

PhotoShop



Adobe Photoshop

PhotoShop imaj işleme programlarının en iyilerinden birisi.

Ayrıntısı çok olduğu için, öğrenimi diğer programlardan biraz daha uzun sürebilir. Ama buna değer...

Bilgisayarın konfigürasyonu

Windows 95/98 ya da NT (4.0 ve üzeri)
Machintosh System (7.5 ya da üzeri)

Her ikisi için de en az 32 MB ram 80 MB boş disk alanı gereklidir.

İncelemek için:



Bu Bölümde aşağıda görünen konularda bilgi bulabilirsiniz.

Genel Bilgiler

Görüntü Formatları

Terimler (Piksel, Rezolasyon, Anti-aliasing)
İnterpolasyon (Resim büyütürken dikkat etmeniz gerekenler)
Ppi, Lpi, Dpi (Taramaya başlamadan bilmeniz gerekenler)
Dijital makineyle çektiğiniz fotoğrafları ofsette kullanmak
Clipping Path (Ofsette transparan resimler)

Actions

Actions Nedir

Actions (Download)

Filtreler

Filtreler Hakkında

Artistic
Blur
Brush Strokes
Distort
Noise
Pixelate
Render
Sharpen
Sketch
Stylize
Texture
Other

Photoshop araçları

Arkaplan Temizleme

Arkaplan temizlemeleri 1 (Pen Tool)
Arkaplan temizlemeleri 2 (Magic Wand)
Arkaplan temizlemeleri 3 (Magnetic Lasso)
Arkaplan temizlemeleri 4 (Polygonal Lasso)
Arkaplan temizlemeleri 5 (Background Eraser Tool)
Arkaplan temizlemeleri 6 (Magic Eraser Tool)
Arkaplan temizlemeleri 7 (Alfa Kanalı - 1)
Arkaplan temizlemeleri 8 (Alfa Kanalı - 2)
Arkaplan temizlemeleri 9 (Extract)
Arkaplan temizlemeleri 10 (Layer Blending)

Arkaplan temizlemeleri 11 (Blending Options)
Arkaplan temizlemeleri 12 (Color Range)

Püf Noktaları

Quick Edit (Resmin sadece bir bölümünü açma)
Spot Renkler - Renkayırmı 1
Spot Renkler - Renkayırmı 2
Clipping Path (Offsette transparan resimler)

Genel Bilgiler

Görüntü Formatları

Masaüstü yayıncılıkta programlar bir birlerinden dosya alışverişinde bulunarak çalışırlar. Bir resmi veya vektörel çizimi oluşturduğumuz uygulama programından bağımsız hale getirip sayfa düzenleme programına ya da vektörel programlara aktarmak için farklı bir formatta kaydetmemiz gereklidir. Yaygın kullanılan görüntü formatlarından bazıları:

PICT

PICT formatı bütün programların ortak kullandığı dosya formatıdır. Herhangi bir uygulama programına aktarıldığında resim bilgisi sayfaya dahil olur. Görüntü diskinizden silinse dahi baskı aracı sayfayı basarken PICT dosyasını aramaz.

Logo düzenleme ve yeniden oluşturma işlemleri sırasında PICT olarak kaydedilmiş görüntüyü, Illustrator ve FreeHand programlarına aktardığımızda, Illustrator programı istege bağlı olarak dosya aç komutuyla görüntüyü açar ve sayfaya Template (yarı saydam/arka plan) olarak yapıştırır. Böylelikle bu görüntünün üzerinden vektörel olarak çizimimizi yapabiliriz.

FreeHand programı ise resim al komutuyla sayfa içine resim olarak aktarır, görüntüyü Template (yarı saydam/arka plan) yapmak için Layer paletinden background (arka plan)'ı seçerek vektörel olarak çizebiliriz. PICT ile sayfa üzerine yapıştırdığınız görüntüyü ancak sunum için kullanabilirsiniz.

Masaüstü Laserlerde görüntü pürüzsüz çökabilir ama baskı ortamına aktardığınızda görüntü kırıklaşır fluğ bir hal alır. Sunum işiniz bittiğinde görüntüyü yeniden yüksek (HiRes) taratıp (304.8 Dpi) sayfa üzerine yerleştirmeniz gereklidir.

EPS

EPS formatı hemen hemen bütün çizim ve sayfa düzenleme programları tarafından desteklenir. Photoshop programında, döküman Bitmap modunda kaydedilirken Transparen Whites (Beyazları transparan yap) seçeneği işaretlenerek kaydelirse dosyada beyaz alanları şeffaf tanımlayabilmektedir. Renkli bir döküman EPS olarak kaydedilecekse olası baskı problemlerini önlemek için CMYK moduna geçirilmiş olmalıdır.

Kaydederken karşınıza çıkan dialog kutusunda;

Preview: EPS dosyanızı diğer programlarda kullanırken resmin nasıl görüneceğine dair bir öngörüntüsüdür. Bu sayede resmi istediğiniz kdraja yerleştirebilirsiniz. Bu menüdeki Macintosh seçeneği bütün programların kullanabileceği bir PICT öngörüntü oluşturur. Dosyanızın öngörüntüsünü TIFF seçerseniz bu dosyayı IBM uyumlu bilgisayarlarda da kullanabilirsiniz.

Encoding: Bilgilerin dosya içinde ASCII yada Binary şeklinde saklanması isteyebilirsiniz. Binary kodlama ASCII'nin yarısı kadar yer tutar. Genellikle Binary kullanılır fakat bazı PostScript hatalarını resim dosyalarını ASCII kaydederek önlemeyi deneyebilirsiniz.

Clipping Paths: Photoshop 4,0 versiyonunda görüntü dosyanız üzerinde dekupe etmek istediğiniz bölgeyi kapsayan path'i seçeceğiniz bölümdür. Photoshop 5,5 versiyonu, eğer kaydet komutunuzdan önce path penceresinden çizimi clipping etmişseniz otomatik olarak dekupe edilmiş görüntüyü dosya içine yazar.

DCS1: CMYK olarak kaydedilmiş EPS dosyalar için geçerlidir. DCS yüksek çözümlü renk bilgisini içeren 4 adet (C,M,Y,K) dosya ve beşinci olarak sayfa düzenleme meden kullanacağınız bir ana dosya oluşturur. Ana dosya 72 dpi bir öngörüntü dosyasıdır, 4 adet yüksek çözümlü dosya baskı sırasında kullanılır. Dikkat etmemiz gereken bir nokta, DCS'nin yarattığı sayfa düzenleme meden kullanacağınız öngörüntü dosyasının ismini asla değiştirmeyin. Eğer değiştirirseniz dosyanız baskı sırasında yüksek çözümlü dosyaları bulamayacağından öngörüntü dosyasını (72 Dpi) basar.

Kaydetme sırasında seçeneklerinizin ilki, öngörüntünün nasıl olacağı, ikincisi dosya biçimini, üçüncüsü ise yüksek çözümlü dosyalarının sıkıştırma biçimini ile ilgilidir.

DCS2: CMYK+Ekstra renkler için kullanılan dosya kayıt biçimidir. Resim üzerinde ekstra (Beta) kanal kullandığınızda dosyanız içindeki beşinci veya daha fazla renk kanallarını bastırmak için kullanacağınız format biçimidir.

EPS ayrıca vektörel programların (Illustrator ve FreeHand) sayfa düzenleme programlarına dosya aktarım formatıdır. Vektörel dosyalar eps formatında kaydedilmez ise sayfa düzenleme ve resim programları kendi dosya içlerine alamazlar. Örneğin Photoshop programı vektörel çizimli bir eps

dosyasını restarize ederek (piksele çevirerek) kendi bünyesine alabilir. QuarkXpress programı EPS formatlı dosyaları bir öngörüntü (Preview) dosyası oluşturarak sayfa üzerine yapıştırır.

TIFF

TIFF formatı bilgisayarlar arası ortak bir dosya formatıdır. Tüm programlar tarafından desteklenir. Bu formatta kayıtlı dosyalar, herhangi bir uygulama programının sayfa içine alındığında görüntü ve zeminin renk değerlerini azaltma ve değiştirme olanağı verir. Örneğin farklı farklı renklerde kullanacağımız bir görüntütü yada logoyu TIFF formatla kaydadip sayfaya yapıştırduğımızda renklerini değiştirebiliriz. Bu yolla her renk değişikliğinde onu yaratan uygulama programını açıp yeniden renk verip yeni dosyalar yaratmamış oluruz.

Kayıt sırasında LWZ seceneği dosyayı sıkıştırarak kayıt edilmesini sağlar ancak, bu seçenekle kayıtlı dosyaları film baskı araçları desteklemez. Bu kayıt biçimile gönderdiğiniz dosyaları, film servisinize bildirirseniz doğacak sorunları baştan halletmiş olursunuz.

JPG

JPG formatı, resim işleme programlarının yüksek Mb'lı dosyaları sıkıştırarak disk üzerinde kayıt edebileceğiniz bir formattır. JPEG veya JPG formatının özelliği gerçek renk değerlerini içermesidir. Bu nedenle fotoğrafik (çizgisel/grafiksel olmayan) görüntüle için kullanılmalıdır.

JPEG sıkıştırma yöntemi görüntünün algılanması için zorunlu olmayan detayları bulup atan ve dosyayı bu şekilde sıkıştıran bir format olduğundan kayıplı formatlar arasında yer alır. Kaybolan ayrıntılar ve sıkıştırma oranı arasında bağlantı bulunduğundan bu dengeyi iyi korumak gerekmektedir. Daha fazla sıkıştırma daha fazla detay kaybı daha az sıkıştırma daha büyük dosya demektir. Kaybedilen detayların geri getirilmesi söz konusu olmadığından dosyanın bir kopyasını mutlaka alınmalıdır.

BMP

BMP Windows ve Microsoft'un PCX formatını değiştirerek geliştirdiği bir formattır. Windows 3.1 ve 95 ile birlikte gelen Paint programı görüntüleri bu formatta işler. BMP formatı 1-24 bit arasında değişen bir piksel derinliğini içerebilir. Sıkıştırma seçeneği başlangıçta bulunmamakta idi. Opsiyon olan bu sıkıştırma görüntüde detay kaybına yol açmaz, yani kayıpsız sıkıştırma yöntemlerindendir. BMP formatı alıcı bilgisayarında Paint'den başka görüntü programı bulunmadığı durumlarda kullanılır.

GIF

CompuServe firmasının Graphics Interchange Format (GIF) dosyaları İnternet üzerinde oldukça yaygın kullanılan bir formattır. Az sayıda renk içeren (1 ila 8 bitlik) dokümanlarda oldukça iyi sıkıştırma sağlama, animasyonlarda zamanlama ve farklı boyutlardaki resimleri bir arada tutma desteği, saydam renk tanımlaması bu format'ı popüler yapan nedenlerden sadece bir kaçıdır.

Ancak Photoshop gibi resim işleme programlarının çoğu GIF formatının tüm özelliklerini kullanamamaktadır. Bu nedenle bu format ile çalışırken sıkılıkla başka programlara gereksinim duyulmaktadır. GIF dosyaları Bitmap, gri skala ve indekslenmiş renk sisteminde olabilmektedir. Gerçek renk desteği yoktur. GIF resimleri sıralı (interlaced) veya sırasız kaydedilebilmektedir. Sıralı GIF dosyaları yükleme esnasında satır satır gelerek resim bitiminden önce neye benzeyeceğine dair bir ipucu verirler. Saydamlık tanımlanması için GIF89a Export komutu kullanılarak saydam olacak renk belirlenebilir.

PNG

PNG Portable Network Graphics formatı patentsızdır. PNG kayıpsız Wave Table sıkıştırma yöntemini kullanır. Şu anda mevcut olmayan kayıpsız gerçek renk ve saydamlık bilgilerini içeren resim kalitesini internet'e taşımayı amaçlamaktadır. PNG dosyalarındaki saydamlık bilgileri alfa kanalı içerisinde saklanmaktadır. Sıralı yükleme de olanaklıdır. Ayrıca sıkıştırma için değişik filtreleme algoritmaları sıkıştırma öncesi kullanılabilmektedir.

PSD

Photoshop Document (PSD) Photoshop uygulamasına özel bir formattır. PSD çok sayıda alfa kanalını, path'ı ve katmanı desteklemektedir. PSD dosyaları ikili dosya, indekslenmiş renk, gerçek renk RGB, CMYK, Lab biçimlerini destekler. Çalışma yaptığınız işlerin PSD'sini saklamayı alışkanlık haline getirmeniz, daha sonra açık düzeltmelerde çok işinize yarayacaktır.

Terimler

Piksel

Bütün Bitmap programlarda olduğu gibi PhotoShop'ta da ölçü birimi pikseldir.

Pikseller kare şeklindedir ve görüntünün en küçük birimidir. Digital görüntüler yana yana gelen piksellerden oluşur. Piksellerin kendi başına en ve boy değerleri yoktur. Öyleyse nasıl, şu kadar cm'lik şu kadar piksellik gibi cümleler kurabiliyoruz? :)

Kendi başlarına ölçülerini belli olmayan piksellere, ölçülerini biz veriyoruz diyebiliriz.

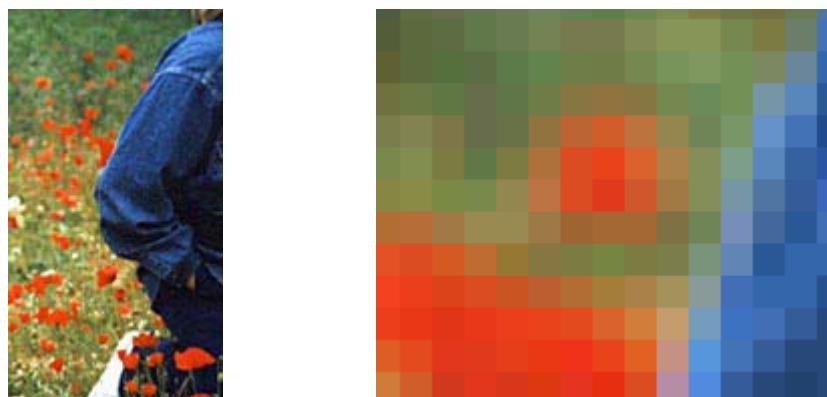
10 cm uzunlukta 10 piksel varsa, her piksel 1 cm demektir.

10 cm uzunlukta 100 piksel varsa, her piksel 1 mm. demektir...

Aşağıda, sağdaki görüntü, fotoğrafı 16 kat büyütüğümüzde görebildiğimiz piksellerdir. Her piksel kare biçimindedir ve her pikselde sadece 1 renk vardır.

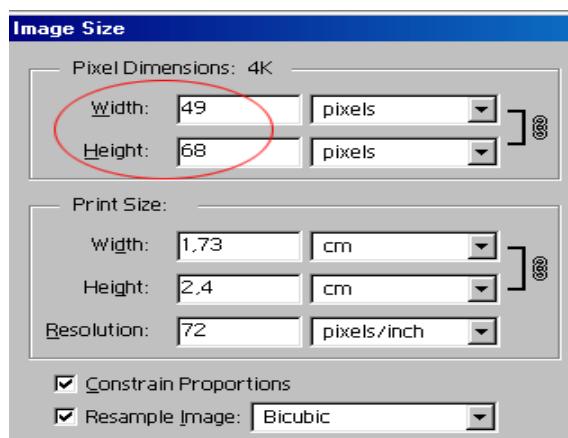
Yani bir pikselin bir kısmı açık bir kısmı koyu, ya da yeşil, koyu yeşil olmaz...

Bu tür renk geçişleri (degrade) farklı renkte piksellerin yan yana gelmesinden oluşur.



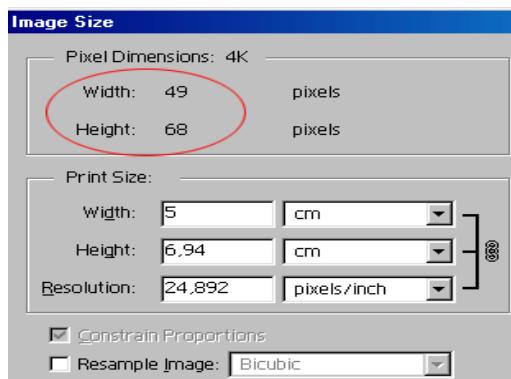
Rezolasyon

Bir resmin piksel yoğunluğunu yani, **PPI (Pixel Per Inches)** 1 inch karedede (1 inch = 2.54 cm) bulunan piksel sayısı. Image/Image Size bölümünden ulaşabileceğiniz bu pencere, gerekli değişiklikleri yapabileceğiniz yerdir.



Örnek1

Bir resmi büyütür küçültürken büyülükle resolasyonu birbirine bağlarsanız, resmin cm cinsinden büyülüği değişmiş görünse bile, görüntü büyülüği değişmez. Aşağıdaki örnekte resmin genişliği 5 cm yapılmasına rağmen, iki resim arasında büyülükle farkı yoktur. Çünkü Bitmap programlar, sonuçta kaç piksel olduğuna bakarlar. İşaretlenmiş kısımda genişliğin 49 piksel olduğunu görüyorsunuz.



Örnek2

Ama bu 3lü bağlantıyi kurmadan rezolasyonu değiştirenlər, resmin büyülüğu de değişir.



49 piksel



34 piksel



24 piksel



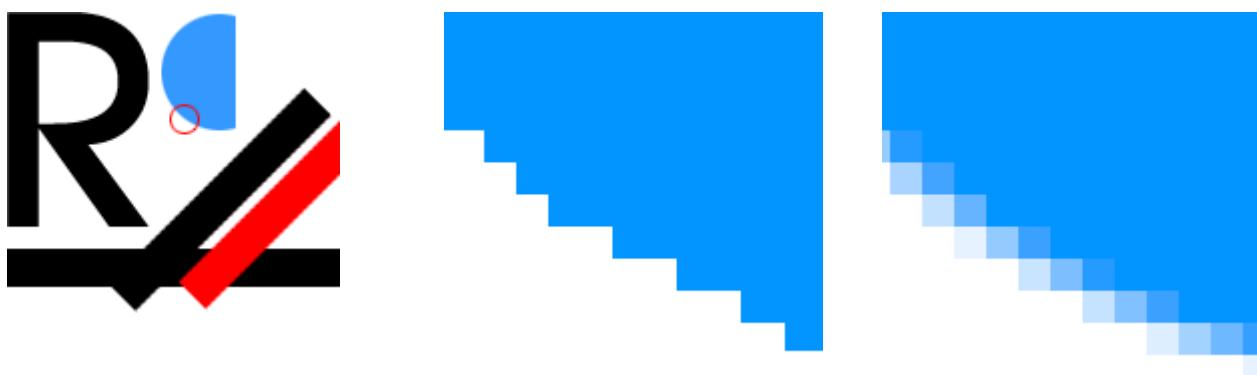
17 piksel

Anti-aliasing

Piksellerin kare biçimli en küçük resim elemanı olduğunu tekrarlayalım. Bir resim piksellerin toplamından meydana gelir. Bitmap programları, mozaik döşer gibi bunları yanına getirip görüntüyü oluşturur. Düz alanlarda sorun yoktur, ama yuvarlak dönmesi gereken yerlerde tırtıklı bir görüntü ortaya çıkar.

Bunu çözmenin yolu, rengin kenarına kırıklı görüntüyü biraz azaltacak, daha açık pikseller yerleştirmektir. Anti-aliasing işte budur...

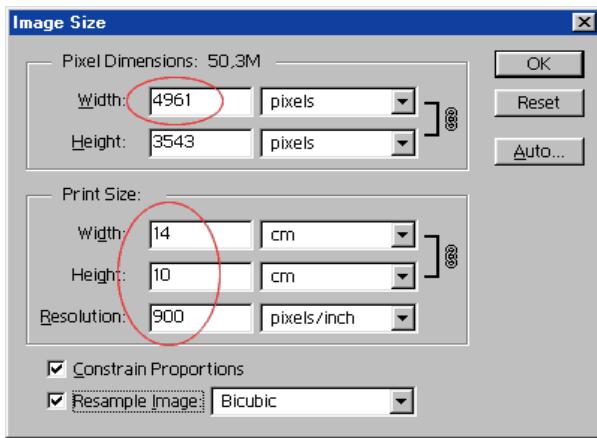
Bu seçeneği genel olarak aktif halde tutmanız, resimlerin kırıklı görünmesini engeller.



İnterpolasyon

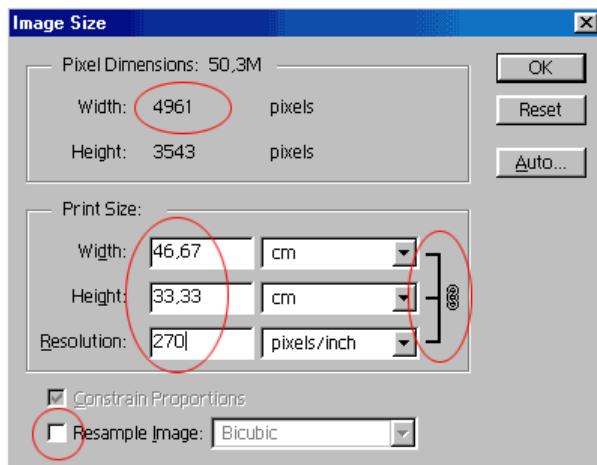
Piksel temelli programlarda yaşanan sorunlardan birisi resmi büyütmedir. Resim büyürken araya pikseller eklenir. Program, en yakın piksellerin değerini esas alarak, araya pikseller ekler. Elinizdeki orjinalden daha büyük bir tarama yapacaksanız, bunu baştan hesaplamalısınız. Bir örnekle bu hasaplamanın mantığını inceleyelim.

Elinizde 14x10 cm bir resim olduğunu ve bunu 50 x 70 cm boyutlarına büyütmeniz gerektiğini varsayıyalım. Scanner'ınızın en üst tarama resolution da, mesel, 900 pixsel/inc olsun.



1. Önce orjinalin gerçek ölçülerinde (10 cm x 14 cm) ve 900 pixels/inch'te tarama yapalım.

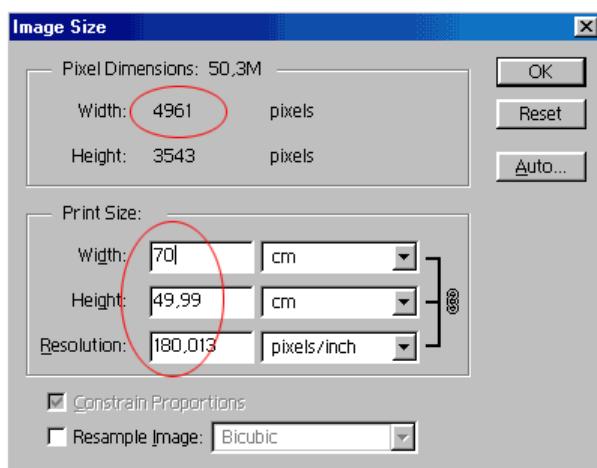
4961'e dikket edin



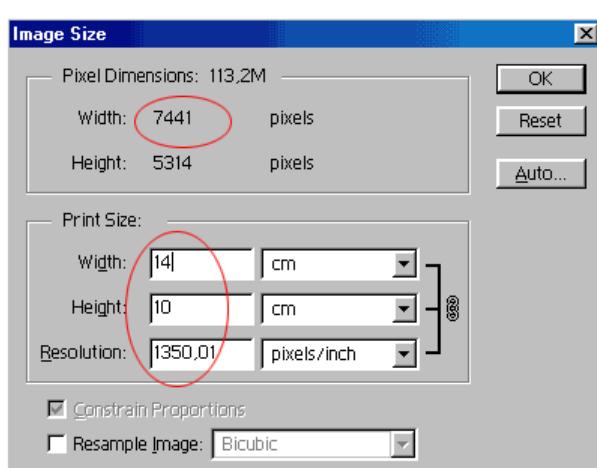
2. Ofset baskı ve printer çıkış için 300-310 gibi rakamlar geçerliyse de, resolution'un 270

olması da idare ediyor... (Kağıt cinsine göre 60, 70, 80'lük trama basılır) Buradan hareketle resolution'u 270 getirdiğimde, resmin boyutları 46,67 x 33,33 cm e ulaşıyor. Dikkat ederseniz 4961 piksel yine aynen görünüyor...

İşte işin sırrı burada. Resimde interpolasyon olmuyor... (Photoshop, resim büyüdüğü için kafasına göre araya piksel eklemek zorunda kalmıyor.)



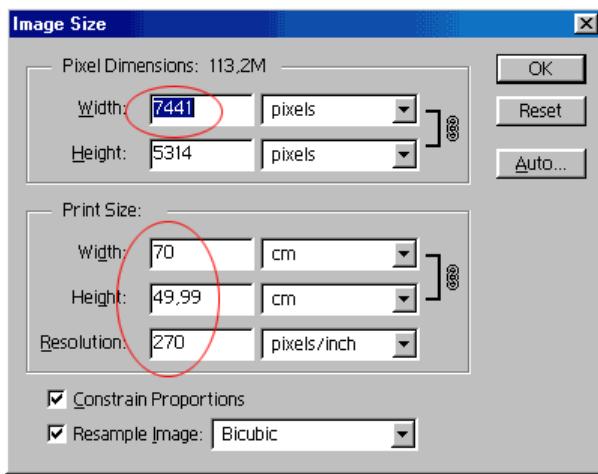
3. Büyütmemiz gereken ölçü ise 50x70 cm idi. Resolution 180 olduğunda, interpolasyonsuz bu ölçüye ulaşabiliriz ama bu da yeterli bir kalite yaratmayacaktır.



4. Demek ki resim ilk tarandığında (Resolution 270 e razıysak) 1350 pixel/inc olarak taramalı.

(1/1 taradığını varsayıyoruz, aslında dram scannerlar bu hesabı kendisi yapıyor)

7441're dikkat edin



5. Ölçü 50x70 ve resolution 270 ... 7441 hala aynı yani interpolasyon yok...

Buradan çıkan bir sonuç daha var: Yukarıdaki örnek gibi bir büyütme istiyorsak ve scanner'ımızın kapasitesi daha yüksek taramaya olanak vermiyorsa, bu işi drum scanner'la halletmeniz gerekiyor.

İyi sonuç alınması gereken işlerde, tarama masrafından kaçmamak, bu işi masaüstü scanner'la değil, renklerin doğru olarak taranacağı bir Drum scanner kullanmak en iyi çözüm. Yani bu iş de profesyonellerine bırakılmalı...

Tarama yaparken bilmeniz gerekenler

PPI (Pixel Per Inc) PPC (Pixel Per cm)

1 inç'de (1 inç = 2.54 cm) ya da 1 cm'de bulunan piksel sayısı.

Resolution:	72	pixels/inch
-------------	----	-------------

Taradığınız resmi web'de kullanacaksanız 72 PPI taramanız gerek.

Ofset baskı için durum değişiyor. Baskının yapılacağı kağıt cinsi önemli. Gazete kağıdı ile kuşe kağıda yapılacak baskı arasında fark var.

Gazete kağıdına 40 lik tramla basılırken, kuşe için 70 ya da 80 lik tram kullanılması gereklidir. 1. Hamur kağıt için 60 lik ... Her ne kadar bunlar LPI değeri ile belirleniyorsa da, LPI ile PPI değeri arasında da bir ilişki var...

Buradan hareketle tarama rezolasyonu da değişiklik gösterir. Ama kabaca 250 ile 350 PPI arasında olması gerektiğini söyleyebiliriz.

En çok kullandığınız kuşe kağıda baskı için: 306-310 PPI

Tabii bu rezolasyonu önerirken, resmi orijinal boyutta tarayacağınızı varsayıyorum. Büyütme yapmanız gerekiyorsa bölümünü okuyun.

LPI (Line Per Inc)

Film pozlanırken 1 inç yüksekliğindeki (2.54 cm) alana atılan satır sayısı.

Ofset baskıda tramlarla iş basılır. Tramlar, bir birine özel ağlar ile dizilmiş noktacıklardır ve sonucunda aralarında belli bir miktar boşluk vardır. Paralel çizgiler halinde sıralandıklarını düşünebilirsiniz. Tramlar yardımı ile Cyan, Magenta, Yellow ve Black mürekkeplerini kağıda aktarır. Bu çizgilerin yoğunluğu ve aralığı baskı kalitesini belirler. En çok kullanılan tram aralıkları 175, 150, 133, 120, 110, 100, 85 ve 65 LPI'dir.

Yukarıda yazdığını yeni eklemelerle genişleteyim.

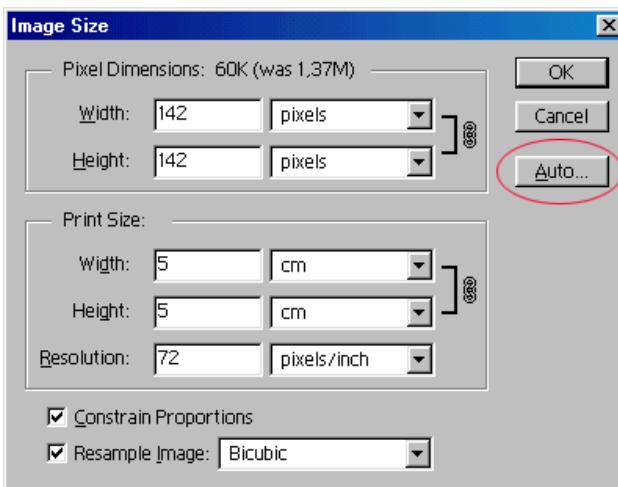
3. hamura baskı yani 40-50 lik tram = 110 - 130 LPI

1. hamura baskı yani 60 lik tram = 150 LPI

Kuşe kağıda baskı 70 lik tram = 175 LPI

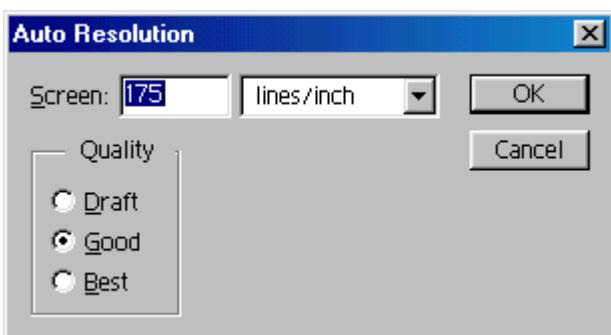
Kuşe kağıda baskı 80 lik tram = 200 LPI

Peki bu değerleri biliyorsunuz, resolasyonu nasıl hesaplayacaksınız? Yani PPI ne olmalı? Photoshop yapmayı düşündüğünüz baskıya uygun tarama rezolasyonunu size bildiriyor. Nasıl mı?

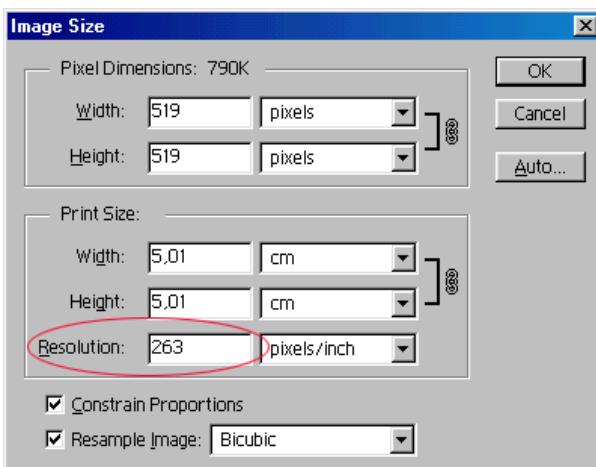


5x5 cm boyutunda bir işiniz olduğunu düşünün. Bunu Kuşe kağıda basacaksınız. Normal kalitede...

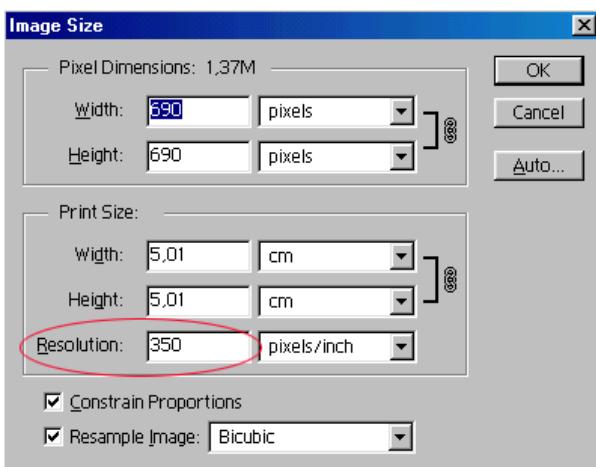
Herhangi bir rezolasyonda 5x5 cm lik bir Photoshop dökümanı açıp deneyelim. Auto butonuna tıklayın. Aşağıdaki pencere karşınıza gelecek.



Baskımızın özelliği gereği 175 LPI bize yetiyor. Screnn bölümünde 175 yazıp tabloyu okeyleyin. Önce Good seçeneğinde deniyoruz.



Sonucu görüyorsunuz. 5x5 cm için rezolasyon 263 olarak hesaplandı.



Şimdi de Best seçeneğiyle deneyelim...

Bu kez rezolasyon olarak verilen değer 350 PPI.

Dikkat ettiniz mi bilmiyorum.

Good seçeneğinde: LPI x 1,5 = PPI ($175 \times 1,5 = 262,5$)

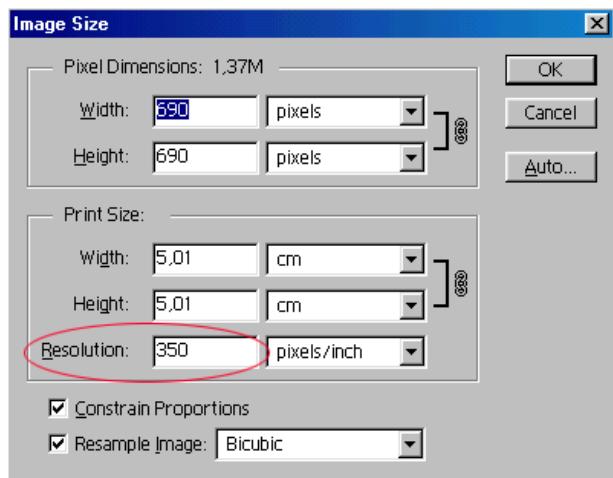
Best seçeneğinde: LPI x 2 = PPI ($175 \times 2 = 350$)

Bu demektir ki, rezolasyonun ne olduğunu kendimiz de hesaplayabiliyoruz ...

Yani: **LPI x (1,5 ya da 2) = PPI**

Unutmayın büyütme yapacaksanız, interpolasyona neden olmamak için, tarama rezolasyonunu büyütme oranına göre hesaplamak zorundasınız.

Bunun için **interpolation** bölümünü okuyun.



DPI (Dot Per Inc)

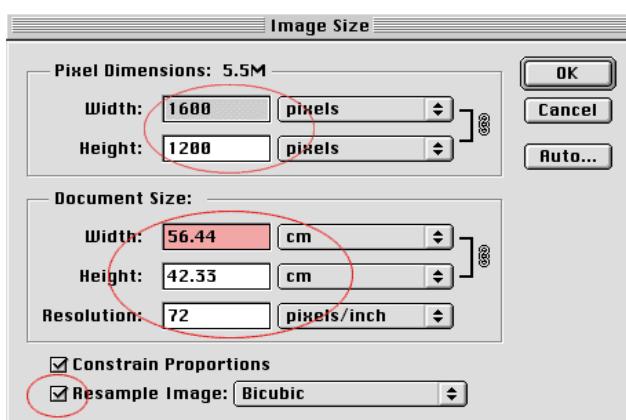
Cıktı cihazlarında 1 inç'te (2.54 cm x 2.54 cm) noktalanan (yani basılan) ya da pozlanan piksel sayısı.

Renkli/siyah-beyaz çıkış yapan yazıcılar baskılarını nokta vuruşları ile yaparlar. Her inç'e noktalanan piksel sayısı makinenizin özelliğine göre değişir. Çünkü her yazıcının kullanabileceği en yüksek nokta yoğunluğu farklıdır. 300 DPI, 600 DPI, 1200 DPI gibi... CMYK adı verilen Cyan, Magenta, Yellow ve Black ile kağıdın üzerinde küçük mürekkep noktacıkları basar, bunlar da bildiğimiz renkleri oluşturur.

Film çıkış cihazları da çözünürlüğü DPI'e, yani bir Inch başına vurduğu nokta sayısına göre hesaplar. İnç başına düşen nokta sayısı çok azalırsa kalite kaybı olur ama gerekenden fazla olursa daha iyi sonuç alırız diye düşünmeyin. Yüksek çözünürlüklerde, sadece gereksiz büyümüş dosya boyutu ve anlamsız bekleyişler yaşarsınız.

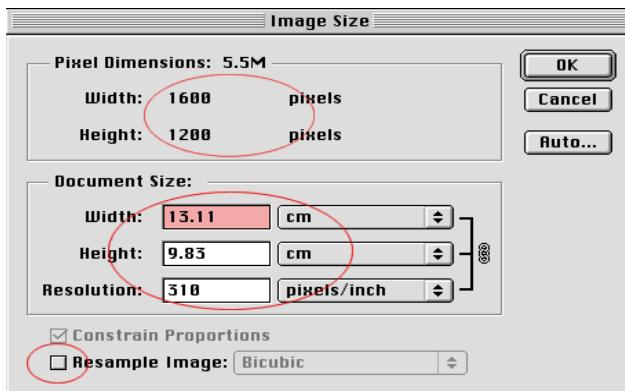
DPI = $16 \times \text{LPI}$ değerinde olması Resimdeki renklerin (Filmlerin siyah beyaz olduğunu biliyorsunuz, yani oradaki gri dağılımının) sağlıklı basılmasını sağlar.

Dijital makineyle çektiğiniz fotoğrafları ofsette kullanmak



Dijital makineyle çektiğiniz fotoğrafların rezolasyonu 72 pikseldir. Makinenin performansına göre farklı piksel ölçülerinde çekim yaparsınız. Yukarıdaki, 1600 x 1200 piksellik bir örneği görüyorsunuz.

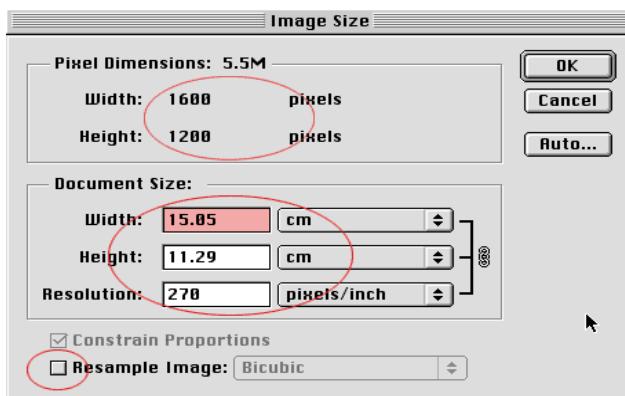
Bu fotoğraf 72 piksel/inch rezolasyonda $56.44 \text{ cm} \times 42.33 \text{ cm}$ boyutlarında. Ofset baskı için fotoğrafların en az 250 piksel/inch rezolasyonda olmalıdır. Normalde 310 civarında olması gerekir. Rezolasyonu büyütüğünüz zaman, photoshop araya kendi hesaplamaıyla (interpolasyon) piksel ekler. Bu da resmin bozulmasına neden olur.



Bozulma olmadan rezolasyonu değiştirmek için, önce "resample Image" bölümündeki kutucuktaki seçiliği kaldırın. Sonra resolasyonu 310 yapın. Fotoğrafta piksel değişikliği olmadığına göre (1600x1200 pikselde bir değişiklik olmadığı) bozulma söz konusu olmaz.

Değişiklik olan kısım, cm. cinsinden boyutudur. Bu değişiklikle fotoğraf; 13.11 x 9.83 cm oldu. Yani sağlıklı bir ofset için fotoğrafı 13 cm genişliğinde kullanmanız gereklidir.

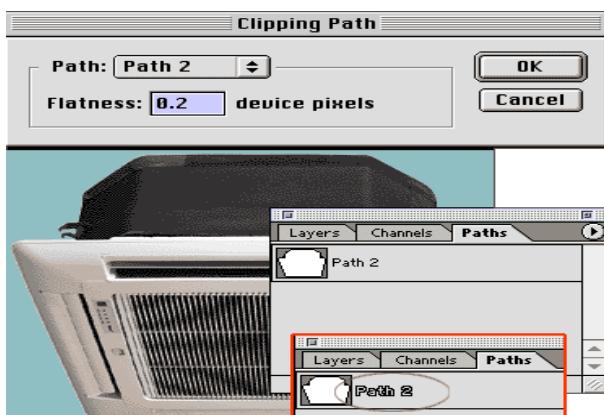
Rezolasyonu 310 yerine 270 piksel/inch yaparsanız, genişlik 15 cm'e çıkacaktır. Sonuçta 1600 piksellik çekim yapan bir makineyle elde ettiğiniz fotoğrafı en çok



15 cm genişliğinde kullanabilirsiniz.

Listede tek pa

th varsa yalnız o görünecektir. Onu seçili hale getirin. Daha çok path varsa, işinize yaracak olanı (bu örnekte, resmin dış sınırlarını çizdiğiniz) seçili hale getirin. Her resimde ancak bir path'i Clipping Path olarak tanımlayabilirsiniz



Sıra resmi kaydetmeye geldi. Photoshop EPS olarak kaydedin. Clipping Path'i destekleyen format budur.



Film çıkışta geçerli ayarları bozmamak için burada hiç bir kutuyu işaretlemeyin. İlk kutu, özel tram biçim ve büyülükleleriyle farklı efektler yapmanıza yarayan bir bölümdür. Onlarla şimdilik işimiz yok. Okey deyin.



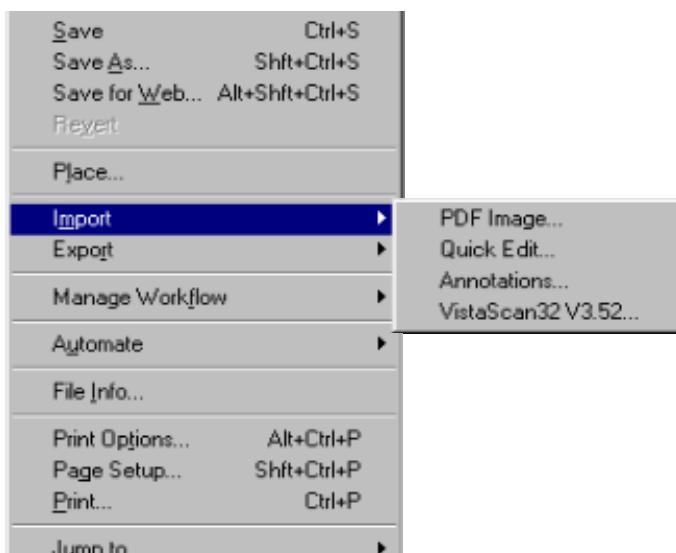
Hazırladığınız resmi başka bir resim ya da zemin üzerine koyduğunuz zaman, çevresinin şeffaf olduğunu göreceksiniz.



Quick Edit (Resmin sadece bir bölümünü açma)

Büyük boyutlu resimlerin bir bölümünde değişik yapacağınız zaman, resmin tümünü açmak ve kaydetmek epey zaman kaybı yaratır. Resmin sadece çalışacağınız bölümünü açıp kaydedebilirsiniz.

Aşağıda yazmama rağmen burada birkez daha tekrarlayayım; bu işlemi yapabilmeniz için, resmin modunu, boyutlarını değiştirmemeniz gereklidir. Yeni kanal, layer, path eklerseniz, açtığınız resim bölümünü esas resmin içine kaydedemezsınız.



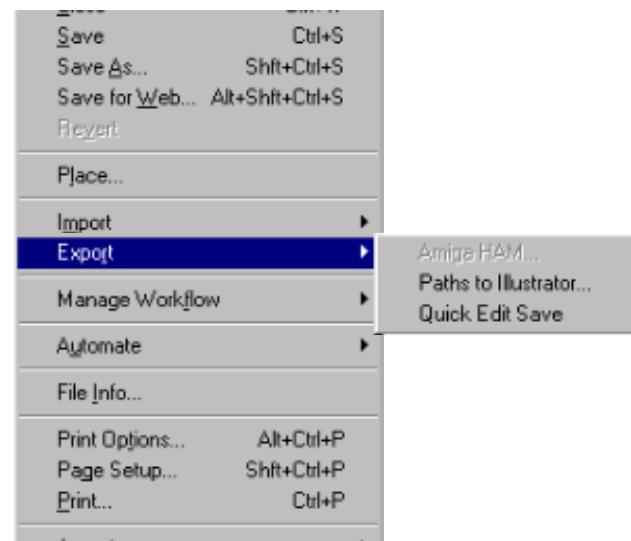
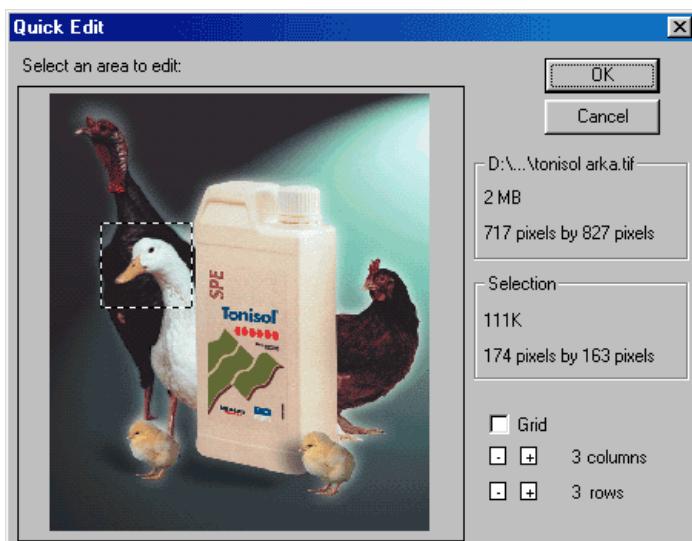
import'tan quick edit'i seçin.

Karşınıza gelen pencerede resmin tamamını göreceksiniz.

Resimde yatar ve dikey standart bölgülemeler yapmak (yani sırayla her defasında bir bölüm açıp kapatabilirsiniz) ya da istediğiniz bir bölgeyi seçmeniz mümkün.

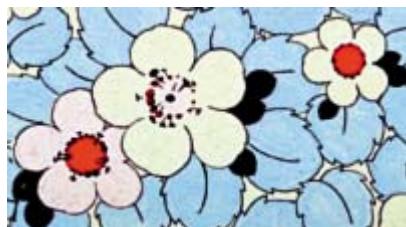
Resmin modunu, kanal ve layer sayısını vs vs değiştirmemeniz gerekiyor. Ya da değiştirirseniz bile eski haline getirmeniz gerek. Tabii boyutlarıyla asla oynamamalısınız. Ben gagayı kırmızı yaptım sadece.

sonra da export'tan kaydediyorsunuz





Spot Renkler - Renkayırmı



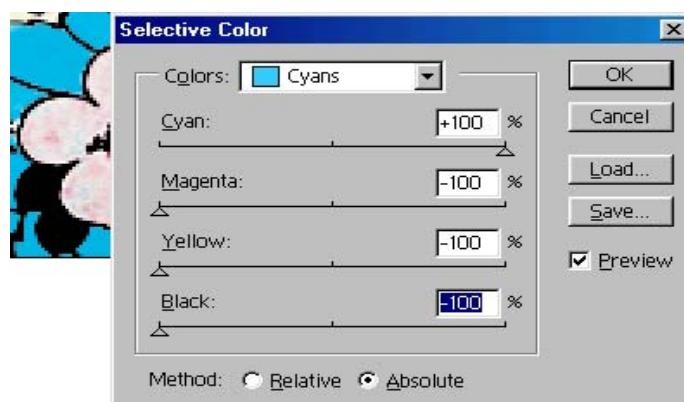
Ofsette renkler, CMYK'nın karışımından oluşur. Baskı çeşitlerine göre, (tekstil, flexo, serigrafi gibi) sizin bu renkleri spot renk olarak basmanız gerekebilir.

