



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Grafik Tasarımıyla İlgili Temel Kavramlar

ÜNİTE NO 1

YAZAR Prof.Dr. ÜMMÜHAN AVCI

Önceden el ile yapılan çizimler ve grafik tasarımları günümüzde kişisel bilgisayarların hayatımıza girmesiyle birlikte dijital ortamlara taşınmıştır. Grafik tasarımlarının yapılabileceği profesyonel görüntü düzenleme programları olduğu gibi daha basit günlük işlerde kullanılabilecek programlarda vardır. İhtiyacınız ne olursa olsun tüm programlardan bağımsız grafik tasarımında kullanılan bazı temel kavramların bilinmesi gerekmektedir. Böylece karşılaşılan tüm programlara ve terminolojilerine kolaylıkla adapte olabilmek mümkün olacaktır.

TEMEL KAVRAMLAR

Piksel (Bitmap) grafik Grafik tasarım yazılımlarında görüntüler yan yana ve üst üste dizilen renk kutucuklarından oluşur. Bu renk kutucuklarına piksel denir. Yan yana ve üst üste dizilen bu renkli kutucuklar (pikseller) dijital bir görüntüyü, bitmap resmi oluşturur. Dijital ortamlarda bulunan resimler, video görüntüleri, grafikler milyonlarca pikselin bir araya gelmesiyle oluşur. Piksel sayısı arttıkça grafik kalitesi de artar ancak boyutun artması görüntü kalitesinin düşmesine sebep olur. Vektör grafik Vektör görüntüler, görüntü öğelerini oluşturmak için geometrik formüller içeren bir biçimde saklanan çizgiler, şekiller ve diğer grafik görüntü bileşenleri tarafından açıklanmaktadır. Vektör görüntü çözünürlükten bağımsızdır, piksel gibi yan yana gelen kutucuklardan oluşmak ve detay kaybetmeden yeniden ölçeklendirilebilir. Bitmap ve vektör karşılaştırması Piksel % 100'de görüntüde, vektör ile hemen hemen aynı görünmektedir. Ancak görüntü ölçeklendiğinde, kenardaki pikseller görünmeye başlar ve kenarlar artık düzgün görünmez. Vektör görüntü, noktaları ve eğrileri tanımlayarak oluşturulur. Vektör grafikleri ölçeklendiğinde, kenarlar boyutundan bağımsız olarak net ve keskin kalır. Çözünürlük Bir görüntünün çözünürlüğü bize piksellerin (noktaların) birbirine ne kadar yakın olduğunu ifade eder. Dpi olarak ifade edilir (inç başına düşen nokta). Birbirine yakın olan noktaların, “yüksek” bir çözünürlüğe, uzakta kalan noktaların ise “düşük” bir çözünürlüğe sahip olduğu söylenir. Bir görüntünün büyük ölçüde çözünürlüğü, görüntünün kalitesini belirler. Yüksek çözünürlüklü görüntüler net ve keskin görünürler. Düşük çözünürlüklü görüntüler ise pütürlü, benekli ve bulanık görünürler. Renk Işık, bir spektrum denilen grupta bir araya getirilen enerji dalgalarından oluşur. Güneşten gelen ışık gibi bize beyaz görünen ışık aslında birçok renkten oluşur. Işığın dalga boyları renkli değildir, ancak renk hissi verir. Çünkü renk, ışığın bir nesneye çarpıp göze geri yansıdığı anda, değişik dalga boylarının gözün retinasına ulaşması ile ortaya çıkan bir algılamadır. Renk modları Renk modu, görüntüdeki diğer tüm renkleri oluşturmak için çeşitli miktarlarda birleştirilen renkler kümesine verilen isimdir. Renk modu, renk modelindeki renk kanallarının sayısına bağlı olarak bir rengin bileşenlerinin nasıl birleştirileceğini belirler. Bir pikselin renk değerinin temsil edilmesidir. RGB veya Kırmızı (Red), Yeşil (Green) ve Mavi (Blue) artırıcı renklerdir. CMYK veya Camgöbeği (Cyan), Macenta (Magenta), Sarı (Yellow) ve Siyah (Black) eksiltici renklerdir. Gri Tonlama, görünür renk olmadan grinin farklı tonlarının bir dizisidir. Renk derinliği Bir pikselin alabileceği toplam renk sayısı renk derinliğini belirler. Piksel başına daha fazla bit, daha yüksek renk çeşidi ve daha kaliteli görüntü demektir. Ton Bir nesneden yansıyan veya iletilen renktir. Ton, renge baktığımızda en saf haliyle gördüğümüz bir renk boyutunu tanımlar. Doğunluk Rengin yoğunluğu veya saflığıdır. Doğunluk, % 0 (gri) ile % 100 (tamamen doğun) arasında bir yüzde olarak ölçülen ton ile orantılı olarak gri miktarını temsil eder. Parlaklık-Kontrast Parlaklık ya da kontrast, bir ekrandan gelen ışığın algılanan yoğunluğu, açıklığı veya rengin koyuluğudur. Bulanıklık/Keskinlik Keskinlik, görüntü kontrastını artırmaktır. Bulanıklık görüntüdeki keskin kenarları yumuşatmak ya da ayrıntıları azaltmak demektir.

