişimle ilgili eğitim içeriklerinin yayımlanacağı bir online bilişim akademisi olarak tasarlandı. Bu aydan itibaren her gün farklı bir içeriğin yayına gireceği blog.izleogren.com'da tasarım, uygulama geliştirme ve bilişim uzmanlığı konusunda farklı alanlarda uzman yazarlar tarafından hazırlanan video, podcast ve makale türünde içerikler yayımlanacak. Önümüzdeki aylarda da eğitim içeriklerinin daha derin olarak işleneceği www.izleogren.com web sitesi yayın hayatına başlayacak.

izleogren.com nedir?

izleogren.com ekibi kendileri şöyle tanıtıyor:
“Yüksek kalitede iş üretmek her

zaman temel hedefimiz oldu.

Bu nedenle IzleOgren.com'un değerli içeriklerinde de görsel ve işitsel olarak en yüksek kaliteyi standartlaştırdık. Böylece gurur duyabileceğimiz ürünler ortaya çıkarıyoruz.”

IzleOgren.com yazar ve geliştirici ekibi deneyimi 10 yıldan fazla olan eğitmen, yönetici ve uzmandan oluşmakta. Oldukça geniş bir aile söz konusu.

Sitenin temel amacı izlendiğinde kolay ve hızlı öğretme gücüne sahip, yüksek kaliteli ve etkin içerikler üretmek. Bu içerikler, eğitmenin anlatım tarzı ve endüstri standartları ile farklı bakış açıları ve yaklaşımlarla hazırlanmış zengin içeriklerdir. Eğitimler, alanında

profesyonel uzmanları, herhangi bir konuya yeni başlangıç yapmış giriş seviyesi kullanıcıları ve kurumsal olarak gelişmek isteyen müşterilerimizi hedeflemekte.

IzleOgren.com'u sadece bir video eğitim sitesi olarak değerlendirmek yanlış olur. Çünkü eğitim içerikleri, izleyicilerin eğitimini ön planda tutan teknik ve teorik yaklaşımlarla hazırlanıyor. Yıllardan beri birçok farklı kulvardaki öğrenciye verilen eğitimlerin deneyimleri, içeriklerin hazırlama yöntemlerini şekillendiren en önemli unsur olmuş.

Eğitim içeriklerini hazırlarken bilişim alanıyla ilgilenen kişilerin ihtiyaç duydukları ve birkaç kaynaktan





arayıp bulmakta zorlandıkları konular da bir araya getirilmiş. Bu içerikler blog.izleogren.com altında yayımlanmaya başladı. Özellikle farklı alanlarda çalışan kişilerin çapraz konularla ilgili bilgi araştırması vakit kaybettiren bir sorun. Bu nedenle içeriklerde bu konulara ağırlık veriliyor. İçeriklerle birlikte zaman zaman çalışma dosyaları da blog içerisinde yayımlanıyor. Böylece anlatımı takip edenler uygulamayı izlerken gerçekleştirme imkanına da sahip oluyorlar. En önemlisi, bu içerikleri hazırlayan kişilerin aynı zamanda anlattıkları konularda iş yaparak

para kazanan eğitmenler olması. Böylece gerçek hayat örneklerinden kolaylıkla bahsedebiliyorlar. Bunun yanı sıra amaç sadece video içerikler üretmek değil. Farklı birçok ortamda tüketilebilecek içeriklerin, öğrenmek isteyenlere sunulması hedefleniyor. Bunların içinde sayısız kitaplar, özel uygulamalar ve yurt dışında örneğine rastlanan birçok farklı içerik de bulunacak.

Konu sınırı ise tasarım, geliştirim ve uygulama alanları çerçevesinde çizilmiş. Kullanıcıların çapraz ilgi alanları dikkate alınmış. Örneğin, bir tasarımcının çok aşına olmadığı ve daha çok geliştirimcilerin aşına olduğu “SVN’i nasıl kullanırım?” konusu kolay anlaşılabilir, hafif bir şekilde anlatılıyor. Kullanıcıların ilgi duydukları çapraz konularda kolaylıkla bilgi edinmesi amaçlanıyor.

IzleOgren.com her ne kadar özel olarak kurulmuş bir organizasyon olsa da profesyonel katılımcılara kapıları her zaman için açık.

Özellikle alanlarında uzman eğitmen ve profesyonellerin ekibe katılmasına çok sıcak bakıyorlar.



İçindekiler

Arayüz	4
Bridge	15
Temeller	20
Seçimler	30
Katmanlar	38
Fotoğraf Düzeni ve Ayarı	46
Fotoğraf Rötüşlamak	54
Boyamak	61
Yazı	69
Özel Efektler	77
Web İçin Çalışmak	87
Otomatikleştirmek	96
Örnek Atöyle Çalışması	102

ADOBE PHOTOSHOP KULLANICI EL KİTABI