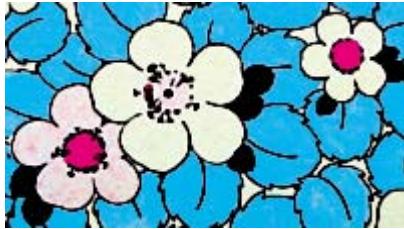
Konuya yeni başlayanlar için şu örneği verebilirim: Yanda gördüğünüz resim ofsette basılırsa, mavi renk, belli bir tramla (her yer cyan rengiyle doldurulmadan) basılır. Spot renk ile basıldığından ise, boyalı zaten en baştan açık mavi olarak hazırlanır.

Spot renklerle basmayı düşündüğünüz resmi, bazı işlemlerden geçirmeniz gereklidir. Unutmamanız gereken şey, önce resmi inceleyip, hangi yöntemlerle çözüme ulaşacağınızı saptamaktır. Çünkü her resim için, başka bir çözüm daha pratik olabilir ve bu, biraz tecrübeyle kazanılır.

Söz konusu örnek, yukarıdaki resim olduğuna göre, bu resim için uygun olan çözümlerden birine bakalım... Önce resmin modunu kontrol edin. RGB ise CMYK moduna çevirin. Kanalları tek tek tıklayıp, resmin renk dağılımına bakın. Bu resimde siyah bir kontur var. Black kanalında, bunun belirginleşmesini sağlayın. Bunun için Level, Curves vb. kullanabilirsiniz. Kanallarda gördüğünüz dağılımda, grinin bir çok tonu olmalı... Bizim yapacağımız, bunları siyah/beyaz hale dönüştürmek.

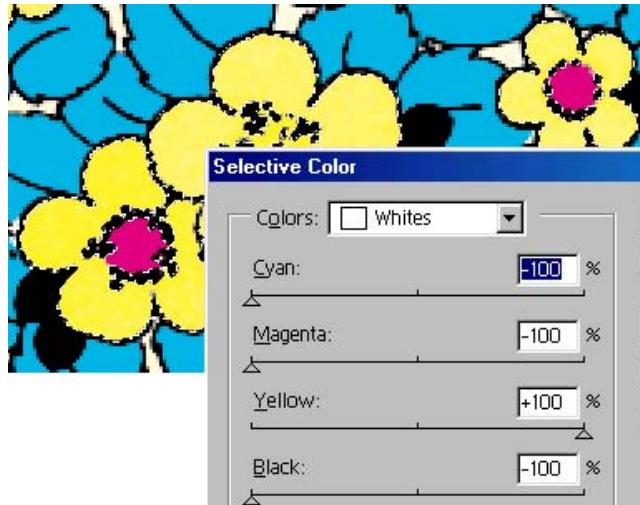
Images / Adjust / Selective Color'ı açın. Her renk için, kendi bulunduğu bölümün sürgüsünü +100, diğerlerini -100 olarak aşağıdaki örnekte gördüğünüz gibi sürükleyin. Absolute'un seçili olmasını dikkat edin.





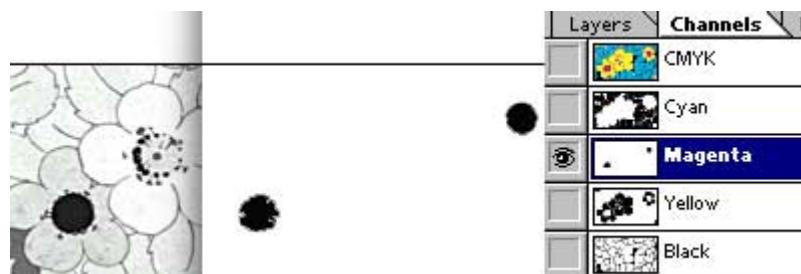
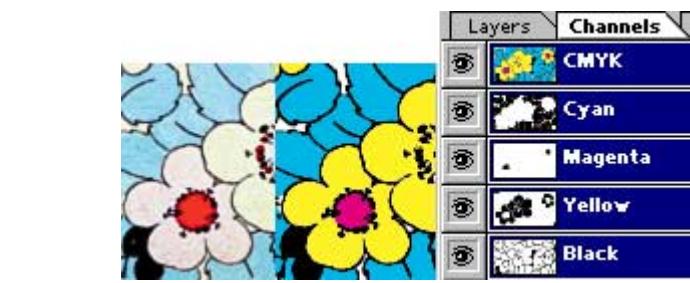
Mavilerimiz oldu. Çiceklerin tümünü aynı tonda sarı yapmaya karar veriyorum. Siyah kanalda iken çicek olduğunu gördüğüm alanlara Magic Wand ile tıklayıp seçili hale getiriyorum. (Zemindeki beyaz alanların yapacağım seçimden etkilenebilmesi için)

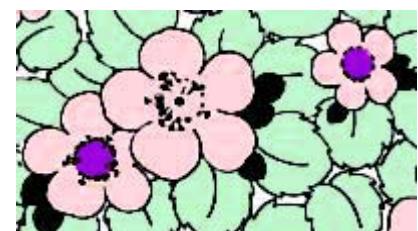
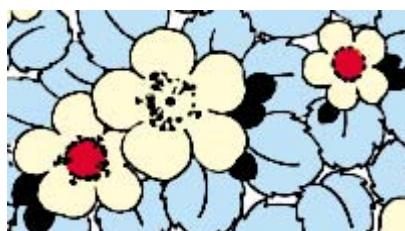
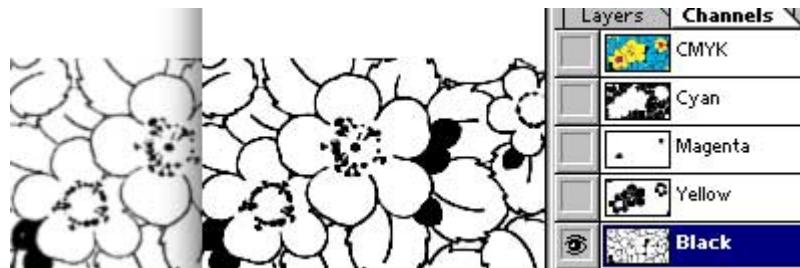
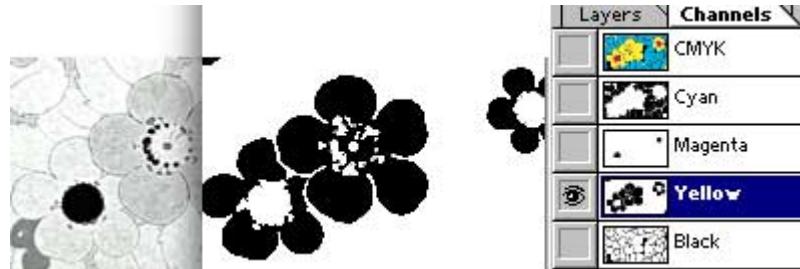
Selective Color'da bu kez Whites seceneğinde iken sarayı en yüksek değere getiriyorum. Kırmızı için de aynı işyemi tekrarlıyorum.



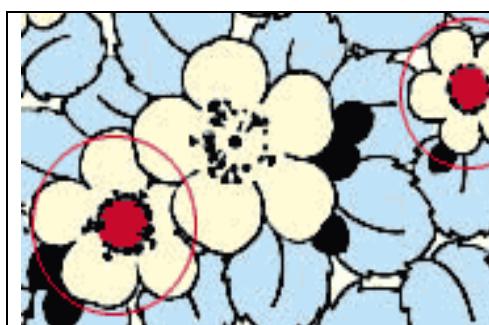
Bu işlemler bittikten sonra da, kanallarda diğer renklere ait grilikler kalabilir. Bunları yok etmek için. Cyan kanalını seçip (Ctrl-kanal adı) diğer kanallarda bu bölgeleri silebilirsiniz. Bunu her kanal için tekrarlayın.

Aşağıda örneklerde, resmin ilk hali ile, şimdiki hali arasında, kanallardaki değişimi inceleyin. Resmin çok canlı bir renk aldığına alırdırmayın. Nasıl olsa her kanalı, seçtiğiniz renk tonuyla basacaksınız. En alta, resmin orjinaline yakın renklerde basılmış halini görüyorsunuz. İsterseniz tümüyle başka renkler de kullanabilirsiniz.





Tabii bu ders için kolay tarafydı, çünkü CMYK 4 kanaldan oluşur ve bizimde basılacak 4 rengimiz vardı... Peki, ya çiçeklerin herbiri ayrı renk olsayıdı?



İşaretli olan iki çiçek de farklı renk olabilir. Basmamız gereken renk sayısı 6 oldu. Bu renkler de alfa kanallarında yer alacak.

Once renklerden birini oluşturalım... Çiçeklerden birini seçili hale getirin. Save selection la kaydedin. Ya da yeni bir kanal oluşturmak için alttaki simgeye tıklayın. Kanala çift tıklayınca açılan pencerede (Channel Options) spot Color seçeneğini işaretleyin. Solidity kısmını 100 yapın (Daha küçük rakamlar, büyülüklük durumları ölçüsünde rengi şeffaflaştırır)

Color kısmına tıklayın Color Picker'in açılmasını sağlayın. Orada custom seçenekine tıklayın. Custom Color çıkışınca, çiceğe vereceğiniz pantone rengini bulun ve okeyleyin. Açık olan diğer pencereleri de okeyleyerek kapatın...



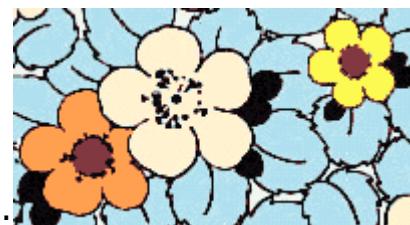


Alfa kanalında renk olması gereken yer beyaz, diğer kısımlar siyahsa, Image/Adjust/Invert seçeneği ile tersini oluşturun.

Düzen çiçek için de aynı işlemleri tekrarlayın.

Bu resmi renkayırmı için filme göndermek üzere kaydederken dikkat edeceğiniz birşey var:

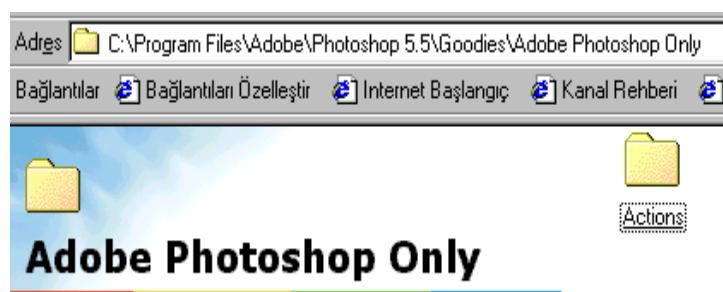
Resmi Photoshop DCS 2.0 formatında kaydedin.



Spot renklerle basılmış resim:

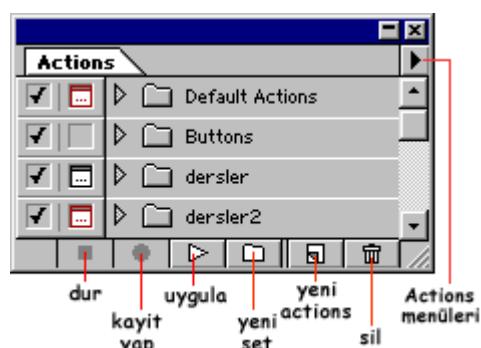
Actions

Actions, PhotoShop işlemlerinin kaydedilip tekrar oluşturulmasını ve farklı görüntülere uygulanması sağlar. Birisi tarafından kaydedilen eylemler, başka bir bilgisayardaki PhotoShop Actions klasörü içine konulduğu zaman orada da kullanılabilir hale gelir. PhotoShop yaşamını çok kolaylaştırın Actions'lar, sık baş vuracağınız bir uygulama özelliğini taşıyor...



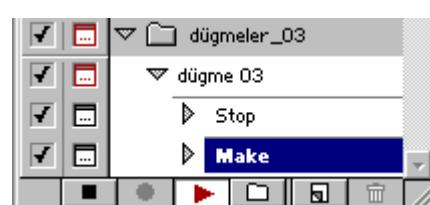
Actions nedir?

Yukarıdaki görüntü, Actions klasörünün bulunduğu yeri göstermektedir. Beğendiğiniz



Actions'ı download edip ilgili kasöre koyabilirsiniz.

Actions Menüleri kısmından girip, **Load Actions**'ı seçerek, Action klasöründe bulunan istediğiniz bir tanesi PhotoShop' çağırın.



Üzerine tıklayıp seçili hale getirin. Daha sonra **uygula** düğmesine basın. Karşınıza gelecek uyarılara

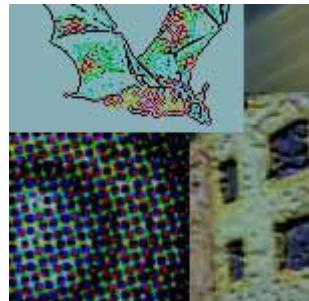
dikkat ederek devam edin.

Filtreler, mevcut resmin yapısını değişik sekillerde bozarak istediğimiz farklı bir resmin olmasını sağlayan yardımcı araçlardır.

Filtreler esas olarak taralanmış resimlerin iyileştirilmesi ve hatalarının giderilmesi amacıyla geliştirilmiş ise de diğer resimlerde kullanılmaya da baslanmıştır.

Her filtre matematiksel bir formül ile hesapladığı degisiklikleri resmin istenilen bölgесine uygulanması ile çalışır. Burada sadece PhotoShop'un standart filtreleri anlatılmıştır.

Filtreler



Filtreler / Genel Bilgi

Filtreler ile çalışırken unutulmaması gereken kurallar:

Filtre transparan tabakalara uygulanmaz. Tabakanın bir kısmı transparan ise sadece renkli kısma uygulanır.

Eğer seçili bir bölge varsa sadece bu bölgeye, yoksa bütün tabakaya uygulanır.

Bir seferde sadece bir filtre uygulanabilir. BMP uzantılı bitmap dosyalara filtre uygulanmaz.

Bazı filtreler sadece RGB renk modundaki dosyalara uygulanabilir.

FADE : Bir filtre uygulandıktan sonra belli bir bölgeden geri almak isteyebiliriz veya filtre etkisini azaltmak isteyebiliriz.

Bu durumda FADE komutunu kullanırız. Bir filtre uygulandıktan sonra滤re çek-menüsünde fade komutu kendiliğinden çıkar. Bu komut sadece uygulanan filtrelerde kullanılabilir.

Filtreler / Artistic

Artistic filtreleri genel olarak resminizi el yapımı bir tabloya dönüştürüyor.

COLORED PENCIL Filtresi :

Resminiçi çapraz fırça tekniğiyle yağlıboya ile yapılmış bir hale sokar. İletişim kutusundaki Pencil width fırça kalınlığı, Stroke Pressure kullanılan boyalar miktarı, Paper Brightness ise tabloya vuran ışık miktarıdır. Yandaki muhteşem tablo (!) yapılrken ressamımız 1, 12, 27 değerlerini kullandı.

(Foto : Dailynews.yahoo.com)



Aşağıdaki Filtreler yandaki resim üzerinde uygulanmıştır.



CUTOUT Filtresi :

Resminizi suluboya ile yapılmış gibi bir havaya sokar. İletişim Kutusundaki No. of levels renklerin karışım miktarını, Edge simplicity kenarların belirginliğini, edge fidelity ise kenarların orjinal şekline uygunluğunu ayarlar.



DRY BRUSH Filtresi :

Yağlıboya bir tabloya kuru fırça ile müdahale edilmesi sonucunda oluşan görüntüyü verir. İletişim kutusundaki Brush size fırça kalınlığı, Brush detail fırça izlerinin belirginliği, Texture ise boyanın kalınlığını temsil ediyor.



FILM GRAIN Filtresi :

Kumlu bir fotoğraf görüntüsü oluşturuyor. İletişim kutusundaki grain seçeneği kum miktarını, Highlight Area yüzey ışığını, Indensity ise ışık yoğunluğunu ayarlar.



FRESCO Filtresi :

Resminizi başka bir teknikle yapılmış yağlıboya tabloya çevirir. İletişim Kutusu detayları Dry Brush ile aynıdır.



NEON GLOW Filtresi :

Resminizi foreground rengi ile kaplar, iletişim kutusundaki pencereden seçeceğiniz renkteki neon ışıkları ile yüzeylerden yansıtma yapar. Neon ışığının özelliklerini iletişim kutusundan ayarlayabilirsiniz. (Bu örnekte foreground sarı, neon kırmızı seçildi)



PAINT DAUBS Filtresi :

Resminizi kalın bir tabaka yağlıboya kullanarak yapılan resimlere çevirir. İletişim kutusundan kullanılan fırçanın kalınlığı ve tipini ayarlayabilirsiniz. Sharpness seçeneği ise renk geçişlerindeki keskinliğini ayarlar.



PALETTE KNIFE Filtresi :

Resminizi fırça darbeleriyle yapılmış bir tabloya dönüştürür. İletişim kutusundaki Stroke Size seçeneği fırça ebadıdır. Stroke Detail seçeneği ne kadar ayrıntının gösterileceğini belirler. Softness renklerin yumuşaklığını ayarlıyor. Bu örnekte sadece seçili alana uygulandı.



PLASTIC WRAP Filtresi :

Resminizi plastik bir dokuyla kaplayıp 3 boyuta doğru götürür. İletişim kutusundaki Highlight Strength seçeneği plastik dokudan yansyan ışığı ayarlar. Detail seçeneği plastikin kalınlığı kabul edilebilir. Smoothness seçeneği ise plastik dokunun düzgünliğidür. Bu örnekte paralar plastik örtüye sarıldı.



POSTER EDGES Filtresi :

Birbirine yakın değerlerdeki pixelleri tek değerde toplar ve az sayıda renk tonları kullanılan ticari posterleri taklit eder. İletişim kutusundan posterimizin alacağı şekli ayarlayabiliriz.

ROUGH PASTELS Filtresi :

Resmimizi pastel boyalar ile tuval üzerine yapılmış bir tabloya çevirir. Texture seçeneği tuval dokusunu seçmemize yarar. İstersek başka bir resmi texture olarak bile kullanabiliriz. Light Direction ise ışığın yönündür. Diğer seçeneklerle boyanın sürülmeye şeklini, miktarını ve hatta ne kadar ayrıntılı çalışacağınızı bile ayarlayabiliyorsunuz.



SMUDGE STICK Filtresi :

Resmimizi leke teknigiyle yapılmış bir tabloya çevirir. Stroke Length seçeneği boyanın sürülmeye genişliği, Hightlight Area seçeneği yüzeyden yansyan ışık miktarı, Indensity seçeneği ise boyaların miktarıdır. Resme derinlik veren ilginç bir filtre.



SPONGE Filtresi :

Suluboya tablo yapmaya benzer. Üstelik suyu da biraz fazlaca. İletişim kutusundan fırça boyunu, sulandırma miktarını ve ayrıntı oranını ayarlayabiliyorsunuz. Örnekte seçili yere uygulandı.



UNDERPAINTING Filtresi :

Tablonun yapıldıktan sonra üzerindeki fazla boyalar sıyrılmış gibi bir görüntü oluşturuyor. İletişim kutusunun pek çok özelliği rough pastels filtresine benziyor. İlginç yanı uygulama sonrasında resimde 3 boyut oluşuyor.



WATER COLOR Filtresi :

Bildiğimiz klasik sulu boya tablo yapımı. Sanatsal anlamda güzel sonuçlar alınabilir. İletişim kutusunda fırça boyu, gölge miktarı vs. ayarlanabiliyor.

Filtreler / Blur

Blur, fotoğraflarda kontrastı azaltmak ve renk geçişlerinde oluşan parazitleri ortadan kaldırmak için kullanılır. Hafif bir bulanıklık efekti verir.

Bilgisayarımızda oluşturduğumuz grafik çalışmalarımıza farklı bir yapı kazandırmak için de kullanılmaktadır.

BLUR MORE Filtresi : Blur filtresinin yaptığı işi yapar. Sadece bulanıklaştırma gücü blur'un 3-4 katıdır.

GAUSSİAN BLUR Filtresi :

Bu filtre, bulanıklaştırma derecesini ayarlamamıza olanak vererek görüntünün hafifçe yumuşatılmasından tüm görüntüyü kalın bir sisle kaplamaya kadar değişen efektler yaratır. Adını, renk değerlerinin değişimini gaussian çanı denilen eğriyle eşleştirmesinden alır. Bu filtrenin iletişim kutusunda görülen Radius değeri bulanıklık değeridir ve 0.1-250 arasında olabilir. Ayrıca grafiklerimize gölge kazandırmak ve 3 boyut çalışmalarında yaygın olarak kullanılır. Bu özelliklere ilgili sayfalarda ayrıca döndürelecektir. Bir örnek görelim.



Sol tarafta orjinal resmi görülen zarif hanımfedinin yüzüne (saçlar ve boyun dahil) blur morefiltresi, diğer bölgelere ise gaussian blur滤resi (Radius : 2) uygulandı. Hem resimdeki parazitler kayboldu, hem de resim biraz derinlik kazandı. (Fotoğraf : Dailynews.yahoo.com)

MOTION BLUR Filtresi :

Bu filtre, fotoğrafçıların zaman ayarlı objektifle çektiğleri fotoğrafı simüle eder. Cismin hareketini görebilmemize yarar. İletişim kutusundaki angle değeri bulanıklığın yönündür. +90 ve -90 arasında

değişebilir. Distance değeri ise bulanıklığın yoğunluğu olup 1 ile 999 arasında değer alabilir. Bir örnek daha:



Orjinal yarasa resminin tabakası yedeklendi, ilk tabakaya motion blur uygulandı. Sonra 2. tabaka açıldı ve biraz sağa kaydırılarak 2. görüntü oluşturuldu. (Angle :0, Distance : 25)

RADIAL BLUR Filtresi :

Bir resmi dairesel olarak döndürebilir veya merkezden itibaren yayarak derinlik verebilir. İletişim kutusundaki telden yapılmış ön izleme biraz dikkat ve alışkanlık gerektiriyor. Spin seçeneği resmi veya seçili alanı dairesel döndürürken zoom seçeneği merkezden itibaren yayılmayı sağlıyor. Bunu da bir örnekle inceliyelim.



Soldaki orjinal fotoğraf haber için çekilmiş. Bizim izleyicilere vurgulamak istediğimiz bölüm haricindekiler radial blur滤resi uygulayınca bakın neler oldu. Ortadaki resme zoom seçeneği, sağdakine ise spin seçeneği uygulandı.

SMART BLUR Filtresi Bir görüntüdeki kat yerlerini bulanıklaştırabilir, görüntü binme kenarlarını bulanıklaştırıp gizler veya renkli bir resmi siyah-beyaz eskize çevirebilir. İletişim kutusundaki radius, bulanıklık mesafesini; threshold ise bulanıklaştırma yapmak için pixellerin ne kadar farklı olması gerektiğini ayarlar. Bir örnek de bu filtre için :



Mrs. Clinton'un yüzündeki kırışıklıkları hiç beğenmedim ve bir güzellik uzmanı (!) olarak müdahale ettim. Bu kırışıklıkları tamamen de yok edebiliriz tabii ama doğallığı kaçırabilirim. Aynı filtreyi Edge Only seçeneği ile uygulayıp (threshold :40) hanımfendinin yüz eskizini de çıkarttım. Beğendiniz mi?

Filtreler / Brush Strokes

Bu filtre grubu genel olarak resminizi tablo haline getirirken fırçaları denetlemenizi sağlar.

Aşağıdaki Filtreler yandaki resim üzerinde uygulanmıştır.



(Foto: www.corbis.com)

ACCENTED EDGES Filtresi :

Fırçanın keskin tarafının ayarlanması ile tablo yapılır. Resmin kenar geçişlerine滤re ile müdahale edilir. İletişim kutusundaki Edge width seçeneği kenar kalınlıklarını, Edge Brightness geçişlerdeki ışık miktarı, Smoothness ise geçiş yumuşaklığını ayarlar.



ANGLED STROKES Filtresi :

Tek yönde açılı fırça darbeleri ile tablo oluşturulur. İletişim kutusundaki Direction Balance seçeneği fırçanın yönünü belirler. Stroke Length fırçanın genişliği, Sharpness ise renk geçiş keskinliğini ayarlar.



CROSSHATCH Filtresi :

Birbirine dik iki taraflı ve açılı fırça darbeleri kullanır. İletişim kutusundaki Stroke Length fırçanın genişliği, Sharpness renk geçişleri keskinliği, Srtenght ise fırça izlerinin belirginliğini ayarlar.



DARK STROKES Filtresi :

Koyu renkleri belirginleştirir ve resmi karanlık bir havaya sokar. İletişim kutusunda beyaz ve siyah renklerin yoğunluğunu ayarlayabilir, renk geçiş dengesini seçebilirsiniz (Balance)



INK OUTLINES Filtresi :

Adından da anlaşılabileceği gibi renk geçiş kenarlarına mürekkeple çizilmiş gibi bir çizgi atar. İletişim kutusundaki Stroke Length seçeneği ile renkleri birleştirip yayarken aydınlatır ve karanlık bölgelerin yoğunluğunu ayarlayabilirsiniz.



SPATTER Filtresi :

Sprey boyası ile duvara yazı yazılır da tablo yapılmaz mı? Bu filtre işte bu işi yapıyor. İletişim kutusundaki Spray Radius seçeneği resmin merkezinden itibaren etki yarıçapını, Smoothness ise geçiş yumuşaklığını ayarlıyor.



SPRAYED STROKES Filtresi :

İlla sprey boyası kullanacağız ya, işte bir tane daha. Bu sefer sprey boyayı hangi cepheden püskürteceğimizi seçebiliyoruz. (Üst, Alt, Sağ çapraz, Sol çapraz) Diğer seçenekler spatter gibi.



SUMI-E. Filtresi :

Resmimizi çok kalın uçlu renkli kalemler kullanarak yapmışız gibi bir şekle çeviriyor. İletişim kutusu ile bu kalemlerin uç genişliğini, bırakacağı boyaya miktarını ve resmin genel kontrastını ayarlayabiliyoruz.



Filtreler / Distort

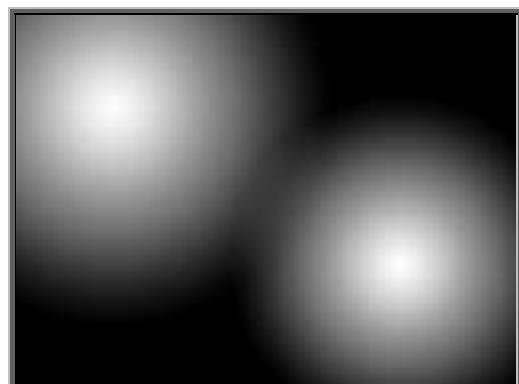


DIFFUSE GLOW Filtresi :

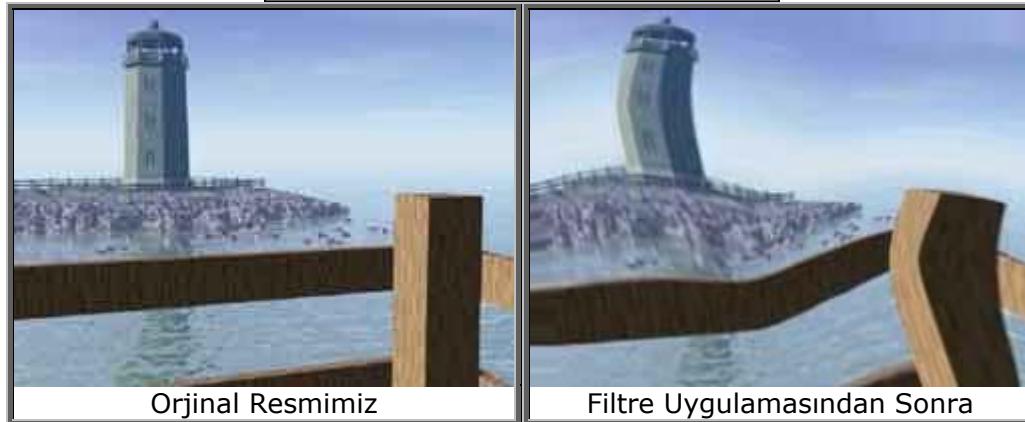
Resminizdeki parlak bölgeleri genişletip yayar ve mevcut ışığa göre fazladan bir parlama efekti sağlar. İletişim kutusundaki graininess seçeneği resme tanecikli bir doku kazandırır, 0-10 arası değer alır. Glow amount seçeneği ışık miktarını arttırıp azaltır, 0-20 arası değer alır. Clear amount seçeneği ise resmin kendi renginin ne kadarının görüneceğini belirler, 0-20 arası değer alır. DİKKAT : Glow amount seçeneğinin sağladığı ışık background rengindedir.

DISPLACE Filtresi :

Kullanılması oldukça zor ve istenilen sonucun alınabilmesi için ciddi anlamda bir tecrübe ve denemeye ihtiyaç duyan, ama yaptıkları da emsalsiz bir filtre. Genel anlamda resmi eğer, büker, parçalar. *.bmp formatındaki dosyalarda çalışmaz. *.psd formatındaki bir resmi bozulma haritası olarak kullanır. Ana resimdeki pixelleri bozulma haritasındaki pixellerin renk değerine göre kaydırır. Maalesef ön izleme penceresi de yoktur. Basit bir örnek yapalım.



Bozulma Haritası Resmi



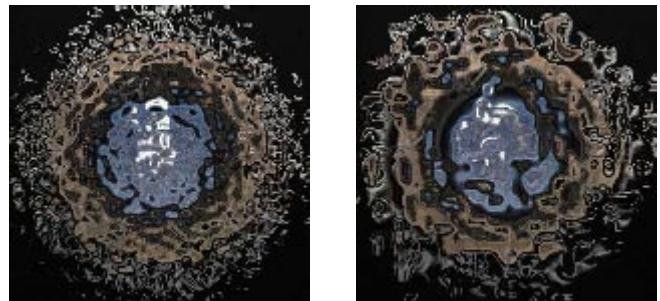
ÖNERİLER : Bu filtre diğer tüm filtrelerden farklı bir mantıkla çalışıyor. Bu sebeple defalarca deneme yapmadan ve iyice tecrübe sahibi olup filtrenin çalışma mantığını anlamadan geçerli çalışmalarınızda kullanmayın. Ama bu muhteşem filtrenin peşini de bırakmayın.

GLASS Filtresi :

Resminize buzlu cam arkasından bakiyormuş görüntüsü sağlar. İletişim kutusunda 4 tane hazır "Buzlu Cam" tipi yüklüdür. Bunları Texture seçeneğinde bulabilirsiniz. İsterseniz bir başka *.psd formatındaki resmi de kullanabilirsiniz. Scaling seçeneği buzlu camın dokularının ne kadar önde (dikkate alınacak) veya arkada (az dikkate alınacak) olacağını ayarlar. Distortion seçeneği bozulma miktarını belirler. Smoothness seçeneği ise buzlu camın buz hücrelerinin ebadını belirler.

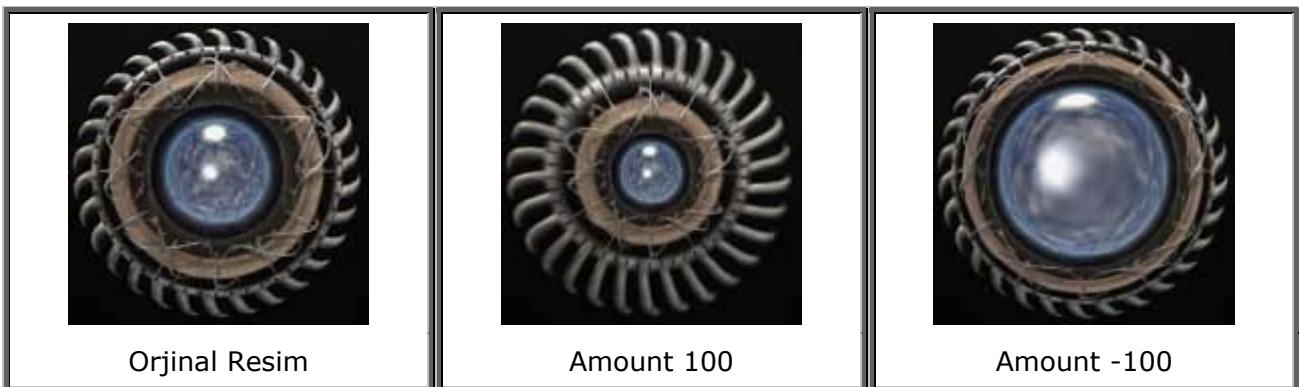
OCEAN RIPPLE Filtresi :

Resmini okyanus dalgaları gibi büker. Ripple Size seçeneği dalgaların boyunu ayarlar. Ripple Magnitude seçeneği ise bozulma miktarını ayarlar. Hoş bir filtre. Fotoğraflarda pek kullanılmıyor.



PINCH Filtresi :

Resmi içe veya dışa doğru küresel bir mantıkla sıkıştırır. Amount değeri 100 ile -100 arasında değişir. Tel çerçevede de izleyebileceğiniz gibi içe ve dışa resim merkezli bir küre mantığıyla sıkıştırma yapmaktadır. Bir örnek :



POLAR COORDINATES Filtresi :

Bir resmin koordinat sistemini kutupsaldan dörtgene veya dörtgenden kutupsala dönüştürür. İlk resimdeki şekil dörtgenden polar koordinat sistemine dönüşünce bakın neler oldu. Aynıfiltreyi üstüste birkaç kez çalıştırmayı deneyin, sonuçlara şaşırabilirsiniz.



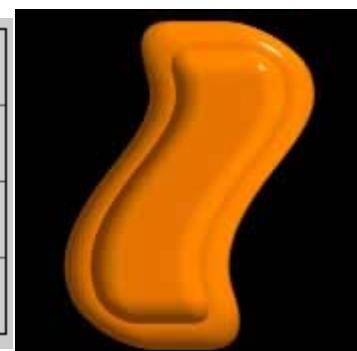
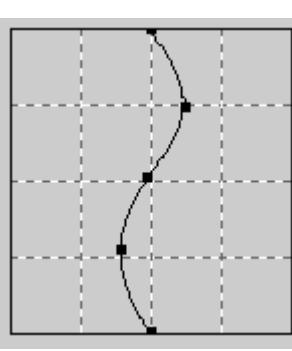
RIPPLE Filtresi :

Resimde tırtıklanmış bir görüntü oluşturur. İletişim kutusundaki amount seçeneği tırtık derinliğini ayarlar, -999 ile 999 arasında değişir. Size seçeneği tırtık dalgasının boyunu belirler. Yandaki resim, üstte görülen resme amount:100 ve large size uygulanarak elde edildi.



SHEAR Filtresi :

Resminizi iletişim kutusunda beliren çizgiye uygun olarak ekip büker. Çizginin istediğiniz yerine tıklayıp kaydırabilir, böylece resminizi sınırsız sayıda şekle sokabilirsiniz. Altta kullanılan eğri modeliyle beraber bir örnek var.



SPHERIZE Filtresi :

Resminizi bir küre veya silindir yapısında 3 boyuta taşıır. İletişim kutusundaki tel çerçeveden ön izleme sağlayabilirsiniz. Amount seçeneği 100 ile -100 arasında değişir ve resme kazandırılacak derinliği belirler. Mode seçeneği küre, yatay silindir veya düşey silindir seçeneklerini kullanımımıza sunar. Bu örnekte amount:100 ve küre seçeneği kullanıldı



TWIRL Filtresi :

Resmi, merkez resim merkezi olmak kaydıyla sağa veya sola 0-999 derecede döndürür. yukarıdaki resmi sağa 400 derece döndürünce şöyle bir görüntü oluşturdu.



WAVE Filtresi :

Adı üstünde zaten, resimde dalga efekti yaratır. İletişim kutusundaki Number of Generator seçeneği üretilecek dalga sayısını belirler. 1-999 arasında değişir. Çok dalga üretilirse dalgalar üstüste bineceğinden bozulma da büyük olur. Wavelength seçeneği dalga tepeleri arasındaki mesafedir. Min. ve Max. değerlerini ayarlayabilirsiniz. Amplitude dalga yüksekliğidir. Bunun da Min. ve Max. değerleri ayarlanabilir. Sine, triangle ve square dalganın tipidir. (Eğri, üçgen, kare). Bir seçim bölgesine uygulandığında resim ilginç bir hal alabilir.

ZIGZAG Filtresi :

Su yüzeyindeki dalgalanmalara benzer bir efekt oluşturur. Dalganın yönü ve cinsini iletişim kutusundaki Style seçeneğinden atayabiliriz. Pond Ripples (Havuz Dalgaları), Out From Center (Merkezden dışa doğru) veya Around Center (Merkezin civarında) seçeneklerimiz var. Amount ve Ridges seçenekleri ile dalganın özelliklerini ayarlıyoruz.

Filtreler / Noise

ADD NOISE Filtresi :

Görüntüye parazit ekler ve bu parazitlerle resmin bütünsülmasını sağlar. Genellikle resmin tamamına veya bir kısmına doku oluşturmak için kullanılır. İletişim kutusundaki amount değeri parazit yoğunluğudur. 1 ile 999 arasında değer alabilir. Uniform seçeneğini işaretlerseniz, her bir pixel için amount değeri kadar + veya - renk rastgele seçilir. Eğer gaussian seçeneğini işaretlerseniz bu renk seçimi gaussian çanına bağlı olarak hesaplanır. Genellikle gaussian seçeneğinde daha parazitli bir görünüm oluşur. Monochromatic seçeneği işaretliyse parazitler siyah-beyaz arasında değer alabilir.



Yandaki resimde add noise滤resi arka plana uygulandı. Böylece arka plana daha eski, sisli ve silik bir efekt verilerek esas öne çıkarılmak istenilen kişi belirginleştirildi. Bu örnekte amount : 40, uniform, monochromatic bir uygulama yapıldı. (Fotoğraf : Dailynews.yahoo.com)

DESPECKLE Filtresi :

Bu filtre, resimdeki en büyük farka sahip renk değişim yerlerini koruyarak diğer yerleri bulanıklaştırır. Böylece resmin ayrıntıları ve çizgileri korunurken genelde parazitler ve aşırı netleşmiş pixeller yumuşatılır.

Scanner'da kötü taramış resimleri düzeltmek için kullanabilirsiniz.



Sol tarafta orjinal hali görülen yangın fotoğrafına 3 kez üstüste despecklefiltresi uygulandı ve sağ tarafta görülen hale geldi. Dikkat ederseniz aşırı net pixeller tamamen kaybolmuş ve resim daha gerçek bir hal almış.



DUST&SCRATCHES Filtresi : Bu filtre resimdeki çizik, kırık gibi kusurlu bölgelerde hatalı yerleri çevresiyle kaynaştırmak için kullanılır. İletişim kutusundaki threshold değeri, hatalı bölge ile ona komşu bölge pixellerinin değerini analiz etmek için kullanılacağı değerdir. Radius değeri ise hatalı bölgenin temizleneceği aralığı belirler. Çalışmalarınızda her iki değeri dengeli kullanmanız en iyi sonucu almanızı sağlar. Eski fotoğraflar için ilaç gibi bir filtredir.



Sol üstteki tatlı babaannenin resmi kırılmış. Hiç sorun değil tabii. Kırık bölgese biraz dust&scratches yapıştırıcısı sürdürük. Üstüne de biraz rubber stamp tool takviyesi yaptık. Sonuç sol altta görülüyor. (Fotoğraf : Dailynews.yahoo.com)



MEDIAN Filtresi : Median滤resi resimde veya seçili bölgedeki pixellerin parlaklıklarını harmanlar ve istenmiyen parazitleri azaltır. Radius değeri (1-16 arası) her bir pixelin kaç pixel yarıçaptaki bir bölgeyi inceleyip harmanlıyacağını gösterir. Yüksek değerler ihtiyatla kullanılmalıdır.



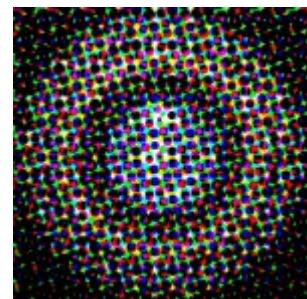
Soldaki ağaç fotoğrafı oldukça sert pixellere sahip. Biraz yumuşatalım ve gökyüzündeki tek tek belirgin olan pixelleri yok edelim. Medianfiltresi 1 radius değeriyle tüm resme uygulandı ve sağdaki sonuç elde edildi.



Filtreler / Pixelate

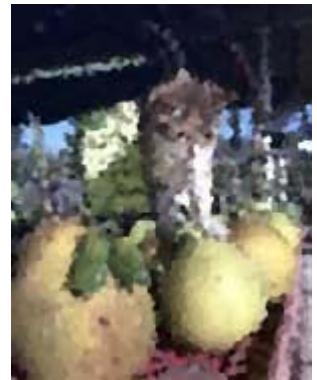
COLOR HALFTONE Filtresi :

Resmi büyük ebatlı yarı-ton parçalardan yapılmış gibi görünmesini sağlar. İletişim kutusundaki radius değeri oluşturulacak parçaların oluşturduğu ağ sisteminin eni ve boyudur.



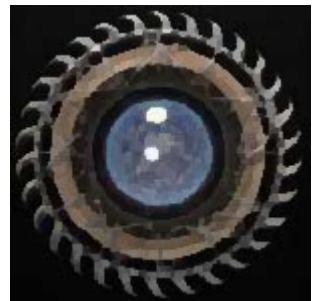
CRYSTALLIZE Filtresi :

Bu filtre resimde çokgen parçalar oluşturur ve benzer renkli pixelleri bu parçaların içine doldurur. Doğru yerde kullanılırsa çok güzel görüntüler yakalanabilir.
Meraklı kediciği hafifçe köşelendirdik.
Sanki cam mozaikten yapılmış tablo gibi oldu.
(Fotoğraf : Dailynews.yahoo.com)



FACET Filtresi :

Resminizi elle (suluboya benzeri) yapılmış gibi bir görüntüye kavuşturur.



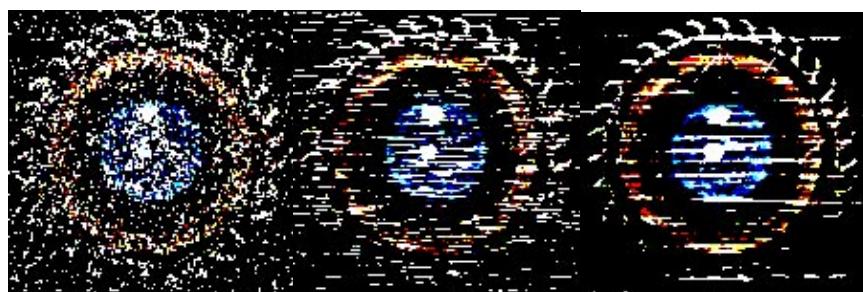
FRAGMENT Filtresi :

Görüntüyü 4 kez kopyalar, ortalamasını alır ve kaydırarak yeniden yapıştırır. Böylece fotoğraf makinasında çekim esnasında elin titremesine benzer bir görüntü oluşur ve zemin flu bir doku kazanır. Kedicik hariç diğer alana uyguladım ve sanki kötü bir fotomontaj yapmışım gibi bir görüntü oluştı. Enterasan bir filtre.



MEZZOTINT Filtresi :

Resminizi nokta, çizgi ve darbeler kullanarak yeniden oluşturur. İletişim kutusundaki menüyü kullanarak tekniklerden birini seçebilirsiniz.



MOSAIC Filtresi :

Resmi hücrelere böler ve her hücreyi tek bir renk yaparak resminizi mozaikten yapılmış gibi bir görünümeye kavuşturur. Sanatsal bir yaklaşımla kullanabilir veya yanda görüldüğü gibi farklı uygulamalar tercih edebilirsiniz.

POINTILLIZE Filtresi :

Resmi rastgele noktalara böler, noktalar arasında boşluklar yaratır. Ürettiği noktaların hafifçe kabarıkmış gibi bir görüntüsü olur.

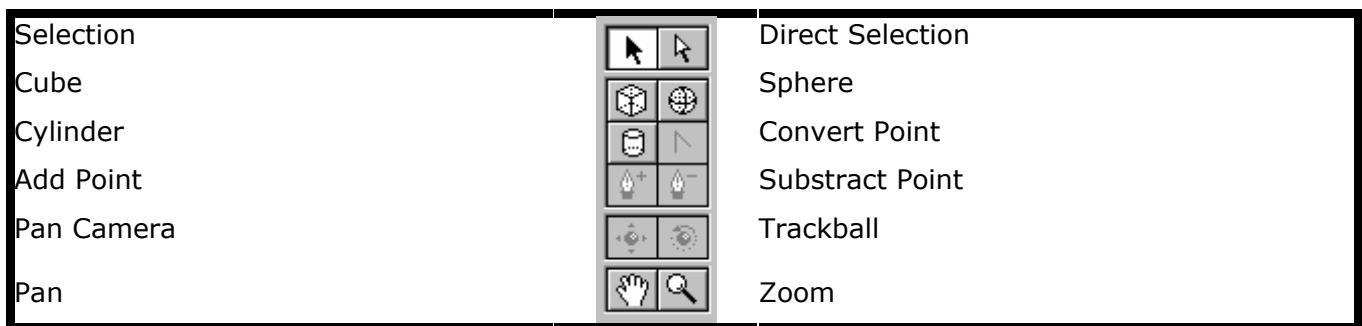
DİKKAT : Noktalar arasında kalan boşluklar background rengi ile doldurulur.



Filtreler / Render

3D TRANSFORM Filtresi :

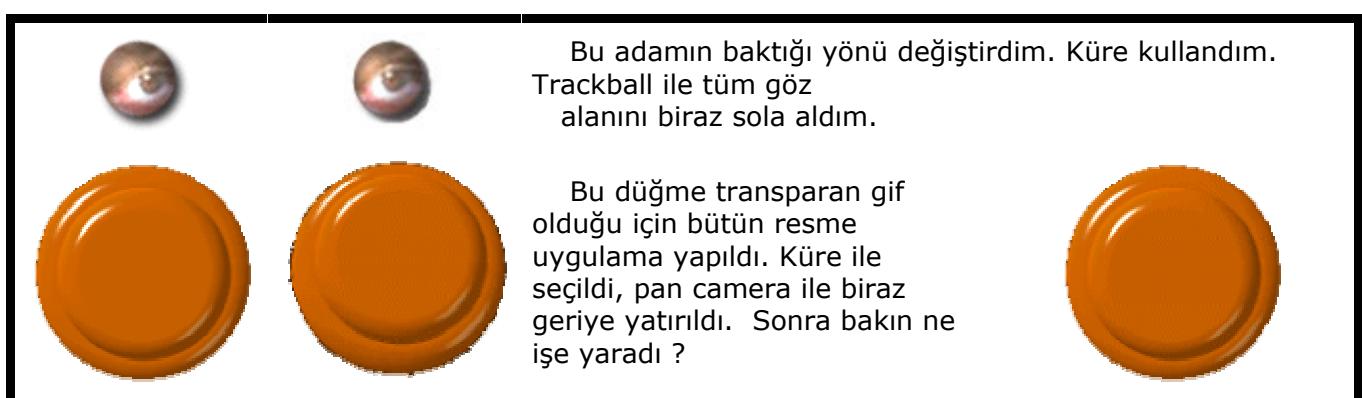
İki boyutlu bir görüntüyü sanki 3. boyutu destekliyen bir program tarafından üretilmiş gibi göstermeye yarar. Resme derinlik katar. Ancak bir mucize beklemeyin. Pek çok kısıtlaması var. Öncelikle küp, silindir veya küre şeklindeki resimlerde kullanılırsa bir sonuç alınabiliyor. Ayrıca çok hafif transferler yapılabiliyor. 3. boyutu biraz fazla kaçırsanız resim bozuluyor. Döndürme sırasında boşalan bölgelerde ayrıca zemin çalışması gerekebiliyor. Şimdi bu filtrenin iletişim kutusunu inceliyelim.



Önce resminizi yükleyin. Sonra resme uygun olarak küp, silindir veya küreyi seçin. İzleme penceresine tıklayıp oluşan tel çerçeveyi resminize uydurun. Sonra direct selection aracı ile tel çerçevenin düğüm noktalarından tutup ince ayar yapın. En son olarak pan camera veya trackball araçları ile resminizi istediğiniz yöne eğin. Bu arada düğüm noktası ilavesi için add point ve substrack point araçlarını kullanın. Eğer bir keskin köşeyi yumuşatmak istiyorsanız convert point aracı emrinizde.