DİJİTAL RESİM İLE İLGİLİ KAVRAMLAR

Dosya-resim boyutu Bir görüntüyü saklamak ve / veya işlemek için gereken bellek miktarıdır. Sıkıştırma Dosya boyutunu küçültmek için görüntü verisini daha verimli bir şekilde düzenleyen (veya yabancı olarak görülen verilerin çıkarılmasını sağlayan) bir sistemdir. Dosya-resim biçimi Dosya-resim biçimi dijital görüntünün yazıldığı “dil”dir. JPEG, en çok kullanılan resim biçimidir. Renkli resimlerde görüntü kalitesi iyidir, “kayıplı” sıkıştırma sunar. GIF, belirli sayıdaki renkten oluşan bir palet ile kaydedilir. Renk sayısı 256'dan fazla ise kayıp yaşanır. TIFF, kayıpsız sıkıştırma özelliği

sunabilir, böylece görüntü kalitesi daha iyi kalır, ancak görüntüyü de çok fazla sıkıştırmaz. PNG, JPG kalitesinde olup GIF gibi saydamlık ve şeffaflık özelliği bulunur. Web için geliştirilmiştir. BMP, Microsoft firmasına ait hiç sıkıştırılmamış bir biçimdir. Kalitelidir, ancak çok büyük yer tutar. PSD, Photoshop'ta kullanılan katmanlı bir görüntü dosyasıdır ve sadece bu programda açılır.

GRAFİK TASARIMINDA SIKLIKLA KULLANILAN KAVRAMLAR

Kırpma Kırpma çoğunlukla gizlemek, resmin belirli bir noktasına odaklanmak, vurgulayarak görüntüyü güçlendirmek ya da istenmeyen kısımları kaldırmak amacıyla resmin belirli bölümlerini çıkarma işlemidir. Yeniden boyutlandırma Yeniden boyutlandırma da kırpma gibi bir resmin boyutlarını değiştirme işlemidir. Ancak kırpmadan farklı olarak görüntüyü korur, yalnızca boyutunu değiştirir. Resmin yatay ve dikey boyutları bir başka deyişle yükseklik ve genişliği düzenlenip boyutu değiştirilerek istenilen şekilde büyültüp, küçültülebilir. Döndürme Bir seçimin, bir katmanın veya bir görüntünün yönünü değiştirmek için kullanılır. Örneğin, dikey olarak yönlendirilmiş bir görüntüyü yataya, yatay bir görüntüyü dikey yapmak için kullanılabilir. Ayrıca belirli açılarda (45, 180, 200, 360 derece vb.) döndürme işlemi de yapılabilir. Bu döndürmeler saat yönünde ya da saat yönünün tersine yapılabilir. Çevirme Bir resmin yatay ya da dikey olarak çevrilmesidir.

- Yatay Çevir - görüntüyü dikey eksene göre yansıtır, bir başka deyişle resmi soldan sağa doğru ters çevirir. Katman ya da piksel boyutları değişmez.
- Dikey çevir - görüntüyü yatay eksene göre yansıtır, bir başka deyişle görüntüyü yukarıdan aşağıya doğru tersine çevirir. Katman ya da piksel boyutları değişmez. Saydamlık Ekranlarda görünen Kırmızı, Mavi ve Yeşil (RGB) 3 ana renk kanallarına (Kırmızı, Mavi ve Yeşil (RGB)) ek olarak Alpha kanalı dediğimiz görünmez kanal bulunur. Alpha 0 iken piksel tamamen saydam (görünmez), 255 iken tamamen opak (renkli) görünümündedir. Titretme Web görüntüleri genellikle bazı bilgisayarlarda bulunmayan renkler içerir. Bilgisayarlar, gösteremedikleri renklerin benzerini elde etmek için dithering adlı bir teknik kullanırlar. Titreme, üçüncü bir rengin görünümünü vermek için farklı renklerin bitişik piksellerini kullanmak demektir. Sürekli tonların benzerleri üretilir.

FAYDALI BİLGİLER

- Herhangi bir resmi monitör, bilgisayar ekranı TV gibi bir ekrandan görüntüleyeceksiniz, çözünürlük için 72 dpi yeterlidir. Ancak bir görüntüyü çıktı almak istiyorsanız, görüntünün büyümesi gerekeceğinden çözünürlüğünü yüksek tutmalısınız. Örneğin baskıya gönderecekseniz çözünürlüğü en az 300 dpi, fotoğraf kalitesinde bir baskı istiyorsanız en az 600 dpi yapmalısınız.
- Bir görüntüyü Word Powerpoint gibi programlarda kullanmak istiyorsanız yüksek çözünürlükte kullanmanıza gerek yoktur. Küçük boyuttaki görüntülerde çözünürlüğün büyümesi sadece dosyanızın boyut olarak büyümesini sağlar. Bu da dosyanızın elektronik olarak gönderiminde ya da paylaşılmasında size sıkıntı çıkarabilir.
- Her zaman yüksek çözünürlükte görüntü elde etmek zorunda değilsiniz. Bu ihtiyacınıza göre değişir. Eğer görüntüde daha fazla ayrıntıya, bir başka deyişle noktaya ulaşmaya ihtiyacınız varsa yüksek çözünürlük işinize yarayacaktır. Bunun dışında yüksek çözünürlük, görüntünün açılmasının daha uzun süreceği ve üzerindeki işlemlerin daha yavaş olacağı anlamına gelir. Daha büyük olduğu için, her yüksek çözünürlüklü görüntüyü saklamak için sabit diskinizde daha fazla alana ihtiyacınız olacaktır.
- Tam renkli baskı broşürü görüntüleri için CMYK renk modunu kullanabilirsiniz ve renk bütünlüğünü koruyarak dosya boyutunu küçültmek üzere web ve e-postalardaki görüntüler için RGB renk modunu kullanabilirsiniz.
- Matbaadan ya da renkli yazıcıdan çıktı alacaksanız, renk modunuzu RGB den CMYK'ya dönüştürüp öyle bakın, azda olsa renk değişimi olabilir. • Bir PSD dosyasını JPG, GIF gibi katmansız bir biçime dönüştürdüğünüzde tekrar aynı dosya ile çalışma imkanınız olmayacaktır. Bu nedenle, her zaman PSD dosyası kaydedin ve dönüştürme sırasında üzerine yazmayın.
- Transparan-şeffaf resim istiyorsanız PNG veya GIF yapın, JPEG ler transparan olmaz.
- Animasyonlu resim dediğimiz aslında Animated GIF demektir. Birden fazla katmanın arka arkaya görüntülenmesi sonucu oluşur.
- Resimleri yeniden boyutlandırırken en-boy orantısını koruyarak boyutlandırmaya özen göstermelisiniz. Aksi halde resmin görüntüsü bozulacaktır.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Grafik Tasarım Programları ve Adobe Photoshop Kurulumu

ÜNİTE NO 2

YAZAR Dr.Öğr.Üyesi HALİL ERSOY

GRAFİK TASARIM PROGRAMLARI

Kişisel bilgisayarların tarihçesiyle paralel biçimde gelişen birçok grafik tasarım programı mevcuttur. Grafik tasarımın dijital ortamlarda yapılmasının getirdiği avantajlar ve kolaylıklar, tasarım konusunda farklı alanlarda çalışan amatör ya da profesyonel kullanıcılara kendi ihtiyaçları doğrultusunda yazılımlar talep etmelerine neden olmuştur. Hem dijital teknolojilerdeki gelişmeler hem de öncesinde basılı ortamlarda yapılan bilgi ve içerik paylaşımının dijital ortamlara kayması, grafik tasarımını verimli ve yaratıcı biçimde yapmayı sağlayacak yazılımlara talebi artırmıştır. Bu derste tercih edilen Adobe Photoshop kendi sınıfında lider konumunda olmasına karşın, benzer özellikleri farklı biçimlerde ve ücretler sunan diğer grafik tasarım yazılımları da mevcuttur. Bu kapsamda bu ünite Adobe Photoshop kurulumu öncesinde, benzer diğer grafik programları da kısaca tanıtılmıştır. Adobe Photoshop İlk sürümü 1990'ların başında piyasaya çıkmış olan Adobe Photoshop, 1993 yılından itibaren hem Macintosh hem de Windows işletim sistemi yüklü bilgisayarlarda kullanılabilen grafik programıdır. 2014 yılına kadar satın alınma yöntemi ile kurulabilen Photoshop, bu yıldan sonra kiralanarak kullanılmaktadır. Kendi dosyalama biçimi PSD olan Photoshop ile piksel tabanlı resim ve çizimlerin oluşturulması, düzenlenmesi, efektler verilmesi ve farklı biçimlerde kaydedilmesi mümkündür. Resmi web sitesi www.adobe.com olan yazılım Türkçe olarak da kullanılabilir. 30 günlük deneme süresinde ücretsiz olan yazılımın bu süre sonunda kiralanarak kullanılması mümkündür. Corel Draw Corel Draw da tıpkı Adobe Photoshop gibi 1990'lı yıllarda ortaya çıkmış ve popüler olmuş grafik programıdır. İlk sürümü 1989'da çıkan Corel Draw'ın en büyük özelliği çizimlerim arka planda piksellerden değil, matematik formülleri ile tarif edilen vektörel çizimlerden oluşmasıdır Corel Draw, dosya biçimi olarak kendi CDR uzantısını kullanmakla beraber, vektör çizimlerde standart biçim olan SVG dosyalarına desteği tamdır. Bunun yanında, piksel tabanlı diğer biçimleri de (JPG, GIF, PNG, vb.) açabilir veya o biçimlerde kayıt yapabilir. 2018 yılında "Corel Draw Graphics Suite 2018" adı ile duyurduğu son sürümünü denemek ve tercih ederseniz satın alma seçeneklerini öğrenmek için resmi sitesi olan www.coreldraw.com sayfasını ziyaret edebilirsiniz. . Adobe Illustrator Adobe firmasının vektörel çizimler için geliştirdiği grafik programıdır. Tıpkı Corel Draw gibi vektörel çizime yönelik araçlar ile donatılmıştır. Tarihçesi Adobe Photoshop kadar eskidir ve onunla benzer tarihlerde yeni sürümleri ortaya çıkmıştır. Desteklediği dosya biçimi kendi dosya biçimi olan Ai'dir. Bunun yanında standart hale gelmiş SVG dosya biçimi de desteklemektedir. Adobe'in kiralanarak kullanılan yazılımlarından biri olan Adobe Illustrator CC, Creative Cloud üyeliği kapsamında kullanıcılara aylık ya da yıllık bazda kiralanarak sunulmaktadır. Daha detaylı bilgi için resmi web sitesini ziyaret edebilirsiniz (<https://www.adobe.com/products/illustrator.html>). Adobe InDesign Adobe firmasının masaüstü yayıncılık (desktop publishing) kategorisinde piyasaya sürdüğü bir yazılımdır. Daha çok basılı materyal (poster, gazete, broşür, kitap) ve elektronik kitap üretiminde kullanılır. Dosya biçimi olarak PDF çıktı veren Adobe InDesign, EPUB ve SWF biçimlerinde de çıktı verebilir. Bunu dışında bu dosya biçimlerini açabildiği gibi Microsoft Word ve Excel'den de metin ve tabloları alabilir. Adobe InDesign ile birçok basım evi veya matbaa, baskı öncesi farklı ebat, kalite ve renk seçeneklerinde ön izleme yapabilir. Tek başına bir grafik oluşturmanın ötesinde, diğer Adobe ürünleri ile oluşturulmuş grafik ve çizimlerin, belirli sayfalar üzerine dağıtılması, hizalanması, boyutlandırılması ve renklendirilmesi gibi sayfa ve içerik tasarımında tasarımcıya yardımcı araçları vardır. Diğer Adobe CC ürünleri gibi, Adobe InDesign CC de, aylık ya da yıllık kiralama şeklinde kullanılabilir. Detaylı kiralama ve deneme seçenekleri için resmi sitesini ziyaret edebilirsiniz (<https://www.adobe.com/tr/products/indesign.html>). Gimp Yukarıda bahsedilen programların aksine GIMP (GNU Image Manipulation Program / GNU Resim İşleme Programı) ücretsiz ve açık kaynak kodlu bir grafik programıdır. Tıpkı Adobe Photoshop gibi piksel tabanlı resim işlemeye yönelik araçlar ile donatılmıştır. İlk sürümü 1998 yılında çıkan GIMP sürekli kendini yenilemiştir. Açık kaynak kodlu olan GIMP'in yeni sürümlerinin çıkmasına ve yeni özellikler eklenmesine yardımcı olan onlarca uzman vardır. GIMP'i ücretsiz indirmek ve bilgisayarınıza kurmak için resmi web sitesi olan