Not : Add point, convert point ve substrack point araçları sadece silindir ile seçim yapılrsa çalışır.

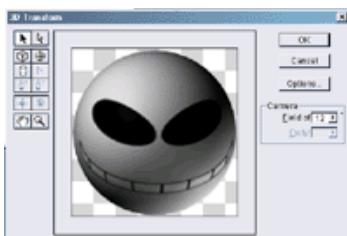
Yapılmış örnekleri de bir inceliyelim. Soldaki resimler orjinaldir.



Baska bir örnek daha:



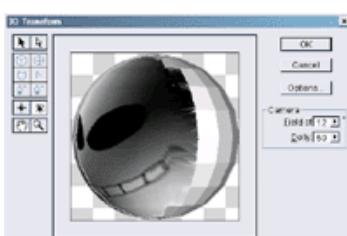
Bu derste sadece basit 3d transformdan bahsedeceğimizden, olaya küresel transform ile girmekte sonsuz fayda war. Açıyoruz yuvarlak bir obje (yanlış algılamayınız :D) ve etrafını seçiyoruz.



Filter / render / 3dtransform dedikten sonra, () **sphere tool** ile objemizin etrafını dikkatlice seçiyoruz. Yannız bu oldukça hassas bi cihaz, onun için tam ayarlamaya çalışın.



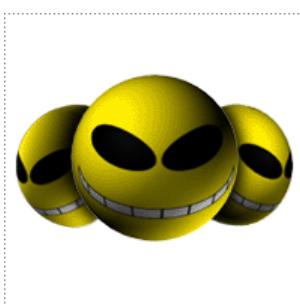
Yandaki gibi oldumu?



Şimdi de **trackball tool'u** () ile objenin üzerine basın ve herhangi bi yöne çekin bakalım n'oluo? Yaaa, kabak gibi elinizde kaldı değil mi :)



OK tuşuna bastıımız anda, sevgili objemiz final haliyle karşımızda olacak :) Ve fakat Photoshop bir 3d programı olmadığından, haliyle objenin arka kısmını çizemiyor ve bu şekilde bir dodurma yoluna gidiyor. Artık naparsanız bilemem, ben örnek olarak aşağıdaki gibi yaptım :)



Çarlinin melekleri :p

p.s. Unutmadan, 3d transform ekranındaki **options** bölümünden alias ve kalite ayarlarını yapabilirsiniz.

CLOUDS Filtresi :



Background ve foreground renklerini kullanarak yumuşak kenarlı bulutumsu görüntüler oluşturur.

DIFFERENCE CLOUDS Filtresi :



Bu filtre background ve foreground renkleri ile bulutlar oluşturur, sonra mevcut resmin pixel renk değerlerinden bu oluşan bulutları çıkarıp ters çevirir. Karışık mı oldu ? Bir deneme yapın bence.

LENS FLARE Filtresi :

Bir ışık kaynağına doğru fotoğraf çekmişsiniz de ışık kaynağının merkezi objektife yansımış. İşte bu filtrenin açıklaması. Peki fotoğrafçılıkta pek istenmiyen bu durumu biz niye bilerek yapalım ki ? Altaki örneği inceleyin yeter herhalde.



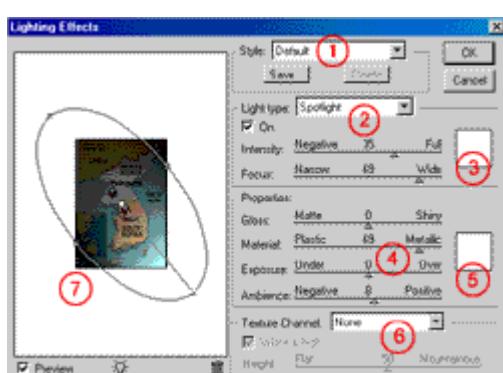
Bu çalışmayı ismini ve adresini şimdi hatırlamadığım bir ticari şirketin sitesinde görmüş, burada kullanmak üzere almıştım. Hazırlayan sanatçıdan özür diliyorum. Ancak insanlara faydalı olacağını düşünerek ve ticari bir amacım olmadığı için siteme koydum.



İletişim kutusundaki brightness düğmesi ışığın parlaklığını ayarlamaya yarar. %10-300 arası değer alır. Lens Type seçeneği fotoğraf makinası objektif tiplerini simüle ediyor. Doğrusu ben fotoğrafçılıktan anlamadığım için deneyip önizleme penceresine bakarak karar veriyorum. Cursor önizleme penceresi üzerinde geldiğinde + şeklini alıyor. Bu işaretti tıkladığımız yer parlamanın olacağı yerdir.

LIGHTING EFFECTS Filtresi :

Esas olarak bu filtre, resminize harici bir ışık kaynağından çeşitli şekillerde ışık vermek için tasarlanmıştır. Ayrıca gri görüntülerden doku haritaları oluşturularak resminize dokudaki farklılaşmaya uygun ışık da verebilir. Öncelikle iletişim kutusunu bir inceliyelim.



1 no.lu menü ışık kaynağını seçmemize yarar. Default kaynağı geniş bir etki alanına sahip ve oldukça güçlü bir ışıktır. Ama resimlerimizin özelliğine bağlı olarak kullanabileceğimiz 17 adet ışık kaynağı daha burada gizli.

Vitrin spotlarından gizli ışıklandırmaya, parlamanadan yumuşak ışığa kadar neler yok ki ? Üstelik bu ışıkların hepsinin bütün özelliklerini değiştirebilirsiniz. Ön izleme penceresi üzerinde ışığın merkezi ve etki alanı çizgi halinde görünür. Bütün yapmanız gereken etki alanı çizgisi üzerinde bulunan noktayı cursor ile tutup kaydirmak. Eğer ışık merkezindeki noktası kaydırırsanız etki alanı komple kayar. Dikkatli olmak lazım.

Uyarı : Birden fazla kaynağı sahip ışık tiplerinde iyice tecrübe sahibi olmadan değişiklik yapmayın. (Five lights, RGB lights gibi)

Artık bu ışıklar size yetmiyor. Bu liste haricinde yeni bir ışığa ihtiyaç var. Kolay. Önizleme penceresinin altındaki ampul resmini tutup pencere içine sürükleinyin. İşte size yeni bir ışık türü. Ama bu ışığı ayarlayalım önce. Merkez ve etki alanını nasıl ayarlayacağımızı biliyoruz artık.

2 no.lu menü'den ışık kaynağı tipini seçelim. 3 seçenekimiz var.

a. Directional : Işığı bir doğrultuda yayar. Merkezini ve yüksekliğini değiştirebilirsiniz. Ama etki alanını değiştiremezsiniz. Dikkat ederseniz etki alan elipsi yok oldu. Güneş ışığı gibi uzaktan ve kuvvetli gelen ışığı simüle eder.

b. Omni : Işığı etki alanı içine merkezden kenara homojen yayar. Tavan ampülü gibi bir etki yapar. Merkezini ve etki alanını değiştirebilirsiniz. Etki alanı daraldıkça ışık şiddeti artar. ışık kaynağı resme yakınlaşmış etkisi yaratır.

c. Spotlight : Adı üstünde zaten, spot ışık etkisi yaratır. Işığın yandan gelmesini simüle eder. Herşeyini değiştirebilirsiniz. (Merkez, etki alanı ve şiddeti)

Şimdi de işığımızın rengini seçelim. **3 no.lu menü** penceresine çift tıklayın. Kullanacağınız ışık rengini seçin. Indensity ayarı ışığın şiddetidir. 100 ile -100 arası değer alır. Focus ayarı sadece spotlight seçeneğinde çalışır. Işığın etki alanı elipsi içinde ne kadar yer kaplıyacağını belirler. Wide yönü ışığı genişletirken Narrow yönü daraltır.

Şimdi ışık kaynağı, etki alanı ve yeri hazır. Ya özellikler? **4 no.lu menü**'nün özelliklerine de bir bakalım.

a. Gloss : Işığın yüzeyden nasıl yansıyacağını belirler. Shiny(Parlak) ve Matte(Mat) değerleri arasında değişir.

b. Material : Işığın yansıyacağı yüzeyin yansımıza özelliklerini belirler. Plastic seçeneği ışığın rengini yansıtırken Metallic seçeneği yansımıza yüzeyinin rengini yansıtır.

c. Exposure : Işığı azaltıp çoğaltır.

d. Ambiance : Işık kaynağından gelen ışıkla ortam ışığının karışımını ayarlar. Pozitive seçeneği ambient ışığını arttırırken negative azaltır.

Bütün bu ayarlardan sonra ışık efektimiz hazır sayılabilir.

Bu filtrenin bir de doku haritasına göre yansımıza özelliklerini inceliyelim. Bu iş biraz daha karışık gibi.

Önce doku haritası hazırlanacak resmi hazırlayalım. Bu resim mutlaka gri modelinde olmalı ve *.psd formatında kaydetmeliyiz. Sonra esas ön planda olacak resmi açalım. Channels kulakçığını tıklayıp yeni bir kanal oluşturalım. Adı Alpha 1 olacaktır. Bu kanal seçili iken **Filter > Render>Texture Fill** komutu verip gri dosyayı yükleyelim. Sonra RGB kanalına geçelim. Lighting Effects iletişim kutusunu açıp 6 no.lu menüden Alpha 1 kanalını işaretliyelim. Ok. diyelim. Gri dosyanın resimdeki kenarları birer kabartı gibi resmimize işledi. Altta örneği bir inceleyin.





Bu da başka bir örnek...



Corbis.com

Maalesef bu emsalsiz filtrenin marifetlerini burada bitiriyoruz. Aslında bu sayfa gibi 20 sayfa daha olsa yetmez ama biraz da siz denemeler yaparak kendinizi geliştirebilirsiniz. Kolay gelsin.

Not : Bir sorunla karşılaşırsanız gönderin, yardımcı olmaya çalışırım.

TEXTURE FILL Filtresi :

Bu filtre gri (greyscale) modundaki bir resmi çalışma resmimizde var olan veya bizim yaratacağımız alfa kanalına doldurmaya yarar. Bu alfa kanalını kullanarak resminizi doku haritasına göre ışıklandırabilirsiniz (bkz. Lighting Effects滤resi) veya bu kanalı maske olarak kullanabilirsiniz. DİKKAT : Bu滤re ile yükleme yapacağınız görüntü mutlaka gri olmalı ve *.psd formatında kaydedilmiş olmalıdır.



Bu logo texture fill filtresinin maske olarak kullanılması ile yapıldı. Sonra emboss efekti ile kabarıklık verildi. Zemin despeckle filtresinde kullanılan yanın resmidir.

Filtreler / Sharpen

SHARPEN Filtresi :

Bu filtre birbirine komşu pixeler arasındaki kontrastı artırarak resmi netleştirir. Genellikle tarihanmış resimlerde rötuş işlemlerinden sonra veya resim üzerinde transform komutları kullanıldıktan sonra oluşan bozulmaları gidermek amacıyla kullanılmaktadır.

SHARPEN EDGES Filtresi :

Sharpen滤resi gibi çalışır. Tek farkı resimde veya seçim bölgemizin içinde bulunan kenarlara etki etmemesidir.

SHARPEN MORE Filtresi :

Sharpen滤resinin 3-4 kat kuvvetli etki yapanıdır.

UNSHARP MASK Filtresi :

Bu gruptaki en enteresan filtre. Bir resmin kenarlarının netliğini arttırır. İletişim kutusundaki amount değeri efektin yoğunluğunu belirler. % cinsinden 1-500 arası bir değer alabilir. (Tecrübelerimde 200-300 arası değerlerin en iyi sonucu verdiğini gördüm).

Radius değeri iyileştirme yapılacak pixelden itibaren ne kadar uzağa gidilmesi gerektiğini ayarlar. (1-2 değerleri en iyi sonucu veriyor).

Thresold değeri ise iyileştirme yapılacak pixelle komşu pixeller arasındaki kontrast farkıdır. (Örnek : 2 komşu pixel arası kontrast farkı 3 ise ve siz bu değeri 4 yapmışsanız bu pixellere işlem yapılmaz). Ön izleme ile bu değeri tesbit etmenizde fayda var.



Üstteki resimde orijinal hali görülen deniz aslanlarını daha iyi seçilir hale getirmek istedik ve "Unsharp Mask" filtresini kullandık. Sonuç alttaki gibi oldu. Bu uygulamada amount : 150, radius : 1, thresold : 0 değerleri kullanıldı.

(Fotoğraf : Dailynews.yahoo.com)

Filtreler / Sketch

Bu filtre grubu genel olarak resmimizi elle kurşunkalem kullanarak çizilmiş hale sokar. Bakalım yanda gördüğünüz orjinal resmimiz ne hale gelecek?



BAS RELIEF Filtresi :

Resmimizi foreground rengi üzerine rölyef haline getirir. İletişim kutusundan detayların belirginliğini ve geçişlerin yumuşaklığını ayarlayabilirsiniz.



CHALK & CHARCOAL Filtresi :

Tebeşir ve kömürle yapılmış tablo. (Haydaaa) Bu filtre foreground ve background renklerini kullanarak elle çizilmiş bir hale sokuyor. İletişim kutusunda Chalk (Background) ve Charcoal (Foreground) miktarını ayarlayabilirsiniz.

CHARCOAL Filtresi :

Hazır kömür elimizdeyken bir filtre daha inceliyelim. Kağıda kaba kalemle eskiz çalışması gibi birşey yapıyor. İletişim kutusundan kalem kalınlığını, ne kadar detaylı çalışılacağını ve aydınlichkeit-karanlık dengesini ayarlayabiliyoruz.



CHROME Filtresi :

Resmi veya seçili bölgeyi kromdan yapılmış 3 D bir görüntüye sokar. İstediğimiz detay miktarını ve renk geçiş yumuşaklığını ayarlayabiliyoruz.



CONTE CRAYON Filtresi :

Resminizi, foreground ve background renklerinde 2 kuru boyaları kalemi ile tuval üzerine yapılmış tabloya çevirir. İletişim kutusunda her iki rengin miktarını, tuvalin cinsini, tuval dokusunun ne kadar belli olacağını hatta ışığın hangi yönden geleceğini ayarlayabiliyorsunuz.



GRAPHIC PEN Filtresi :

Foreground ve background renklerinde 2 fırça kullanarak resminizi tabloya dönüştürüyor. İletişim kutusunda fırçanın genişliği ve tabloya sürüs yönü ayarlanabiliyor. Ayrıca karanlık-ışık denge ayarı da var.



HALFTONE PATTERN Filtresi :

Önce resminizin aydınlichkeit kısımlarını background, karanlık kısımlarını foreground rengine çeviriyor. Sonra foreground rengine desenli bir tül perdenin arkasına saklıyor. İletişim kutusundan desen büyüklüğü ve tipi (3 ad.) ile kontrast miktarını ayarlayabiliyorsunuz.



NOTE PAPER Filtresi :

Pürüzlü bir yüzey üzerine aynı malzemeden bir tabaka daha koyup bu tabakaya şekil verin. İşte bu filtre. Altta ki tabaka foreground, üstteki ise background rengine. Ancak dikkat : Aydınlichkeit yüzeyler üst tabakaya alınıyor. İletişim kutusunda zemin kumluluk oranı, pürüzlerin belirginliği, üst tabakaya alınacak bölgelerin aydınlanması oranı ayarları var.



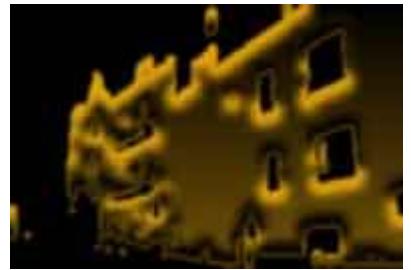
PHOTOCOPY Filtresi :

Kenarlara foreground, diğer alanlara background renklerini yerleştirip fotokopi taktımı yapıyor. İletişim kutusunda fotokopi çekim hassaslığı (detail) ve toner miktarı (Darkness) ayarları var.



PLASTER Filtresi :

Tuval üzerine boyayı sıvayıp tablo yapıyor. Aydınlık alanlar foreground, karanlık alanlar background renk alıyor. İletişim kutusunda sıvanın resme uygunluk ayarı (Image Balance), yumuşaklıık ayarı ve ışık yönü ayarı mevcut.



RETICULATION Filtresi :

Resmi üstteki filtrelerde olduğu gibi 2 renge çevirip benekli bir doku ile kaplıyor.



STAMP Filtresi :

Resminiz damga halinde kazılmış, sonra kağıda damga basılmış gibi bir görüntü veriyor. Renklendirme üstteki filtreler gibi. İletişim kutusundan renk geçiş keskinliğini ve renk yumuşaklığını ayarlayabiliyorsunuz.



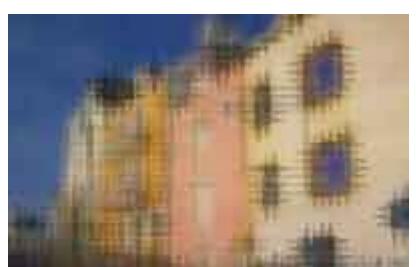
TORN EDGES Filtresi :

Bıçakla tuvali yırtarak tablo yapma şekli. İletişim kutusundan geçiş yumuşaklığı, resim hassasiyeti ve kontrastı ayarlayabiliyoruz.



WATER PAPER Filtresi :

Resminizin durgun suya vuran görüntüsünü oluşturur. İletişim kutusundaki fiber lenght resmin suda dağılmamasını ayarlıyor. Ayrıca parlaklık ve kontrast ayarları da var.



Filtreler / Stylize

DIFFUSE Filtresi :

Resmin pixellerini rastgele hafifçe kaydırır ve yarı saydam bir maddenin arkasından resme bakıymışız gibi bir efekt oluşturur. İletişim kutusundaki Normal seçeneği tüm resme efekt uygulamamızı sağlarken Darken Only koyu renkli bölgelere, Lighten Only ise açık renkli bölgelere efekti uygular.

EMBOSS Filtresi : Resmin kenar olan kısımlarını tesbit eder, renkleri değiştirip resimde bir yükseklik olmasını sağlar. İletişim kutusundaki angle değeri kabarlığının açısal olarak yönü, Height kabarının yüksekliği, Amount ise resmin renk egréleridir.



EXTRUDE Filtresi :

Resmimizi 3 boyutlu bloklar veya piramitlere dönüştürür. İletişim Kutusundaki type seçeneğinden blok mu yoksa piramit mi istediğimizi işaretliyebiliriz. Size seçeneği blok veya piramidin taban ebadıdır. 2-255 arası değişimdir. Depth seçeneği blok ve piramitlerin yüksekliğidir. 1-255 arası değişir. Eğer bu yükseklikler rastgele olsun derseniz random seçeneğini işaretleyin. Solid Front Faces seçeneği (Sadece blok için) blok yüzeyini bulunduğu resimle değil o bölgenin ortalama rengiyle kaplar. Eğer seçili bir bölgede çalışıyorsanız ve piramitlerin seçili bölge dışına çıkmamasını istiyorsanız Mask Incomplete Blocks seçeneğini işaretliyebilirsiniz.

FIND EDGES Filtresi :

Resmimizi elle ve kurşunkalemle çizilmiş gibi bir şekele sokar. İlginç bir filtre. Ben oldukça sık kullanıyorum. Hiç ummadığınız kadar güzel sonuçlar alınabiliyor.



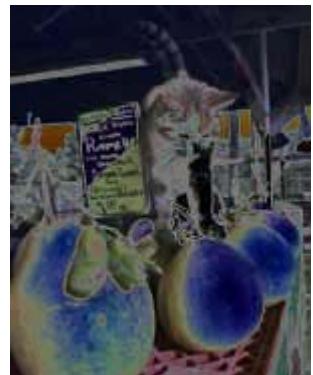
GLOWING EDGES Filtresi :

Çalışma mantığı find edges ile aynı. Yanlız hem kenar kalınlıklarını ayarlamana izin veriyor, hemde parlaklı (Edge Brightness) ve yumuşaklı (Smoothness) ayarlayabiliyorsunuz. Ayrıca resmin bazı bölgelerini koyu renk dolduruyor.



SOLARIZE Filtresi :

Resmin pozitifi ile negatifini karıştırır. Bir fotoğrafçılık tekniğinin uygulanmasıdır. Uygun bir resminiz varsa sanat yapabilirsiniz.



TILES Filtresi :

Resminizi iletişim kutusunda verdığınız değerlere göre parçalara ayırır. Number of tiles seçeneği satır ve sütunlarda olacak minimum parça sayısıdır. Maximum offset ise her bir parçanın kendi boyunun %si olarak azami kayma mesafesidir. Kaymalardan sonra oluşan boşluk nasıl doldurulsun ? 4 seçeneğimiz var. Background ve foreground malum..! Inverse Image orjinal resmin renklerini ters çevirir ve doldurur. Unaltered Image seçeneğinde ise alta orjinal resim kalır, parçalar üstünde kayar. Yanda Inverse Image seçeneği uygulanmış bir örnek var. (Değerler 10, %10)



TRACE CONTOUR Filtresi :

Find Edges滤resi gibidir. Yanlız kenar çizgileri daha ince oluyor. Ayrıca geçiş bölgelerini iletişim kutusundaki level seçeneğinden resmin tonlarına göre belirleyebiliyorsunuz. Özellikle seçili bölgelere uygulandığında bazen çok ilginç sonuçlar alınabiliyor.



WIND Filtresi :

Yatay çizgilerle rüzgar efekti yaratır. İletişim kutusunda rüzgarın gücü wind, blast ve stagger seçenekleriyle belirlenir. Soldan veya sağdan rüzgar estirebilirsiniz. Yandaki örnekte rüzgar sağdan (From The Right) ve wind şiddetinde 2 kere üstüste uygulandı.



Filtreler / Texture

Genelde bu filtre grubu resme bir doku ilavesi yapar. Güzel sonuçların alınabileceği enteresan bir gruptur. Bakalım bu resim ne hale gelecek.

(Orijinal Fotoğraf : www.corbis.com)



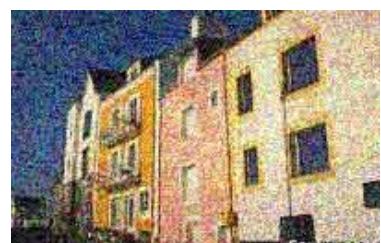
CRAQUELURE Filtresi :

Resmin yüzey boyalarını çatlatarak eski bir tablo havası verir. İletişim kutusunda boya çatlaklarının sıklığı, derinliği ve ışık miktarını ayarlayacak seçenekler var.



GRAIN Filtresi :

Resim yüzeyine kum serper. İletişim kutusundan kum miktarını ve tipini seçebilirsiniz. Ayrıca kontrast ayarı da var.



MOSAIC TILES Filtresi :

Resminizi mozaik kaplama haline dönüştürür. İletişim kutusunda kaplama büyülüğu, kaplama parçaları arasındaki derzlerin (grout) kalınlığı ve ışık miktarını ayarlayabiliyorsunuz.



PATCHWORK Filtresi :

Resminizi legolardan yapılmış bir hale sokar. İletişim kutusunda legoların ebadı ve birbirine bitişikliği ayarlanabiliyor.



STAINED GLASS Filtresi :

Resminizden vitray yapar. İletişim kutusundan vitray parçalarının büyülüğu, parçalar arasındaki derzin kalınlığı ve ışık yoğunluğu ayarlanabiliyor.



TEXTURIZE Filtresi :

Resminize dokulu bir tuval ilave eder. İletişim kutusundan dokunun dış adım büyüklüğü ve derinliğini ayarlayabildiğiniz gibi ışığın resme vuruş yönünü ve doku çeşidini de seçebiliyorsunuz. İsterseniz kendi hazırladığınız bir dokuyu da ekleyebilirsiniz.



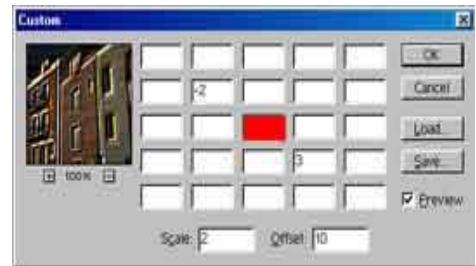
Filtreler / Other

Diğer gruplarda değerlendirilemiyen veya sizin tarafınızdan hazırlanacak filtreler bu grupta toplanmış. Bakalım neler bulabileceğiz bu grupta. Aşağıdaki Filtreler yandaki resim üzerinde uygulanmıştır.



CUSTOM Filtresi :

Kendi filtrenizi tasarlamanız içindir. Aslında çalışma mantığı basit. Resimde kırmızı işaretli hücre her bir pixeldir. Bu alana yazılacak sayı ile o pixelin parlaklık değeri çarpılır. Eğer istenirse bu hücreyi çevreleyen hücrelere de değer verilebilir ve komşu pixellere verilecek parlaklık ayarlanabilir. Bir pixelin parlaklık değeri ile yazdığınız sayı ile çarpılmış değeri toplanır, scale kutusundaki rakama (varsayımsa) bölünür, sonuca offset kutusundaki değer (varsayımsa) eklenir ve en sonunda bulunan değer o pixelin parlaklığıdır. Basit değil mi? Birkaç deneme yapın, kolay olduğunu anlayacaksınız.



DITHER BOX Filtresi :

Kendi özgün desenlerinizi yaratmak için yapılmış bir filtr. Özellikle doku haritası yapmak için ideal. Ayrıca ek işlemler yapmak kaydıyla resminize desen ilavesi amacıyla da kullanabilirsiniz. İlave renk paleti yükleyebilir, çalışmalarınızı saklayabilirsiniz. Güzel bir yenilik.



HIGHPASS Filtresi :

En sert renk geçiş bölgeleri hariç parlaklıkları kaldırır. Geçiş bölgelerinin genişliği iletişim kutusundan ayarlanabilir.



MAXIMUM Filtresi :

Aydınlık alanları genişletip karanlık alanları daraltır. Aydınlatma alanı iletişim kutusundan ayarlanabilir.



MINIMUM Filtresi :

Maximum filtresinin tam tersidir. Karanlık alan ayarlanabilir.



OFFSET Filtresi :

Resmi x ve y ekseni boyunca kaydırır. İletişim kutusunda kaydırma miktarı ayarı mevcut. Ayrıca kaydırma sonucu oluşan boşlukların doldurulması için seçenekler var.

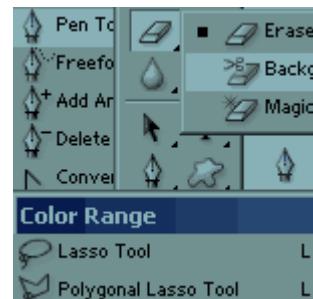


PhotoShop Araçları

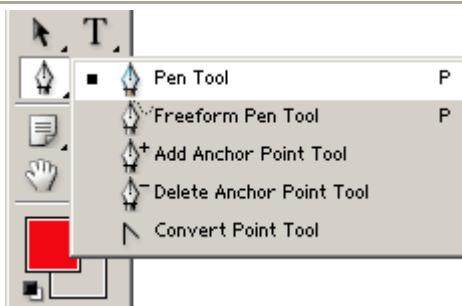
Tüm PS araçlarını anlatmak hiç çekici gelmediği için, bazlarını anlatmayı denemekle yetineceğim.

PS'ta başlangıçta en çok yaşanan sorunlardan birisi, resmin istediğimiz parçasını diğer bölümden ayırmak.

Bu konuya ilgili, **Arka Planı temizlemeye yarayan araçlar** başlığı altında ders notları bulacaksınız.



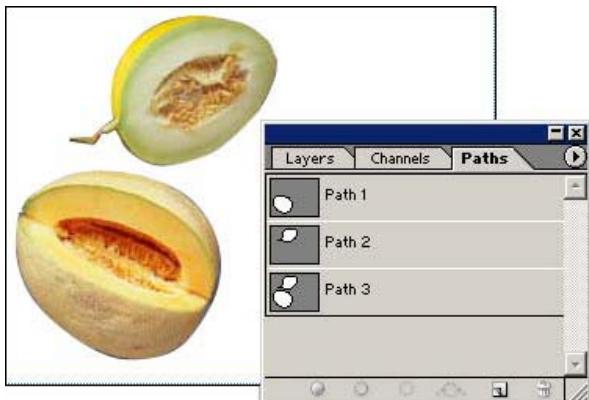
Arka Planı Temizleme / Pen Tool



Resimden iki kavunu çıkarmamız gerekiyor. Resmi inceliyoruz...**Arka plan karışık, ve seçmemiz gereken parçalar net olduğu için, en mantıklı seçme aracı Pen Tool olarak görünüyor.**

💡 Resimdeki gereken parçanın çevresini Pen Tool'u kullanarak dönün. Başlangıç noktasını imajın düz hatlarından biri olarak seçmeniz, path'i bitirdiğiniz zaman o kısımda bir sorun olmanısı engeller.





Çizdiğiniz bir nesnenin Path'i bitince, Path' kaydeder ve seçililikten çıkarırsanız, aynı resim üzerindeki diğer nesneyi seğerten yeni bir work Path açılır. İşiniz bitince onu da kaydedersiniz. Yukarıdaki örnekteki 1 ve 2 numaralı Path'ler böyle hazırlandı.

Path'i seçililikten çıkarmadan devam edeseniz tüm çizdikleriniz aynı yerde toplanır. Hangisini yapacağınız kendiniz karar vereceksiniz. Çalışığınız işin durumuna göre bu ayrıntı işinize yarayabilir.

Ctrl (ya da Mac.elma tuşunu) basılı tutarken path'in üzerine tıklarsanız, resmin üzerinde seçili alanın olduğunu görürsünüz. Hemen tıklarsanız içini silersiniz. Select/Inverse seçili alanın dışını seçmenizi sağlar. Path'in seçili olmamasına dikkat edin, yoksa o silinir :)

Dışını sildiğiniz parçaları istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz. Gölge eklemeniz iyi olur...

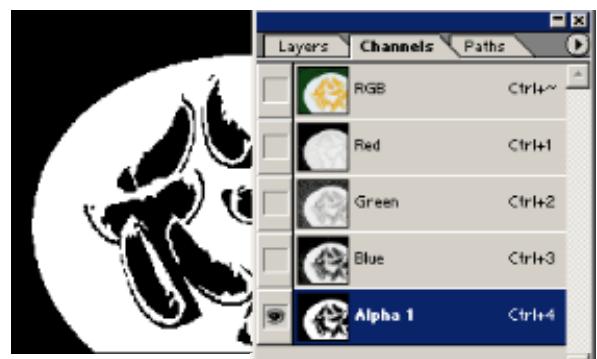
Arka Planı Temizleme / Magic Wand

Çalışmaya başlamadan, her zaman önce resmi inceleyin



Tabağı çimenelerin üzerinden kaldırıp masaya koymamız gerekiyor. Resmin genel yapısını inceliyoruz.

Tabak bizim için çok net bir seçme alanı sağlıyor. Bu durumda Magic Wand en uygun araç...



Tabağın tıkladığımızda seçilen alanı save selection aracılığıyla alfa kanalı olarak kaydedin. İçinde istemediğimiz parçalar var. Dışında da olsaydı ikisinden birini temizlememiz gerekecekti. Ama tabağın dışı bize net bir seçim alanı oluşturduğu için içindeki portakal dilimi parçalarını silmeye uğraşmanın anlamı yok. Çünkü nasıl olsa bu alfa kanalını işimiz bitince silip atacağız.

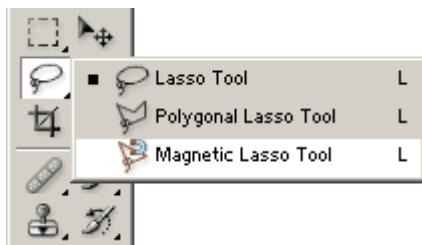
Aşağıda sağ ve soldaki parçaları inceleyin. 1. resimdeki tabağın çevresindeki çimenlerden etkilendiği için biraz tırtıklı. Bunu seçerek resmin dışını sildiğimizde kırık parçalar görünüyor.

2. resimde ise, Blur more filtresi kullanarak kanalı biraz yumuşattık. Bunu seçip resmin dışını silersek daha iyi bir sonuç alıyoruz. (Seçmek için Ctrl (ya da Mac.elma tuşunu) basılı tutarken alfa kanalının üzerine tıklayın)

Portakal tabağını masaya koyduk işte :)



Arka Planı Temizleme / Magnetic Lasso

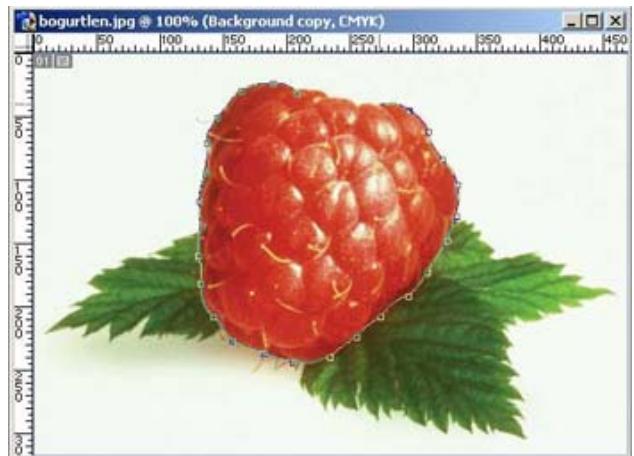


Böğürtleni zeminden ve yapraklardan ayıracagız. **Resme bakiyoruz, zemin açık renk, yapraklar ile seçeceğimiz kısım zıt renkler, bu yüzden işimiz kolay.** Çünkü **Magnetic Lasso, açık koyuya ve renge kontrastlılığına duyarlı bir araç.**

Yapacağınız şey, aracı seçip, bir noktaya tıklayarak başlayıp, seçeceğiniz kısmın çevresinde fareniz ile dolaşmaya başlamak. Gereken yerler olursa oraya tekrar tıklayıp, tıklamalarla devam edebilirsiniz, gereken yerlerde farenizi dolaştırmaya devam edersiniz.



Başlangıç noktanızın üzerine gelince tekrar tıklayarak işlemi bitirirsiniz. Seçili alanınız hemen oluşur. Select/Invers ile dışını seçip silebilirsiniz.

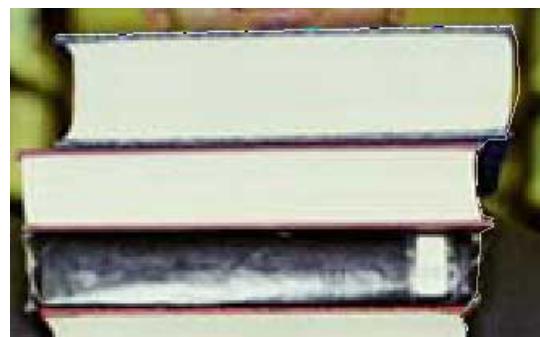


Arka Planı Temizleme / Polygonal Lasso

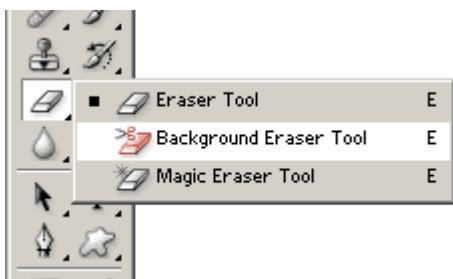


Kitapların bir kısmını almak istiyoruz. Yapısı gereği genel olarak köşeli hatlar seçmemiz gerekiyor. Pen de olabilir ama Polygonal Lasso da amacımıza uygun bir araç... 

Yuvarlak hatlarda daha sık aralıklarla tıklamanız gerekiyor. Başlangıç noktasının üstüne tıkladığınızda alanınız seçili olacak. Dışını seçip silebilirsiniz.



Temizleme / Background Eraser Tool



Resimde bir sürü ayrıntı var. Pen ya da lasso için epey uğraşmak gerek. Zemin dalgılı olsa bile homojen bir yapı gösteriyor. Demek ki Background Eraser Tool işimize yarayabilir. 



Background Eraser Tool'u kullanırken büyük bir fırça seçin, çünkü tam olarak bu büyülükté bir alanı siliyor. Tolerans durumuna göre rengi ya tam siliyor ya da açıklıyor. Gerektiği kadar tıklayıp resmin zeminin beyaz olduğunu emin olduysanız, işiniz bitmiş demektir.

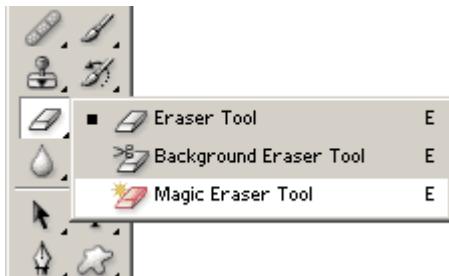
Kontrol etmek için, ctrl tuşu basılıken layer'in üstüne tıklayın. İstediğiniz bölüm seçili haldeyse sorun yok demektir. Hala istenmeyen parçalar varsa, biraz daha silmeniz gereklidir. Kalan birkaç yer kalırsa onları da kement ile seçip temizleyin.



Bahar dalını biraz çoğalttım :)



Arka Planı Temizleme / Magic Eraser Tool



Resmin zemini beyaz olsa bile, üst üste koymaınız gerekirse silmeniz gereklidir. **Yukarıdaki resimlerin ortak noktası, zeminin sorun çıkarmayacak kadar tek renk olmaları.** Üstteki objeler de net. Tam magic Eraser Tool'a göre :) Sadece tek kez tıklayın ! Zemin seçildi ve silindi bile...



Üç kez tık ve sonuç aşağıda...



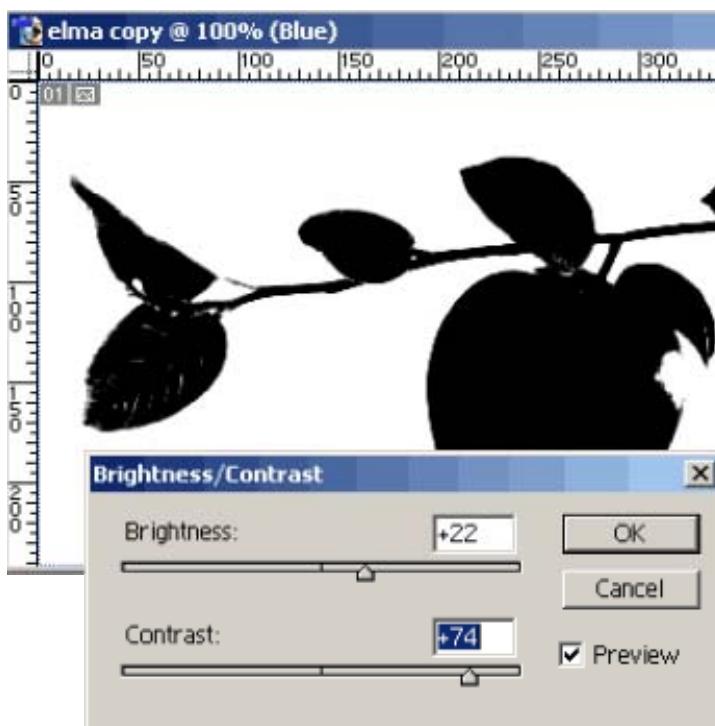
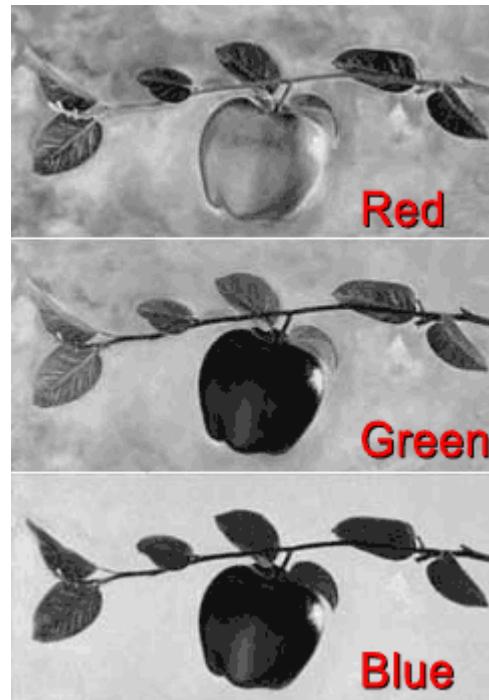
Arka Planı Temizleme / Alfa Kanalı - 1

Bazı resimlerde seçme işi için alfa kanallarından yararlanılabilir. Bunun için önce resme bir göz atıyoruz. Bu resimde farkettiğimiz şey, kırmızı, yeşil ve maviden oluşması... Yani işe yarayacağı benziyor:)



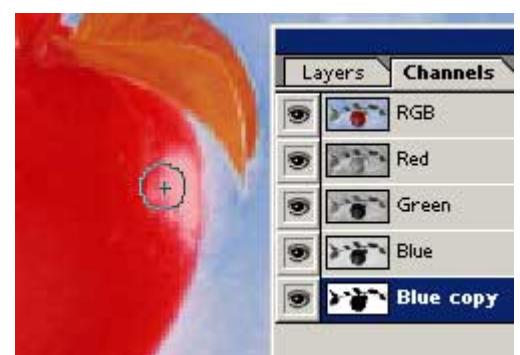


Layerlara tek tek tıklayıp bakın. Aşağıda göründüğü üzere blue kanalı işe yarayacak görünüyor.



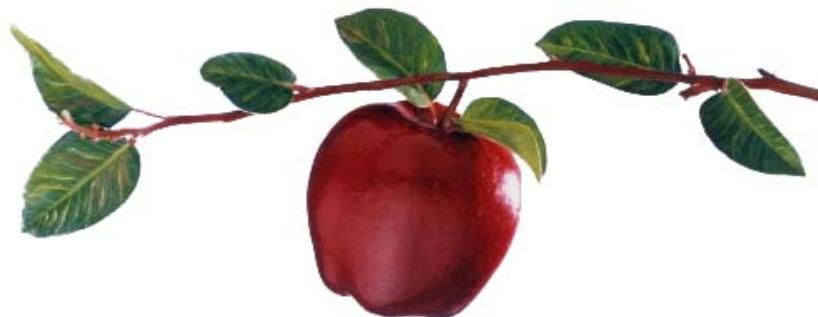
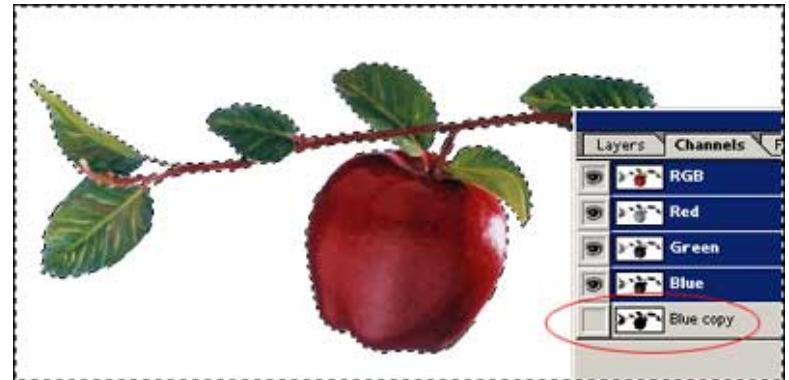
Bir ayrıntıyı söylemeliyim. Bazı resimlerin kanalları RGB modunda değil, CMYK modunda daha iyi sonuç verebilir. Kontrol etmemeyi unutmayın.

Blue kanalını çoğaltın.
Image/Adjustments/Brightness/contrast penceresini açıp ışığı ve kontrastlığı griler kayboluncaya kadar arttırın.



Resmin, %50 den aşağısı gri değeri beyaz olacağı için, bu resimde elmanın parlayan bölümü de beyaz oldu. Bu tür yerleri düzeltmek için, alfa kanalının gözünü seçili hale getirip, (nereyi dolduracağınızı görebilmeniz için) gereken yerleri kalem ile boyayın.

Ctrl tuşu basılıken hazırladığınız alfa kanalına (Blue copy) tıklarsanız, seçim işi gerçekleşir. Silebilirsiniz.



Evet işte sonuç !

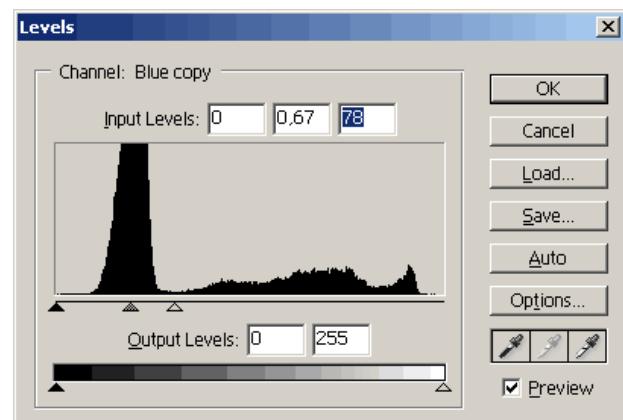
Arka Planı Temizleme / Alfa Kanalı -2

Hata!



Alfa kanalından yararlanmaya dair başka bir örnek. Burada rastlantı blue kanalı işimize yarıyor :) Yalnız bir önceki örnekte olduğu gibi bir defada işe yarar hale getiremiyoruz.

Level ile aşağıdaki ayarları yapıyoruz.

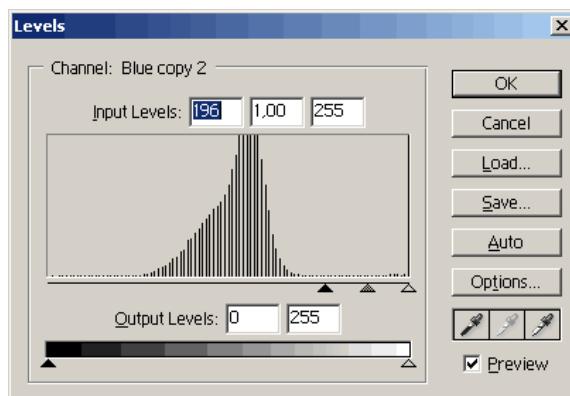


Elde ettiğimiz resim bu:

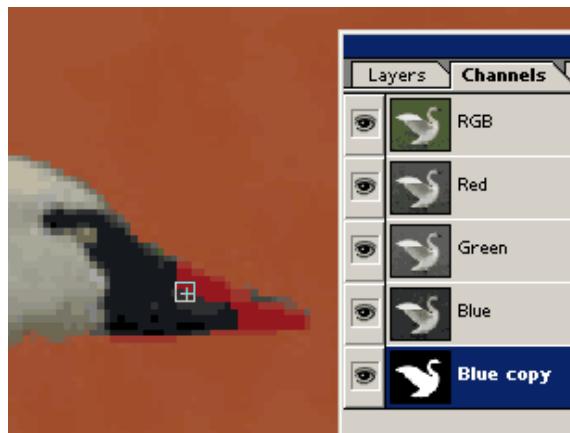
Tekrar Ctrl+L ile level'ı açıp aşağıdaki ayarları yapıyoruz.



Gaga kısmı siyah olduğu için onunla ayrıca ilgilenmemiz gereklili... Dolmuş olan kısımdaki gagayı silmeniz gerek.



İşiniz bitince seçip siliyorsunuz.