<https://www.gimp.org> adresine giriniz. “Download” sayfasından indireceğiniz ön kurulum programını çalıştırıp asıl kurulumla başlayınız. Asıl kurulum ön kurulum programı Türkçe değildir ancak asıl kurulum bitince GIMP’i Türkçe yapmak mümkündür. Dosya biçimi olarak kendi XCF (eXperimental Computing Facility) biçimini kullanmakla beraber, Adobe Photoshop’un PSD biçimine ve diğer ortak dosya biçimlerine (JPG, GIF, PNG, TIFF, SVG, PDF vd.) desteği tamdır. ADOBE PHOTOSHOP KURULUMU Adobe Photoshop (PS) ücretli bir yazılımdır, ancak ücretsiz denemek için bir aylık süre verilmiştir. Amacınız ücretli ya da ücretsiz de olsa, ortak kurulum adımları kısaca aşağıdaki gibidir. 1. Bilgisayarınızda İnternet tarayıcısını ile <https://www.adobe.com/tr/products/photoshop.html> adresine gidin. 2. Bu sayfadaki “Ücretsiz Deneme Sürümü” bağlantısını tıklayarak bilgisayarınıza “Photoshop_Set-Up.exe” adındaki dosyayı indirin ve çalıştırın. Kurulum aşamasında “Adobe Creative Cloud” isimli uygulama kurulacaktır. 3. “Adobe Creative Cloud” uygulamasını açın ve “Adobe ID’niz” ile oturum açın. Eğer “Adobe ID’niz” yoksa, aynı ekrandaki “Adobe ID Edin” ifadesini tıklayarak bir tane edinin. Bu sizin Adobe ürünlerini kullanmanız için ücretsiz bir üyelik sistemidir. 4. “Adobe Creative Cloud” uygulamasında “Adobe ID” ile oturum açtıktan sonra, ekranda deneme sürümünü indirebileceğiniz yazılımların listesini göreceksiniz. 5. Bu listeden “Photoshop” satırındaki “Dene” düğmesine tıklayın. Bu aşamada Photoshop İnternette indirilecek ve kurulacaktır. İşlem sonunda Photoshop bilgisayarınıza kurulmuş olacaktır. Uygulamalarınız içinde “Adobe Photoshop CC 2018” başlığını tıklayıp programı açabilirsiniz.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Renk, Renk Seçimi, Alan Seçimi ve Renk Paleti (RGB-CMYK Renk Skalası)

ÜNİTE NO 3

YAZAR Doç.Dr. İLKNUR REİSOĞLU

RENK NEDİR? RENKLER ARASINDA UYUM NASIL SAĞLANABİLİR?

Işığın nesnelere çarparak gözümüze yansmasıyla oluşan algılamalara renk denir. Nesneye ulaşan ışığın tamamı gözümüze yansıdığına beyaz, yansımadığına ise siyah görürüz. Grafik tasarımında renkler, dikkatinizi bir resme çekmeyi sağlayabilir, duygusal bir tepkiyi tetikleyebilir, kelimeleri kullanmadan önemli bir konu hakkında iletişim kurmamızı sağlayabilir. İstedığınız mesajı iletmede renk seçimi büyük öneme sahiptir. Bu nedenle grafik tasarımlarında kullanılan renklere ve renkler arasındaki uyuma özen gösterilmelidir. Hangi renklerin birbiriyle uyum sağlayıp sağlamadığına ise renk teorisiyle karar verilebilir. Renk teorisi yüzyıllardır grafikçiler ve sanatçılar tarafından kullanılmaktadır. Ancak renk teorisini iyi anlayabilmek için öncelikle renk çemberini, birincil, ikincil ve üçüncül renkleri, renk uyumunda kullanılan renk şemalarını anlamak gerekmektedir. Renk Çemberi Renk çemberi renkler arasındaki ilişkileri anlamada kullanılan bir grafikdir. Günümüzde tasarımcılar tarafından birbiriyle uyum sağlayan renklerin belirlenmesinde sıklıkla kullanılmaktadır. Klasik renk çemberi, bir çember üzerinde sıralanmış renk tonlarından oluşmaktadır. Gökkuşluğu renklerini bir şerit üzerinde incelersek, kırmızı-turuncu, sarı-yeşil, mavi-mor olarak düşünüp renk çemberini meydana getirebilirsiniz. Renk Sınıflandırmaları Renkler temelde birincil (primary), ikincil (secondary) ve üçüncül (tertiary) renkler olmak üzere üç grupta toplanmaktadır. Kırmızı, sarı ve mavi birincil renklerdir. Bu renk tonları karıştırılarak ikincil renk tonları oluşturulmaktadır. Kırmızı ve sarı turuncuyu, sarı ve mavi yeşili, mavi ve kırmızı moru oluşturmaktadır. Üç renk karıştırıldığında ise siyah oluşmaktadır. Turuncu, yeşil ve mor ise ikincil renklerdir. Üçüncü derece (tertiary) renkler ise birbirine komşu birincil ve ikincil renklerin karışımından oluşmaktadır. Bu renkleri karıştırılarak birçok renk oluşumu sağlanmaktadır. Bütün bunlar renk çemberini oluşturmaktadır. Renk çemberi üzerinden yapılan bir diğer sınıflama ise sıcak ve soğuk renklerdir. Kırmızı, sarı ve turuncu sıcak, mavi, yeşil ve mor ise soğuk renklerdir. Renk Şemaları ve Renk Uyumu Tasarımcılar genellikle üzerinde çalıştıkları projeye uyum sağlayacak renk şemaları geliştirmekle işe başlarlar. Renk çemberinden, ton, doygunluk ve değer bilgilerinden yararlanarak birbirlerini tamamlayan farklı renk şemaları oluşturulabilmektedir. Renk şemaları denenmiş ve formülleri olan renk uyumlarına dayanmaktadır. Renk çemberi üzerinde geometrik ilişkilere bağlı olarak oluşturulmaktadır. Bunlar; Tek renkli (Monochromatic), Benzer renkler (Analogous), Tamamlayıcı (Complementary), split-complementary, triadic ve tetradic renk şemalarıdır. Tek Renkli (Monochromatic), renk uyumu için en kolay formüldür. Tek renkli bir renk şeması oluşturmak için, renk tekerleğinde bir nokta seçilir, ardından varyasyon oluşturmak için doygunluk ve değer bilgileri kullanılır. Benzer Renkler (Analogous), renk çemberinde birbirine yakın renklerin seçilmesiyle oluşturulur. Kırmızılar ve turuncular, maviler ve yeşiller gibi. Daha sonra varyasyon oluşturmak için renklerin doygunluk ve değerleri değiştirilerek şemalar oluşturup renk uyumunu sağlayabilirsiniz. Tamamlayıcı Renkler (Complementary), renk çemberinde birbirinin karşısında yer alan renklerdir. Örneğin kırmızı ve yeşil. Çok basit tamamlayıcı renk şemalarından kaçınmak için, daha açık, daha koyu veya daha doygun tonları kullanarak farklı renk şemaları oluşturabilirsiniz. Ayrık Tamamlayıcı Renkler (Split-complementary), tamamlayıcı rengin her iki tarafındaki renkler kullanılarak oluşturulan renk şemasıdır. Bu tasarımcıya tamamlayıcı renk şemasıyla benzer kontrast seviyesinde bir renk şeması oluşturma imkanı sunmaktadır. Triadic Renkler, üçlü renk düzeni, çember üzerinde eşit aralıklarla yer alan üç rengi kullanır ve bir üçgen oluşturur. Bu kombinasyonlar özellikle de birincil veya ikincil renkleri içerdiklerinde oldukça dikkat çekici olmaktadır. Tetradic Renkler, çember üzerinde iki tamamlayıcı rengin kullanılarak dikdörtgen oluşturulmasıyla açığa çıkmaktadır. Grafik Tasarımında Renkler Grafik tasarımında üç renk kullanmak istediğinizde renkler arasında dengeyi sağlamanın en kolay yolu 60-30-10 kuralına uymaktır. Bu kurala göre tasarımın %60'ında ana renk, geri kalan %30'da ikinci renk, %10'da ise üçüncü rengin kullanılmalıdır. Grafik tasarımında vurgu renklerinin seçimi ana renk seçiminden daha zordur. Bu aşamada renk teorisiyle ilgili bilgiler sizleri yönlendirmede etkili olacaktır. Örneğin bir tasarımda ana renk olarak kırmızı seçtiniz ve tasarımda bütünlüğü, birliği ön plana çıkarmak istiyorsunuz. Bu