Arkaya başka bir arkaplan resmi koyabilirsiniz. (Dersi hazırlarken, ayaklarla uğraşmak istemediğim için orayı boşverememiştim bu yüzden kesttim. Eh bu kadar olacak tabii :))





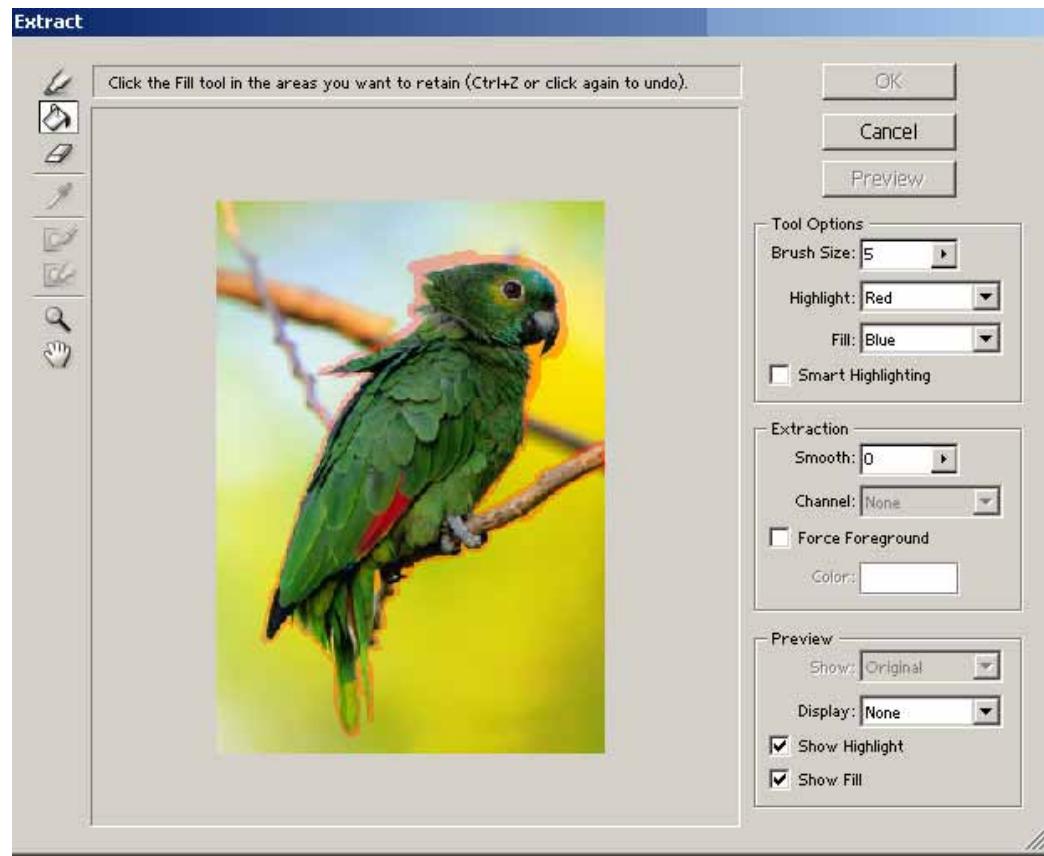
Arka Planı Temizleme / Extract



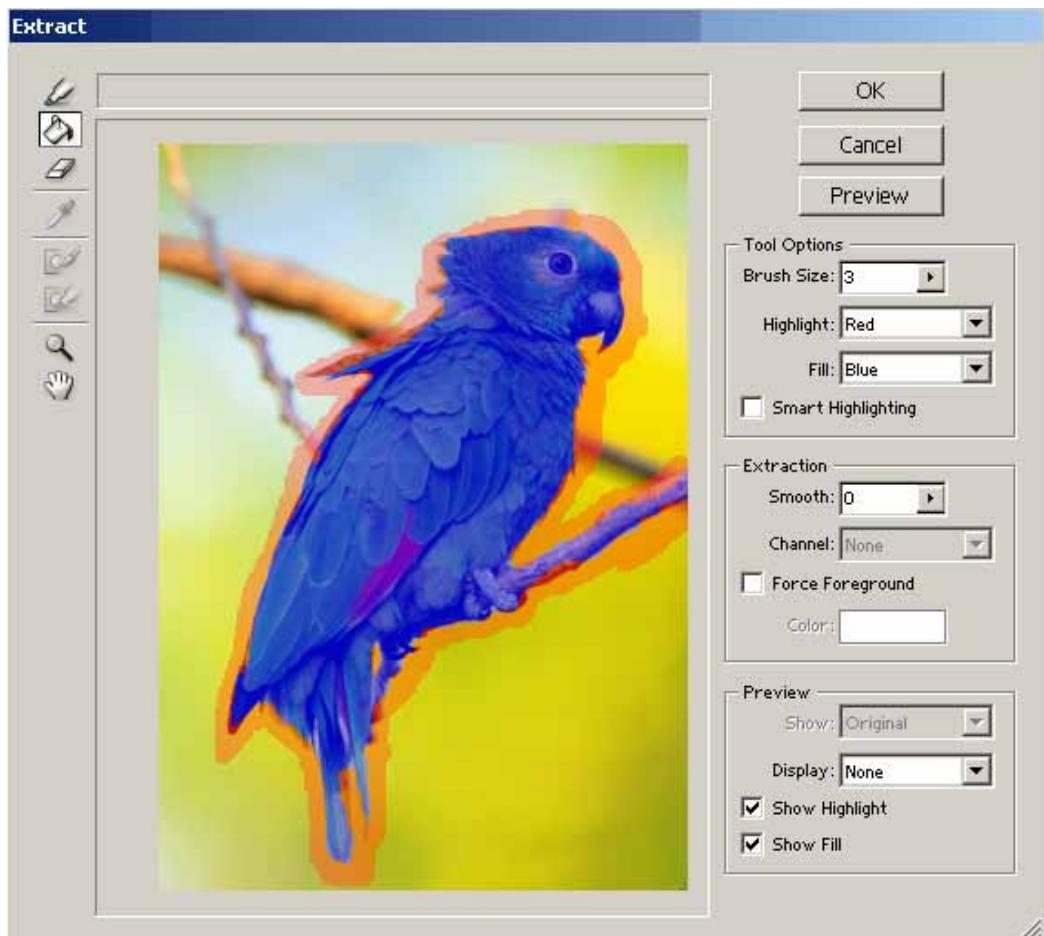
Extract Zemini temizlemenin yollarından birisi... PhotoShop 7 de Filter menüsünden ulaşabilirsiniz.

Resmin özelliğine ve büyütme oranına göre bir fırça büyülüğu belirleyin. Olabildiğince büyütür ve küçük bir fırça seçerseniz daha titiz bir çalışma yapabilirsiniz. Background layer'inde iseniz bunu değiştirdiği (layer 1 olarak) ve zemini tümüyle yok ettiği için, gerekme ihtimaline karşılık, layer'ınızın bir kopyasını alıp onun üstünde çalışsanız iyi olur.

Resmin tümünün çevresini kalem ile çizin. yanlışlıkla seçmeniz gereken yere taşarsanız, silgi ile silebilirsiniz.



İşiniz bitince, kova simgesine tıklayıp seçeceğiniz alana tıklayın. İçi dolacaktır. Bu aşamada Ok butonunun aktif olduğunu da göreceksiniz. Ok deyin ve çılayın.



Bitti :) İster zeminsiz kullanın, ister başka bir zemine yerleştirin...



Arka Planı Temizleme / Layer Blending (Multiply)



Bu saçları seçmek ölüm, denediyseniz bilirsiniz :))

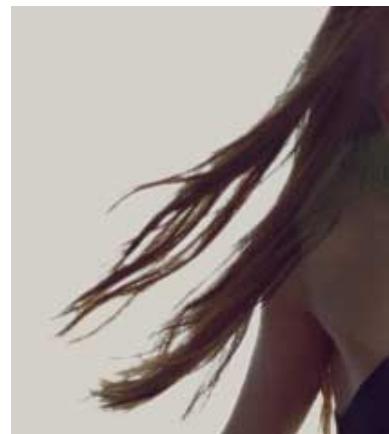
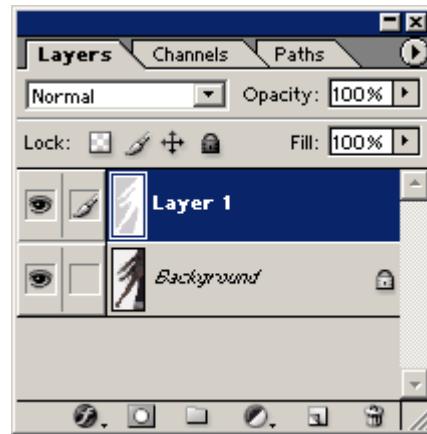
Peki, aslında yapmanız gereken, sadece zeminin rengini değiştirmekle sınırlıysa, neden saçları o kadar ayrıntılı seçemeye uğraşınız ki ???



Zemine Magic Wand'la tıklayın. Select/Similar komutuyla, benzer ama birbirine değmeyen renklerin de seçilmesini sağlayın.



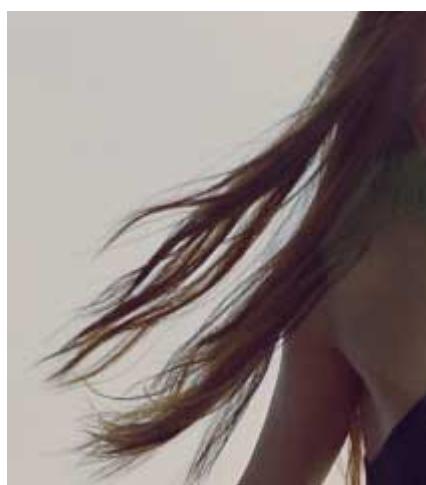
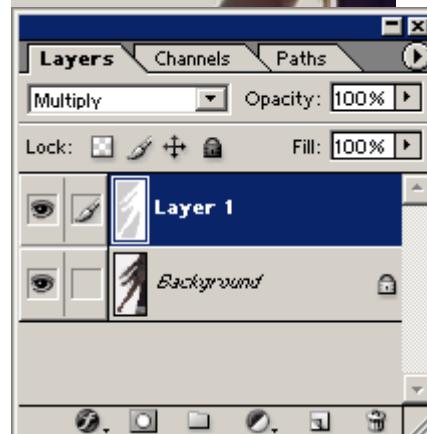
Yeni bir Layer oluşturun ve içini yapmanız gereken renkle doldurun.



Sonuç böyle oldu... Hmm pek iyi değil,
saçların ince telleri kayboldu değil mi?

Peki o zaman biz de Normal değil **Multiply** seçeneğini deneriz...

Heeyyyy :)) Aşağıdaki görüntü hiç fena olmadı :)



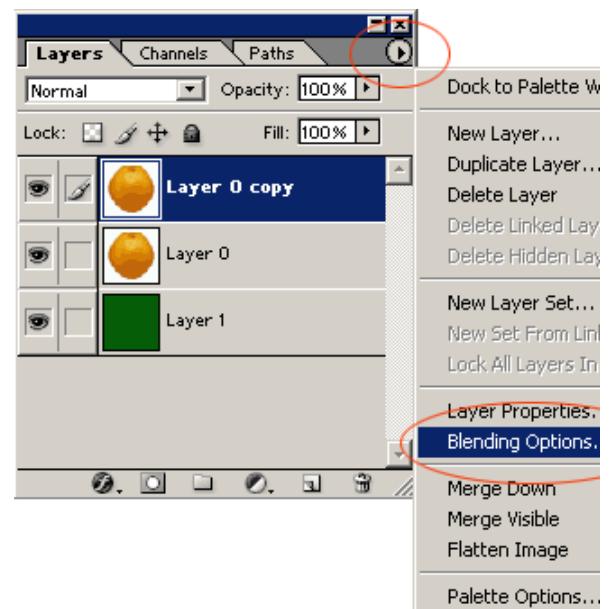
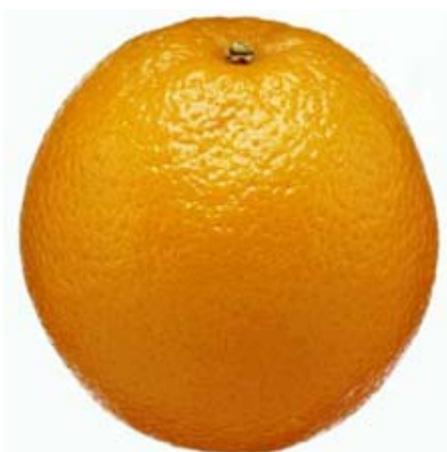
Başka renk istiyorsak, oluşturduğumuz layer'in rengini Hue/Saturation'dan değiştirebiliriz.

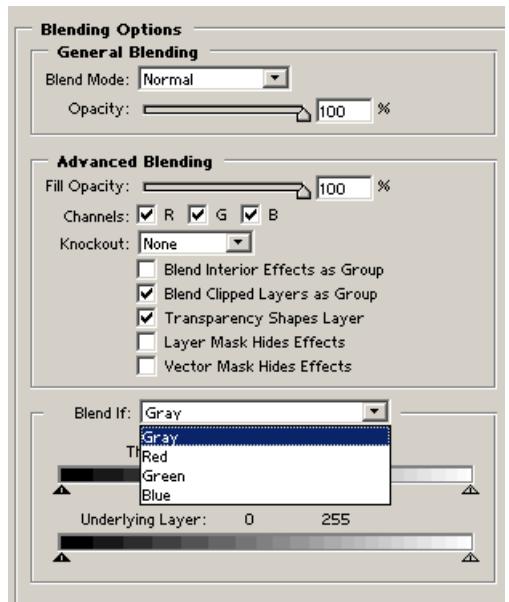


Arka Planı Temizleme / Blending Options

Blending Options, her zaman iyi sonuç vermese bile, bazen gerçekten kullanılabilir, bazen da taslak çalışmalarında çok işe yarar... Çünkü Blending Opsiyondaki ayarları eski haline getirdiğiniz zaman resmin ilk haline ulaşabilirsiniz.

Aşağıda zemini beyaz bir resim var. Bu resmi çoğaltın, çoğaltığınız gözüne tıklayıp görünmez yapın. Görünür olanı seçin.





Layer bölümünden Blending Options'a ulaşın...

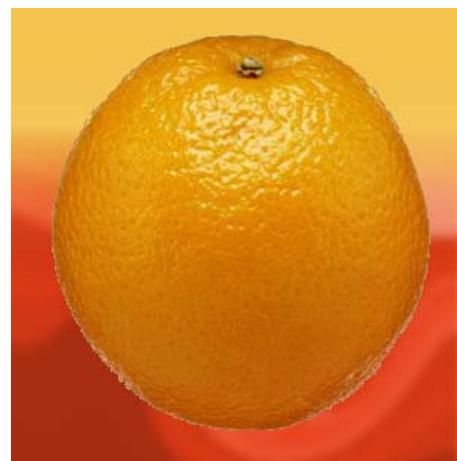
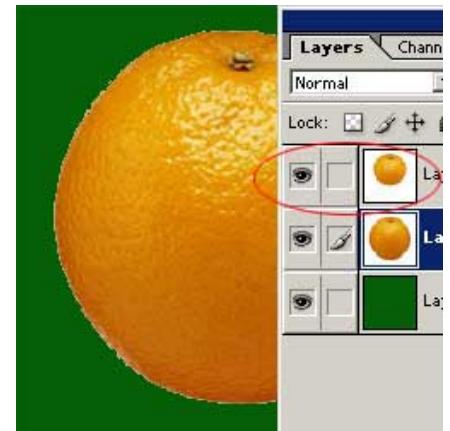
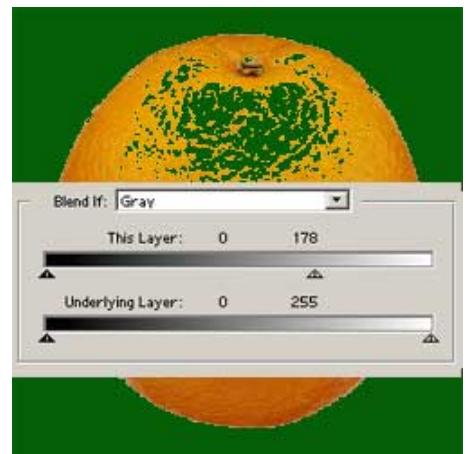
Bu resimde uyguladığımız, Gray seçili iken This Layer bölümündeki beyaz oku ortaya sürüklemek..

Bunu yapmadan önce alta bir layer yapar içini koyu renk doldurursanız, ne kadar sürüklemeniz gereğine görerek karar verebilirsiniz.

Portakalın çevresi temizlenirken, sarı bölümü de gitmeye başladı ne yazık ki, ama boşverin:)

Üstte çoğalttığımız bir layer vardı. Ona geçin, içi boşalan sarı kısma denk gelecek yeri seçin ve dışını silin. İki layer üst üste olunca alttakının kusuru görünmez oldu...

Alta istediğiniz renk ya da arka plan koyabilirisiniz... Bu kadar :)



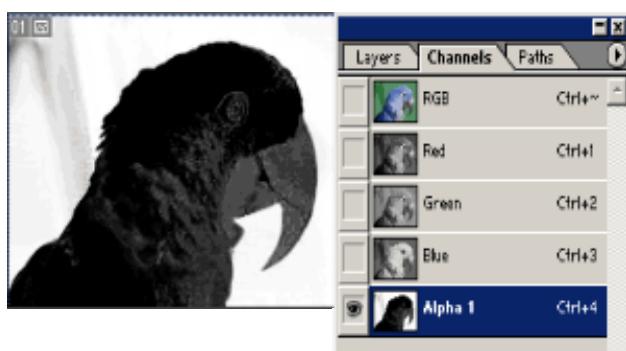
Arka Planı Temizleme / Color Range



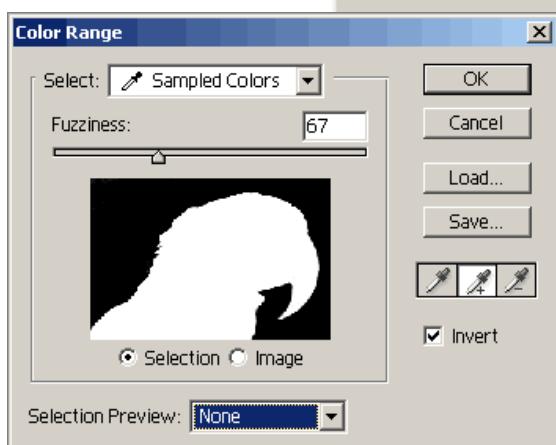
Zemini seçmenin yollarından biri de Select/Color Range... Aşağıdaki ayarlarla yeşil zemine tıkladım. Okeyledim.



Save Selections... Sonuç, aşağıda gördüğünüz alfa kanalı...



Yeni bir deneme... Bu kez seçilmeyen yerleri +damlalıkla seçmeye devam ediyorum ve invert (tersini seç)'i işaretliyorum... Sonuç daha başarılı...



Her zamanki işlemler.. Dışını sil, arkayı ya boş bırak ya istediği koy:)



PhotoShop Uygulamalı Örnekler

Bu Bölümde aşağıda görünen konularda bilgi bulabilirsiniz. Ders notlarına ulaşmak için üstteki menüden yararlanın...

Web

Web Resim Formatları

Gif-Özellikler ve Kaydetme
Gif-Farklı Seçeneklerin Sonuçları
Gif-Desteklediği Özellikler
Gif-Yeniden Boyutlandırırken
Gif-Transparan 1
Gif-Transparan 2
Gif-Custom
Jpg-Özellikler ve Kaydetme
Jpg-Farklı Seçeneklerin Sonuçları
Png-Özellikler

Buton Yapımı

Butonlar (Bulutlar)
Buton (Eski botlar)
Buton (3 Boyutlu)

Background Hazırlama

Background Hazırlama 1
Background Hazırlama 2
Background Hazırlama 3

Save For Web

Save For Web 1
Save For Web 2
Save For Web 3

Boş Sayfa

Yazı Çalışmaları

Yazıyla efektler
Pistole ile boyama
Krom Yazı
Kenar çizgili yazı

Doku Oluşturma

Tahta dokusu oluşturma
Taş dokusu oluşturma
Polka noktaları
Uzayda patlama
Bir resim parçasından doku oluşturma

Pixel ART

1-Pixel ART hakkında
2-Pixel ART (ev yapımı)
3-Kendi Fırçalarınızı Yapın
4-Hazır Fırçaları indirin
5-Fırçaları Nasıl Kullanacaksınız?
6- Çizgi tipleri ve alanlar

Diğer Çalışmalar

Siyah/Beyaz resmi renklendirme (peynir)
Metal üzerine yiv çizme

Düzelt Düzenle

Renk Değiştirme

Giyisi rengi değiştirme
Göz rengi değiştirme
Manzarada renk değişimleri
Adjustment ile renk değişimi

Renk Düzeltme

Karanlık çekilmiş fotoğrafı düzeltme
Tarama Sorununu düzeltme
Basılı işlerden yapılan taramayı düzeltme
Çekim ortamı ve ürünü düzeltme
Renk ve çekim hatalarını düzeltme
İyi taranmamış çizgisel işleri düzeltme

Düzeltme ve Düzenlemeler

Yazıyı Döndürün
Resmi netleştirme
Resmin kenarlarını düzeltme
Bir objenin yansımmasını oluşturma

Kanal Layer

Transparan Üzerine

Yarısı transparan resim
Resmin üzerine transparan plaka

Yazı Çalışmaları

Gölgeli Yazı
Kolay kabartma yazı
Cam, metal görünümülü yazı
Gömülü yazılar
Çukur ya da yüksek yazı

İki Resmi Birleştirme

Resmi, bir biçim içine yerleştirme (yaprak ve orman)
İki resmi birleştirme (muz ve kız)
Resmi bir biçim içine yerleştirme (Gökyüzünde pencere)
Öylesine Resimler-1

Animasyon

Vantilatör
Değişen saç modelleri
Palyaço

Web

Web'de kullanılan, gif, jpg, png hakkında bilgiler bulacaksınız. Her resim formatının özellikleri birbirinden farklı olduğu için, her biri farklı ihtiyaçlara çözüm getiriyor. Özelliklerini öğrendiğiniz zaman, hangisini nerede kullanmanız gerektiğine daha rahat karar verebileceksiniz.

Buton, arka plan yapımı, gibi web'e özgü konularda burada olacak...



GIF/ Büyüklük ve kaydetme

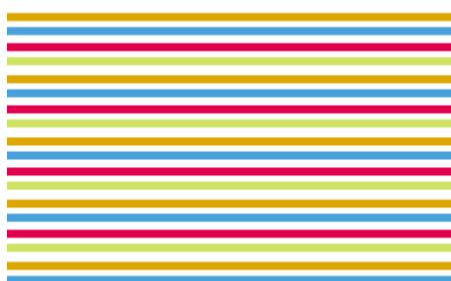
"Graphic Interchange Format"

Web üzerinde, bilgisayar grafiklerinin yollanmaları amacıyla geliştirilmiştir. GIF, 256 ve daha altındaki renkleri destekler.

Soldan sağa doğru, yatay bir hat üzerinde, benzer pikselleri tarar. Sadece renk değişikliklerini kaydeder. Bu nedenle resimde yatay alanların aynı renkle doldurulması, GIF resmin daha az dosya büyüklüğünde olmasına neden olur.

Yatayda farklı renkte piksellerin bulunması ve noise etkisi, dosya büyülüğünü arttırmır. Aynı renkte yatay çizgilerin bulunduğu bir resim, aynı renkte dikey çizgilerin bulunduğu bir resimden (pixsel büyülükleri aynı) daha az yer kaplar.

Tasarımınıza çok ters düşmeyecekse, degradelerin çizgi örneğindeki gibi yatay olarak uygulanması ve GIF kaydedilmesi, dosya büyülüğünüzü azaltacaktır.



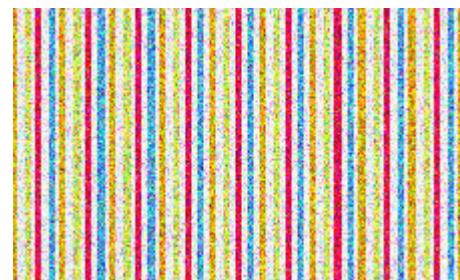
277x142 piksel / **638 bayt**



277x142 piksel / **3 KB**



277x142 piksel / **35 KB**
Add Noise (Amount:50)



277x142 piksel / **37 KB**
Add Noise (Amount:50)

GIF kaydetme:

Scannerde taradığınız resimler RGB ya da CMYK'dır. (Digital fotoğraf makinesi RGB) Bu resimleri GIF kaydetmek için modunu Indexed Color'a çevirmelisiniz. Böylece resmi oluşturan gri tonlar (RGB, Lab veya CMYK kanalları) tek bir kanalda toplanır. Resimde en fazla 8-bit'lik veri kalır, diğer renk bilgileri atılır. GIF kaydetmek için Save as ya da Export seçeneklerini kullanabilirsiniz.

GIF89a Export seçeneğinde resmin formatı önemli değildir, export ederken size sunulan 3 ihtimalden birini seçebilirsiniz. Exact, Adaptive ve System. Resminiz Indexed Color'a çevrilip export edilir. Orijinal resminiz eski özelliklerini koruyarak kalır.

Save as seçeneğinde ise, RGB CMYK resimlerinizi Indexed Color'a çevirmeniz gereklidir. Bu çevirme sırasında size daha çok seçenek sunulur. Exact, Adaptive, System seçeneklerine ek olarak Web, Uniform seçeneklerini seçebilirsiniz. System'i ise Macintosh ya da Windows olarak belirleyebilirsiniz.

Dither / Diffusion'u seçerseniz, resimde olmayan renklerin varmış gibi görünümleri sağlamak için farklı renkte pikselleri oluşturur. Bu da bir renkten diğerine geçerken sert geçişlerin olmasını öner. Tek rengin geniş alanlar kapladığı resimlerde ise none seçilmelidir, böylece düz rengin içinde farklı pikseller görmezsiniz.

Adaptive paletini seçmeniz durumunda, 8-bit'lik resim, 24-bit kalitesine en yakın biçimde kaydedilecektir. Adaptive ile renkleri indekslerken, 8 veya daha düşük değerde bit derinliği seçebilirsiniz. Adaptive, renk kalitesini korur ancak, kullanacağınız işletim sisteminin paletine bağlı olarak paylaşılmayan renkler problemiyle karşılaşabilirsiniz.

GIF kaydederken Web216 paletini kullanırsanız, resim, hem Macintosh hem Windows ortamında aynı şekilde görünecektir.

Photoshop 6.0 - 7.0 kullanıyorsanız:

Kullanmak istediğiniz imajın çevresinin transparan olmasına dikkat edin.

"File" menüsünden "**Save for Web**" i seçin

Açılan ekranda "**optimized**" bölümünde "**transparency**" kutusunu seçin ve "**Settings**" bölümünün "**GIF**" olduğundan emin olun.

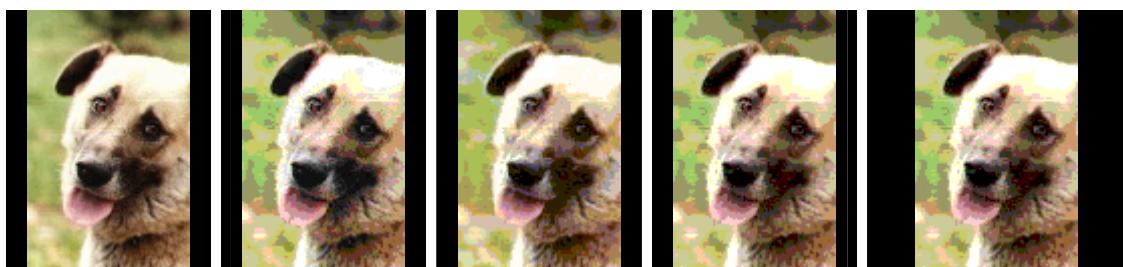
Photoshop 6.0 ve 7.0'ın Export menüsünde **GIF 89a** yok, bu seçenekle çalışmalarınıza devam etmek istiyorsanız, PS 4, 5 veya 5.5 'in **Import-Export** klasöründe bulunan **GIF89a Export.8be** isimli dosyayı Photoshop'un aynı isimli klasörüne kopyalayın.

GIF/Farklı seçeneklerin sonuçları

Indexed Color'a çevrilmiş bir görüntünün sonuçları:



Orijinal Greyscalal



**Indexed
Color**
Adaptive
256 color

**Indexed
Color**
System
Macintosh

**Indexed
Color**
System
Windows

**Indexed
Color**
Web

Indexed Color
Uniform
216 color



**Indexed
Color**
Adaptive
256 color
Diffusion

**Indexed
Color**
System
Macintosh
Diffusion

Indexed Color
System
Windows
Diffusion

**Indexed
Color**
Web
Diffusion

**Indexed
Color**
Uniform
125 color
Diffusion

GIF/Interlacing, şeffaflık ve animasyon

GIF'i çekici kıلان özellikler

Interlacing, şeffaflık ve animasyon GIF formatının desteklediği özelliklerdir.

Interlaced, izleyicinin resmin giderek belirginleşen bir biçimde görünmesidir. Resmin yukarıdan aşağıya doğru sırasıyla önce 1, 9, 17, 25 ve'ci pikselleri görünürken, ardından 2, 10, 18, 26 ve'ci pikselleri de görünümeye başlar. Böylece ilk kaba görüntü ile resmin ne olduğu anlaşılır.

Interlaced, dosya büyülüğünü arttırır ama önemsenmeyecek kadar.

(Aşağıdaki örneklerde fark yok gibi görünmektedir ama resmin boyutları büyükükçe, küçük bir fark olusur)



123x190 piksel / **23 KB**
Normal

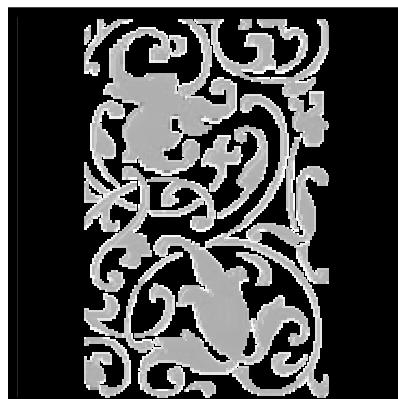


123x190 piksel / **23 KB**
Interlaced

GIF'in ikinci avantajı, **transparan** (şeffaf) kayıt özelliğidir. Transparency işlemi, resmin Web sayfasında şeffaf olmasını istediğiniz bölümlerinden, sayfanın zemin renginin (veya deseninin) görünmesini sağlar



123x190 piksel / **15 KB**
Normal



123x190 piksel / **7KB**
Transparan

GIF'i çekici kıلان bir diğer özelliği de **hareketli görüntülere** olanak tanımasıdır. Hareketin her bir parçası farklı bir layer'da yer alır. Bunların ardarda görünmesiyle hareket etkisi oluşur. Her Layer'in ne kadar süre görüneceği denetlenebilir.



188x151 piksel / **13 KB**
Normal



188x151 piksel / **150 KB**
Animasyon

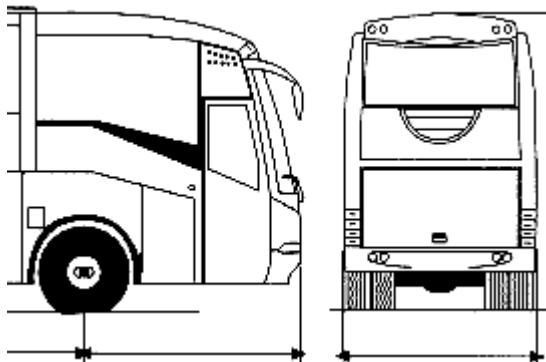
GIF'in tercih edileceği resimler:

Birkaç rengin tonlarından oluşan geniş alanları olan resimler, logotype'lar, degrade zeminler, eğimli hatların yoğun biçimde kullanıldığı illüstrasyonlar, kroki ve şematik çizimler ile karikatür benzeri, Indexed Color'a çevrilerek, GIF olarak kaydedilebilir.

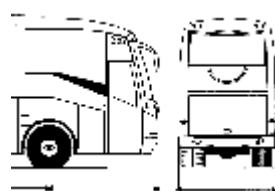
GIF/Küçültmeniz gerekiyorsa

GIF olarak kaydedilmiş resimleri küçültmeniz gerekirse...

Az renkli ve çizgisel resimlerin gif olarak kaydedildiğinde daha iyi sonuç verdiği biliniyor. Özellikle 1-2 piksellik çizgilerden oluşmuş resimlerinizin daha küçük boyutlardaki görüntülerine ihtiyacınız olduğunda bazı sorunlar yaşayabilirsiniz.



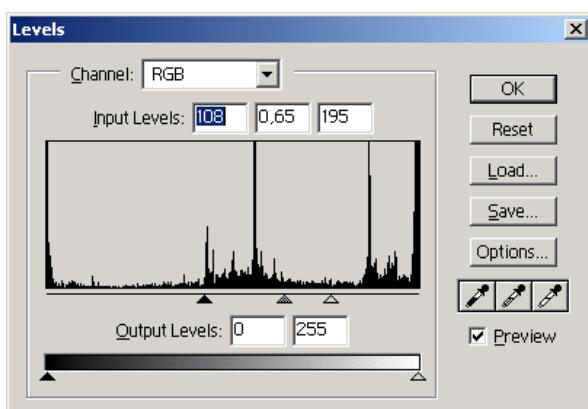
Yukarıdaki resim %50 oranında küçültülünce çıkan sonucu aşağıda görüyorsunuz...



Bunu önlemek için yapabileceğimiz birşey var ...

Resmi RGB moda çevirin ve öyle küçültün. (Resim 1) Resim yine tam istediğimiz gibi değil ama hiç olmazsa çizgiler kaybolmadı.

Resmin özelliğine göre yeterli oranda Unsharp Mask uygulayın. Level penceresini açın. Griler siyah ya da beyaz biçimine dönüşünceye kadar ayarlama yapın. (Resim 2)



Resim 1

Resim 2

GIF/Transparan resimde sorun giderme

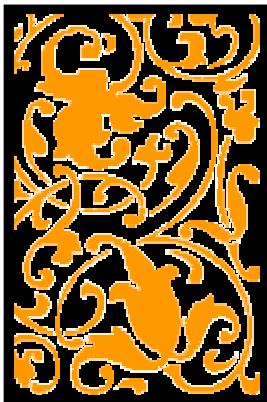
Transparan Gif yaparken dikkat etmeniz gereken ayrıntılar...

En büyük sorun, resmin kenarında görünen, istenmeyen piksellerdir. Resim 1'deki görüntü transparan olarak hazırlandı (Resim 2) Uç kısımlardaki beyaz pikselleri farkediyor olmalısınız ... Tek renk kullandığınız transparan giflerde bunu önlemek çok kolay. Transparanlığı oluşturan bölgeyi hazırlayıp bir alfa kanalı olarak kaydettikten sonra, resmini olmasına istediğiniz renkle doldurun (Resim 3)

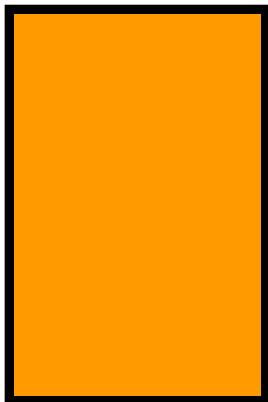
Gerekli işlemleri bundan sonra yapın.



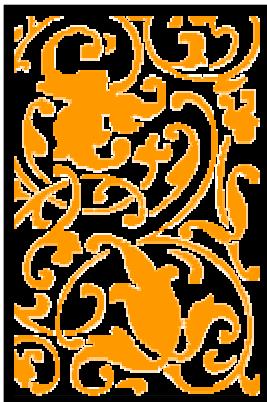
Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4

Resminiz çok renkliyse (Resim 5) kaydettiğiniz alfa kanalı seçili hale getirdikten sonra 1 piksel daraltın ve tekrar kaydedin. Transparan olmasını istediğiniz bölge için, daraltığınız alfa kanalını kullanının. (Resim 6)



Resim 5

Resim 6

Gif/Gif89a Export ile transparan kayıt

Transparan yapmak istediğiniz resmi önce seçmeniz gereklidir. Bunun için resmin özelliğine uygun araçlar kullanarak seçiminizi tamamlayın.

Select / Save Selection ile bir alfa kanalı olarak kaydedin. Resmin modunu Image / Mode / Indexed Color'a çevirin.



File / Export / Gif89a Export penceresini açın. Selected Colors yazan kısma tıklayıp, orada kaydettiğiniz alfa kanalının görünmesini sağlayın. Okey tuşuna basın. Bir isim verip kaydetme işlemini tamamlayın.

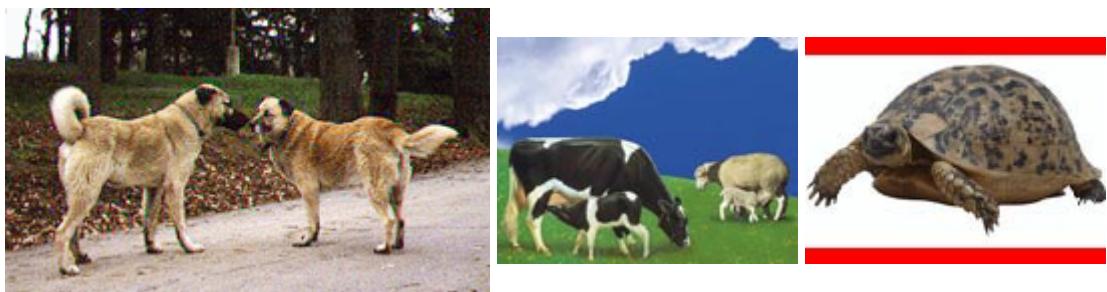


GIF/Custom

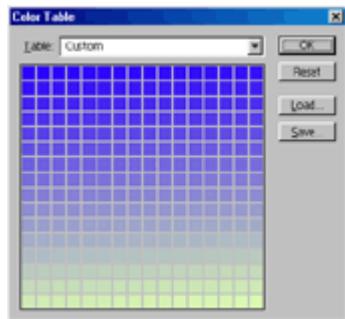
Custom seçeneği, kendi renk paletinizi oluşturmanıza olanak sağlar. Bu özellikten yararlanarak, sitenizde yalnızca 2 renk kullanarak, farklı bir atmosfer yaratabilirsiniz.

Resminizi Indexed Color Moduna cevirdikten sonra, Image / Mode / Color Table bölümüne ulaşın.





Farklı renk ve formatlardaki resimler



Custom ile özel bir renk paleti kullanmanın sonuçları

JPEG/Kaydetme ve özellikler

Joint Photographic Expert Groups

JPEG renk geçişlerinin önemli olduğu resimlerde, renk kalitesinin ne kadar azalacağına kullanıcının karar vereceği sıkıştırma seçenekleri sunan bir formatıdır.

Sıkıştırırken, resimdeki piksellerin renk bilgisini, piksellerin adresini kaydeder ve seçilen sıkıştırma oranını göre, benzer renkteki pikselleri aynı renge çevirir. JPEG, resimde sıkıştıracağı pikselleri bulmak için, resmi sol üst köşeden sağ alt köşeye doğru diagonal biçimde tarar. 5/1 den 15/1 e kadar oranlarda sıkıştırma uygulanabilir.

JPEG kaydetme:

RGB resimleri JPEG kaydedebilirsiniz. Indexed Color modundaki resimler JPEG kaydedilemezler. Ayrıca resimde alfa kanallarının bulunmaması gereklidir. Layer'lı dökümanlar da JPEG kaydedilemezler.

Benzer renkteki pikseller sıkıştırma sırasında aynı renge dönüştürüleceği için resmin boyutlarında önemli derecede azalma olur. Bu aynı zamanda, piksellerin yok olması anlamına da geldiği için, orjinali önemli resimlerin bir yedeğinin kullanılması tavsiye edilir. Baseline Optimized seçeneği, en iyi sonucu vermektedir. Resmin kademeli oluşması için progressive seçeneği kullanılır. Netleşmenin 3, 4 ya da 5 adımda mı oluşacağını belirleyebilirsiniz. Bütün tarayıcıların desteklemediği bu seçenek daha fazla dosya büyülüğine neden olur.



RGB / 8 bits

Image options: 10
Baseline optimized
39 KB



RGB / 8 bits

Image options: 10
Baseline standard
43 KB



RGB / 8 bits

Image options: 10
Progressive (Scans-3)
12 KB

JPEG'i çekici kıلان özellikler: GIF'in sadece 256 renki desteklediği düşünülürse, milyonlarca renk içeren fotografik görüntüler için JPEG'in önemi kendiliğinden ortaya çıkar. Görüntü kalitesinin denetlenebilmesi de ayrı bir avantajdır.

JPEG'in tercih edileceği resimler: Geniş alanlar halinde tek rengin bulunmadığı, detayları fazla tüm fotografik görüntüler için kullanılabilir.

JPEG/Farklı seçeneklerin sonuçları

RGB bir resmin farklı sıkıştırma oranlarında (Baseline Optimized) JPEG'e çevrilmiş görüntüleri



RGB / 8 bits

Image options: 10
49 KB



RGB / 8 bits

Image options: 8
25 KB



RGB / 8 bits

Image options: 6
17 KB



RGB / 8 bits

Image options: 4
15 KB



RGB / 8 bits

Image options: 2
13 KB



RGB / 8 bits

Image options: 0
11 KB

PNG

Web için tasarlanmış yeni bir formattır. Gif gibi 256 renkle sınırlı olmayan, Jpeg gibi sıkıştırma oranı arttıkça kalite kayıpları oluşturan bu format, aynı zamanda kademeli olarak görüntünün oluşması özelliğine de sahiptir.

PNG, kayıpsız bir filtreleme ile, tüm renk bilgileri ve tüm alfa kanallarını koruyarak sıkıştırmayı gerçekleştirdiği için, eski sürüm web tarayıcıları tarafından desteklenmeyecek olmasına rağmen geleceğin formatı olarak görülmektedir. Bildiğiniz gibi, GIF 256 renkten fazlasını desteklemez, JPEG ise alfa kanallarına izin vermez.



PNG

155x185 piksel / **83 KB**
Adaptive

GIF

155x185 piksel / **36 KB**
Adaptive

Bulutumsu düğmeler



Seçtiğimi z resim bir gökyüzü. Bulutların belirgin olduğu bir bölümü, eliptik seçme aracıyla seçin. Tabii ilk önce, butonu kullanacağınız yerin ne olduğuna bağlı olarak resmin boyutlarını ayarlamayı unutmayın.



Layer'in adı Background ise çift tıklayıp, okeyleyin. Etrafını sildiğinizde, silinen kısmın şeffaf olmasını ancak böyle sağlayabilirsiniz. Ama layer'in bir kopyasını alın, o yedek dursun, daha sonra kullanacaksınız.



Üç boyutlu görüntüyü oluşturacağız. Bunun için, Ctrl (elma) tuşu basılıken, Layer'a tıklayın. Butonu seçili hale getirdiniz. Aşağıya ve sağa yön tuşlarıyla kaydırın. (göz kararı yapabilirsiniz) Select/feather'dan 5 değer girin ve select/inverse yapın. Image/adjust/Brightness/Contrast'a ulaşın. Üstteki üçgeni sola çekin. İstedığınız koyuluğa gelince okeyleyin. Yeterli gelmediyse aynı işlemi bir kez daha tekrarlayın.



Işıklı bölge için, üstte anlatılanları tekrar yapacaksınız. Ama bu kez, sola ve yukarıya kaydırın. Brightness/Contrast'ta ise üçgeni sağa çekin. Buton üç boyutlu görünümeye kavuştı.

Yedek ayırdığımız bulut resmini üste taşıyın. (ya da ne olur ne olmaz diye bir tane daha çoğaltın nasıl olsa 72 piksel, fazla yedek göz çıkarmaz) Butonu tekrar seçili hale getirin. Select/Modify/Contract'ta ulaşın. Kenar kalınlığını oluşturmak için 5-10 piksel alanın daralmasını sağlayın. Yetmediyse tekrarlayın. Dışını seçili hale getirip, silin. Buraya da yukarıda anlatılanları tekrarlayın.



Sonuca yaklaşıyoruz. Tekrar küçük olan butonu seçili hale getirin. 5-6 değer feather verin ve büyük olan buton layer'ındayken Brightness/Contrast'tan istediğiniz koyuluğa ulaşın.



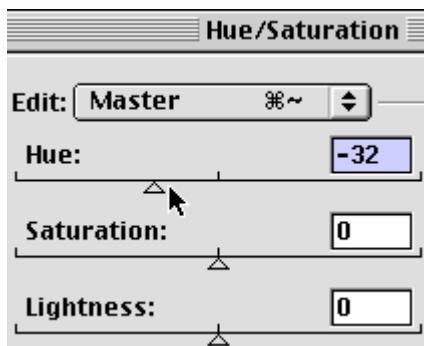
İsterseniz böyle bırakabilirsiniz. Tasarıminiza katkısı olacaksa, Ctrl+U (Elma+U) ile alttaki bulutun rengiyle biraz oynayabilirsiniz. En sonunda tüm layerları merge komutıyla birleştirmeniz gerek.



Eski botlar buton oldu



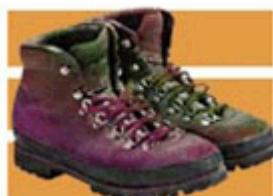
Ayakkabı satan bir yer için, botları buton olarak kullanabilirsiniz. Arka planda fazla görüntüler varsa onları temizledikten sonra, renk değişimi yapmak için, istediğiniz bölümü seçin, feather olarak 5-10 piksel değer verin.



Hue/Saturation kolay renk değişimleri yapılabilecek bir tablo... Özellikle Hue değeri ile oynayarak istediğiniz rengi elde elde edin. Saturation rengin şiddetini azaltıp artttırmaya, Lightness koyulaştırap açmanızı yardımcı olacaktır.



Botun başka bölümlerinde de aynı yöntemle renk değişimleri yapın.



Yeni bir layer ekleyin. Kaç ana bölüme link vereceksiniz, o sayıda dikdörtgen hazırlayın. Buradaki örnekte 3 link kullanıldı.



Bot layer'inin üstte olmasına dikkat edin. Alt tuşu basılıyken, iki layer'in arasındaki çizgiye gelip, tıklayın.



Botların, sadece dikdörtgenlerin içinde görünmelerini sağladınız. ve botlara da bir şey olmadı.



Bir layer daha ekleyin birini tasarıminiza uygun bir renkle doldurun. Dikdörtgenler layer'ını çoğaltın, ctrl (mac/elma) tuşu ile layer'in üzerine tıklayıp seçin ve içini siyah renk doldurun.Uygun bir blur efekti uygulayın. (Blur more efektini ctrl+f ile artırarak gidebilirsiniz)



Böyle de kalabildirdi ama botlara biraz hareket katmak iyi fikir olabilir.

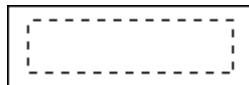


Hmmmm, dikdörtgenlere ait bölüm fazla yer kapladı... Botların tabanlarına paralel bir alan seçip fazlalığı atın. Gölgelerin hala durmasında bir sakınca yok. İşin içinde biraz surrealizm var :)))

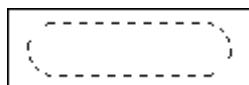


Bot ve zemin dışındaki iki layer'a, Distort / Wave ya da twirl, zigzag gibi hareket verecek bir filtre uygulayınca bu iş tamam. Ama dikkati, botlardan daha çok çekicek bir hareket vermemeye dikkat etmek gerek. Image Map' yoluya her bölümü ayrıca seçip, gereken yerlere link verebilirsiniz artık...

3 Boyutlu düğmeler



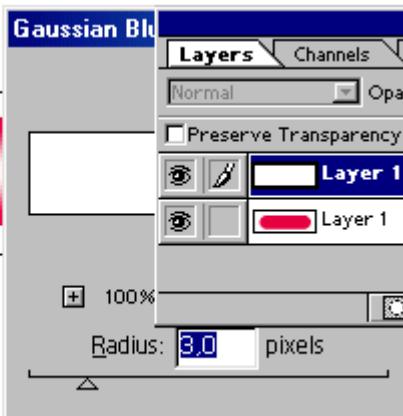
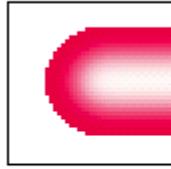
Buton yapmanıza yarıyacak büyülükle yeni bir sayfa açın. İçine bir dikdörtgen çizin.



Select / Modify / Smooth ile (Örnekte 10 piksel değer girildi) köşelerine istediğiniz yuvarlılığı verin. Save Selection ile alfa kanalı olarak kaydedin.