durumda kırmızı renge benzer renklerin kullanılması etkili olacaktır. Çünkü benzer renkler arasında zıtlık en az düzeydedir. Renklerin Psikolojisi Renkler karakterleri ve belirli hisleri temsil eder. Bazı renkler huzur ve sakinlik hissi verirken, bazı renkler ise öfke ya da bizi rahatsız edici etki bırakabilmektedir. Bu nedenle renklerin bireylerde oluşturduğu algıların grafik tasarımında dikkate alınması gerekmektedir. Renk psikolojisi renklerin bireyler üzerinde oluşturduğu zihinsel ve duygusal etkilerdir. Örneğin; kırmızı, sarı ve turuncu olarak adlandırdığımız sıcak renkler, bireyler üzerinde konfor, sıcaklıktan düşmanlığa ve öfkeye kadar çeşitli duygular oluşturabilmektedirler. Soğuk renkler olan yeşil, mavi ve mor ise çoğu zaman üzgünlüğün yanı sıra sakinliği de çağrıştırmaktadır. Renklerin psikolojisi dikkate alınarak hedef kitleye uygun bir tasarım geliştirebilir, etkili bir görsel iletişim kurabilirsiniz. Ancak bu yorumlamalarda bulunurken renklerin farklı kültürlerde, anlam ve algıda farklılıklar oluşturabileceği unutulmamalıdır.

RENK SEÇİMİNDE DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN BAZI NOKTALAR

Her bir renk bireylerde farklı psikolojik etkiler oluşturur. Örneğin, benzer renk şeması (Analogous), benzer tonlardaki renklerden oluştuğundan bir renkten diğerine yumuşak bir geçiş hissi oluşturur. Tamamlayıcı renkler (Complementary), renk çemberinde birbirinin karşısında yer alan renklerden oluştuğundan güçlü bir zıtlık oluştururlar. Tek renkli renk şemaları (monochromatic) ise sofistike bir görünüm sağlarlar. Birlikte kullandığınız renkler titreşim etkisi oluşturuyorsa tonlamayı düşürmeniz işe yarayabilir. Bu nedenle, kullandığınız renklerden birinin açıklık, koyuluk ve doygunluk değerlerinde değişiklik yapın. Okunabilirlik tasarımda önemli bir faktördür. Özellikle metinlerle çalışırken, yazı renklerinin okunabilirliğinin kolay olmasına dikkat ediniz. Bazen bu durum her ayrıntıda renk kullanılmaması anlamına da gelebilmektedir. Her renk bir mesajı temsil eder. Örneğin parlak renkler eğlence, enerji ve modern bir görünüm sağlama eğilimindedir. Doymuluğu az olan renkler ise daha resmi ve ticari bir anlam taşımaktadırlar. Bu nedenle iletmek istediğiniz mesaja uygun bir renk seçiniz. Grafik tasarımcılarının yaptığı en ölümcül hatalardan biri, oluşturdukları tasarımda çok fazla renk kullanmalarıdır. Bu nedenle ortaya karmakarışık ve göz yoran bir tasarım çıkmaktadır. Bu durumda yapılması gereken tasarımınız için bir ana renk belirlemek bu ana renge en fazla iki adet daha renk eklemektir.

RENK SKALALARI

Tasarımlarınızın istediğiniz şekilde görülebilmesi için RGB ve CMYK renk skalalarından birini tercih etmeniz gerekmektedir. Özellikle grafik tasarımcılar RGB ve CMYK renk skalaları arasındaki farkı ve her iki renk skalasını nerelerde kullanıp kullanamayacaklarını iyi bilmelidirler. RGB Renk Skalası RGB, birincil renkler olarak adlandırılan kırmızı, yeşil ve mavi renklerin baş harflerini temsil etmektedir. Toplamsal (additive) renk modelidir. Toplamsal renk modelinde, değişik ışık frekansları birleşerek gözümüze ulaşmaktadır. Bu modelde kırmızı, yeşil ve mavi ışık dalga boyları farklı oranlarda kullanılarak değişik renkler elde edilmektedir. Doğadaki tüm renklerin kodları bu 3 temel rengin farklı oranlarda birleşimi ile ortaya çıkmaktadır. Oluşan rengin yoğunluğu kırmızı, mavi ve yeşilin kullanım oranlarına göre değişiklik göstermektedir. Kırmızı, yeşil ve mavi %100 oranında karıştırıldığında beyaz, %0 oranında karıştırıldığında siyah renk oluşmaktadır. Tarayıcılar, dijital kameralar ve bilgisayar ekranları renkleri göstermek için RGB renk skalasını kullanırlar. Ancak farklı cihazlar RGB kodlarını çeşitli şekillerde algılayıp ürettiklerinden her birinde renk görünümleri değişebilmektedir. CMYK Renk Skalası Renk uzayı olarak da bilinen bu kavram camgöbeği, pembe, sarı ve siyah olmak üzere 4 rengin karışımından elde edilen renk skalasını ifade etmektedir. Çıkarımsal renk (subtractive color) modelidir [6]. CMYK esasen camgöbeği, pembe ve sarı üzerine temellendirilmiştir. Ancak diğer üç renk, tamamen doymun bir siyah oluşturamadıklarından skalaya siyah da eklenmiştir. CMYK, RGB kadar canlı renklere sahip olmayan bir renk teknolojisidir. RGB renk modelinin zıttı bir mantıkla çalışmaktadır. Bir rengi elde etmek için başka renkleri eklemek yerine beyaz renkteki parlaklığı azalmak için mürekkep kullanmaktadır. Günümüzde poster, broşür, kartvizit, kitap, dergi basımda kullanılan ana renk modu olarak tercih edilmektedir. Ancak yazı özelliklerine ve mürekkep kalitesine bağlı olarak çıktılarda elde edilen renklerde de farklılıklar olabilmektedir. Bilgisayar monitörü ise ışık yaydığı ve ışık eklenmesiyle renk iletmeye çalıştığından, CMYK renk modu monitörler için uygun değildir. RGB ve CMYK Dönüşümü Günümüzde çoğu grafik tasarımı programı RGB renk skalasını kullanmaktadır. Bu durum eğer bir web sitesi tasarlıyorsanız sorun olmaz. Ancak yaptığınız tasarımın çıktısını almak istediğinizde RGB'den CMYK moduna geçmeniz gerekmektedir. Eğer hem baskı hem de web de kullanılacak bir tasarım yapıyorsanız öncelikle CMYK modunu kullanarak basılacak ürünleri oluşturun. Daha sonra RGB moduna geçerek web tasarımlarınızı yapabilirsiniz.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Çalışma Alanı, Çizim Araçları ve Paneller