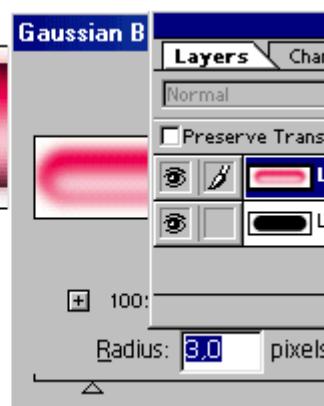
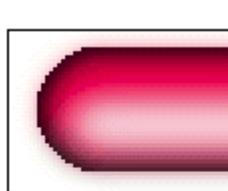


İçini istediğiniz renk ile doldurun. Bu layer'i çoğaltın. Seçtiğinden sonra Select / Modify / Conrtcat ile daraltın. Yaklaşık yarısı kadar olsun. Select / Inverse edip dışını silin.



2. layer'i tekrar seçin ve içini beyaz renk ile doldurun. Gaussian Blur ile beyazın erimesini sağlayın.

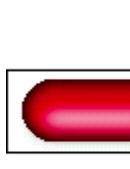
Merge visible ile iki layer'i birleştirin



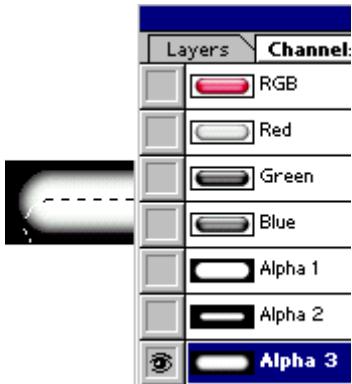
Yeni bir layer daha oluşturun. Önceki Layer'i seçili hale getirip, Select / Modify / Expand ile genişletin (Örnekte 2 piksel genişletildi)

İki Layer arasında çok keskin bir hat olmaması için. Kırmızı layer'e tekrar Blur efekti uygulayın.

Siyah alandan daha dışarıya taşmışsa, kırmızıdaki bu taşan bölgeleri silin.

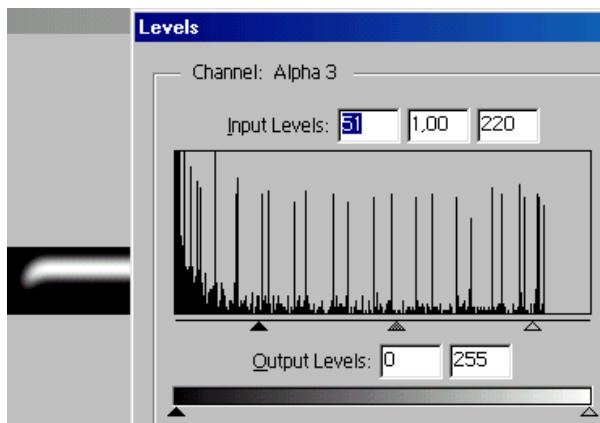


Kırmızı Layer'a Hard Light Filtresi uygulayıp, Merge Visible ile iki layer'i birleştirin. (Flatten image komutu da layer'ları birleştirir ama zemin beyaz renk biçimine dönüşür. Layer'lı çalışmalarınızda transparanlığı korumak için Merge Visible komutunu kullanmanız gereklidir)

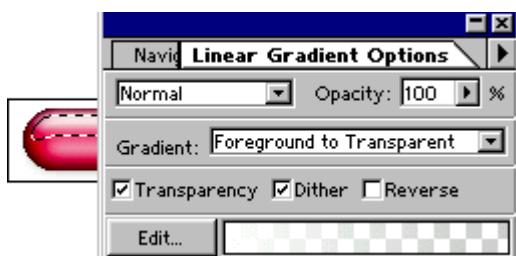


Butona biraz daha parlaklık katmak için devam edelim.

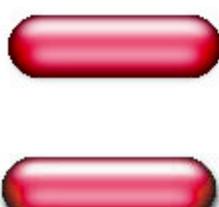
Layer'ı seçin ve Save Selection'la kaydedin. Seçili alanı yarısı kadar indirip altını siyah renk doldurun. 3 Piksel daha Blur filtresi uygulayın.



Blur uyguladığınız alanlardaki dağılmayı denetim altına almak için, Levels ile siyah ve beyaz üçgenleri ortaya doğru sürükleyebilirsiniz. Bu yöntem bir çok yerde işinize yarayacaktır.



Alfa 3 kanalı seçiliyken, tekrar Layer'a dönün. Üst rengi beyaz yapın. Foreground to Transparent seçeneğini seçin. Dikey olarak uygulayın.



Biraz daha 3 Boyutlu olması için Layer Effects / Bevel and Emboss uygulayabilirsiniz.

Gerekiyorsa yine aynı yerden, Drop Shadow ile alta gölge verebilirsiniz. Ya da Bir zemin rengi kullanabilirsiniz.



Siyah beyaz resimden zemin oluşturma



Background olarak kullanacağınız bir resim için, önce sitenizin içeriğine uygun bir çizim bulun ya da çizin. Çizimin acemice olmasının çok da kötü olmadığını göstermek için böyle bir örnek seçtim.

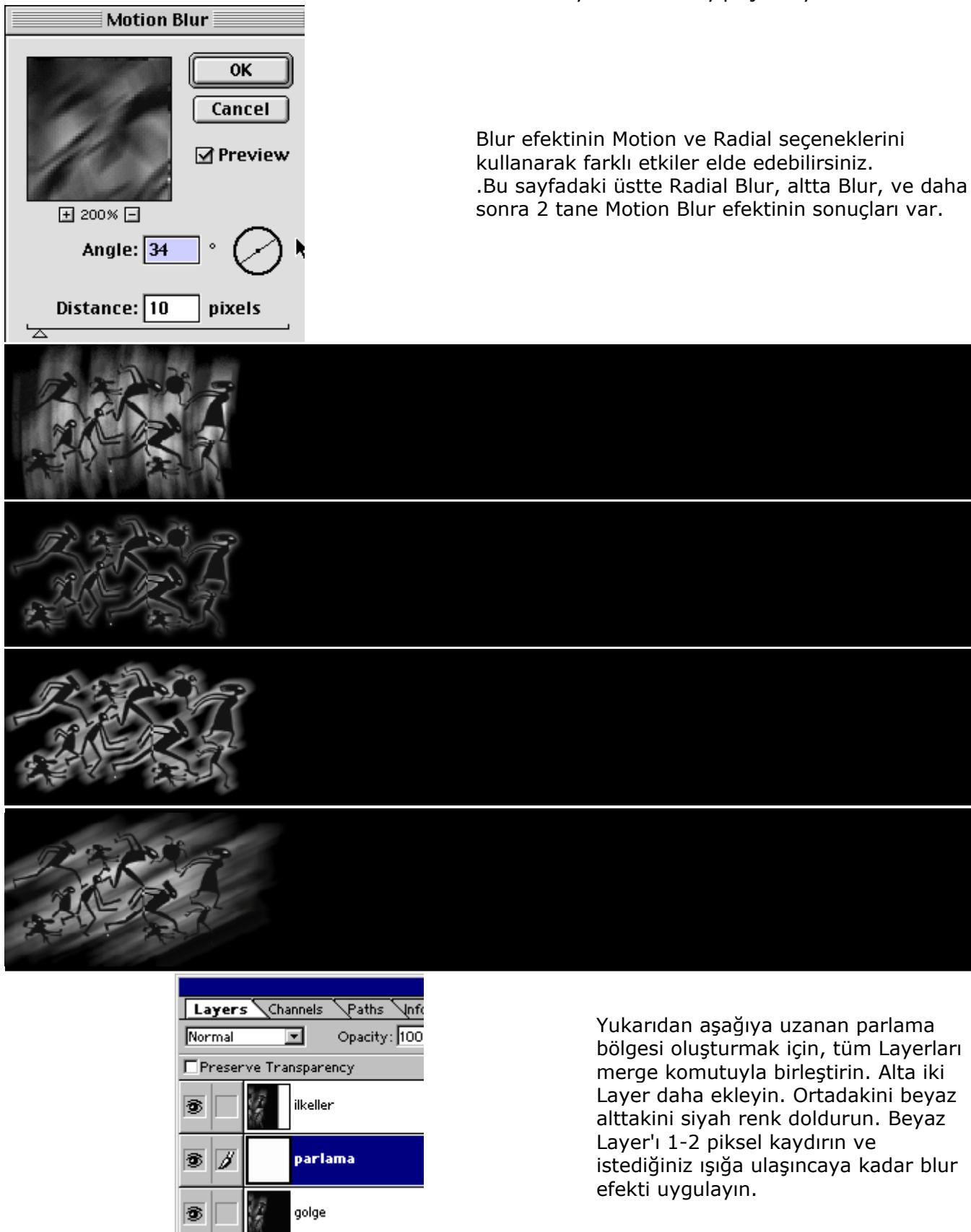


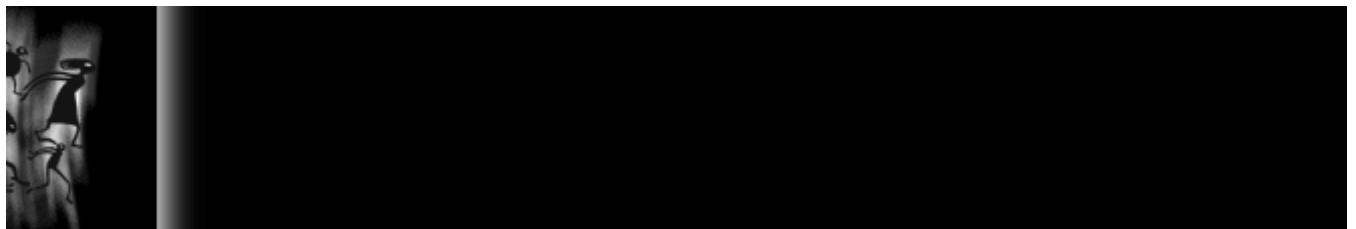
Layer'ınızı çoğaltın. (New Layer) Parlama Layer'ında gölge ışık için gereken efekti oluşturacaksınız.

Siyah-beyaz bir resmi seçmek kolay. Magic Wand'la siyah alana tıklayın. Birbirine degen bütün siyah alanlar seçili hale gelecek. Değmeyenleri de seçime katmak için, Select/similar seçeneğine

gidin. Artık, benzer tüm pikseller seçildi. Select/modify/expand'a 1-2 piksel değer girin. içini beyaz renk ile doldurun. Gaussian Blur efektini resminizin özelliğine göre 3-10 değerine getirin okeyleyin.

Alta bir Layer daha ekleyip içini siyah doldurun.





Burada ise farklı bir etki için en üstte resim beyaz olarak kullanıldı. Bu resimleri background olarak kullanmak için, enini en az 640 piksel yapmanız gereklidir. Resim 640 pikselden sonra kendini tekrar edecektir. Menübar olarak kullanmak için, menü için düşündüğünüz pikselde yapmanız yeterlidir. Yani 150 piksel civarı...

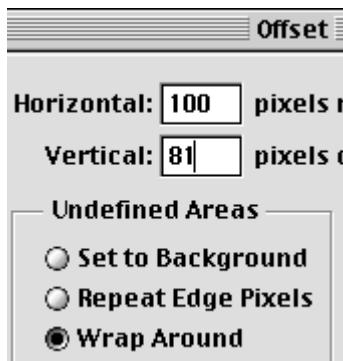
Koyunlar, Kuzular



Web sayfanızın konusuyla ilgili bir resmi zeminde kullanmak, hem anlamı güçlendirir, hem aynı birimin tekrarından olduğu için, sayfanızın inmesini kolaylaştırır. Ama yaşanan bir sorun vardır, resmin ek yerleri belli olur, bu da hiç hoş bir görüntü değildir.



Yanda, yukarıdaki resmin background olarak kullanılmış halini görüyorsunuz.



Bu sorunu halletmek için şu yolu izleyin. Image Size'da tekrarlanmasını istediğiniz birimin piksel cinsinden boyutlarına bakın. Örnekteki boyutlar 200×162 piksel.

Bunu aklınızda tutun. Filter/Other/Offset'e girin. Resmin boyutlarının yarısını buraya yazın. Wrap Around 'un seçili olmasını dikkat edin. Okeyleyin.



Yandaki gibi bir görüntüyle karşılaşacaksınız. Resim şimdiden bozuldu zaten diye üzülmeyin.



Stamp'la doku taşıyarak, ek yerlerini belirsiz hale getirin. Zemin dışında üsteki ve yandaki resim aynı.



Tekrar Filter/Other/Offset'e gidin. Son yazdığınız rakamlar zaten karşınıza gelecek, sadece okeyleyin. Resminizin ilk görüntüsüne tekrar geri döndünüz ama biraz farkla...



Resminizin bu halini background olarak kullanırsanız, yandaki örnekteki gibi ek yerleri belli olmayan bir sonuç alacaksınız.

Tabii dikkat etmeniz gereken çok önemli birşey var. Bu kadar belirgin bir resmi tüm sayfada kullanırsanız, yazılarınız okunmaz....

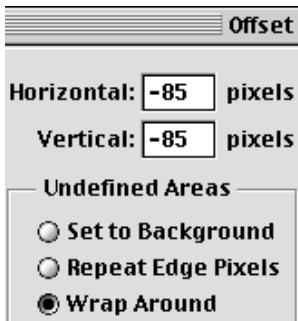
Sebzelerden zemin oluşturma



Yine background olarak kullanacağınız bir örnek...



İlke olarak önceki konuda yaptıklarınızı tekrarlayacaksınız. Ama burada farklı bir durum var. Resim stampa ile tamamlanmayacak (ya da çok uğraştırılacak) kadar eksik.



Bu durumda, biraz üçkağıda başvurmak gerekecek. Resminizin (duplicate) çoğaltın.

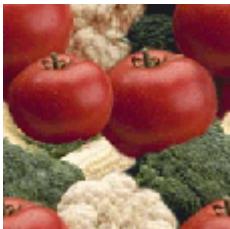
Birini Filter/Other/Offset ile büyülüğünün yarısı piksel değerleri girerek kaydırın.



Resmin aldığı görünüm bu... İşiniz biraz uzun...



Yedek resimdeki tam domatesi path ya da kementle seçin. Seçili haldeyken Ctrl tuşuna basarak diğer resmin üstüne sürükleyn. Ayrı bir Layer'da yerini alacaktır. Pozisyonunu ayarlayın. Resmin özelliklerine göre bunu çoğaltmanız gerekebilir.

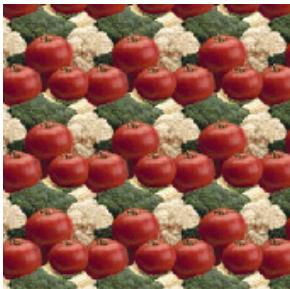


Yanrakiörnekte yarımdürünendigerdomatesindahatamamlandığını görüyorsunuz. Ek yeri belli olmayan bir görüntüye ulaştığınızda, Merge Visible ile Layer'ları birleştirin. Stampa ile son düzeltmeleri yapın.



Tekrar Filter/Other/Offset...Tamam!

Yandaki görüntüyü elde ettiniz.



Böyle bir resmi sayfanın tamamında kullanmak mümkün ve mantıklı olmadığına göre, biraz daha devam edelim.



Düzelittiğiniz birim resmin üzerinde Kement ile yukarıdan aşağıya bir bölgeyi seçin. Burasının arkadaki renge eriyerek geçmesini sağlayacağız. Seçiliyken, Select/Feather 15-20 gibi bir değer girin (Sayı büyündükçe resmin erime mesafesi artacaktır) ve silin.

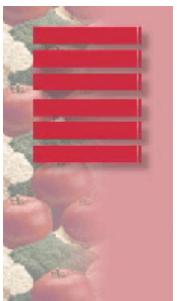


Bir Layer ekleyin ve alta koyun. İçini uygun bir renk doldurun. Flatten Image ile birleştirin.

Bunu Transparan Gif olarak da hazırlayabilirdiniz. Bir dahaki sefere :)



Sayfanızda düğmeleri yerlestireceğiniz bölümün zemininde bunu kullanabiliriz. Hala renkler çok canlı, üzerine koyacağımız düğmelerin yeterince belli olmama olasılığı var. Imege/Adjust/Levels te Output Levels'da siyah üçgeni ortaya yaklaştırın. Preview işaretliyse etkilerini resim üzerinde göreceksiniz. Size göre uygun bir yerde durun ve okeyleyin.



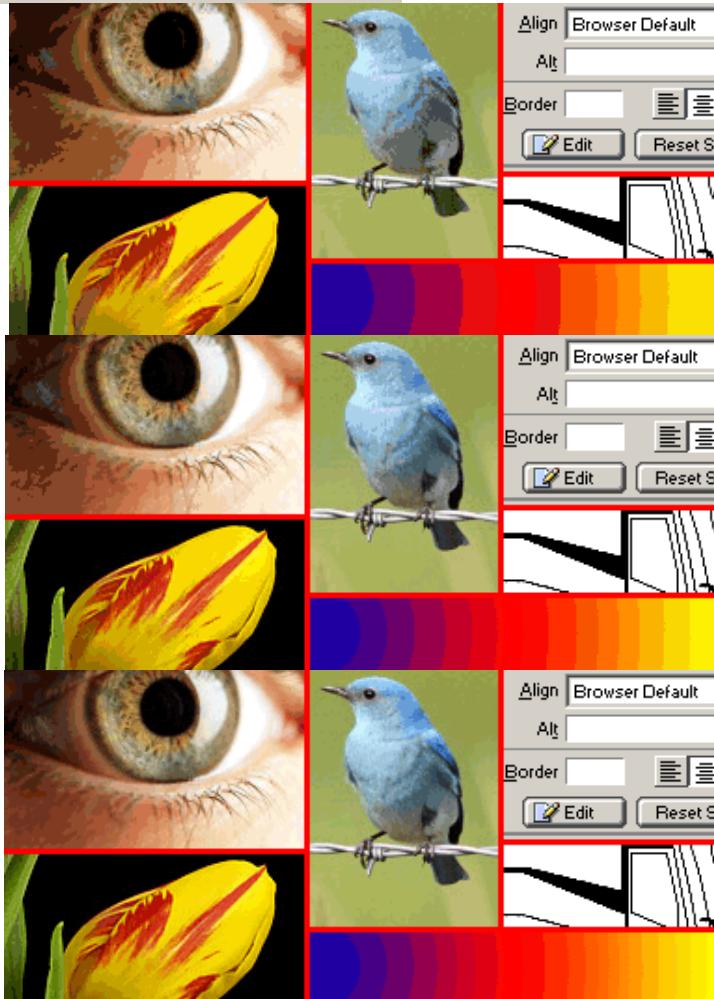
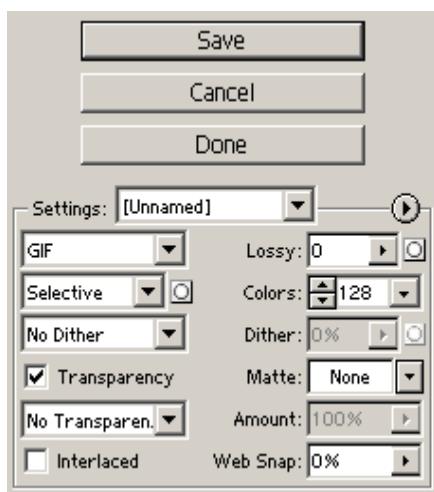
Uygun renk ve istediğiniz biçimdeki düğmeleri, yeni Layer'da oluşturun. İsterseniz bir de gölge...

İşte bu kadar :)

Save for web (gif - jpg)



Resimleri webde kullanmak için optimize etmek gereklidir, yani olabilecek en küçük dosya boyutuna getirmek... Bunun için en pratik yol, **save for web** seçeneğini kullanmak... Resmin özelliğine göre neler yapmanız gerektiğini diğer derslerde anlatmaya çalıştım. Burada, farklı optimize biçimlerinin resimleri nasıl etkilendiğini bir arada göreniz için farklı tip resimleri bir araya getirip, örnekler hazırladım.



Gif

Gif seçeneği seçerseniz, yukarıda pencere açılacaktır. Farklı seçeneklerden seçiklerinize göre resimlerin görüntüsü aşağıdaki gibidir.

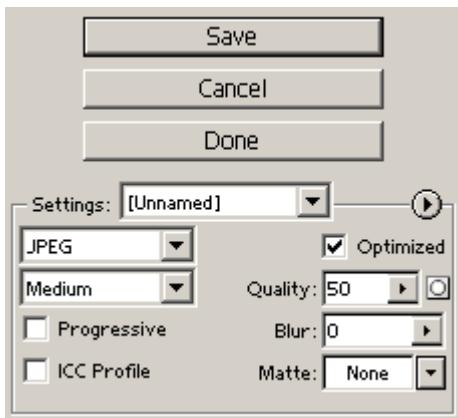
Degraded olan (bir renkten diğerine geçiş) resimlerde gif seçeneğinin iyi sonuç vermediğini görebilirsiniz. Çizgisel resimlerde ve ekran resimlerinde ise en iyi sonucu gif ile alırsınız... Aşağıdaki örnekler, sırasıyla 64, 125, 256 renk seçenekleriyle hazırlanmıştır.



Resim 1
Gif (64)
19 K

Resim 2
Gif (128)
25 K

Resim 3
Gif (256)
31 K

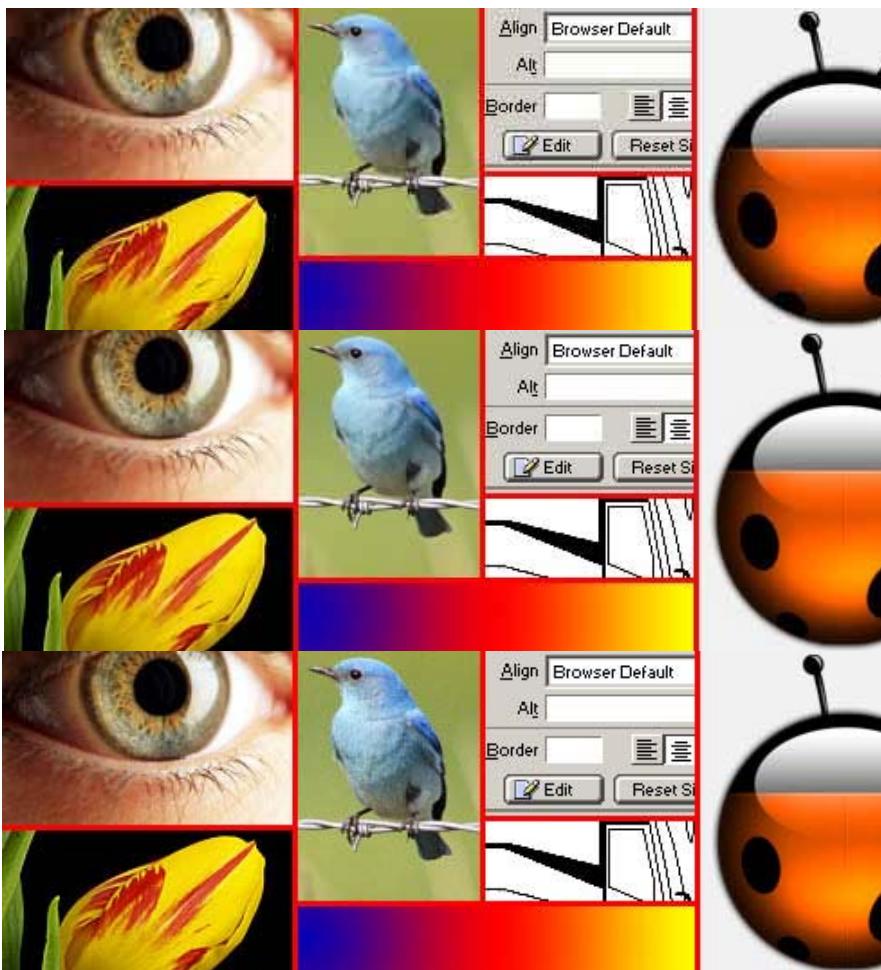


Jpeg

Jpeg seçeneği seçerseniz, yukarıda pencere açılacaktır. Farklı seçeneklerden seçtiklerinize göre resimlerin görüntüsü aşağıdaki gibidir.

Sıkıştırma çoksa resmin bozulma oranı doğal olarak daha fazladır. Çizgisel resimlerde bu bozulma daha belirgin görülür.

Genel olarak 50 sıkıştırma işi görecek bir sonuç verebilir.. Hem resim çok bozulmaz hem de makul bir dosya büyülüğu elde edersiniz..



Resim 4

Jpg (Low - 10)
11 K

Resim 5

Jpg (Medium - 30)
16 K

Resim 6

Jpg (High - 60)
28 K

Save for web (Dither, Matte)

Save for web seçeneğinin sunduğu diğer ayrıntılara göz atalım...

Gölge yaptığınız resimler aynı zamanda transparan olacaksa yaşanan bir sorun vardır. Resim:1 beyaz zemin üzerinde sorunsuz görünüyor ama Resim:2 deki gibi, zemin üzerindeki görüntüsü çok kötü...



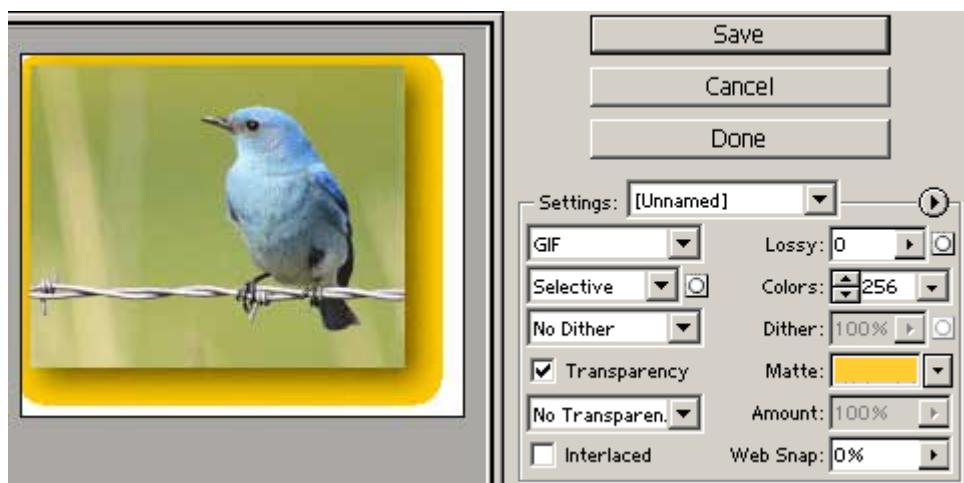
Resim: 1



Resim: 2

Kullanağımız zemin rengini, photoshopta ayrı bir layer olarak da hazırlayabilirsiniz ama bundan daha pratik bir yolu, kaydederken zemin rengini vermeniz...

Aşağıdaki örnekte matte olarak FFCC33 kullanıldı, yanda gölgenin altında aynı rengin olduğunu görüyorsunuz..



FFCC00 olmasına karar verdığım zemin için hazırladığım örnekler aşağıda...

Resim:3 hazırladığım örnek... Onu beyaz zemin üzerinde kullanmayacağım için olması gereken zeminin üzerine koyuyorum.. (Resim:4)

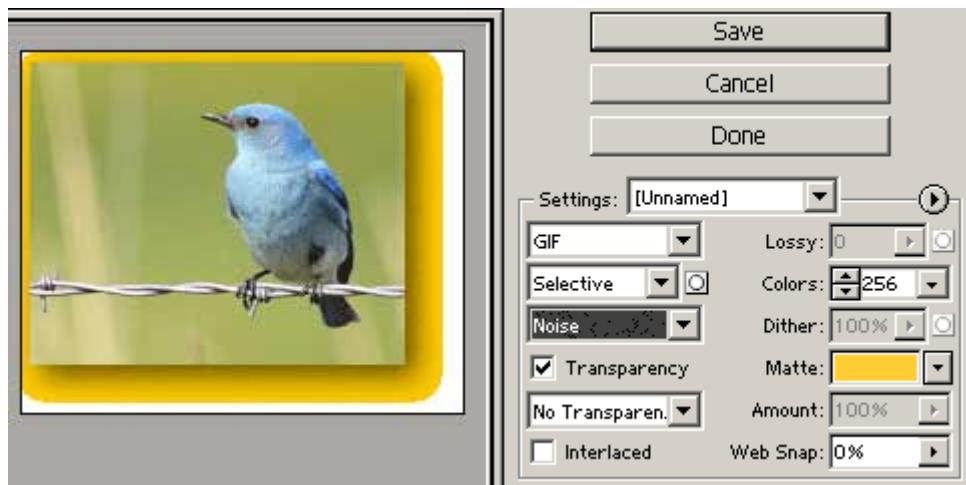


Resim: 3



Resim: 4

Gölgede ilginçlik yapmak için denenebilecek bir şey var... Diffusion, Pattern ve Noise seçenekleri arasından noise ile yaptığım örnek...(Resim 5) Matte yine seçili..



Resim 5

Bu tür hazırladığınız resimleri farklı zeminler üzerinde de sorunsuz olarak kullanabildiğinizi görüyorsunuz.. (Resim 6 ve resim 7)



Resim 6



Resim 7

Save for web (Quality)

Save for web seçeneğinin sunduğu başka bir ayrıntı...



Resminizin bir bölümünü farklı oranda sıkıştırmanıza yarar. Bunun için, üstteki örnekte gördüğünüz gibi bir alfa kanalı hazırlamış olmanız gereklidir. Seçtiğiniz alanı Feather verdikten sonra kayderedseniz, yumuşak bir geçiş olacaktır.

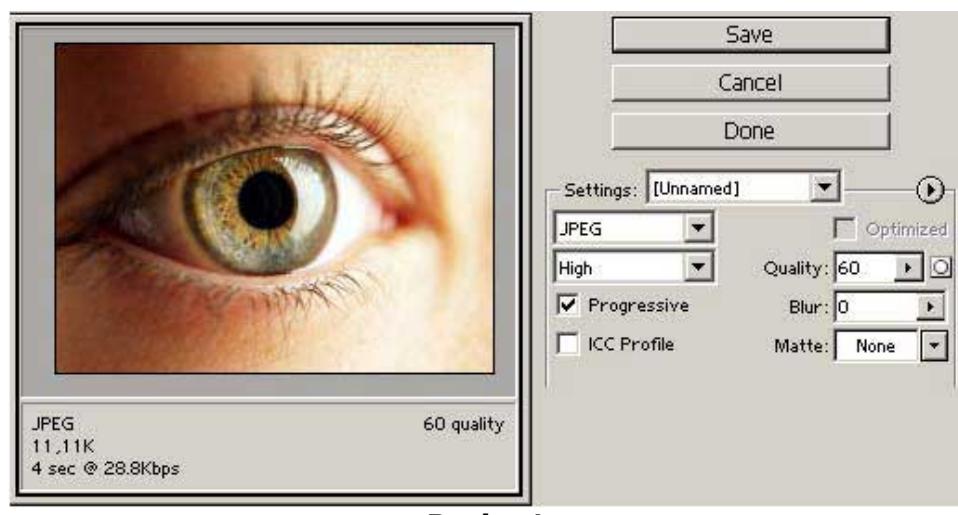


Resim 1
11 K



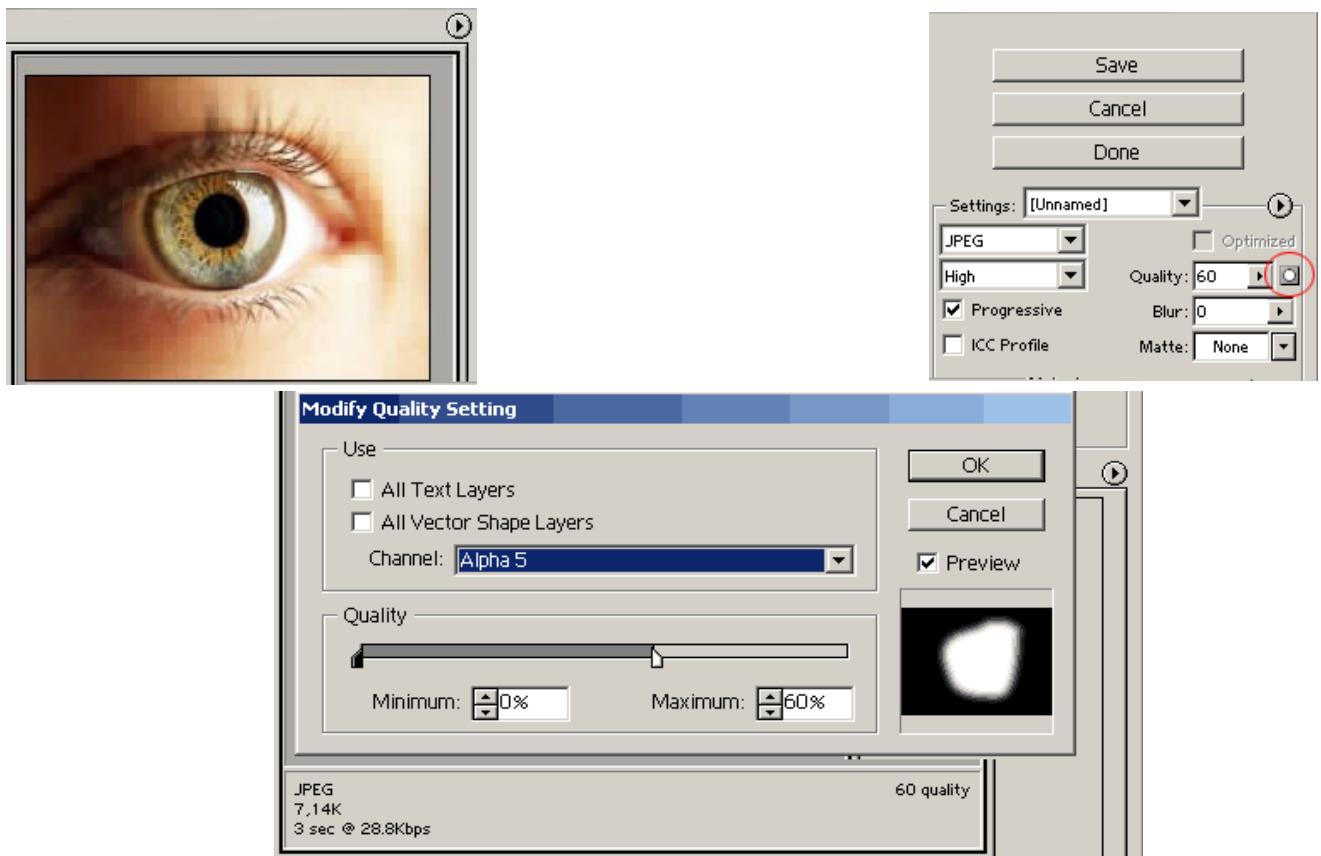
Resim 2
7 K

Resim 1'de herhangi bir seçim yapılmadan, doğrudan jpg olarak kaydedildi. (quality:60)



Resim 1

Resim 2'de ise, quality'nin yanındaki bölüme tıklayın ve orada yaptığınız alfa kanalını tanıtın...



Resim 2

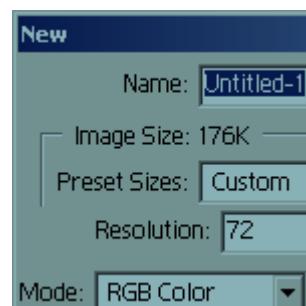
PhotoShop'ta boş bir sayfa...

Photoshop'ta iki biçimde çalışırsınız.

Biri var olan resmi açmak ve üzerinde birşeyler yapmaktır, diğeri boş bir sayfa açıp çalışmaktır...

Burada yazacaklarım, boş bir PS sayfası açıp yapabilecekleriniz üzerinden...

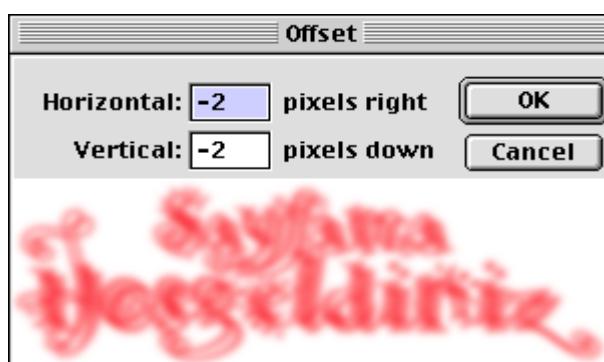
İşin keyifli tarafı da budur :)



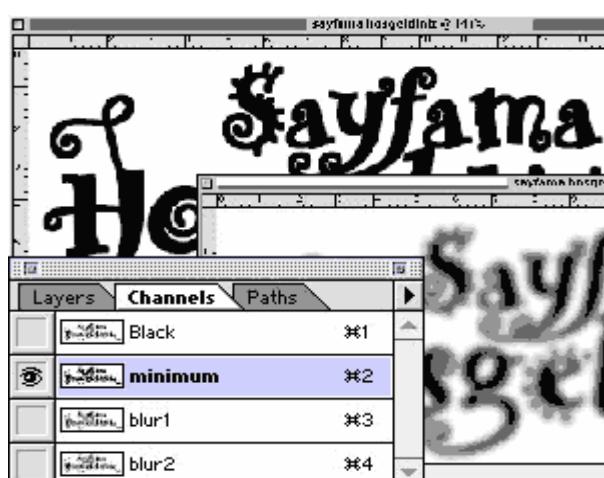
Yazı Efektleri



Bazı Yerlerde çok gösterişli yazılar gerekebilir. Grayscale bir döküman açın ve yazınızı hazırlayın.

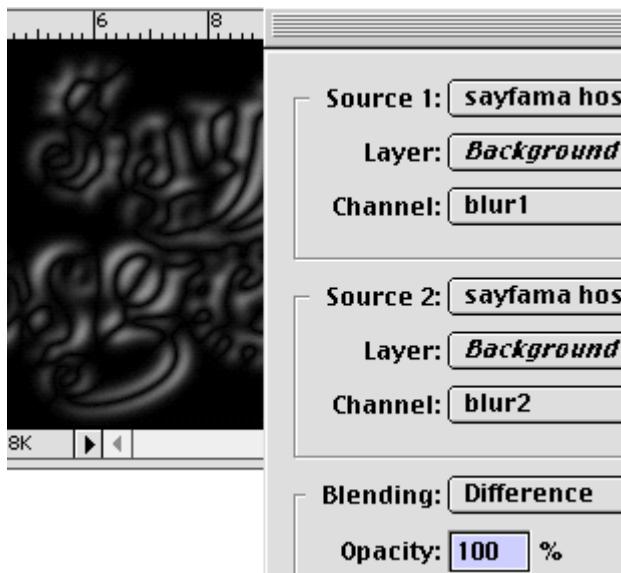


Yazı kanalını çoğaltın. Yazının okunurluğu bozulmayacak kadar Gaussian Blur efekti verin. Bu kanaldan bir tane daha çoğaltın.



Elinizdeki 2 tane Blur efektli kanalın, bir tanesini sağ ve aşağı, diğerini sol ve yukarı kaydırın. Bu iş için Offset'ten değer girebileceğiniz gibi, ok tuşlarını da kullanabilirsiniz. yandaki örnek, kaydırmanın yaklaşık ne kadar olduğunu gösteriyor.

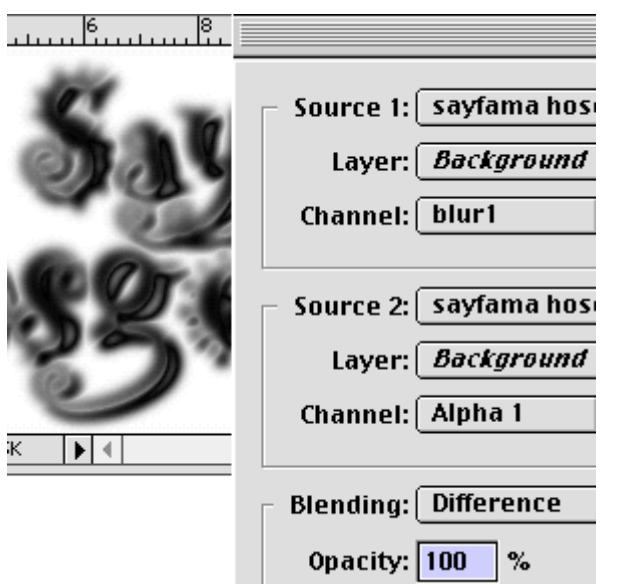
Yazı kanalını tekrar çoğaltın, Filter/Other/Minimum (1-2 değer girerek) ile yazının kalınlaşmasını sağlayın ve daha kullanmak üzere bir kenara saklayın.



Şimdi sıra yazıları hazırlamaya geldi.
Image/Calculation bölümünü açın.

Source 1'de blur 1
Source 2'de blur 2
seçili olsun
Blending'te değişik seçeneklerin ne sonuçlar
oluşturduğunu gözleyin.
(Preview işaretli değil mi?)

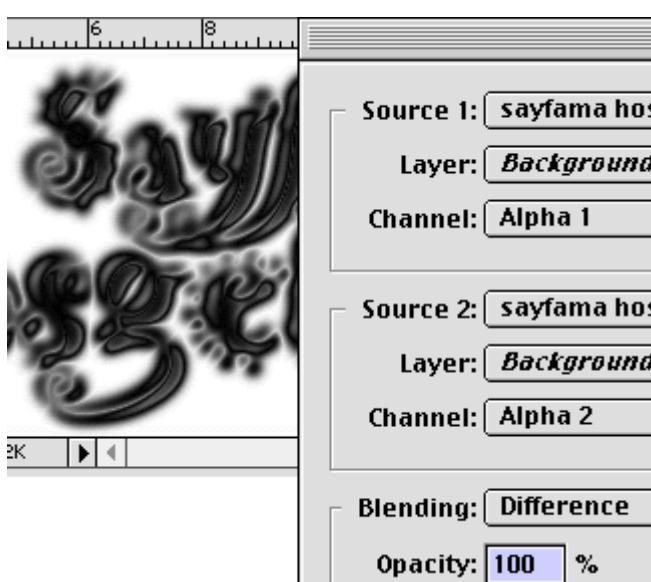
Tabloyu okeyleyin. İki kanalın birleşmesinin
oluşturduğu yeni kanalın, kanal listesine
eklendiğini göreceksiniz.



Tekrar Calculation'a gidin. Bu kez

Source 1'de blur 1
Source 2'de biraz önce oluşturduğunuz kanal
olsun.

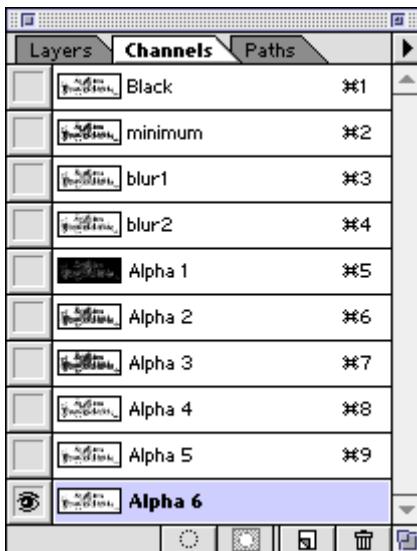
Tekrar tabloyu okeyleyin.



Tekrar Calculation'a gidin. Bu kez

Source 1'de oluşturduğunuz ilk kanal,
Source 2'de oluşturduğunuz ikinci kanal olsun.

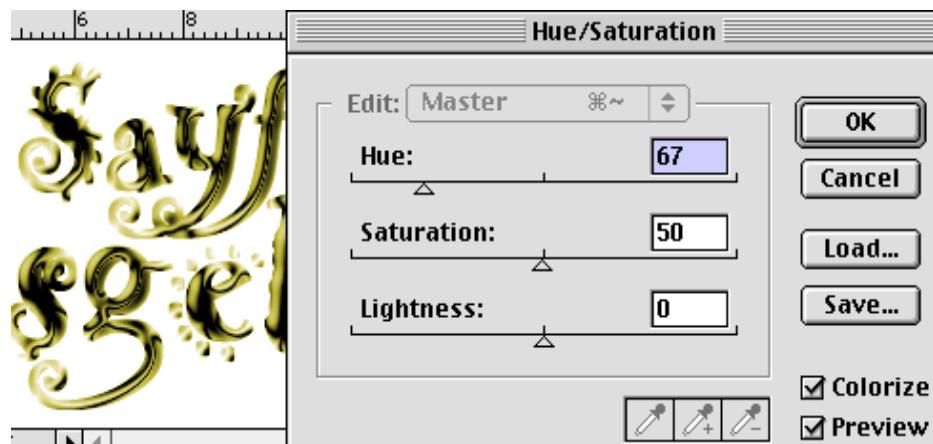
Tekrar tabloyu okeyleyin.



Değişik olasılıkları deneyerek yeni alfa kanallarının eklenmasını sağlayın. Etkisini beğendiğiniz Alfa kanalını kopyalayıp Black kanalına yapıştırın.

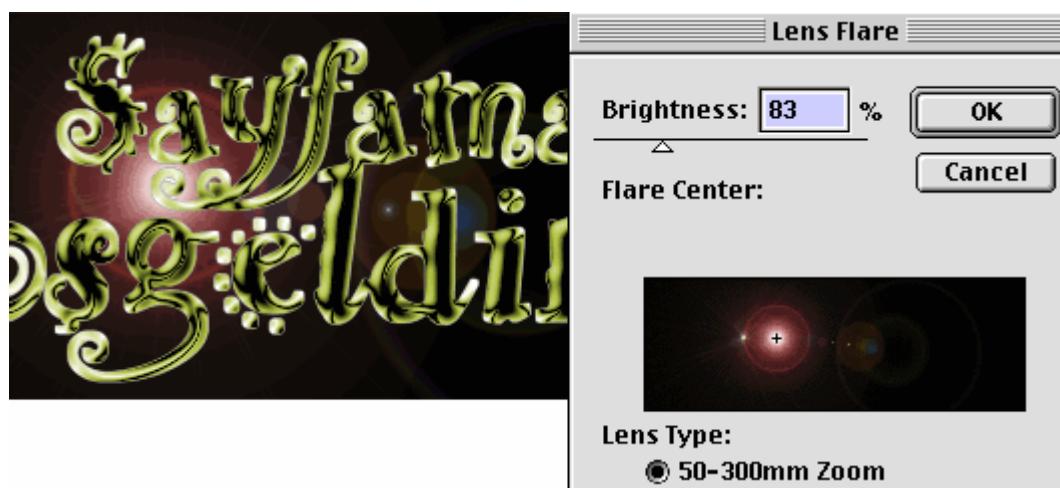
Minimum ile kalınlaştırdığınız kanalı seçili hale getirin. (Ctrl basılı iken kanal adını tıklayın) Select/Inverse ile dışını seçin ve delete ile silin.

Resmin modunu Image/Mode/RGB yapın. Image/Adjust/Hue/Saturation tablosunu çağırın. Colorize seçeneğini işaretleyin. Yazı istediğiniz renk oluncaya kadar sürgüleri sağa sola hareket ettirin. Tabloyu okeyleyin.



Layer Bölümüne geçin. Yeni bir layer ekleyin ve içini siyah doldurun. (Web sayfanızda arkaplan rengi olarak kullanacağınız rengi de seçebilirsiniz)

Bu Layer'dayken Filter/Render/Lens Flare filtresine gidin. Brightness değerini değiştirerek, alttaki seçenekleri deneyerek ve ışığın yenini değiştirerek oluşacak etkileri kontrol edin. Tabloyu okeyleyin. Etkiyi beğenmezseniz ctrl+Z ile geri dönüp tekrar deneyin.



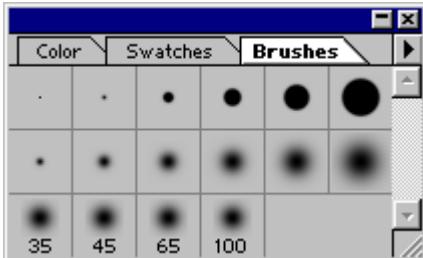
Farklı alfa kanalı seçenekleriyle yapılmış, farklı renk ve zeminli örnekleri aşağıda görüyorsunuz.



Pistole ile renklendirme

Çok kolay bir yazı çalışması. Önce İstediğiniz kelimeleri yazın. Ctrl tuşunu basılı tutarak yazı Layer'ına tıklayın, seçili hale gelsin. Yeni bir Layer oluşturun ve yazının içini beyaz doldurun. Bu layer'i çoğaltın. Çoğaltığınızı seçin, Select/modify/expand 2 piksel genişletin ve içini siyah doldurun.





Boyarken, dışarıya taşmaması için, beyaz yazıyı tekrar seçili hale getirin.

Damlalıkla Swatches'ten renk seçip, Pistole ile farklı renklerde doldurun. Opsiyon'daki, Pressure değerini azaltıkça silik, arttırdıkça koyu bir renk elde edersiniz. Fırça büyüğünü değiştirmek renk alanları üzerindeki kontrolunu artırın.

Hosgeldiniz

Hosgeldiniz

Krom Yazı

go!

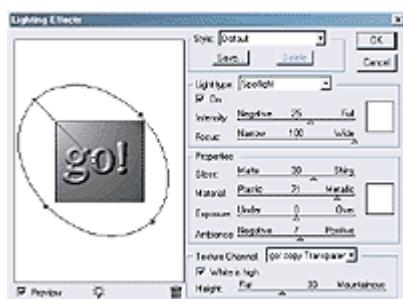
Siyah ile krom efekti vereceğimiz yazımızı yazıyoruz. Kırımlı ve çok ince olmayan karakterlerde efekt daha iyi duruyor bence.

go!

Yazı layerimizi sağ taraftaki layers tabından üzerine tıklayarak **duplicate** ediyoruz. Kopyaladığımız layeri ortalama bir gri renk seçerek dolduruyoruz ve yine sağ taraftan yanında "T" harfine **sağ klik / render layer** yaparak işlenebilir hale getiriyoruz. Ve **CTRL** tuşuna basılı tutarak yine aynı layeri seçiyoruz.

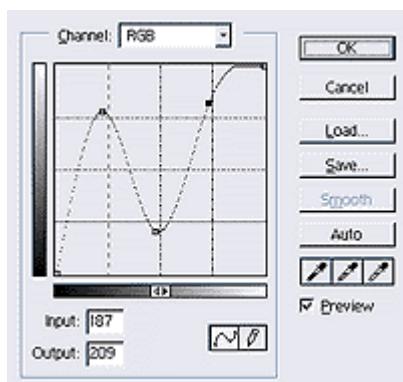


filter / blur / gaussian blur diyerek radius'u 3 seçiyoruz. OK dedikten sonra yine aynı şekilde **gaussian blur** deyip bu sefer 1.5 diyoruz. Bu söylediğim değerler bu yazı için geçerli, kafanıza göre değiştirebilirsiniz.



CTRL + D ile deselect ettikten sonra **filter / render / lightning effects**'i seçip ışık yönünü soldaki gibi seçip aşağıdaki değerleri veriyoruz:

Intensity: 25
Focus: 100
Gloss: 30
Material: 71
Exposure: 0
Ambiance: 7
Texture Channel: "Sizin layerinize verdığınız isim" transperancy
White is high: tikli
Height: 30



Hiç bozmadan aynen **image / adjust / curves** diyoruz ve soldaki gibi bir şekil veriyoruz.

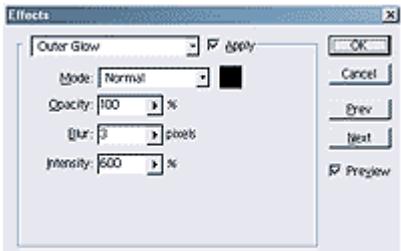


Tombala! :p

Kolay Kenar çizgisi

dbr

Stroke maximum derecede faydalı ve bir o kadar da kıl bir araç. Bir kere yaptınmı oynayamazsınız, yok efendim taşıması problem ıvir zıvır. İşte size kolay stroke :) Yazınız efendim yazınızı. Veyahut stroke aracınızı kullanacağınız objeyi.



Açınız **layer / effects / outer glow**'u. Deyiniz ki sayın photoshop'a:

Mode: Normal (renk kafanızla göre)

Opacity: 100

Blur: 3 (daha ince isterseniz 1 haliyle)

Intensity: 600

dbr

O da size yandaki sonucu verir :) Tatlı dil yılancı deliğinden çıkarılmış; photoshop size gayet elastik bir stroke

Sert Plastik yazı

Her yerde kullanabileceğiniz bu efekti dilerseniz bir action seti olarak kaydedebilir ve kullanılabiliğini artıtabilirsiniz.

Kullandığım Photoshop sürümü : 6.0.1

1. Önce transparent bir dosya açın. Çalışma büyülüğu size kalmış. Fakat bu bir ders olduğu için büyük bir alanda çalışmak ayrıntıları farkederek işlemleri daha iyi kavrayabilmeniz açısından daha yararlıdır. Ben 300x200 'luk bir alanda çalıştım. (500x500 tavsiyemdir)

Şimdi **TYPE TOOL**'u kullanarak dilediğiniz renkte bir şeyler yazın. Yazı boyutunu ne kadar büyük verirseniz ayrıntılar o kadar belli olur.

2. CTRL tuşuna basılı tutarak **LAYER SEKMESİ**'nden yazdığınız yazının bulunduğu layera tıklayın. Harflerin seçili duruma geldiğini göreceksiniz. Daha sonra yeni bir layer açın. Menüden "**SELECT>MODIFY>CONTRACT**" a tıklayın ve pizel değerini girin. (Fontunuzun büyüğününe göre bu değerle oynayabilirsiniz, sonuç aşağıdaki gibi olmalıdır) Not: Değeri küçüttükçe seçim alanı büyür.

RESİMMMM

3. Renk skalasından beyaz rengi seçin ve "**ALT**" tuşu ile birlikte "**BACKSPACE**" tuşuna basın. Seçili alanın içi beyaz renk ile dolacaktır. Daha sonra seçimi kaldırın. (**CTRL+D** basın yada farenin sağ tuşuna basıp **DESELECT**'i seçin) Menüden "**FILTER>BLUR>GAUSSIAN BLUR**" tıklayın ve değer

girin. (Fontunuzun büyülüğüne göre bu değerle oynayabilirsiniz) Ben fontuma göre 8 verdim. Sırasıyla aynı işlemi ilk verdığınız değerin yarılarını vererek 2 kez tekrarlayın. (Mesela ilk değer 8 ise, 2.değer: 4, 3.değer: 2 olmalıdır) Not: İlk değeri küçültürseniz belirginlik artar.

Daha sonra **OPACITY** değerini %50 ve **BLENDING MODU**'da **COLOR DODGE** yapın.

RESİMMMM

4. Tekrar **CTRL**'ye basılı tutarak **LAYER** sekmesinde yazınızı olduğu **LAYER**'a tıklayın. Seçim oluşacaktır. "**CHANNELS**" sekmesine geçin. (Eğer **CHANNELS** sekmesi aktif değilse menüden **WINDOW>SHOW CHANNELS** tıklayın) Seçimi yeni bir kanal olarak kaydedin ( tuşuna basarak). Yarattığınız kanala tıklayın. Menüden **FILTER>BLUR>GAUSSIAN BLUR** 'a tıklayın. (Fontunuzun büyülüğüne göre bu değerle oynayabilirsiniz) Ben ilk değer olarak 10 verdim. Daha sonra 5 ve 3 olarak işlemi iki kez tekrarladım. Sonuç aşağıdaki gibi olmalıdır.

RESİMMMM

Bu işlemi yaptıktan sonra menüden **SELECT>INVERSE** tıklayın ve **DEL** tuşuna basarak siyah bölgeyi silin. Seçimi kaldırın. (**CTRL+D**)

5. **LAYER** sekmesine tıklayın. **CTRL** tuşu basılıken yazının olduğu layera tıklayın. Seçim oluşacaktır. Yeni bir layer yaratın ve bu layeri farenin tuşuna basılı tutarak en üste sürükleyin. Taşıdığınız layera tıklayın ve seçimi siyah renkle doldurun. Şeffaf pixelleri kilitleyin (alttaki resim , bazı sürümlerde **PRESERVE TRANSPERANCY** diye geçer) ve **BLENDING MODE** 'yi **SCREEN** olarak ayarlayın.

RESİMMMM

Menüden **FILTER>RENDER>LIGHTING EFFECTS** 'i tıklayın. Ve değerleri girin. Burasını kendi zevkinize göre ayarlayabilirsiniz.Benim verdiğim değerler örnek olarak aşağıdadır.

Gloss : 83 , Material : -35 , Expose : 55 , Ambiance : -100

Ayrıca **TEXTURE CHANNEL**'ı ALPHA 1 olarak seçin.

RESİMMMM

Bu işlemden sonra **Gaussian Blur** (3 veya 5 pixel gibi) verin. Fluluk kazandırmış olursunuz.

6. Son adıma geldik. Bundan sonrası sizin yaratıcılığınıza ve zevkinize kalıyor. Menüden **IMAGE>ADJUST>CURVES** tıklayın ve diyagramla oynayın. Benim kullandığım ayarlar :

RESİMMMM

Yazı efekti dersimiz burada bitti. Sonuç aşağıdakine benzer olmalıdır. Pratiğinizi artırmak için bol bol deneme yapın. Bu dersteki değerlere bağlı kalmayarak farklı seçeneklerle çalışın. **Başarılar...**

Buz tutmuş yazı

Bu dersteki konumuz bir önceki derste öğrendiğimiz alev efektinin bir varyantı olacaktır. Geçen dersimizde plug-in kullanmadan alev efekti yapmayı öğrenmiştık. Şimdi ise gene plug-in kullanmadan, bir önceki dersimizde ki adımları değiştirerek buz efekti yapmayı öğreneceğiz. Bu efekti de genelde EyeCandy, Venom gibi plug-inler vasıtasyyla tanıyoruz. Ama biz WEBDERSLERİ olarak plug-inleri pek tavsiye etmiyoruz. Çünkü plug-in'ler

yaratıcılığınız köreltir ve sizi hazırla alıstırırlar. Dilerseniz bir önceki dersimizi inceleyerek konuyu daha iyi pekiştirebilirsiniz.

1. Yeni bir dosya açın. Boyutları size kalmış. İlk olarak **Paint Bucket Tool**'u kullanarak arka zemini **SİYAH** renk ile doldurunuz. Sonra **TYPE TOOL**'u kullanarak yazmak istediğiniz yazıyı **beyaz** renkte yazın. Yazının renginin beyaz, arkaplan renginin ise siyah olmasının nedeni daha sonra renkleriyle oynayabilmemiz içindir. Bu sayede zemin rengi değişmeden kalırken yazımızı istediğimiz renge sokabileceğiz.

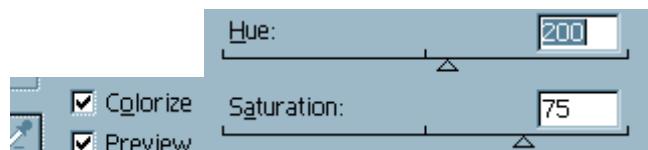
Yazınızı dediğimiz renklerde yazdıktan sonra menüden **LAYER>LAYER STYLE>BEVEL AND EMBoss**'u seçiyoruz. Burada **STYLE** yazan yeri **INNER BEVEL** olarak ayrlıyoruz. Tamam deyip çıkyoruz. Resmimiz aşağıdaki hali alıyor.

2. Menüden **LAYER>FLATTEN IMAGE** diyoruz. Ve zemin ile textin olduğu layerları tek layera indiriyoruz. Daha sonra tekrar menüden **IMAGE>ROTATE CANVAS>90°CW** yaparak resmi yan çeviriyoruz. Menüden **FILTER>STLYZE>WIND** seçiyoruz ve sağdan(resme göre üstten) gelen rüzgar uyguluyoruz. Zevkinize göre 2yada 3kez uygulayabilirsiniz ama 1 kez uygulanınca daha hoş bir görüntü oluşuyor. Rüzgar uyguladıktan sonra resmi tekrar **IMAGE>ROTATE CANVAS>90°CCW** uygulayarak düzeltiyoruz.

3. Şimdi buz görüntüsünü yaratmak için menüden **FILTER>BLUR>GAUSSIAN BLUR** uyguluyoruz ve resmimize fluluk katıyoruz. Blur uygularken 0,5 ila 1 arası bir değer sizi memnun edecektir. Daha sonra biraz dalga vermek için menüden **FILTER>DISTORT>RIPPLE** uyguluyoruz. Değeri 50 ila 100 arası verirseniz daha belirgin olur. Sonuç aşağıdakine benzer olmalıdır.

4. Şimdi geldik renklendirmeye... Menüden **IMAGE>ADJUST>HUE-SATURATION** tıklıyoruz ve **colorize** seçeneğini aktif ettikten sonra parlak ve mavimsi bir renk ayarlıyoruz.

Elde ettiğiniz resim buna benzer olacaktır.



5. Şimdi daha gerçekçi bir buz görüntüsü yaratmak için menüden **IMAGE>ADJUST>COLOR BALANCE** seçiyoruz. Shadows ve Highlights bölmelerindeki mavi(blue) ve yeşil(green) değerleriyle oynayarak daha gerçekçi bir buz rengi yakalamaya çalışıyoruz. Buradaki ayarlar sizin zevkinize göre değişkendir. Ama sonuç yaklaşık olarak aşağıdakine benzeyecektir.



Öğrenmeniz gereken teorik bilgi bu kadar.

Kırık kenarlı yazı

Bu dersteki konumuzda öğreneceklerimiz ile elimizdeki fontlarla yazdığımız yazılar hasar vereceğiz. Etrafları kırılmış bir yazı stili yaratacağız. Bu derste kullandığımız teknik manual işlem içermemişinden bir action seti olarak kaydedilebilir ve gerektiğinde saniyeler içinde bu işlem gerçekleştirilebilir.

1. Boyutları size kalmış. İlk olarak **TYPE TOOL**'u kullanarak yazmak istediğiniz yazıyı yazın. [action set oluşturmak isteyenler kaydetmeye buradan başlayın] Daha sonra menüden **LAYER>RASTERIZE>TYPE** seçerek yazıyı yazdığımız layeri üzerinde oynayabileceğimiz bir hale getirin. Şimdi **CTRL** tuşuna basılı iken LAYER sekmesinde yazınızın bulunduğu layera tıklayın. Böylece yazı karakterlerimiz seçili duruma gelecektir.



2. Şimdi **Q** tuşuna basarak **Quick Edit** moduna geçin. Eğer seçim renginiz ile yazınızın rengi aynı ise Quick Edit moda geçtiğinizde görünürde bir değişiklik olmayacağından emin olun. Yanlış olursa (Mesela kırmızı yazı ve kırmızı seçim rengi bu yanlışlıkla neden olabilir). Menüden **IMAGE>ADJUST>INVERT** 'e tıklayın (yada kısaca **CTRL+ I** tuş kombinasyonunu kullanın).



Şimdi menüden **FILTER>PIXELATE>CRYSTALLIZE**'e tıklayın ve değer olarak 3 ile 15 arası bir değer verin. Düşük değer olursa kırıklar daha belirgin ve daha az dağılmış olarak oluşur. Mesela ben aşağıdaki örnek için değer olarak 7 verdim. Şimdi oluşturduğumuz seçim için yapacağımız ayarlara geldik.

Menüden **IMAGE>ADJUST>BRIGHTNESS/CONTRAST**'a tıklayın. Brightness değeri olarak -80, Contrast değeri olarak +80 verin. Şimdi kırıklar çok belirgin bir şekilde görülecektir. Tekrar **Q**'ya basarak Standart Edit moduna geri dönün. Bu tarz bir şekil oluşacaktır.

3. Şimdi Menüden **EDIT>CLEAR**'a tıklayarak seçimini temizliyoruz. Yaptığımız işlem aynı layerda etki ettiğinden seçimini temizlediğimizde, seçimin içinde kalan yazının bölgelerinde temizlemiş yani silmiş oluyoruz. Böylece kırıklı bir yazı karakteri elde etmiş oluyoruz. İşimiz bitti menüden **SELECT>DESELECT** yada **CTRL+D** tuş kombinasyonu ile seçimi kaldırıyoruz ve yazı karakterlerimiz kullanılmaya hazır. [action set oluşturulanlar burada kaydı durdurun]



İpucu: Action set kaydetmek size bu tarz manual işlemlerle hazırlanmış tekniklerde hız kazandırır. Derste belirtilen yerler arasını kayıt edin. Yeni bir kıraklı yazı oluşturmak istediğinizde, yazınızı yazın ve bu derste kaydetmiş olduğunuz action'ı çalıştırın. 2 saniye içinde yazınız kıraklı yazı şeklini alacaktır. Action hazırlamak ile ilgili bilgiyi Webdersleri'nin dersleri arasında bulabilirsiniz.

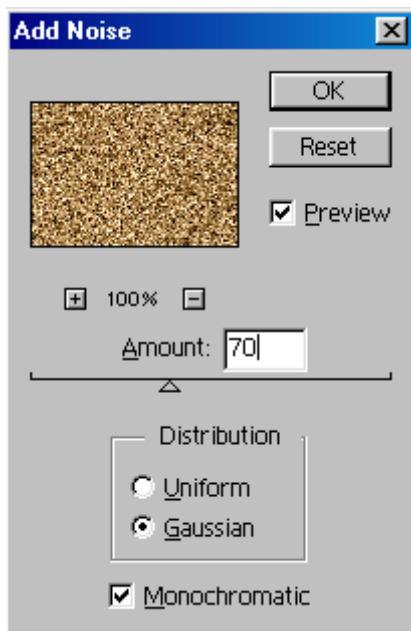


Tahta dokusu oluşturma

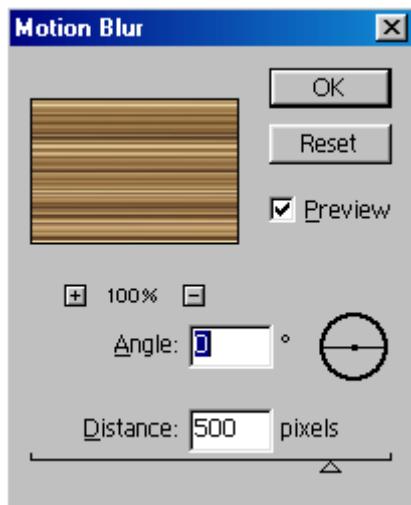


Tahta rengine benzer bir renkle alanı doldurun.

(Web'te kullanacağınız için, RGB ve 72 piksel olması gerekiğine dikkat ediyorsunuz değil mi?)



Şimdilik tahta değil, olsa olsa suntaya benzeyen:)



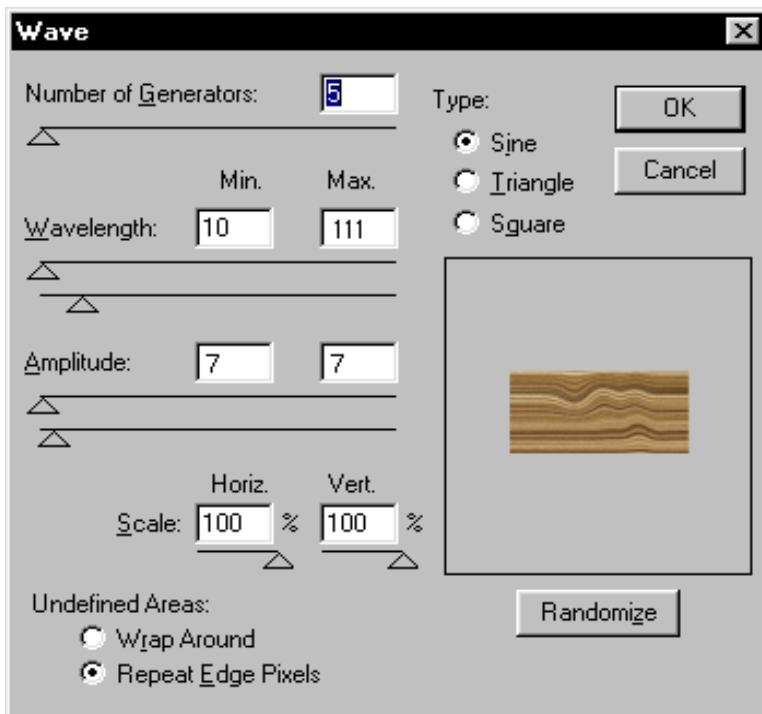
Tahtaya biraz benzemeye başladı.



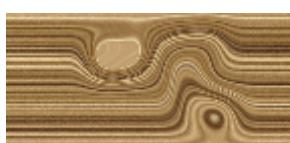
Tahtanın doğal dokusuna ulaşmak için, bir kez daha Noisefiltresi uygulayın. 5-10 Distance yeterli olur.



Budak yerlerindeki dalgalı görüntüü için, Kement aracıyla, gelişigüzel bir alan seçin. Feather değeri olarak 5-10 piksel yeter.



Filter/Distort/Wave filtresini, değişik değerlerde uygulayabilirsiniz. Wave filtresindeki üçgenleri sağa sola hareket ettirerek, nasıl bir etki istediginize karar verin.



Yandaki örnekler, değişik değerlerdeki uygulamanın sonuçlarıdır.

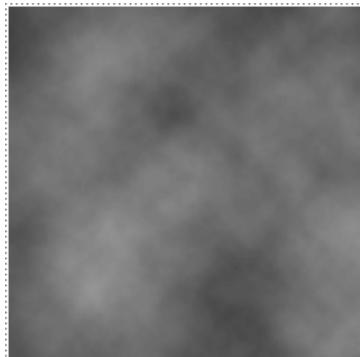


Elde ettiğiniz görüntüyü, değişik yerlerde kullanabilirsiniz.

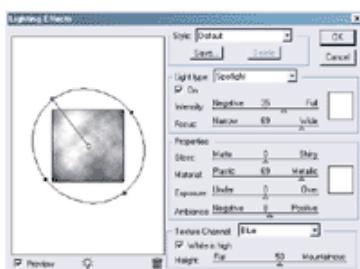


Biz sadece tahta "gibi" yaptık, ne yazık "talaş"ın o olağanüstü kokusunu duyamıyoruz...

Taş dokusu oluşturma



"d" tuşu ile default renklerimizi (siyah ve beyaz) seçtikten sonra **filter / render / clouds** diyerek soldaki gibi bir görüntü oluşturuyoruz.



filter / render / lightning effects'e geldiken sonra ayarları sırasıyla:

Lighttype: spotlight

Intensity: 35

Focus: 69

Gloss: 0

Material: 69

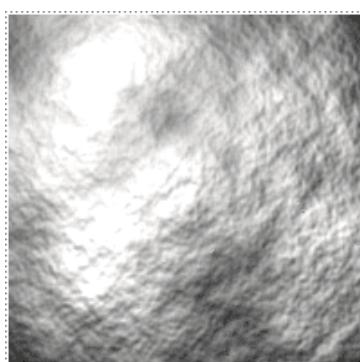
Exposure: 0

Ambience: 8

Texture Channel: Blue

Height: 50

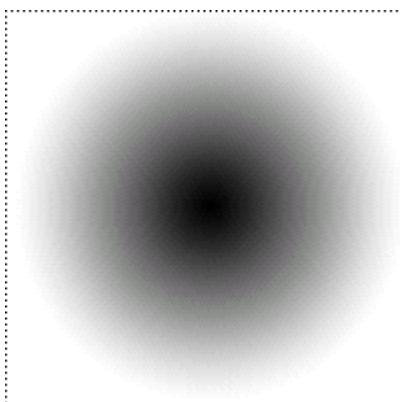
diyoruz. (Zaten çoğu default ayarlar) ve OK'e basıyoruz.



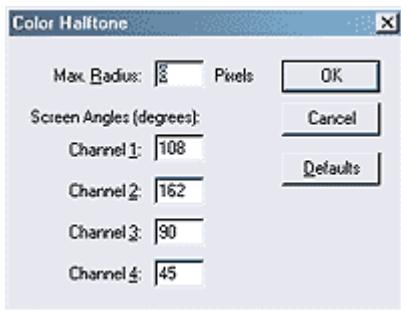
Final. **image / adjust / brightness & contrast** diyerek +15 contrast ve **filter / sharpen / sharpen more** diyerek de bir keskinlik veriyoruz. Sağlam oldu dimi :)

p.s. Texure dersine bakarak bu kayayı nası texture haline getireceğinizi

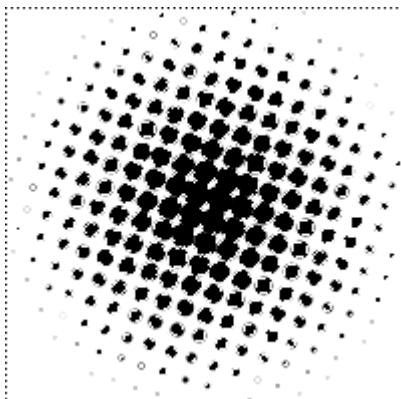
Polka Noktaları



"Polka noktası nedir ne değildir?" den ziyade biz bu arkadaşların yapımını öğreneceğiz bu dersimizde, tarihçelerini bilahare inceleriz :) Öncelikle 200x200lük yeni açtığımız penceremizin **channels** bölümüne geçiyoruz hemen. Yeni bir kanal açıyoruz, ve ön rengimizi siyah arka rengimizi beyaz belirleyerek radial gradient toolumuz (ile penceremizin ortasından kenarına kadar bir yarıçap çiziyoruz.



Filter / pixelate / color halftone'dan eğer ayarlar soldaki gibi deilse onları yapıyoruz. (Bunlar default ayarlar zaten)

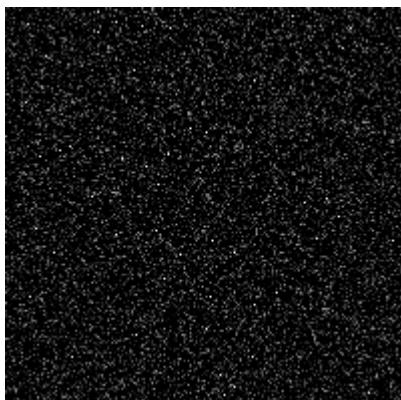


Ve elimize şöyle bir şey geçiyor. CTRL + üzerinde işlem yaptığınız kanal'a sol klik şeklinde bir atraksiyon ile kanalı seçiyoruz. **CTRL + I** diyerek seçimimizi ters çeviriyor CTRL + C ile kopyalayıp yeni bir layer açıp içine yapıştırıyoruz. (Kombo oldu)



Renklendirince falan da böle bir imaj çıkıyor karşımıza. Afiyet olsun

Uzay görüntüsü



Öncelikle siyah zeminli bir pencere açıyoruz. **Filter / Noise / Add noise**'dan amount'u 12 yaparak, gaussian ve monochromatic'i seçiyoruz. Pencerede bi değişiklik görünmüyo dimi? Hemen **Filter / Sharpen / Unsharp Mask**'i seçip sırasıyla 500 - 10 -1 olarak ayar yapıyoruz ve pencerede uzayımızın ilk halinin oluşumuna tanık oluyoruz :)

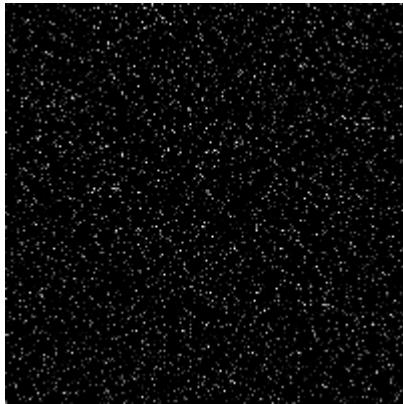
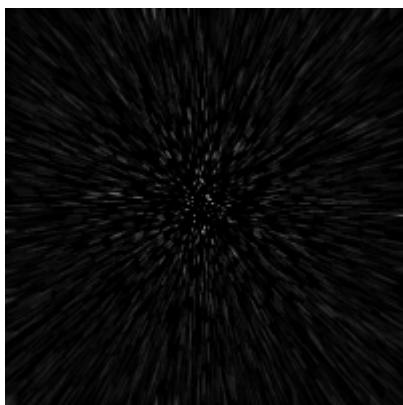
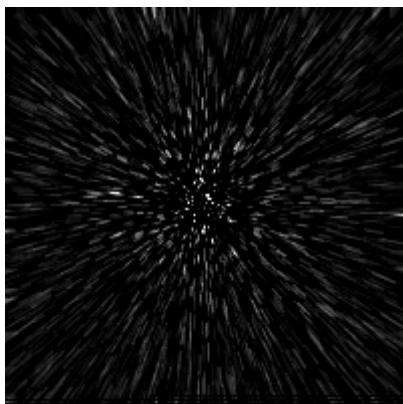


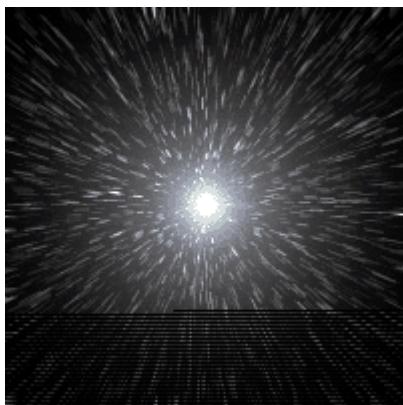
Image / Adjust / Brightness - Contrast'a gelerek, brightnessı -45, contrastı da +50 oranında değiştirerek gereksiz yıldızları maziye karıştırıyoruz.



Asıl efekti verme zamanı. **Filter / Blur / Radial blur**'u seçerek, amount'u 25, blur method'u zoom kaliteyi de best yapıyoruz. O da ne? bunlar üstüme üstüme gelio :)

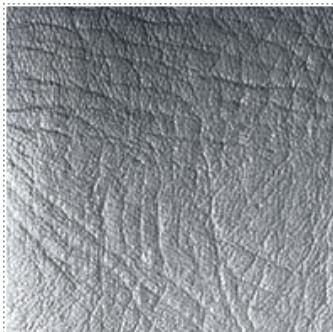


Son olarak da parlatmak için **contrast**'ı 60 oranında artırıyoruz. Efenim buyrun siz stargate efekti :)



Hatta bir lens flare efekti (**Filter/Render/Lens Flare**) ekleyerek olaya ayrı bir lezzet de katabilirsiniz.

Bir resim parçasından doku oluşturma



Texture (doku) yapmak istediğimiz imajı açıyoruz.



Önce resmin üst yarısını kopyalıyoruz.



Yapıştırıldıktan sonra edit / transform / flip vertical ile ters çevirip, resmin en altına dayıyoruz.



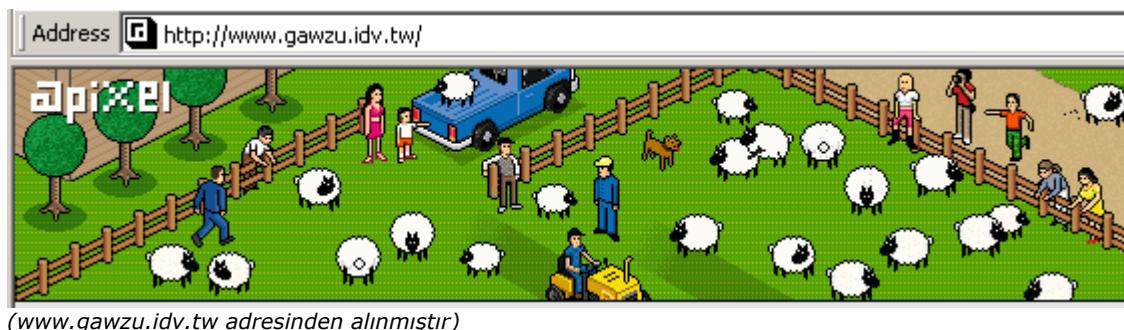
Şimdi de resmin sol yarısını ctrl + shift + c (copy merged) ile kopyalıyoruz. Böyle yapmamızın sebebi ekranda ne görünüyorsa kopyalamak, biliyorsanız ki normal copy'de sadece aktif olan layerdan kopyalama yapıyor sevgili photoshop.



Bu sefer yapıştırduğumuz bölümü edit / transform / filp horizontal ile enlemesine çevirerek ekranın sağ tarafına dayıyoruz. Bingo!

Benim üzerine oynadığım resim şansıma çok temiz çıktı. Herhangi bir silme işlemi yapmama gerek kalmadı. Baktınız resmin herhangi bir yarısını yapıştırıldığınız zaman belli oluyo, yumuşak bir brush ile oraları silerek arkaplana yedirin. Çok kolay :) Wallahi :)

Pixel Art



(www.gawzu.idv.tw adresinden alınmıştır)

Farklı renkteki piksellerin yan yana gelmesiyle oluşan bir resim türü. Renkler arasında rastlantısal geçiş yok. Hangi büyülüklükte yapmak istiyorsanız, o büyülüklükte başlamak ve bitirmek zorundasınız. Açı değiştirme, döndürme gibi eylemler de yaptığınız işin bozulmasına neden oluyor...

Bunu şöyle örnekleyebilirim.. Küçük bir alana herhangi bir renkle bir şeyler çizin. (ne olduğu önemli değil..) Sonra tümünü seçip büyütün.. Ne görüyorsunuz? Resim yine piksellereden oluşuyor kuşkusuz ama daha açık renkte pikseller oluştu değil mi? İşte piksel art'ta böyle görüntüler yok..

Çok emek ve sabır istemesine rağmen, keyifli bir uğraş. Ama arada boşluklar bırakarak yapmakta fayda var...

Şimdi gelelim işin püf noktalarına.:) Resimlere bakıp, tüm pikselleri tek tek tıklayacağınızı düşünmeyin, öyle olsayıdı sanırım kimse bu işe kalkışmadı :)

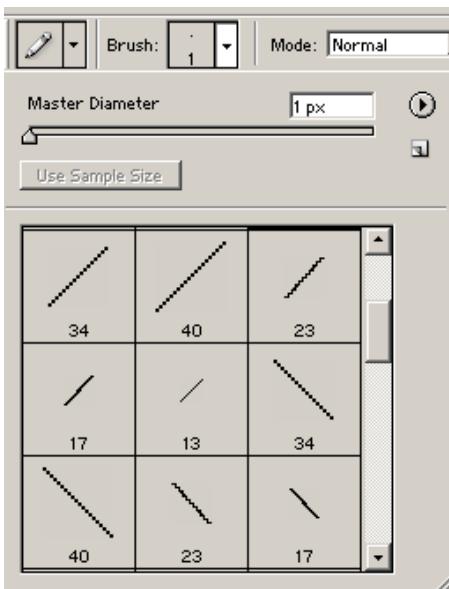
Fırça (brush) ve zemin (fill) hazırlamak şart. Başlangıçta zor gelse de, daha sonra size büyük kolaylık sağlayacaktır. Dikkat etmiş olmalısınız, bir çok obje de birbirinin tekrarı...

Size düşen, sağlam bir desen çizmek, başkalarının yapmadığı bir konu bulmak.. Gerisi yoğun ama yeterli hazırlığı yaptıysanız, o kadar zor olmayan bir işçilik...

Kullanmanız için bazı fırça ve zeminler hazırladım. Zaman içinde yenilerini yapabilirim. Gonderirseniz, sizinkileri de bu arşive ekleyebiliriz. Bu sitelere göz atabilirsiniz..

<http://yzs01.hypermart.net>
<http://www.artuproar.com/>
<http://www.bakanime.com/pixelwebdesign/pwdx.htm>
<http://pixel.nascimpact.com/>
<http://movie.nascimpact.com/>
<http://www.computerarts.co.uk>
<http://www.deviantart.com/>
<http://www.iconcn.com/>
<http://www.mrwong.de/myhouse/>
<http://www.gawzu.idv.tw/>

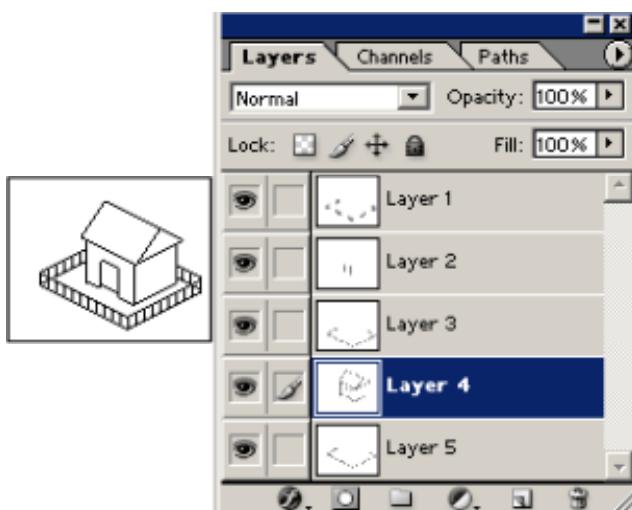
Pixel Art / Ev Çizimi



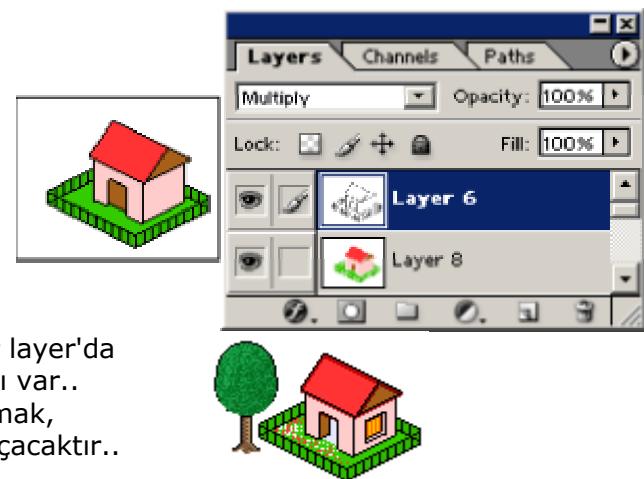
Hazırladığınız (ya da buradan indirdiğiniz) fırçalara geçin. (Daha önce denemediyseniz, fırçaların özelliklerini anlamak için tek tek seçip, boş bir alana tıklayın.) Burada minik bir çizim ve boyama örneği vereceğim.

Sağ yatık, sola yatık ve dikey çizgiler için ayrı birer layer oluşturun. Farklı layerlarda çalışmanız, düzeltme yapmanızı kolaylaştıracaktır. Aşağıda resmi, yukarıdaki fırçaları kullanarak kolayca oluştururdum. Daha sonra layerları birleştirdim.

(Düzeltmeler yaparken, bazı yerleri silip, bazı yerleri beyazla boyayan arkadaşlar için bir öneri: Layerları flatten image komutuyla birleştirin. Bu işlem transparan kısımların tümünü beyaz hale getirecektir, boyarken seçme işlemi yapmanızı kolaylaştıracaktır. Ama çizimin tümünü transparak olarak oluşturduysanız, bu özelliğini bozmanıza gerek yok)



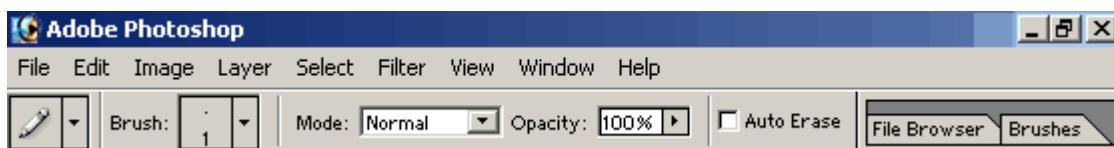
Renk için ayrı bir layera geçin. Çizdiğiniz evi, multiply moduna getiririn (zemin beyazsa) MagicWand'la alanları seçip içini doldurun.



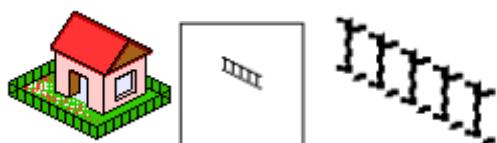
Genel renklendirme bittiğten sonra, yine ayrı bir layer'da işin keyifli kısmını yapın. :) Bir sürü minik ayrıntı var.. Resmi bir kenara bırakıp daha sonra tekrar bilmek, yapılabilecek diğer ayrıntıları farketmenize yol açacaktır..



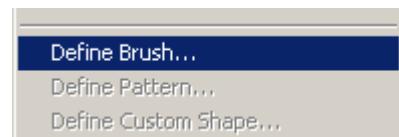
Pixel Art/ Fırça Yapımı



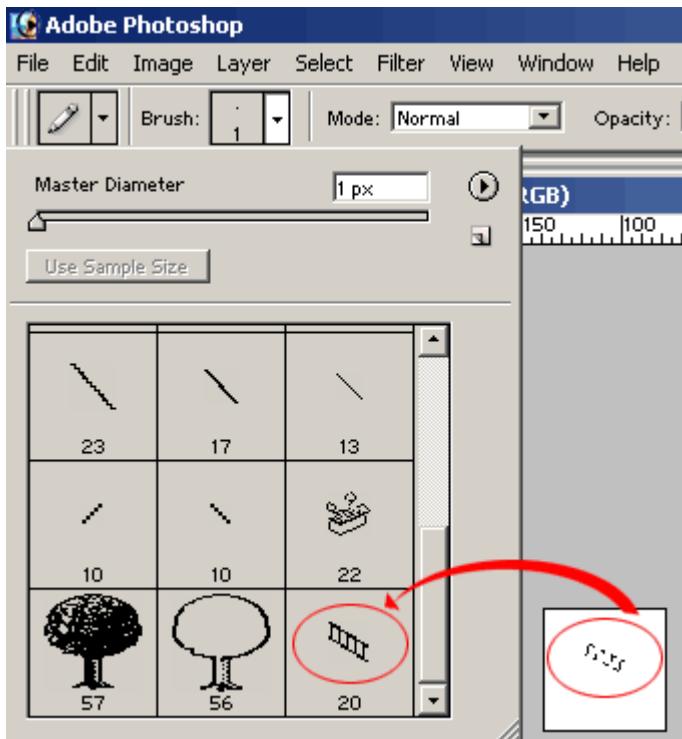
Kendi fırçalarınızı oluşturmanız çok kolay... Evi çevreleyen parmaklıklarını değişik yerlerde kullanmanız gerekiyorsa, onları fırça olarak hazırlamak iyi olur.



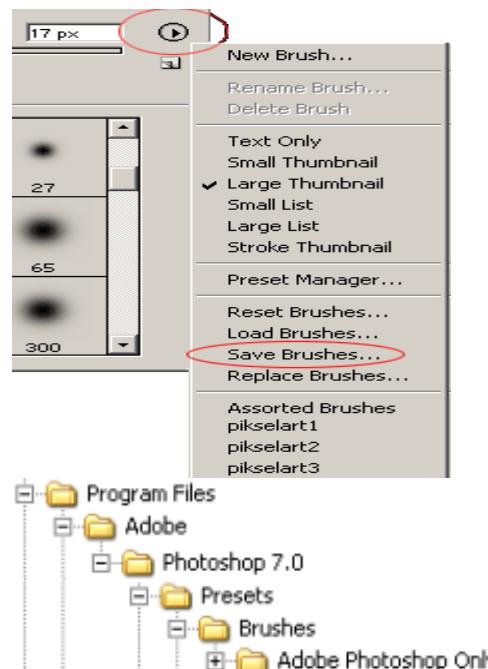
Fırça olarak kullanmak istediğiniz şeklin Edit/Define Brush komutu verin..



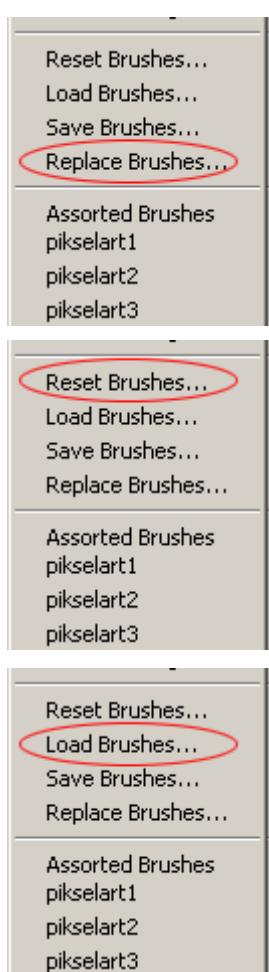
Fırça aracındayken, var olan fırçalarınız en altına bakarsanız, yeni bir fırça olarak eklendiğini görürsünüz.



Bu yöntemle, farklı biçimleri fırça olarak hazırladıktan sonra, bunu kaydetmeniz gereklidir. Fırçaları tek tek değil bir set olarak kaydedebilirsiniz. (1 piksellik bir fırçayı her setinizde bulundurun. Çünkü en çok ihtiyacınız olacak odur. Bunu yapmazsanız, sık sık set değiştirmek zorunda kalırsınız.)



Konunuza uygun bir isim verin ve aşağıda dizilişini gördüğünüz en alttaki klasörün içine kaydedin.



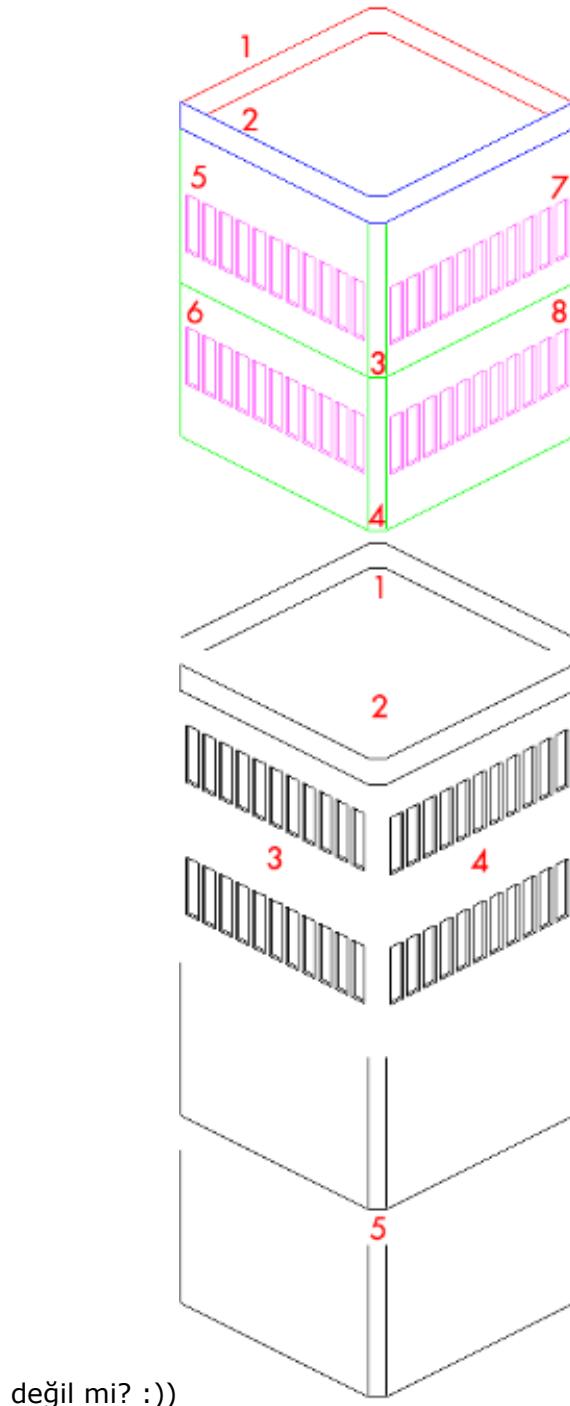
Replace komutu ile, farklı fırça setlerinizi
diğerinde değiştirebilirsiniz.
Oluşturduğunuz bir fırça setine daha
sonra başka bir fırça daha ekleyebilirsiniz.
Aynı isimle kaydederseniz, son yaptığınız
geçerli olacaktır.

Standart fırçalara dönmek istediğiniz
zaman, Reset komutunu kullanın

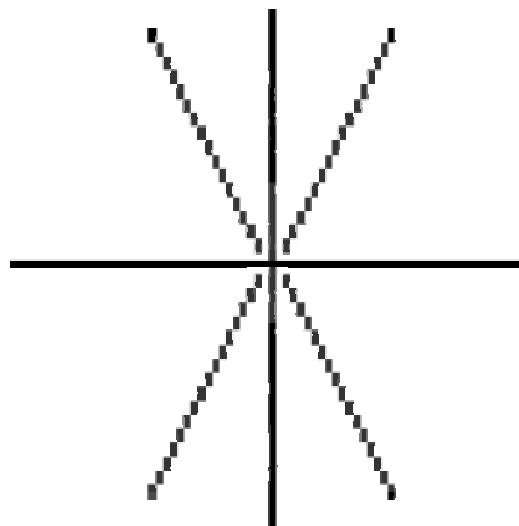
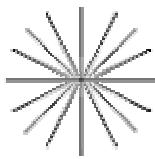
Yeni bir fırça setini çağırmak için
kullanabilirsiniz.