ÜNİTE NO 4

YAZAR Prof.Dr. RABİA MERYEM YILMAZ

Adobe Photoshop CC 2018 programında hazırlanan belgeler çalışma alanı, paneller ve araç çubuklarının yardımıyla oluşturulmaktadır. Çalışma Alanı ve Paneller Çalışma alanı üzerinde araçlar paneli, seçenekler çubuğu, menüler ve diğer özel paneller yer almaktadır. Çalışma alanında yer alan panellerle ilgili seçenekleri görmek için, panelin sağ üst köşesindeki panel menüsü simgesi kullanılır. Paneller taşınarak yerleri değiştirilebilmekte, birden fazla sekmesi bulunan panel grupları sürükleyip bırakarak tekniğiyle oluşturulabilmektedir. Paneller taşınırken paneli yerleştireceğiniz alan maviyle vurgulanır. Vurgulanan bu alan bırakma bölgesi olarak adlandırılır. Bırakma bölgesi olmayan bir alana panel taşınırsa, bu panel çalışma alanında yüzer duruma gelir. Program çalıştırıldığında, ekrana “Başlangıç çalışma alanı” gelmektedir. Bu ekrandan son kullanılan dosyalara ve hazır ayarlara ulaşmak mümkündür. Başlangıç çalışma alanının devre dışı bırakılması da mümkündür. Bunun için:

1. Düzenle > Tercihler > Dosya İşleme seçenekleri takip edilir.

2. Hiçbir Belge Açık Değilken Başlangıç Çalışma Alanını Göster alanındaki işaret kaldırılır. Adobe Photoshop CC 2018 programında boş bir sayfa açmak için, başlangıç çalışma alanı üzerinde yer alan “Yeni oluştur” butonu tıklanır. Açılan ekranda sayfanın genişlik ve yükseklik ayarları, çözünürlüğü ve renk modu gibi tercihler belirlendikten sonra “Oluştur” butonuna tıklanır. Araçlar paneli:

Kullanıcıların görseller hazırlamasını ve hazırladıkları görseller üzerinde düzenlemeler yapmasını sağlayan araçların yer aldığı paneldir. Geçmiş paneli: Kullanıcıların programı kullanırken yapmış oldukları tüm eylemleri gösteren paneldir. Renk paneli: Kullanıcıların çizimlerinde kullanmak için renk seçimlerini sağlayan paneldir. Eğitim paneli: Adobe Photoshop CC 2018 programında yapılabilecek işlemler ve program kullanımı hakkında yardım sağlayan paneldir. Katmanlar paneli: Kullanıcıların katman oluşturmalarını ve düzenlemelerini sağlayan paneldir. Seçenekler çubuğu: Ekranda seçili olan araçla ilgili seçenekleri görüntüleyen bölümdür. Çizim araçları Adobe Photoshop CC 2018 programında araçlar panelinde “Zengin Araç İpuçları” yer almaktadır. İpuçları sayesinde seçilen araçla ilgili açıklama kısa bir videoyla birlikte gösterilmektedir. Bu özelliği kullanmak istemeyen kullanıcılar, ipucu görüntülemeyi kapatabilmektedirler. Bu özelliği kullanmak istemeyen kullanıcılar, ipucu görüntülemeyi kapatabilmektedirler. Bunun için:

1. Düzenle > Tercihler > Araçlar > Zengin Araç İpuçları Kullan seçeneğindeki işaret kaldırılır.

Araçlar panelinde yer alan araçların üzerine işaretçi getirilerek araç hakkında kısa bilgi alınabilmektedir. Bu paneli özelleştirmek de mümkündür. Araçlar panelinde farklı amaçlar için kullanılan araç grupları yer almaktadır. Bu araç grupları şunlardır: Seçim araçları, Kırpma ve dilimleme araçları, Rötüş araçları, Boyama araçları, Çizme ve yazma araçları, Gezinme, Notlar ve Ölçüm araçları. Seçim araçları grubunda “Taşıma”, “İşaretleme”, “Kement” ve “Hızlı seçim” araçları yer almaktadır. Kırpma ve dilimleme araçları grubunda “Kırpma”, “Dilim”, “Kement” ve “Dilim seçimi” araçları yer almaktadır. Rötüş araçları grubunda “Düzeltilme”, “Damga”, “Silgi”, “Bulanıklaşma” ve “Soldurma” araçları yer almaktadır. Boyama araçları grubunda “Fırça”, “Geçmiş dönme fırçası” ve “Degrad” araçları yer almaktadır. Boyama araçları grubunda “Kalem”, “Yatay/Dikey yazım”, “Yol seçimi” ve “Şekil” araçları yer almaktadır. Gezinme, notlar ve ölçümle ilgili araçlar grubunda el aracı, görünümü döndürme aracı, yakınlaştırma aracı, not aracı, damlalık aracı gibi araçlar yer almaktadır.