Pixel Art/ Fırça Kullanımı

İndirdiğiniz fırçalardan 5 tanesini nasıl kullanacağınızı örnekleliyorum. Altta gördüğünüz bina, 44 penceresi dahil, 5 fırçayla, boş alan üzerine sadece 8 kez tıklayarak oluşturulmuştur.. Nasıl kolay



Pixel Art / Çizgi tipleri ve alanlar



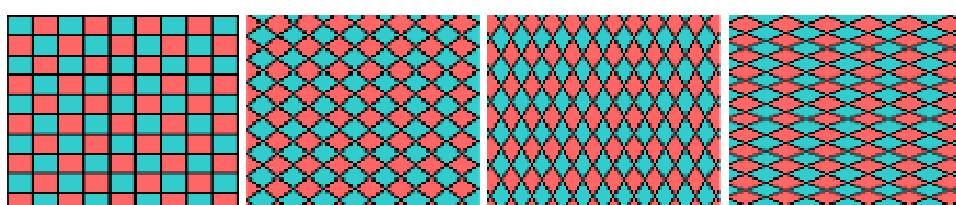
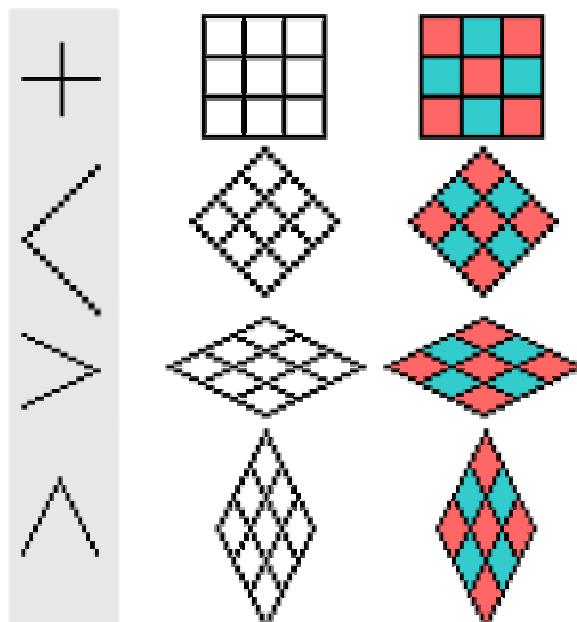
Piksel Art'ta her biçimde çizgiyi kullanmamanız gereklidir.. En çok kullanıcılar çizgi tiplerini görüyorsunuz...

Kalemlerinizi hazırlarken, önce bir açıyla olan çizgileri hazırlayıp, define brush komutu verin, sonra Edit/transform/Flip horizontal komutuyla diğer yöne çevirin, bu yönde kileri de define brush ile kaydedin.

4 Farklı çizgi ve dört farklı çizim..

Solda çizgi tipleri var, o çizgilerle yapılmış örnekleri, amacınıza uygun yerlerde kullanabilirsiniz.

Yandaki birimlerin tekrarlanmasıyla doldurulan alanlar...

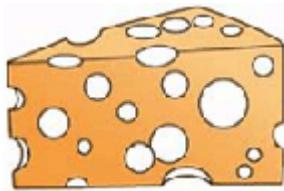


Siyah beyaz resmi renklendirme



Kendi uçağımızı, kendi okulumuzu kendimiz yapıyoruz. Şimdi de kendi peynirimizi kendimiz yapacağz :) Yandaki çizimi PhotoShop'ta hazırlayabilirsiniz aslında. Ama işin kolayı bunu FreeHand benzeri vektörel bir programda hazırlamak, kopyala/yapıştırıla PhotoShop'a aktarmaktır.

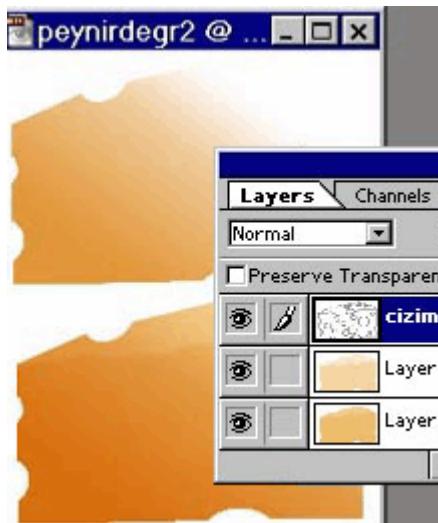
Peynirin rengi için birbirine yakın iki renk seçin.



Çizim layer'ında iken Magic Wand'la peynirin dışına tıklayın, select/inverse yapın ki peynirin kendisi seçili hale gelsin. Save selection'la kaydedin.

İki yeni layer ekleyin. Load selection'la, kaydettiğiniz alfa kanalını çağırın. Degrade aracıyla, Layer 2 de foreground to transparent, Layer 3 te foreground to background seçeneklerini seçip alanların içini doldurun.

Ctrl E (elma+E) yapıp iki Layer'i birleştirin.



Geldik peynirin deliklerine...

Çizim Layerini görünür kılın ama alttaki Layer'in üzerinde çalışacağınızı unutmayın.

Çizim Layer'inde iken Magic Wand'la bir delige tıklayın. Alt Layer'einin ve degrade aracı ile Forgront to background seçeneğinde ters yönde degradenizi atın.



Deliklerini hepsini tek tek seçip bu işlemi sürdürün.

Deliklerin hepsini birden seçerseniz, degrade kendini tek alanda uygulayılmış gibi hissedecektir.

Özetle, çok delikli peynir yapmayın, uzun sürüyor :)))



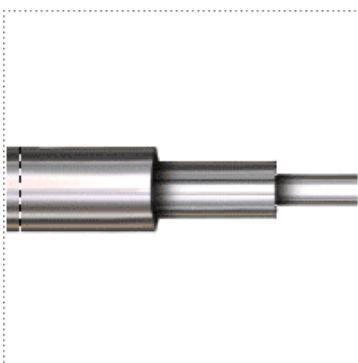
Heyyyyy :))

Misafirimiz var !

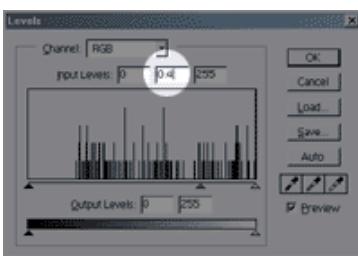
Metal üzerine yiv açma



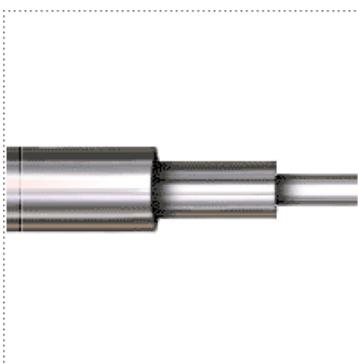
Üzerine tırtıklarımızı (!) işleyeceğimiz resmi açıyoruz. Özellikle boru vs gibi yerlerde çok güzel durdukları inancındayım. Interfacelere de ayrı bi hava katıolar :)



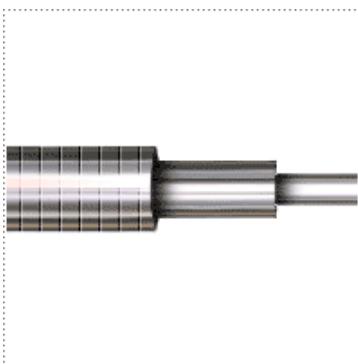
Gördüğünüz üzere benim kullandığım imaj enine, bu yüzden boyuna 1px genişliğinde ve tırtığın oluşacağı kadar uzunlukta bir seçim yapıyorum.



CTRL + L ile Levels penceresini açtıktan sonra Input Levels bölümünün ortadaki alanına (bir TAB tuşu mesafesi oluyor kendisi) 0.4 yazıyoruz ve OK'e gömüyoruz. Bizim yaptığımız tırtık içeri doğru. Işığın da sol üstten geldiğini varsayırsak haliyle ilk önce karanlık tarafını yaptık. Şimdi aydınlığa geçelim. "M" tuşuna bastıktan sonra sağ ok tuşuna bir kere dokunup seçimimizi 1px sağa kaydırıyoruz ve yine CTRL+L diyoruz. Geçen sefer 0.4 yazdığınıza yere bu sefer "2" diyoruz ve ok dioruz.



Şekildeki gibi bişi çıkyo ortaya. Bunu çoğaltınca daaa..



Bunun gibi hoş görünümlü bişi çıkyo :)

PhotoShop/Düzeltmeler

Konu resimse, en çok düzeltme yapılması gereken şey

renklerdir. Kimi çekim, kimi tarama yüzünden bozulan renkleri olması gereken hale getirmek her zaman mümkün olmasa da, olabildiği kadar düzeltmek mümkün...

Renklerle oynama her zaman düzeltme anlamı taşımaz tabii...

Bazan da istediğimiz etkiyi vermek ya da sadece canımız öyle istiyor diye yaparız:)

Renklerin dışında, bozuk açılar, doku tamamlama, boyalı badana işlemleri bile olabilir :))

Bunu ancak başına gelen anlar !

Giysi Rengi değiştirme



Bir fotoğrafta istediğiniz bölümün rengini kolayca değiştirebilirsiniz. Bunun bir çok yöntemi var. Bunlardan bir tanesini görelim...



Rengini değiştirmek istediğiniz bölümü, seçme araçlarından birisiyle seçin.



Seçtiğiniz bölümün seçililiğini koruyarak, (herhangi bir duruma karşı, Save Selection ile kaydetmeyi alışkanlık haline getirmeniz iyi bir yöntemdir, tekrar seçmeye uğraşmazsınız) Image/Adjust/Desaturate (Shift+Ctrl+U) bölümüne ulaşın. Renginiz, Gri tonlara dönüşecektir.

Yapacağınız yeni rengi, grinin koymuş olduğu etkileyeceği için Ctrl L, Ctrl M ya da Image/Adjust/Brightness/Contrast ile grinin tonunu açın...



Yeni bir layer oluşturun ve içini yeni renk ile doldurun



Bu hali ile hiç de gerçekçi olmayan bu görüntüyü düzeltmemiz gerek...

Multiply seçeneğini seçin ve opacity değerini azaltın.

Böylece yeni renk ile grinin tonları birleşecek, giyisinin ışık gölgeleri korunacaktır.



Gerçek hayatta para ödeyip yapabileceğimiz şeyleri, fotoğraf üzerinde kolayca yapabiliyoruz ...

Ama kızınızı ya da kardeşinizin bu değişimle yetineceğini sanmıyorum :)

Göz Rengi Değiştirme



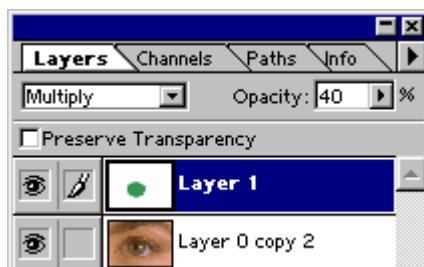
Farklı renkte olsayıdı neye benzeyecektiniz acaba? Denemesi kolay.

Göz bebeğinizin çevresinden path ile dönün. Seçili hale getirin Ctrl+U ile rengini değiştirin. Hepsi bu kadar...



Ya da bir Layer daha oluşturun, çizdiğiniz path'i seçili hale getirip, içini istediğiniz renk doldurun.

İki Layer'daki renklerin birbiriyle toplanması için, multiply modunu seçin, istediğiniz ton oluştuncaya kadar opacity değeriley oynayın.



Bu da sonuç... Laf olsun diye yaptık işte, yoksa göz renklerinizle sorununuz olduğunu hiç sanmıyorum. :)))

Manzarlarda renk değişimleri



Özellikle manzara resimlerinde, renkler, etkiyi çok değiştirir.
Üstteki resim orjinalimiz. Onunla neler yapabiliriz bir deneyelim.

- Yeni bir Layer oluşturun. Gökyüzünü Magic Wand'la seçin.
- Select/Similar komutuyla gökyüzünün ağaç içinde kalan bölümlerini de bu seçime dahil edin.
(Tolerance değerini 20-30 gibi belirleyin)
- Select/inverse ile tersini seçin.
- Degrade için alt ve üst renk belirleyin. Gradient Tool ile denemeler yapın.
- Esas etkiyi Layerların birbirini etkilemesi için seçeceğiniz olasılıklar yaratacak. Opacity değerleriyle oynayarak bu etkiyi biraz daha yumşatabilirsiniz.



Öğle güneşி



Overlay 62



Güneş batışı

Overlay 80
Üstteki kanalda Hue/Saturation ile değişim yapıldı.



Sabahın ilk saatleri

Color Burn 40



Kar yağıyor

Dissolve 5



Uzak bir hayal gibi

Once manzara kanalı cogaltıldı ve Gaussian Blur (6) uygulandı.

Screen 100



Sisli bir gün

Manzara kanalı cogaltıldı
Filter/Gaussian Blur (6)
Image/Adjust/Desaturate
Layer/Add Layer mask (Air brush ile sis etkisi yaratacak biçimde bazı bölgeler silindi)

Normal



81

Adjustment



Adjustment layer, aynen mask gibi çalışan, fakat imaj üzerinde renk tabanlı işlemlere yarayan bir fonksiyon. biz bu derste hue & saturation özelliğini kullanacağız. Resmimizi seçtikten sonra layer / new / adjustment layer diyerek açılan pencereden hue & saturation'i seçip ok'e basıyoruz.



Açılan pencerede resmin renklendirmek istediğimiz bölgесine vermek istediğimiz rengi ayarlıyoruz. Ben bu resimde köpeğin kahverengi olan tüylerini mavi yapmak istedim mesela :)



Sağ taraftaki layer penceresinde görebileceğimiz gibi yeni bir layer açıldı. Aynen maskde olduğu gibi, siyah ve beyaz kullanacağız. Siyah yerler adjustment layer'in gözükmeyeceği, beyaz yerler ise gözükeceği yerler.



Yukardaki resmin bitiminde benim adjustment layerimda soldaki gibi idi.

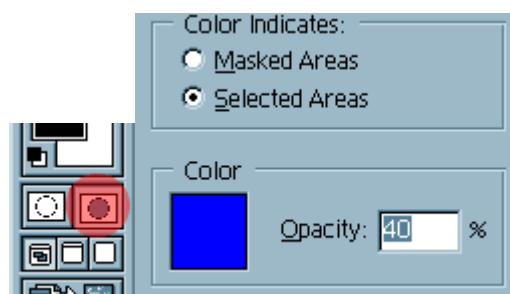
Resim renklendirme

Bu derste bize en çok sorulan renklendirme konusunu öğretmeye çalışacağız. Renklendirme çok sabır isteyen ve bir o kadar da zevkli bir tekniktir. Renklendirme sayesinde elinizdeki eski ve reksiz resimleri günümüze taşıyabilir, renkli resimleri bambaşka renklere bürüyerek değişik bir hava katabilirsiniz. Çok zor gibi görünmesine rağmen renklendirme 3-4 işlemin tekrarından ibarettir. Size en pratik yoldan renklendirme tekniğini anlatmaya başlıyoruz, sakın uzunluğuna bakıp gözünüz korkmasın, renklendirme çok popüler bir konu olduğundan her düzeye hitap edebilmek için çok ayrıntılı anlattım ondan uzun oldu...

1. Öncelikle renklendirmek istediğiniz resmi açın. Menüden **IMAGE>MODE>RGB** olup olmadığını kontrol edin. Reksiz resimler genelde GRAYSCALE modda olacağından renklendirmek için bunu RGB moduna çevirmemiz gereklidir.



Şimdi **Quick Mask Araçını (Q)** seçiyoruz. Bu araç sayesinde renklendirmek istediğimiz bölümleri kolayca seçebiliyoruz. Yalnız ilk kullanım için bazı ayarlar yapmamız gerekecek, o yüzden **Quick Mask Tool**'un simgesine çift tıklıyoruz(resim.1), şekildeki ayarları yapıyoruz(resim.2). Buradaki "Color" değeri seçim yaptığımız bölgenin ne renkte gözükeceğidir. Seçtiğiniz rengin önemi yoktur, kırmızı yada mavi kolaylık sağlar. Opacity ise seçimin belirginliğini ayarlar. 30-60 arası bir değer uygundur.



2. Şimdi araçlardan **Brush**'ı seçiyoruz (B) ve ilk renklendireceğimiz bölgeyi boyuyoruz. Aslında buradaki işlemde brush ile boyama değil seçim yapmış oluyoruz. Mesela turuncu yapmak istediğimiz bölgeleri birlikte seçebiliriz. Yaptığınız seçim aşağıdaki gibi gözükecektir(eğer mavi rengi seçtiyseniz)



3. Seçmek istediğiniz bölgeyi seçtikten sonra tekrar Q'ya basarak **Standart Mod**'a geçiyoruz. Az önce mavi ile gözüken bölge şimdi seçili durumda gözükecektir. Şimdi yapacağımız işlem farklı sürümlerde farklı olacağından 2 farklı yol belirticem. Sürümünüzü uyanı uygulayın.

a) Layer sekmesindeki oka tıklayarak çıkacak menüden **NEW ADJUSTMENT LAYER**'ı seçin. Açılan pencerede **TYPE**'ı **Color Balance**'ye getirin. Opacity'sini 50-80 arasında verin. Burada opacity seçtiğiniz bölgedeki gölgeleri ve tonlamaların belirginliğini ayarlar.

b) Menüden **LAYER>NEW ADJUSTMENT**

LAYER>COLOR BALANCE seçebilirsiniz yada pratik olarak Layer sekmesinden (simgesine tıklayın ve buradan **COLOR BALANCE**'ı seçin).

Şimdi vermek istediğiniz renge göre ayar çubukları ile oynayın. Shadows, Midtones ve Highlights şeklinde 3 bölüm olduğuna da dikkat ediniz. Preview seçeneğini aktif ederseniz yaptığınız değişiklikleri resim üzerinde görebilirsiniz. İşlemi bitirip Tamam dediğinizde. Bu şekilde bir sonuca ulaşırız.

4. Şimdi başka bir bölümü renklendirmek için LAYER SEKMESİ'nde asıl resmin olduğu layera tıklıyoruz ve tekrar Q'ya basarak Quick Edit Moda geçiyoruz. 2.ve 3. işlemi tekrarlıyoruz. Renklerimizi ayarlıyoruz.

ipucu.1: Eller, ayak ve yüz gibi deri rengine sahip yerleri seçim yaparken birlikte seçin. Ton yakalama için kolaylık sağlayacaktır.

ipucu.2: Renklendirme sonunda fikriniz değişir ve bir önceki rengi değiştirmek isterseniz, sadece o rengi uyguladığınız layeri silin ve tekrar uygulayın.

Öğrenmeniz gereken teorik bilgi bu kadar. En başta da dediğimiz gibi renklendirme tekniği 3-4 işlemin tekrarından ibarettir. Sadece sabır ister, çok kolaydır. Renklendirme işlemi bittikten sonra dilerseniz

IMAGE>ADJUST bölümündeki **CURVES, LEVELS** ve **CHANNEL MIXER** bölümlerindeki ayarlarla oynayarak resim üzerinde daha gerçekçi etkiler yakalayabilirsiniz. (Aşağıdaki resim sadece bu derste anlatılan işlemlerle yapılmıştır, cam üzerindeki yansımalar başka bir ders konusu olduğundan, renklendirme konusunda anlatılmamıştır)



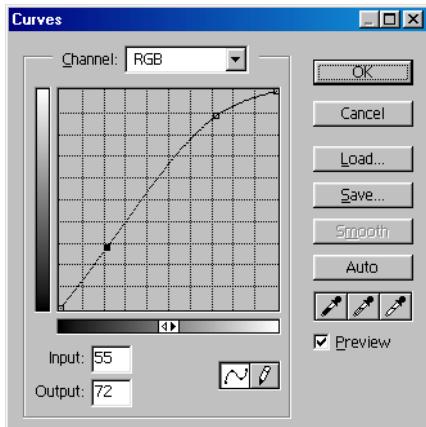
Karanlık çekilmiş fotoğrafı düzeltme



Kişisel bir site hazırlayacaksınız ve elinizde tek fotoğraf var, o da karanlık.

O zaman Curves (ctrl M) rengi ayarlamak için en uygun araç...

(image/adjust/curves) den ulaşabilirsiniz...



Deneypen yanıldığınızda, ortadaki eğriye yaklaşık böyle bir "S" biçimini verdığınızda resminizin aydınlandığını göreceksiniz.

Preview seçeneğinin işaretli olmasını unutmayın.

Böylelikle yaptığınız değişikliklerin resme etkisini izleyebilirsiniz.



Özel olarak bir bölgenin rengini değiştirmek istiyorsanız. Orayı seçili hale getirin. Shift tuşunu basılı tutarak birkaç ayrı yeri seçebilirsiniz.

Feather değeri olarak 4-5 piksel verin.

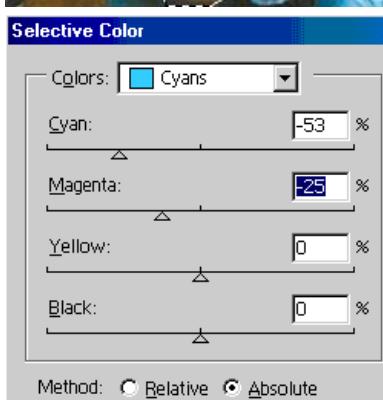


Image / Adjust / Selective Color, bir rengin içindeki diğer renkleri azaltmaya-çoğaltmaya yarar.

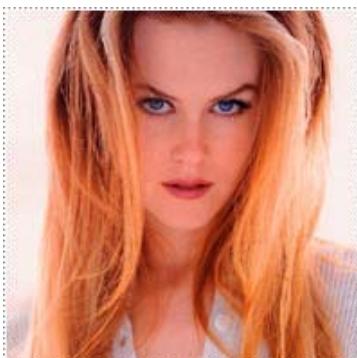
Resminizi bu işlem bitinceye kadar CMYK moduna çevirmelisiniz.

Buradaki oranlar resminizin özelliklerine göre değişir.

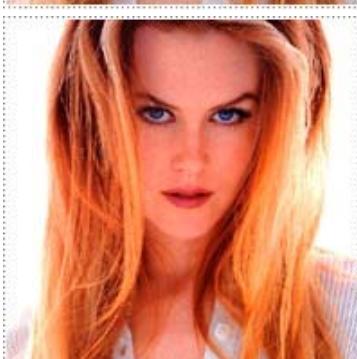


Evet, işte bu kadar ...

Tarama Sorununu düzeltme



Orjinal fotoğrafımız bu. Aslında üzerinde oynamasak da hamfendi gayet hoş ama n'apalım :)



Öncelikle level ayarlarını yapacağız. **Image / adjust / levels** ile penceremizi açtıktan sonra sırasıyla:

RGB: 0 - 0.90 - 230

Red: 0 - 0.95 - 255

Green: 0 - 0.85 - 240

Blue: 0 - 0.85 - 240

deyince soldaki gibi bir görüntü yakalıyoruz.

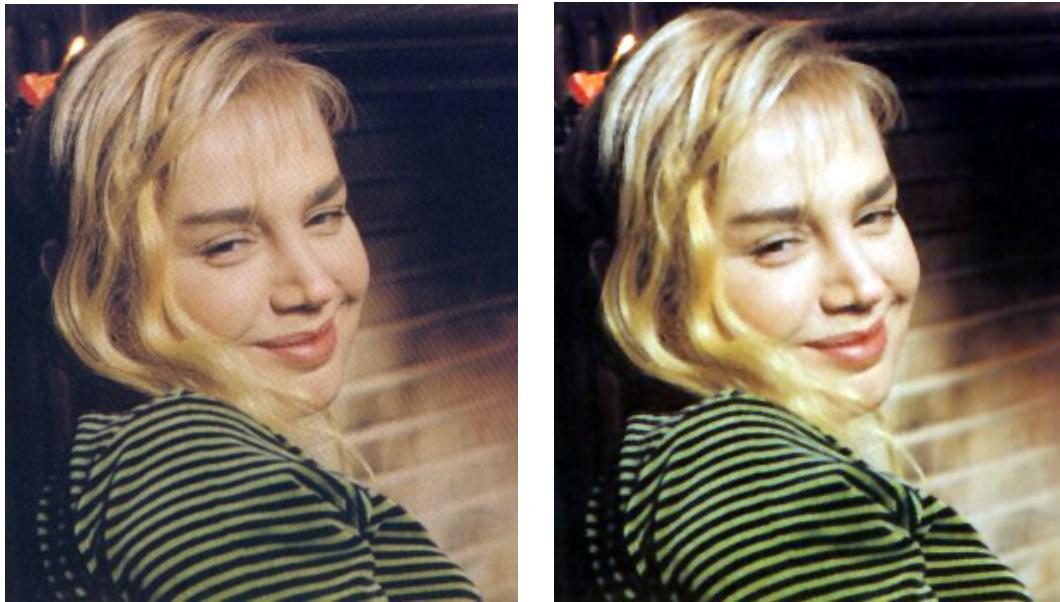


Olayı biraz daha güzelleştirmek için resmin olduğu layeri duplike edelim. **filter / blur / gaussian blur**'a gelip **2.5** luk bir radius verelim. Son olarak da kopyaladığımız layeri **screen** moduna getirelim ve **opacity'sini** **75** yapalım.

Nasıl.. Rüya gibi değilmi..

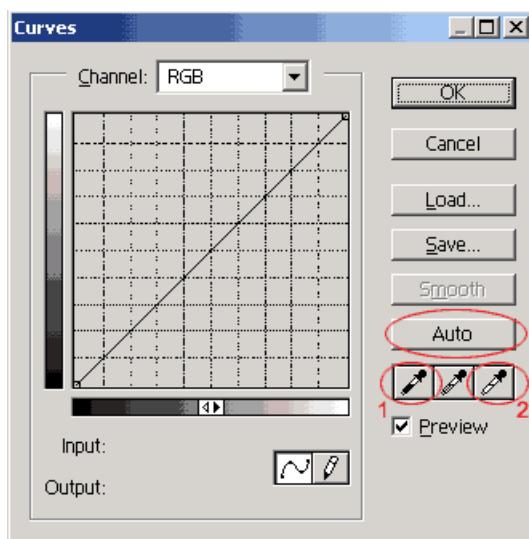
Basılı işlerden yapılan taramayı düzeltme





Bazı resimleri 2 hamlede düzeltmek mümkün. Yukarıda gördüğünüz örnekler için:

- 1.) Filter / Noise / Despackle滤镜被应用了。
- 2.) Image / Adjust / Curve 窗口中的 Auto 选项被选中。



Hepsi bu kadar...

Tabii resimlerde yapılabilecek daha düzeltmeler var. Ama onlar daha farklı işlemler gerektiriyor. Buradaki amacımız, en kısa yoldan olabildiği kadar düzeltmek olduğu için, burada bırakıyorum.

Tarama aşamasında yapacağınız bir ayar daha sonra düzeltme yapmanıza gerek bırakmayı bilir. Descreen ayarını 200 - 250'ye getirmeyi deneyin. Resmin özelliğine göre bu ayar değişebilir. Tararken bir iki deneme yapıp sonuçlarına bakmak, sizi daha sonraki uğraşlardan kurtaracaktır.

Bir püf noktası daha :

Ekonomik fiyatla aldığınız bir masaüstü scanner kullanıyorsanız çok başarılı sonuçlar almayabileceğinizi biliyorsunuz. Buna rağmen renkler konusunda daha iyi sonuç almanızı sağlayacak bir yöntem var.

Tarayacağınız resimde siyah ve beyaz renkler olmayabilir. Oysa tararken scanner'ınız bu renkleri rehber olarak alır. Diğer renkler buna göre doğru olarak oluşturulur. Bu durumda sizin yapacağınız resimle olmayan siyah ve beyazı oluşturmaktır. Bunun için minik siyah ve beyaz bir parça kağıdı resmin içine yerleştirip öyle tarayabilirisiniz... Yalnız o kısmın daha sonra kesip atacağınız için uygun

bir yere koyun.

Taramanız bitince, curves penceresini açın. Üsteki resimde 1 No da gördüğünüz siyah damlalıkla, resmin üzerindeki siyah kağıda, 2 No da gördüğünüz beyaz damlalıkla beyaz kağıda tıklayın. Resmin diğer renklerin de daha doğru olarak oluştuğunu farkedeceksiniz.

Crop'la sonradan eklediğiniz bu parçaları kesip atın, ya da resminiz uygunsa ve siz kağıdı o uygun yerlere koymayı başarmışsanız, doku taşıyarak oralarını doldurun.

Çekim ortamlarını ve ürünü düzeltme

Makinalarla ilgili ürün katoğu hazırlarken en sık yaşanan sorunlardan biridir. Makinalar çok büyütür, çalıştığı için kırıldır, duvarlar da öyle :) Makinanın bir takım yan kapaklarını takmayı unuturlar, motor kısmı görünür, oysa müşteri görünmemesini ister.

Atölye küçüktür ve diaları çeken arkadaş çaresiz katalogta yer almaması gereken şeyleri başka tarafa taşıtmamıştır... Bu tür iviz zivirların gölgesi makinaların üzerine düşmüştür...

Tabii bu atölye küçüklüğü ve arkadaşın çekim hataları yüzünden, 90 derece açılı yer de kalmamış olur bazen...

Dialar taranıp gelir, çalışmak için açarsanız. Aman Allahım ! :)



Oturur, paşa paşa gereksizlerin tümünü siler, duvarları ve bazı makina parçalarını yeniden boyar, açıları düzeltir, açık kapakları kapatırsınız :)



Renk ve çekim hatalarını düzeltme

Çekimlerde ve taramalarda oluşan hataları düzeltmek önemlidir. Özellikle müşterileri, olması gereken ürün renklerini, ürünlerden birer parça getirip önünüze koyduysa...

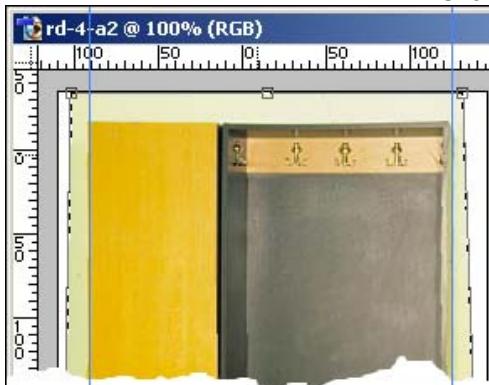
İlk yapmanız gereken, çekimden kaynaklanan ürün çarpılmalarını düzeltmektir. Açılar 90 derece olmalı tabii ki...



Dolabın iki kenarına Guide'ları çekersiniz. Resmin hepsini seçip, Ctrl + T dediğiniz zaman çıkan köşelerden birini (üründeki çarpıklığın durumuna göre sizin karar vermeniz gereklidir) tutarsınız.

- Tutup hemen çektiğinizde olmaz. O zaman resim enine, boyuna kafasına göre küçülüp büyür, oranları bozulur.
- Shift tuşunu basılı tutarsınız, orantılı küçültüp büyütmiş olursunuz.
- Ctrl tuşu basılıken tutarsınız, tek köşeyi tutma şansı yakalarsınız. Bizim istediğimiz de buydu zaten... Bir köşeden tutup daraltmak ya da genişletmek...
- Bu işlemi yaparken, aşağı ya da yukarı kaymasını istemiyorsak, Ctrl basılı iken aynı zamanda Shift tuşunu da basılı tutmanız gereklidir.

Ürünün kenarı, Guide'e parel olunca işlem tamam demektir.

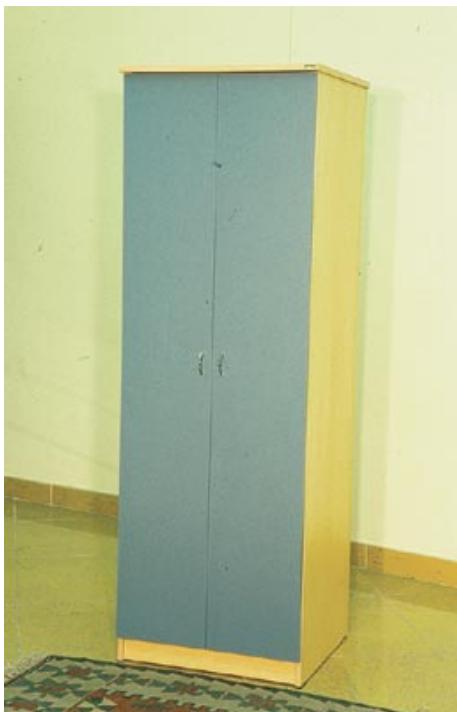


Renk düzeltmesi için, ürünü monitördeki ürün resminin yanına koyup, bakarsınız. Hangi rengi azaltıp hangisini çoğaltmak gereklidir ki iki birbirine benzesin...??

Kolay gelsin :)



Aşağıda düzeltilmeye çalışılmış 2 örnek daha göreceksiniz...



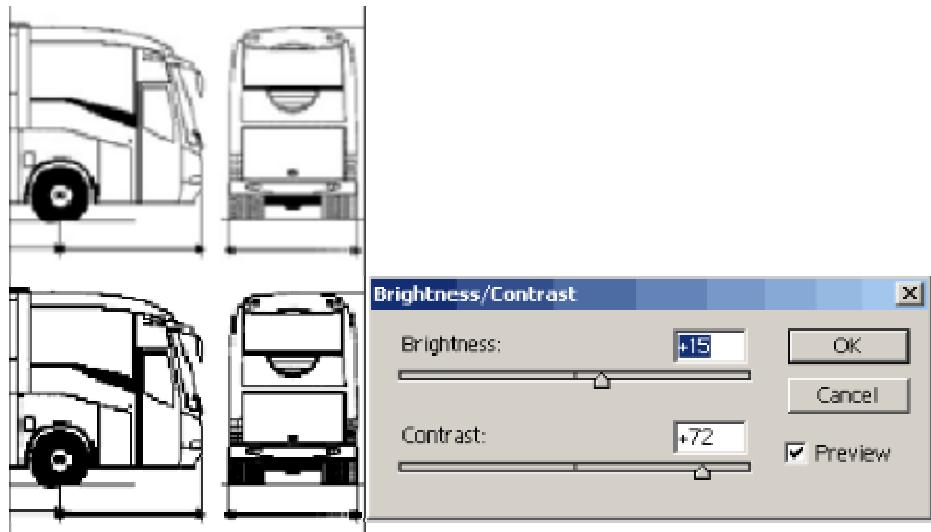
İyi taranmamış çizgisel işleri düzeltme

Taradığınız işlerin daha net siyah beyaz olması için yapmanız gereken bazı şeyler var. Öncelikle, taradığınız orjinal siyah beyazsa siz de öyle tarayın. Daha iyi sonuç alırsınız. Ama çizgiler renkli ise ve siz sonradan siyah beyaza çevireceksiniz renkli taramanız daha iyi olur.

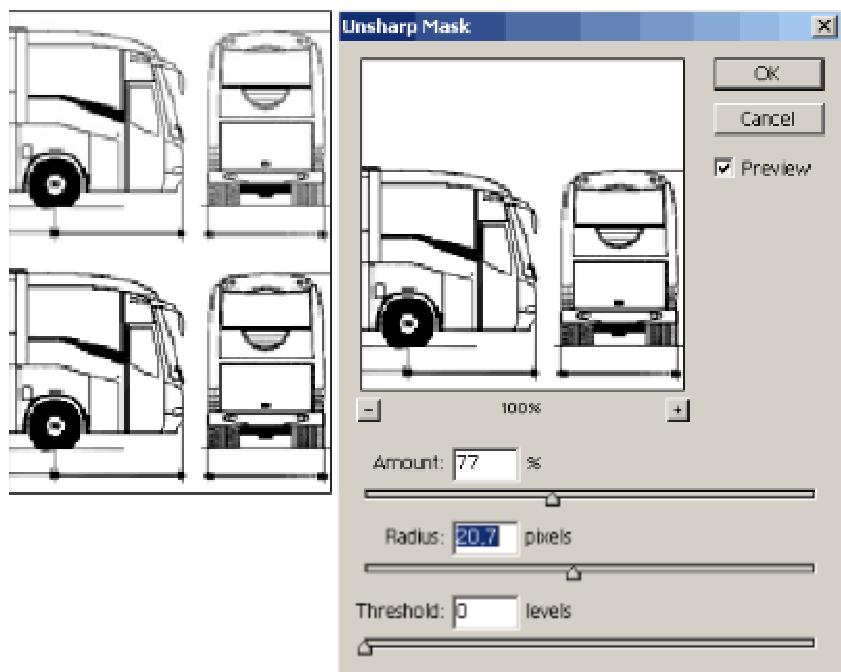
Resmi Grayscale'a çevirin. Bu aşama görüntü sizi tatmin etmeyecek durumdaysa, çizgileri netleştirmenin bazı yolları var.

Aşağıdakilere benzer ayarları, resmin durumuna göre kullanın. Preview seçeneği işaretliyse, resmin alacağı durumu OK. tuşuna basmadan görebilirsiniz.

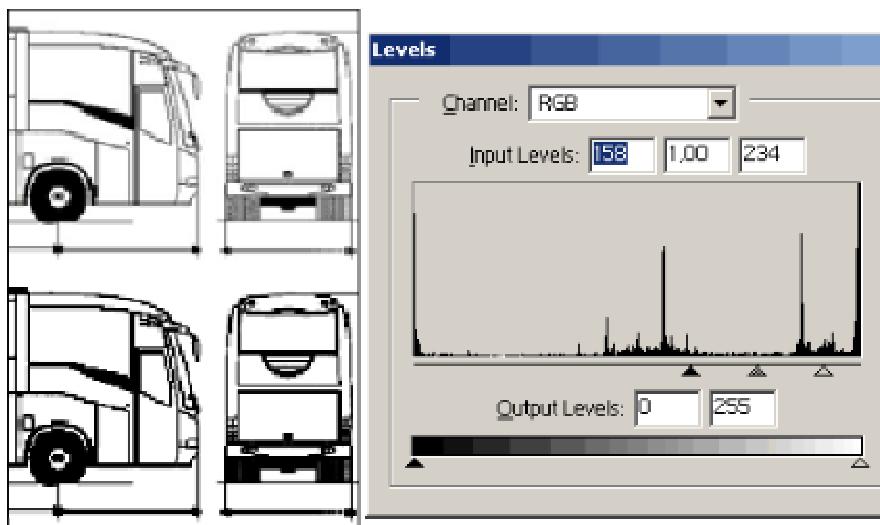
Brightness/Contrast



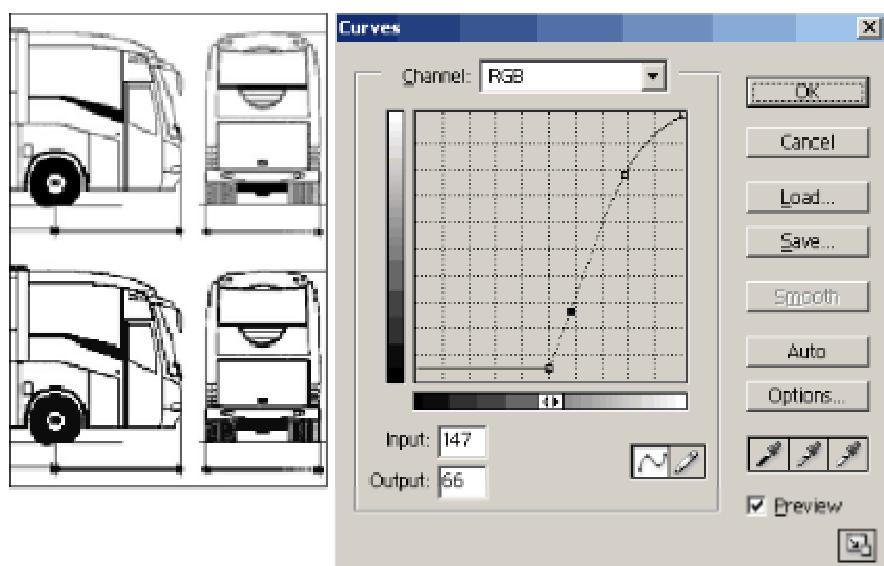
Unsharp Mask



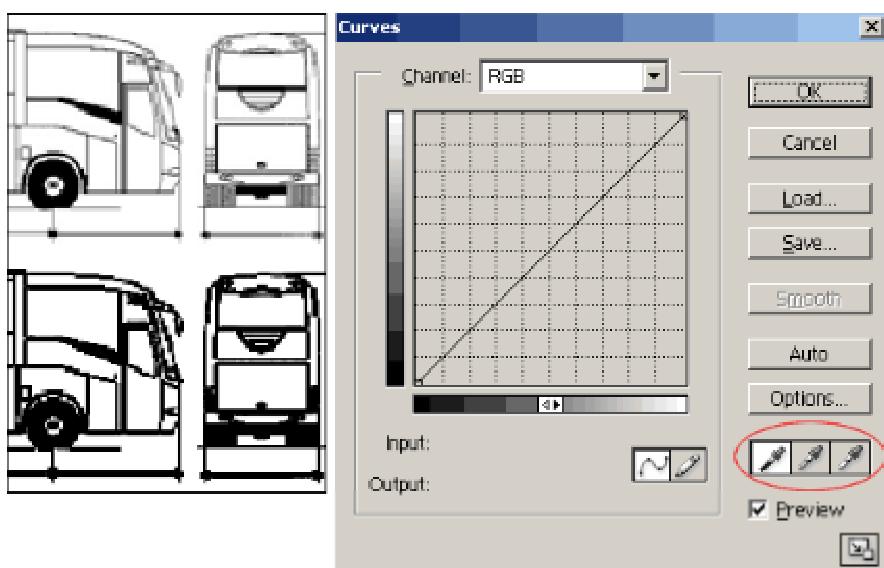
Levels



Curves 1



Curves 2



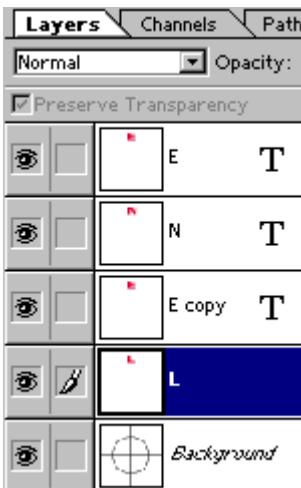
Bu son örnekte yapmanız gereken şey, damlalıkları kullanmak. Siyah damlalıklıkla siyah olmasını istediğiniz bir gri alan (gri zeviyesi %50'den fazla) üzerine tıklayın, beyaz olmasını istediğiniz gri alanların (gri zeviyesi %50'den az) üzerine ise beyaz damlalıkla tıklamanız gereklidir. Her resimde iyi sonuç vermese de, bazı resimlerde işi çok kolaylaştırın bir yöntemdir...

Yazıyı döndürmek

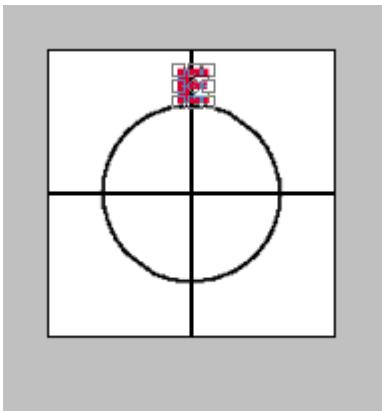


Bir daire çevresinde dönen yazılar gerekiyorsa, genellikle, vektörel programlarda hazırlanıp, Photoshop'a yapıştırılır. Oysa yazıyı döndürmek çok da zor bir iş değil. Önemli olan bir daire ve dairenin ortasını bulmaya yarayan klavuz çizgiler...

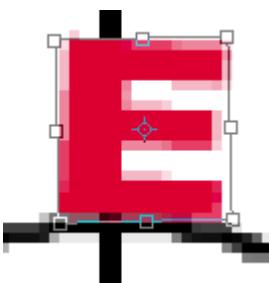
Cetveli kullanarak klavuz çizgilerinizi hazırlayabilirsiniz.



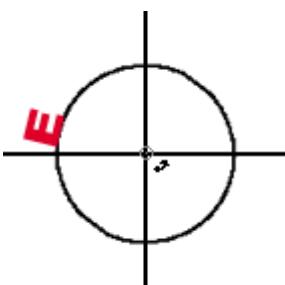
Yazı aracını seçip, yazacağınız kelimenin harflerini ayrı ayrı yazın. Bunu yaparken, İlk harfi çemberin çizgisine hizalamak, sonra aynı yazı layer'ını çoğaltıp, diğer harfleri çoğaltılan Layer'lara yazmak işinizi büyük ölçüde kolaylaştıracaktır.



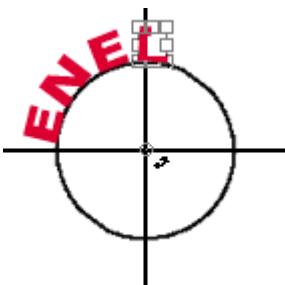
Kelimenin ilk harfinin bulunduğu Layer dışındaki diğer Layer'ları gözlerine tıklayıp kapatın.
Ctrl T (Mac. Elma+T) ile ilk harfi seçin.



Seçili harfin ortasındaki minik daireyi, mouse ile tutup klavuz olarak kullandığınız dairenin merkezine koyun.



Merkezden harfi döndürün ve harfin içine çift tıklayıp, orada sabitlenmesini sağlayın.

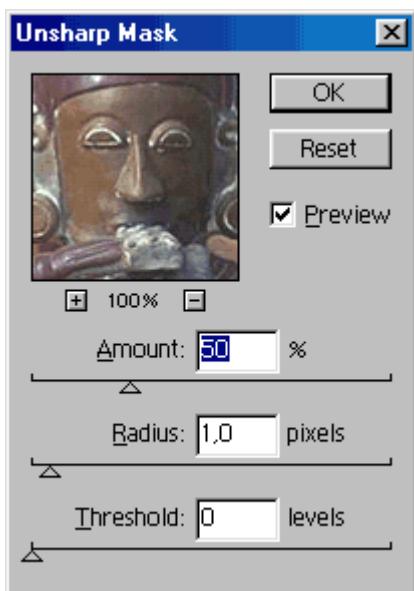


Diğer harflerin olduğu Layer'lara geçip, aynı işlemi her harf için tekrarlayın. Harf arasındaki boşlukların eşit olması, göz kararınızı kalmış tabii...



Aslında bunu FreeHand'te hazırlayıp, convert ettikten sonra (fontları çizgisel hale dönüştürdükten sonra) PhotoShop'a aktarmak en iyisi...

Daha keskin, daha canlı



Unsharp Mask, net olmayan görüntüleri netleştirmenizi sağlarken, ayarları yapmanıza izin veren bir filtre...

Aşağıdaki örnekleri inceleyerek, farklı ayarların yarattığı sonuçları görebilirsiniz.



Amount: 25
Radius: 1
Threshold: 0



Amount: 50
Radius: 1
Threshold: 0



Amount: 100
Radius: 1
Threshold: 0



Amount: 300
Radius: 1
Threshold: 0



Amount: 50
Radius: 3
Threshold: 0



Amount: 50
Radius: 10
Threshold: 0



Amount: 50
Radius: 250
Threshold: 0



Amount: 300
Radius: 5
Threshold: 100



Amount: 300
Radius: 50
Threshold: 100

Kenar düzeltme



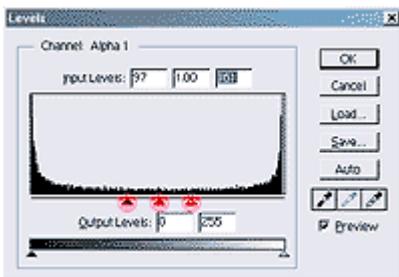
Diyelim ki elinizde bir resim war kenarları tırtıklı. Elle temizlemek çok zor, kafa karıştı, beyin sulandı, sinirler gerildi.. Sakın..
d0berman burda :)



Öncelikle **CTRL + layer** tıklayarak layerimizi seçiyoruz. Sağdaki layer tabının yanındaki **channels** tabına tıklayarak oraya geçiyoruz ve en alttaki 4 ikondan sağdan ikincisine tıklayarak yani bir kanal açıyoruz. İçini de aynen soldaki şekil gibi beyaza boyuyoruz. **CTRL + d** basarak **deselect** ediyoruz.



Şimdi **filter / blur / gaussian blur** diyoruz. Buradaki ayar size kalmış. Yapmanız gereken objenin kenarlarındaki tırtıklar "tamamen" gidinceye kadar blur vermek. Soldaki soldaki deyip duruyorum, farkındayım, ama yine soldaki gibi. :p



CTRL + L kısayolu ile Levels penceresini açıyoruz. Bu sefer yapmanız gereken alttaki üç tane oku ortaya yaklaştırmak. Çok yakınlaştırırsanız yaptığımız işlem bir işe yaramaz, tırtıklar kalır, çok uzak tutarsanız çok fazla yumuşama olur objenizin şekli şemali kayar. Ayar size kalmış. Bu resimdeki ayar resimdeki gibi idi.



OK'e bastığımız zaman elde edeceğimiz şekil bunun gibi birsey. Farketmiş olacağınız gibi objenin sivri uç kısımları tarihe karışmış durumda. M'alesef bu işlemin de negatif yönü bu.. Çıkıntıları katlanamıyor :p



CTRL + işlem yaptığınız kanala tıklayarak kanalımızı seçelim. Sonra layer tabına, akabinde objenizin bulunduğu layera basarak asıl çalışma ekranımıza doluyoruz. Şimdi ekranda görmeniz gereken mevcut olan objenizden çok daha ufak bir seçim alanı. **CTRL + I** ile seçimimizi ters çevirelim ve **DEL**'e basalım. Böylece tırtıkları almış olduk! (sivri uçlar da gitti ama boşverin, kalan sahalar bizimdir :p)

Bir objenin yansımاسını oluşturma



Yansıtmak istediğimiz imajı seçip pencereye yerleştiriyoruz.



Resmin bulunduğu layer'in üzerine sağ tıklayarak **duplicate** ettiğten sonra **edit / transform / flip vertical** dedikten sonra opacity'e **40** veriyoruz, ve duplicate ettiğimiz layer'i orjinal resimle uç uca gelecek şekilde yerleştiriyoruz.



Edit / transform / perspective diyerek perspektif efekti ekranını açarak imajı sağ veya sol alt köşesinden tutarak alt kısmını genişletiyoruz. Bu, yansımayı daha gerçekçi gösterecektir.

Daha sonra irice featherlı bir brush alıp (bu çalışmadakinin boyu 150 idi) duplike ettiğimiz layerin yarısını erase toolu ile siliyoruz. Buyrun siz yansımaya :)

Yine duplike ettiğimiz layera **filter / distort / ripple** ile efekt verirsek, bir nevi göl efekti elde etmiş oluyoruz. Backgrounda güzel ve sulu bir manzara koyarsanız tam oturacaktır :)

Kutu Yapıyoruz

Bir kutu yaparken dikkat edeceğimiz üç önemli kural var...



1.KUTU

Yaptığımız objeleri transparan hale getirip içini görürsek daha doğru çizimler yapabiliriz. (-ki bunu zamanla hayalden göreceksiniz-)

Kutunun transparan halini çizdim. Bunu yapmamın sebebi objenin tabanının yere doğru oturup oturmadığını görmek ve kesişen kenarların doğru noktalarda kesişip kesişmediğini göstermek içindi.



2.KUTU Kutunun kapağının doğru oturduğunu gördükten sonra, free transformla döndürerek kapağını açıyoruz ve tabii açarken aynı gerçekte de yaptığımız gibi havaya da kaldırıyoruz. Şimdi gördük ki perspektifimiz doğru olmuş...



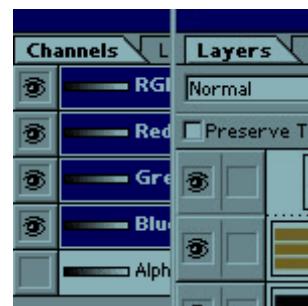
3.KUTU Transparanlığı yok edip bakalım, kutumuzun ışık ve gölgeleri ne olmuş? Işığımız sol üstten geldiği için en parlak noktamız kutunun kapağının üst kısmını, Sonra kutunun sol yan yüzeyi ikinci derecede ışık alıyor...

Bu sistemle kutunun içine istediğiniz objeyi en doğru şekilde yerlestirebilirsiniz. Tabii onun ışık gölge konumunu düşünerek ve transparanda bakabileceğiniz için de, objenin büyülüüğünü ve tabana oturmadığını da en doğru şekliyle görmüş ve uygulamış olacaksınız..

Kanal ve Layer'lar

Photoshop'a en sık kullanılan yerler Kanal ve Layer'lardır...

Bu yüzden bunlara ayrı bir bölüm açtım. Bir çok şeyi burada halledeceğinizi göreceksiniz...



Yarısı transparan resim



Bir arkadaşımın hiç soğan yemediğini öğrendiğimden bu yana soğanlara takmış durumdayım.

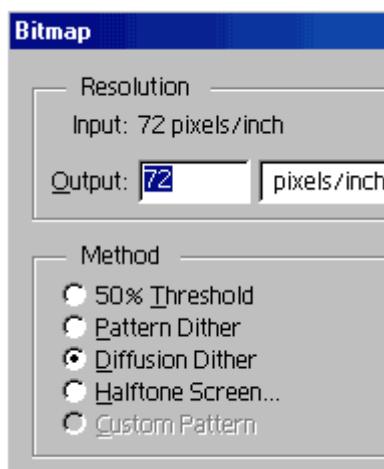
Buradaki dersleri okuyor ve örnekleri uyguluyor. Bakalım bu derste ne yapacak:)

Zemin renginde kaybolan bir resim yapacağız.



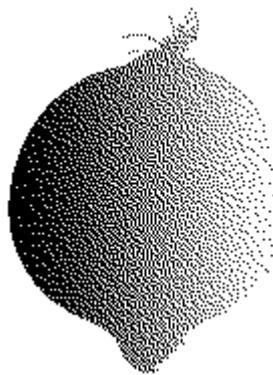
Önce resminizi image/Dublicete ile çoğaltın. Bu çalışmaları resmin yedeği üzerinde yapacağınız.

Yeni bir layer ekleyin ve soğanın bulunduğu layer'a, shift tuşu basılıken tıklayıp seçili hale getirin. Degrade aleti ile siyahan beyaza bir degrade oluşturun.



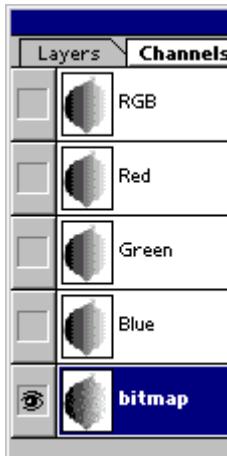
Resmin modunu önce grayscale, (image/Mode/Grayscale) sonra Bitmap yapın. (RGB resim doğrudan Bitmap moduna geçmez)

Bitmap moduna geçerken size açılan soru penceresinden, yanda gördüğünüz seçenekleri işaretleyin.



Böyle bir görüntü oluşturduğunuz.

Resmin tümünü seçip kopyalayın.



İlk resmimize geri dönüp, kanallara (Channels) yeni bir alfa kanalı ekleyin ve kopyaladığınız görüntüyü buraya yapıştırın.

Soğanı tekrar seçili hale getirip, bitmap kanalının dışını siyah renk ile doldurun.

Resminizi Indexed Color moduna çevirin. Kanallarda bir renkli görüntü ve bitmap olarak oluşturduğunuz kanal kaldi.



Export/gif 89a ile resmi kaydederken, transparan olmasını istediğiniz yerler için alfa kanalını seçili hale getirin.
Resim, hangi renk zemin üzere koyarsanız o zeminde eriyor gibi görünecektir.

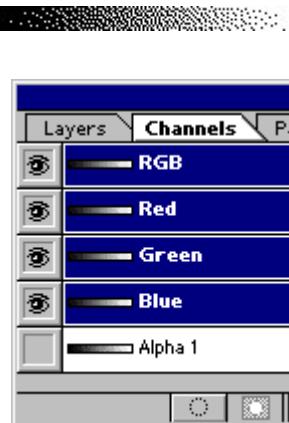


Resmin üzerine transparan plaka

Transparan görüntüyü zeminde kullanabilirsiniz. Bunun için kullanacağınız alanın genişliğinde, 10 piksel yüksekliğinde bir sayfa açın.

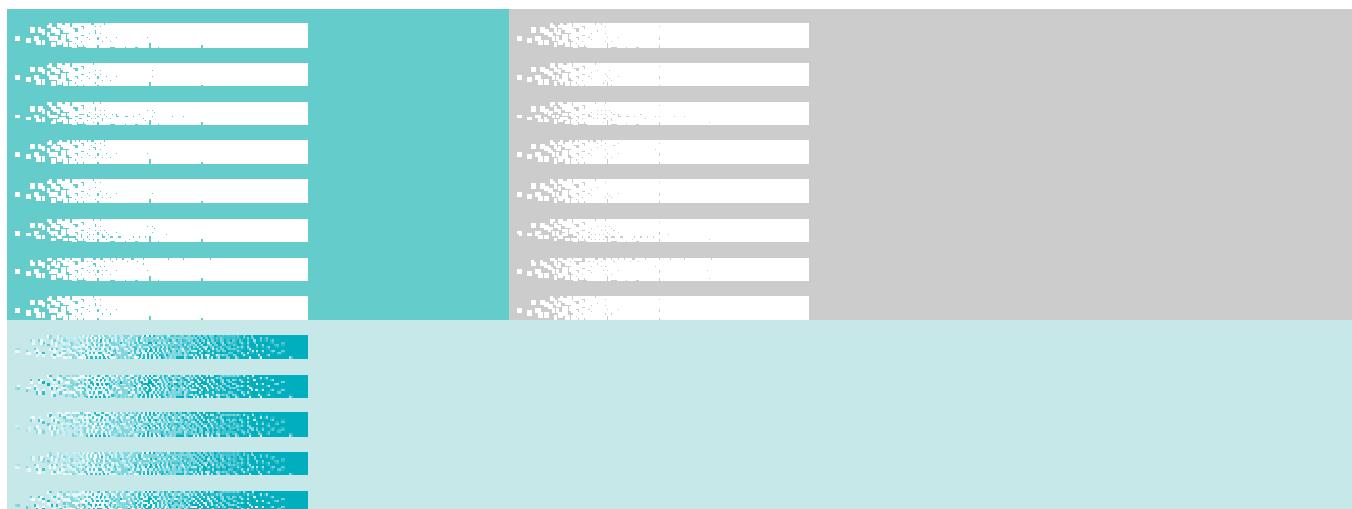
Degradate aletiyle siyahdan beyaza doldurun. Transparanlık siyahın olduğu tarafta oluşacağı için, degradeyi oluştururken

yönüneki istediğiniz tarafta olmasına dikkat edin.



Soğanernoteğinde yaptıklarınızın tümünü buraya uyarlayın.

Bu resimleri background olarak kullanabilirsiniz.



Aşağıda, farklı renklerde hazırlanmış başka bir uygulama görmektesiniz.

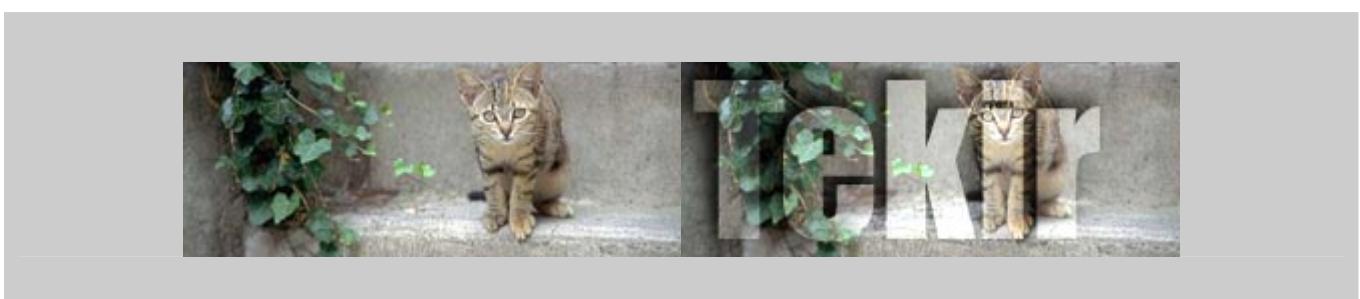
Soğanlar, bir table'la background olarak konulmuş, hazırlanan transparan gifler başka bir table içine yine background olarak yerleştirildiği için (2x2 piksel bir parça bile işinizi görebilir) font kullanımı olanağı doğmuştur.

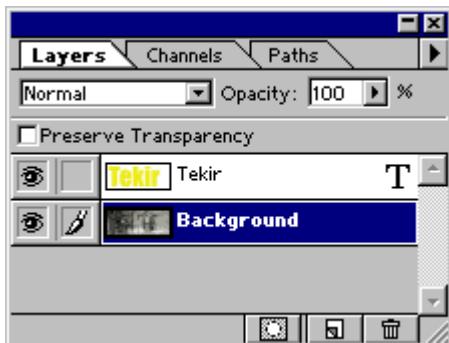
Buradaki transparan gifte bir piksel dolu bir piksel boştur.

Bu uygulama ile hem sık, hem de büyük olmadığı için kolay yüklenebilen sayfalar yapabilirsiniz.



Gölgeli Yazı



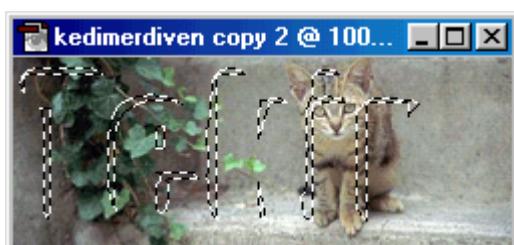
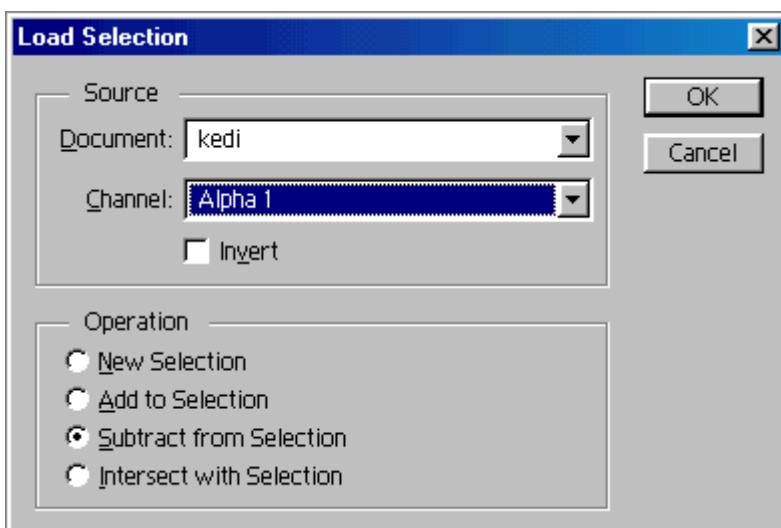


Yazınızı yazın. Resim üzerinde bulunmasını istediğiniz yere getirin.
Seçili hale getirin ve alfa kanalı olarak kaydedin.
Seçililiğini gidermeyin

Resminize dönün. Yazı layer'ını görünmez kılmak. Çünkü artık orada işimiz bitti.

Seçili alanı 2-3 piksel yukarı ve sola kaydırın. 5 piksellik feather verin.

Load selection'dan ilk kaydettiğiniz alfa kanalını (yazıyı) yükleyeceksiniz. Ama iki alanın kesiştiği bölüme gereksinim duyduğumuz için, Subtract from Selection'u işaretleyin.



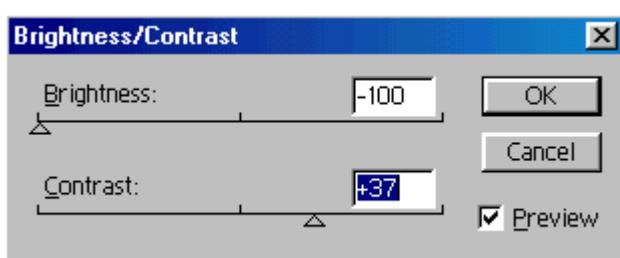
Kesişme sonucu elde etmek istediğimiz alanı yanda görüyorsunuz. Ctrl + H ile seçililik çizgilerini gizleyin.



Koyulaştırmayı yapabileceğiniz herhangi bir araçtan yararlanabilirsiniz.

Hue/Saturation, Brightness/Contrast, Curves, Level kullanabilirsiniz.

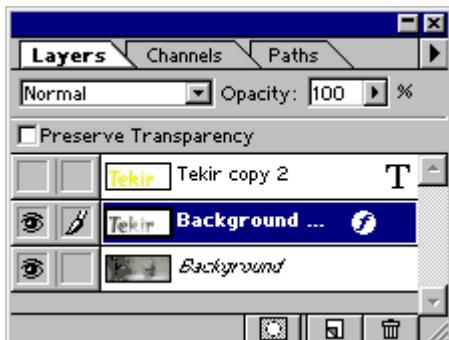
Ben aşağıda gördüğüz ayarlarla Brightness/Contrast'tan yararlandım.





Alfa 1 kanalını tekrar yükleyip, (resmin genel renk dağılımına göre) yazının rengini çok az açmanız ya da koyulaştırmanız daha belirgin olmasını sağlar.

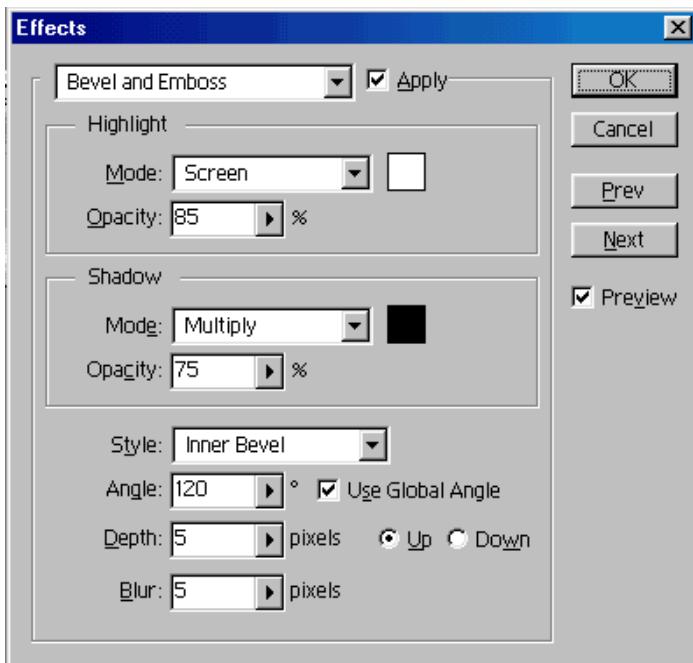
Kolay kabartma yazı



Yazınızı yazın.

Resminizi çoğaltın.

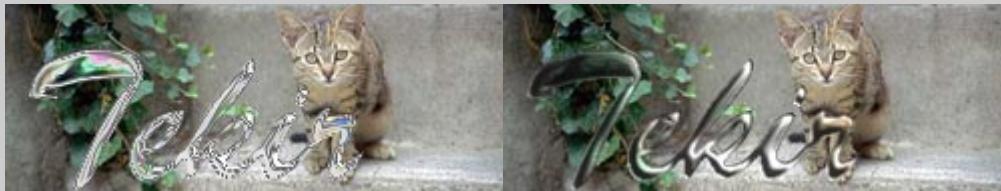
Çoğattığınız layerda iken, yazıyı seçili hale getirip, dışını silin. (yandaki örneğe bakın)



Layer / Effects/Bevel and Emboss yazıya kabartma efekti verecektir. İki resim tam aynı hızada olmak zorunda olduğu için, ayrı Layer'da olsa bile yazının yerini değiştirmemenz gerekir. Değiştirmek istiyorsanız silin. Yukarıdaki işlemleri yazıyı olması gerektiği yere taşıyıp tekrarlayın.



Cam, Metal görüntülü yazılar



Yazınızı yazın.



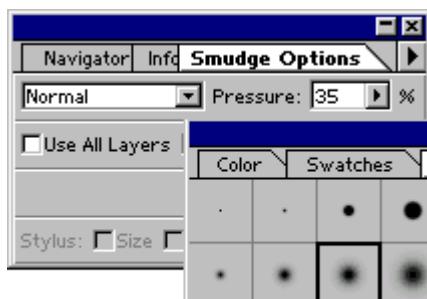
Bir alfa kanalı olarak kaydedin.
Kanalı seçili hale getirin.



Seçilik sürerken Path'e gelin ve Make word Path
seçeneğini işaretleyin (1)
Path'i seçili olarak bırakın.



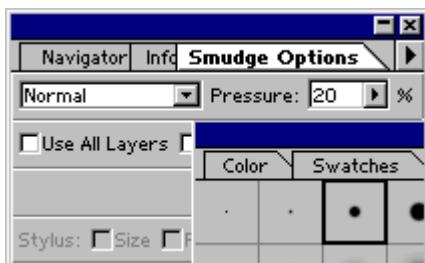
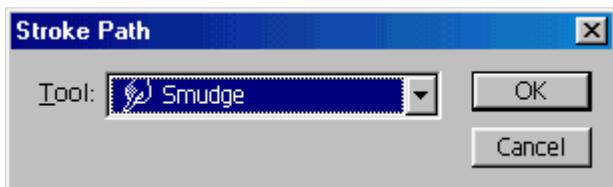
Hem alfa kanalındaki yazı, hem yazının path'i
aynı anda seçiliyken uygulayacağımız şeyler var.
Fırça büyüklükleri ve Pressure değeri, resminizin
rezolasyonuna ve yazınızın büyülüğüne ve harf
genişliğine göre farklılıklar gösterebilir. Bunları
deneme yanılma ile bulabilirsiniz.



Alet kutusundan Smudge seçili olsun.
Pressure değerini 30-35 olarak belirleyin.

Eriyen bir fırça seçin (örnek resimde 13 piksel)

Path bölümüne gelin Stroke path'ten smudge
iseçetleyin. Okeyleyin.



Erimeyen daha küçük bir fırça seçin.
Smudge Pressure değerini düşürün.
Path bölümüne tekrar gelin Stroke path'ten
Smudge işaretleyin. Okeyleyin.



Yandaki görüntüyü elde ettik.
Yaklaşık böyle olmadıysa fırça büyüklükleri ve
Pressure değerini değiştirip tekrar deneyin

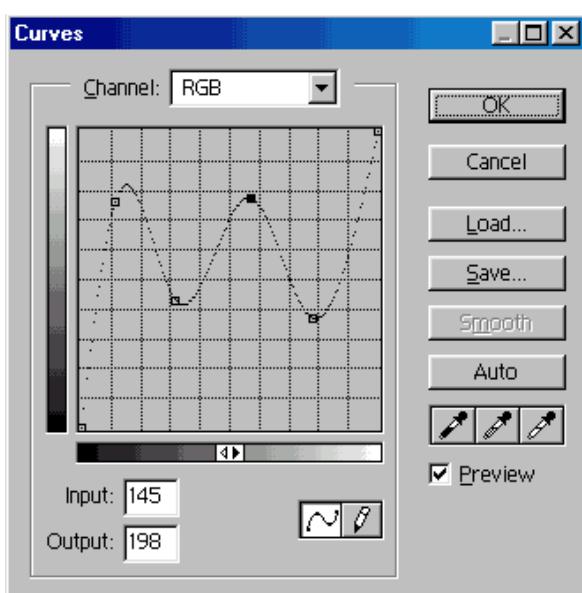
Alfa kanalını çoğaltın. Yazı kaybolmayacak kadar
blur efekti uygulayın. Dışını silin.

Filter / Render / Lighting Effects i açın.
Light Type : Spotlight
Texture Channel : Buraz önce Blur'la
oluşturduğunuz alfa kanalı olarak belirleyin ve
okeyleyin. (Diğer ayarlarla oynayıp farklı etkiler
elde edebilirsiniz)

Sonuç aşağıda... metalik bir görüntü...



Yazı seçiliyken çalışmaya devam edelim. Curves tablosunu açın ve ayarları yandakine benzer hale
getirin. Farklı ayarların resim üzerindeki etkisini de inceleyin. (Preview kutusunu çek etmeyi
unutmazsanız izleyebilirsiniz)





Üstteki resimde yazı cam etkisini verdi. Metalik ve renkli bir etki için, Layer bölümüğe geçin, yazı layerinda iken Saturation'ı seçin ve opacity'i düşürün.

Bunun oluşturduğu etki de en alttaki resimde...

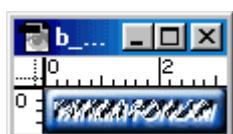


Gömülü yazılar



Buton olarak bir dikdörtgen çizin. İçini istediğiniz renk doldurun.
Layer Effects / Bevel and Emboss kabartma biçimini verin.

Yazınızı yazın ve ortalayın.



Buton Layerında olun. Yazıyı seçili hali getirin.
Yazıyı üste 2 sola 1 piksel kaydırın, feather olarak 1 piksel verin. Renki herhangi bir biçimde koyulaştırın
(Hue/Saturation, Brightness/Contrast, Curves, Level kullanabilirsiniz)

Tekrar yazıyı seçili hale getirin ve bu kez sağa 1 aşağı 2 piksel kaydırın tekrar feather uygulayın ve rengini açın.

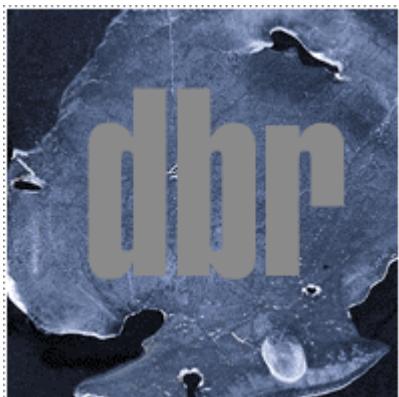


Yazıyı kaldırdığımız zaman buton, bu biçimde görünüyor.

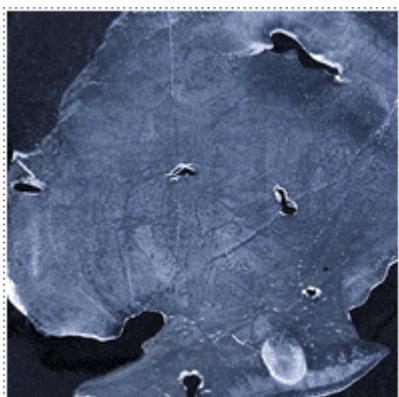


Bitmiş de böyle :)

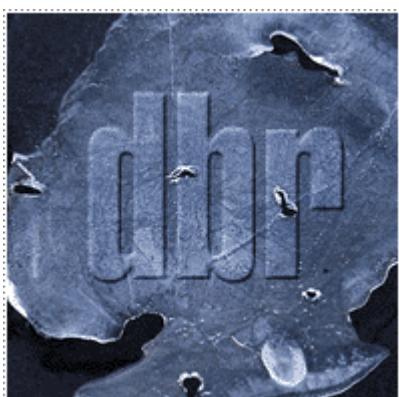
Çukur ya da yüksek yazı



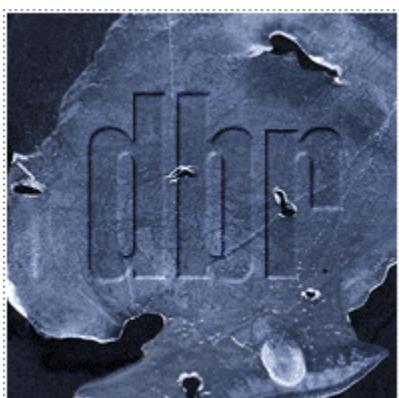
Olay çok basit aslında :) İlk önce orta ton bir gri ile yazımızı yazıyoruz.



Blending modunu **overlay** yapıyoruz. (Hemen layer tabının üstünde) aaa.. gitti!!



Esas oğlan ölmeli ama. **layer / effects / bevel and emboss** diyoruz, **inner bevel** diyoruz, ayarları kafamıza göre yapıyoruz (**depth 4, blur 1** soldaki imajda), **image / adjust / brightness contrast**'tan brightness ve contrastı **+10**ar yapıyoruz, o da ne? pörtlemiş bizim yazı :)



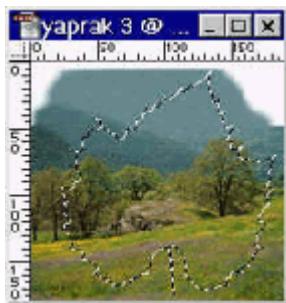
Fakat bir yazı vezir de olabilir, rezil de. Aynen **layer / effects / bevel and emboss** diyoruz, sağ altta up ve down diye iki tane buton var, **down** diyoruz, OK deyip çıkyoruz, bu sefer brightness ile contrast'ı **30** derece kadar kısıyoruz. Böyle gömülüyor yazı. İlginç :)

Yaprak ve orman resmini birleştirme



Birbirini çağrıştıran iki resim kullanarak, bir resmin anlamı arttırılabilirsiniz. Ağaçlar ve bir yaprak...

Amacınıza uygun iki resim bulun. Birinin Layer'ını diğerinin üzerine sürükleyerek, iki resmi aynı photoshop belgesinde bir araya getirin. Yeni bir adla kaydetme işlemini hemen yapmak, daha sonra kullanabileceğiniz bu resimleri bozmamanızı sağlar.



Bulduğunuz resimlerin büyüklükleri birbirine uyup uymadığını anlamanız gereklidir. Kenar çizgisinden yararlanacağınız resmi uygun bir araçla seçip Save Selection'la bir alfa kanalı olarak kaydedin. Kanalın gözünü tıklarsanız resimlerin birbirine uygunluğunu farkedersiniz. Eksik olan bölümü doku taşıma yöntemiyle büyütmeniz gerekebilir. Yandaki resimde ufukta görünen orman görüntüsü cogaltıldı.



Çoğu konuda olduğu gibi burada da sonuca gitmenin değişik yolları var.

Bunlardan bir tanesi; bu işlemleri tamamladıktan sonra, alfa kanalını Ctrl+kanal adı ile seçin. Ctrl+Shift+I ile tersini seçip orman resminin fazlalığını silin. Yine orman Layer'ında iken Ctrl+L (mac. kullanıcıları tüm Ctrl'leri "Elma" diye okuyor değil mi?) Levels tablosunu çağırın. Output Levels'i + bir değere getirin. Preview işaretliyse yaptıklarınızın etkisini resim üzerinde göreceksiniz. Size uygun bir yerde okeyleyin. Bu, ağaçlarınızın silikleşmesine yol açacaktır. Kullanım yeriniz arka plansa uygun bir seçim olabilir. Yaprak Layer'ını silip Flatten Image ile layer birleştirme işlemini sağlayın. Yaprak Layer'ını görünmez kıldıktan sonra bu işlemi yaparsanız yine aynı sonuca ulaşırınız.

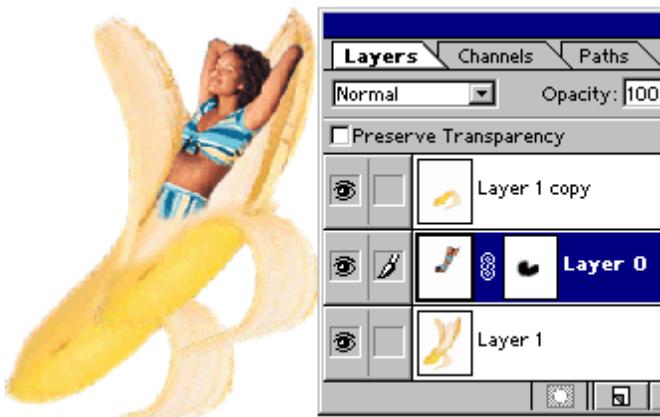
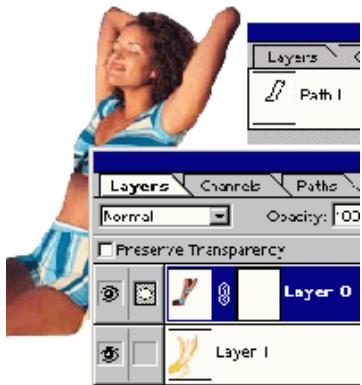


Başka bir yol, Yaprak Layer'ında iken, kanalın opacity'sini düşürmektir. Bu yolla yaprağın damarlarının, orman resmi üzerinde görünmesi mümkün olur. Normal değil de diğer modları kullanmak isteyebilirsiniz. Herbirini değişik opacity değerleriyle denerseniz, amacınıza en uygun bileşimi bulabilirsiniz.



Bir yaprak aynı zamanda bir orman demektir...

Kız ve muz



Once ne yapmak istediginize karar verin.
Sonra onlara uygun fotoğraflar bulun ya da
scanner'da tarayın.

Layerların hepsini tek bir fotoğrafta
topllayın. Büyüklüklerini, açlarını birlerine göre
ayarlayın.

Ve ne olur ne olmaz diye başka bir adla
kaydedin.

Hatunu üst layer'a taşıyın. Backgraund
Layer'ındaysa önce adını değiştirin ki üste
taşıyabilecesiniz. Path aracıyla kenarlarını
dikkatlice dolaşın. Ctrl (Elma) tuşu basılıyken
path'e tıklarsanız seçili hale gelir. Dışını seçip
(Ctrl+Shift+I) silin.

Hatun layer'ındayken "Layer/Add Layer
Mask/Reveal All" seçeneğini işaretleyin.

Layerin yanına bir bölüm daha eklendi.
Burası, görünmesini istemediğimiz bölümleri,
kapatmayla yariyor.

Air Brush'ı alıp uygun bir fırça seçin (5-10
piksel).

Layer Mask'ında iken kapanmasını istediğiniz
bölgeleri doldurmaya başlayın. Üst renk siyah
olmalı, tekrar açığa çıkarmak için üst rengi
beyaz yapmanız gereklidir.

Eriyen silmeler için opacity 5-30 arasında
olabilir.

Baştan uygun fotoğraf bulamamıştık. Hatunun
bacakları yeterince görünmüyordu. O zaman biz
muzu ona uyduracağız.

Muz layer'ını çoğaltıp, sağdaki kabuk dışındaki
kısmini silin ve en üste onu taşıyın.
Ek yerlerini kapatmak için stampayı
kullanacağız. hassas çalışmak için 2-3, diğer
kısımlar için 5-10 piksellik bir fırça işimizi
görür. Opacity 80 ve yukarısı olabilir.



Altaki muzun yana açılmış kabuğu işimize yaramadığı için kementle o bölümü silip atın. En alta gölge vermek isterseniz, muza ait iki Layer'a da tıklayarak (tabii shift'le) seçin ve siyah doldurun.

Gaussian Blur filtresinden 3 değer uygulayın, opacity 20-30 olabilir.

Evet işte bu kadar :)))

Gökyüzündeki pencere

Biraz daha farklı bir yöntemle anlatacağım. Ayrıca yaptığım şeyin sayfanın neresinde duracağı konusunda oldukça kararsız olan ben, daha sonra pencerenin yerini değiştirebileceğim yöntemleri her zaman tercih ettiğim için, anlacağım da buna uygun olacak.

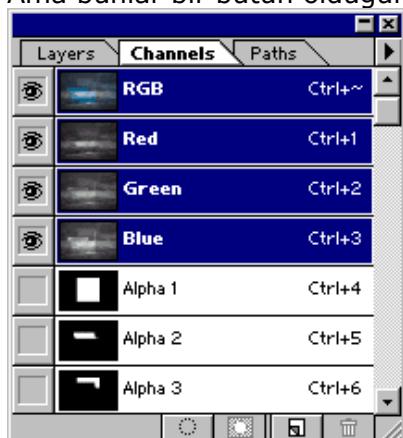
Bulutlu bir gökyüzü resmi bulduktan sonra onu 3 kez çoğaltın.

En üsttekini horizontal ile tersüz edin

İkincisini istediğiniz bir yöntemle (desature, saturation vb) yağmur öncesi bir görüntüye getirin. Üçünsünü olduğu gibi bırakın.

Channel bölümünde isteğinize uygun bir pencere, boşluk, yırtılma efekti vs. oluşturun.

Her parçayı ayrı kaydedin. (istediğiniz örnek bu diye, Sabri Varol'un kullandığı biçimini kullandım) Ama bunlar bir bütün olduğunda aralarında boşluk falan olmamalı...

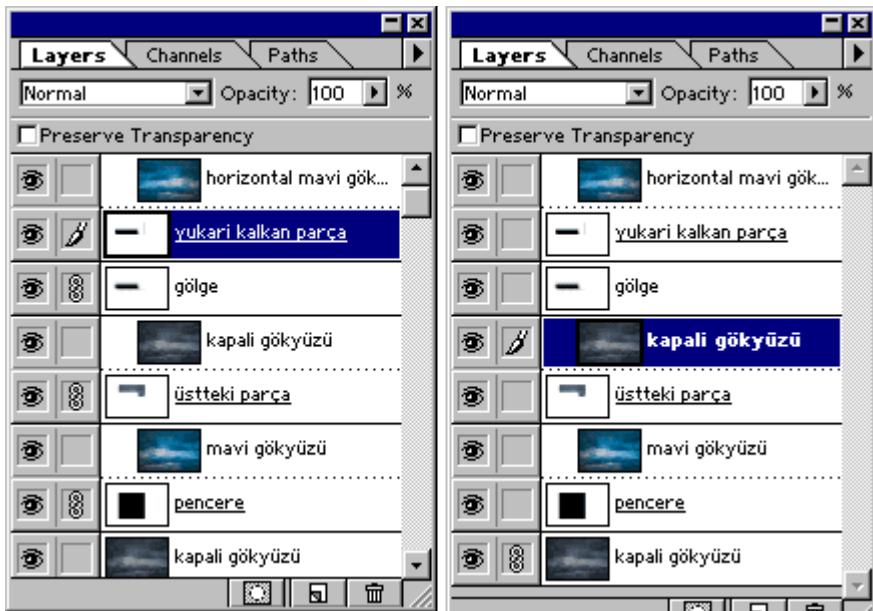


Takip edilmesi kolay olsun diye yazıyorum: Alpha2 dekine "yukarı kalkan parça" dedim Alpha1 "pencere" ve Alpha3 "üstteki parça" adını taşıyor.

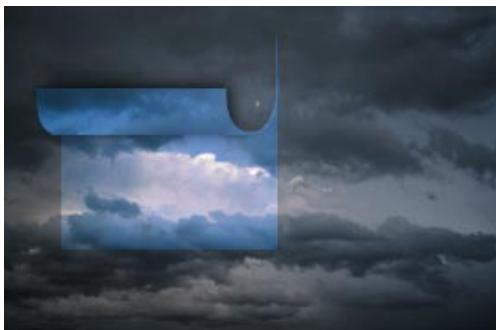
Fazladan yaptığım, yukarı kalkan parçadan bir tane daha çoğaltmak ve onu gölge için kullanmak.

Aşağıda örneği incelerseniz her parçayı nereye koymumu görebilirsiniz. Yaptığım şey, kanaldaki parçayı seçtikten sonra yeni bir layer oluşturmak ve içini siyahla doldurmak. Her iki layer'in arasına gelip alt tuşu basılıyken fare ile tıklarsanız. Resim sadece siyah alanın içinde görünecektir.

Dikkat etmeniz gereken şey aşağıda her iki resimde gördüğünüz layer kilitlemelerini yapmak !



Evet bu kadar... Artık yukarı kalkan parçadan tutup, pencereyi istediğiniz yere sürükleyebilirsiniz.

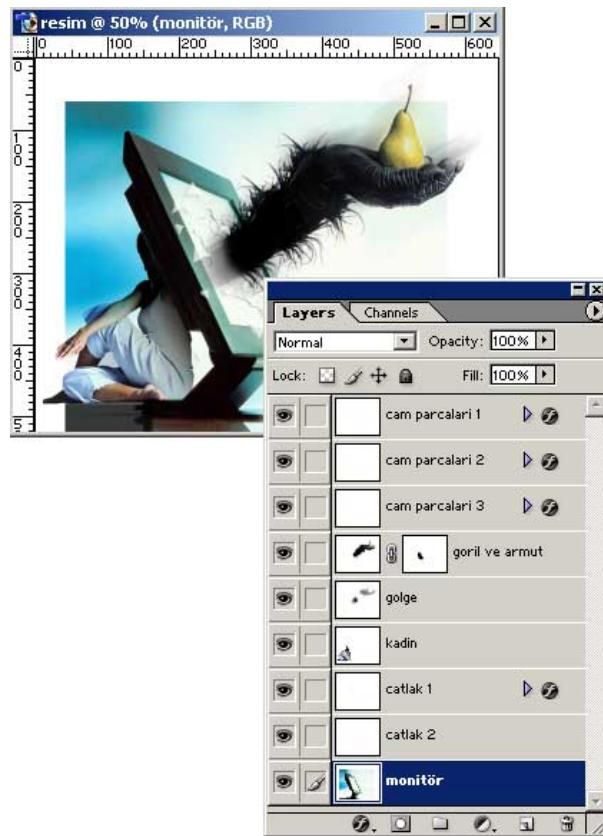


Öylesine Resimler-1



Farklı resimleri birleştirmek için Layerları kullanılır. Yukarıdaki resimleri birleştirerek yapılan yeni çalışmada layerların dizilişini görüyorsunuz.

Birbirinin arkasında kalması gereken resimlerde arkada kalması gereken bölümü sildim. Kırık cam parçaları için, monitör Layer'ından bir tane daha çoğaltıp farklı biçimlerde parçalar aldım ve gölge verdim. Şeffaflık etkisi için opacity'i azalttım. Kadının arkada etkisini artırmak için biraz daha gölgede kalmasını sağladım. Gölgeler için motion blur'u tercih ettim.



Hepsi bu kadar ...



Başka bir deneme...



Animasyon

Adobe ImageReady kullanılarak yapılmış, bir kaç animasyon örneği...

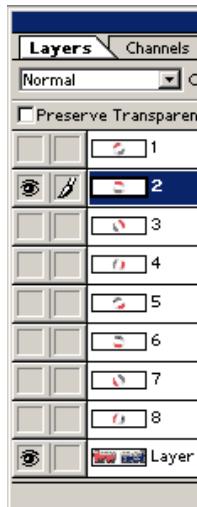
Rastlayıp beğendiğiniz örnekleri ImageReady programında açıp incelerseniz, nasıl yapılmış olduğuna dair ip uçları bulabilirsiniz. Kendi yapacağınız animasyonlara bu teknikleri uyarlayabilirsiniz...



Animasyon / Biraz serinlik



Banner olarak kullanmak üzere animasyon gif hazırlamak için PhotopShop 5.5 la birlikte gelen ImageReady programını kullanacağım.
Logomuzu hazırladık. Ben bunları yazarken hava o kadar sıcak ki (Ağustos 2000) sadece serinlik düşünüyorum.
Vantilatöre benzer bir şey ekleyeceğim :)



Buradaki konu animasyon olduğu için, vantilatör taklısı görüntünün nasıl yapıldığını anlatmıyorum.

Hareket efekti verebilsin diye Blurfiltresi uyguladığımı söyliyeyim.

Dönüş hareketinin kesintisiz olması için 360 dereceyi eşit aralıklarla bölməniz gerek.

4 tanesi dönüş etkisini yaratmada yetersiz olacağın için, 8 tane layer oluşturup, hazırladığınız şekli, 45 derecelik açılarla döndürün.

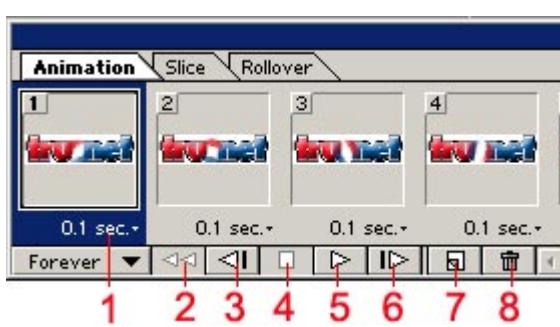


Yanda bu dönüş hareketlerini görüyorsunuz.



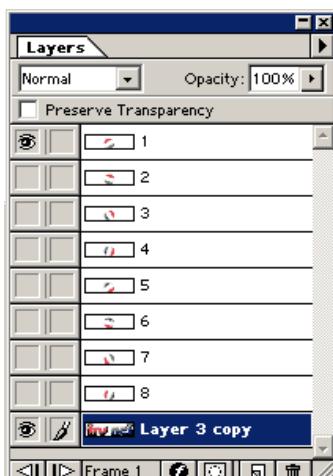
Resmi photoshop formatında kaydedin. (layerları olduğu için zaten başka şansınız yok)

ImageReady programına geçmek için yanda işaretlediğim yere tıklayın.



Programı biraz tanıyalım. Animasyon bölümünde yer alan simgelerin anlamları şöyle:

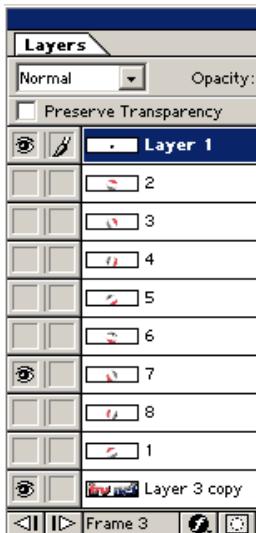
- 1.** Hareketin kaç saniye süreceğine karar vereceğiniz bölüm
- 2.** Animasyon karelerini en başa al
- 3.** Bir önceki kare
- 4.** Dur
- 5.** Oynat
- 6.** Bir sonraki kare
- 7.** Yeni kare oluştur
- 8.** Sil



Her animasyon karesinde görünmesi için, logonun olduğu layer, her karede seçili olmalıdır.

1. kareye tıklayın: logo layer'ı ve layer 1
2. kareye tıklayın: logo layer'ı ve layer 2 görünür olsun. Bu biçimde seçmeyi her kare için sürdürün.

Alttaki örnekte 8 dönüş hareketi için oluşturulmuş, 8 animasyon karesini görüyorsunuz.



Son anda vantilatörün ortasında bir nokta koymaya karar veriyorum. (Sizin de sonradan eklemeyi düşündüğünüz birsey olabilir.)

Bu durumda yeni bir layer oluşturup, siyah daireyi çiziyoruz, ve bunu her animasyon karesinde görünmesi için, hepsinde görünür kiliyoruz.

Altaki ilk örnekte animasyon hızı her kare için 0.5 saniye olarak ayarlanmıştır. 2. örnekte ise hız 0.1 saniyedir.

Görüntü fena değil ama serinletme konusunda hiç işe yaramıyor :)



Değişen saç modelleri

Aşağıdaki örnek 2 tane bayan fotoğrafı kullanılarak hazırlandı. Layerları incelerseniz hazırlama yöntemini görebilirsiniz.

Yüzünü kullanacağım fotoğraftan 2 tane daha çoğalttım ve 3 layer oluşturdum. Farklı saç modelleri olanların ise yüzlerini sildim. Böylece her fotoğrafın yüz kısmında aynı kişi göründü.

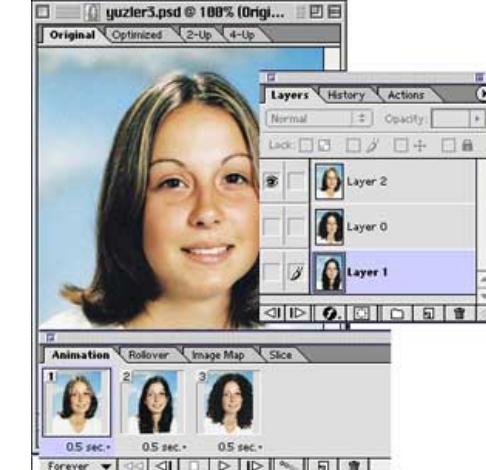


İmage Ready'i açmadan önce layer sayısını azaltmak için gereken layerları birleştirdim. Yani bir kız ve bir saç birleşti... Toplam 3 layer kaldı.

İmage Ready animasyon penceresinde 3 layer oluşturdum. Zaman olarak 0,5 saniyeyi seçtim.