- Taşıma aracı, seçilen görselin ekranda taşınması sağlamaktadır.
- İşaretleme araçları; dikdörtgen, oval, tek satır ve tek sütun seçimleri yapmaya olanak sağlamaktadır.
- Kement araçları; serbest el, çokgen (düz kenarlı) ve manyetik (yapıştırma) seçimleri yapar.
- Hızlı seçim araçları; ekranda yer alan görseller üzerinde fırça yardımıyla alanı hızlıca seçmeyi sağlar.
- Kırpma aracı, seçilen görselin kesilmesini sağlar.
- Dilim aracı; ekranda dilimler oluşturmayı sağlar.
- Dilim seçimi aracı; ekrandaki dilimlerin seçilmesini sağlar.
- Nokta düzeltme fırçası, seçilen noktadaki lekeleri ve görüntü bozukluklarının kaldırılmasını

sağlar.

- Düzeltme fırçası, görüntü üzerindeki kusurların düzeltilmesini başka bir örnek kullanarak boyanmasını sağlar.
- Yama aracı, örnek bir doku kullanarak görüntü üzerindeki kusurların giderilmesini sağlar.
- Kırmızı göz aracı, gözde oluşan kırmızılıkları gidermeyi sağlar.
- Klonlama aracı, başka bir görselin dokusunu klonlayarak boyama yapar.
- Desen damgası aracı, görüntüden alınan bir parçayı desen olarak kullanır.
- Silgi aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgeleri silmeyi sağlar.
- Arka plan silgisi aracı, silinen bölgeleri saydam hale getirmeyi sağlar.
- Sihirli silgi aracı, birbirine benzeyen renkteki alanları tek tıklama ile silmeyi sağlar.
- Bulanıklaştırma aracı, görsel üzerindeki belirlenen bölgelerin bulanıklaşmasını sağlar.
- Keskinleştirme aracı, görsel üzerindeki yumuşak bölgeleri keskinleştirmeyi sağlar.
- Leke aracı, görsel üzerinde lekeler oluşturmayı sağlar.
- Soldurma aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini açık hale getirmeyi sağlar.
- Yakma aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini koyu hale getirmeyi sağlar.
- Sünger aracı, renk doygunluğunun değiştirilmesini sağlar.
- Fırça aracı, değiştirilebilir boyutlu bir fırça ile boyama yapmayı sağlar.
- Kurşun kalem aracı, kurşun kalemle çizilmiş gibi keskin kenarlı çizim yapmayı sağlar.
- Renk değiştirme aracı, görsel üzerinde seçilen bir rengin başka bir renkle değiştirilmesini sağlar.
- Karıştırıcı fırça aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini koyu hale getirmeyi sağlar.
- Geçmiş fırçası aracı, seçilen bir alanın görüntüsünü kopyalayarak geçerli alanı boyamayı sağlar.
- Resim geçmişe dönme fırçası aracı, seçilen bir alanın görüntüsünü kullanarak stilize vuruşlar yapmayı sağlar.
- Degrade aracı, renkler arasında geçişler yaparak renk karışımı oluşturmayı sağlar.
- Boya kovası aracı, seçilen alanı belirlenen renkteki arka plan rengine boyamayı sağlar.
- Kalem araçları, kenarları düzgün olacak şekilde yollar çizilmesini sağlar.
- Yazım araçları, ekrana yazı eklemeyi sağlar.
- Yazım maskesi araçları, ekranda yer alan yazının şeklinde bir seçim oluşmasını sağlar.
- Yol seçimi araçları, bağlantı noktaları göstererek parçaların seçilmesini sağlar.
- Şekil araçları, seçilen şeklin çizilmesini sağlar.
- Düzeltme fırçası, görüntü üzerindeki kusurların düzeltilmesini başka bir örnek kullanarak boyanmasını sağlar.
- Yama aracı, örnek bir doku kullanarak görüntü üzerindeki kusurların giderilmesini sağlar.
- Kırmızı göz aracı, gözde oluşan kırmızılıkları gidermeyi sağlar.
- Klonlama aracı, başka bir görselin dokusunu klonlayarak boyama yapar.
- Desen damgası aracı, görüntüden alınan bir parçayı desen olarak kullanır.
- Silgi aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgeleri silmeyi sağlar.
- Arka plan silgisi aracı, silinen bölgeleri saydam hale getirmeyi sağlar.
- Sihirli silgi aracı, birbirine benzeyen renkteki alanları tek tıklama ile silmeyi sağlar.
- Bulanıklaştırma aracı, görsel üzerindeki belirlenen bölgelerin bulanıklaşmasını sağlar.
- Keskinleştirme aracı, görsel üzerindeki yumuşak bölgeleri keskinleştirmeyi sağlar.
- Leke aracı, görsel üzerinde lekeler oluşturmayı sağlar.
- Soldurma aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini açık hale getirmeyi sağlar.
- Yakma aracı, görsel üzerindeki istenilen bölgelerin rengini koyu hale getirmeyi sağlar.
- Sünger aracı, renk doygunluğunun değiştirilmesini sağlar.
- El aracı, ekranda yer alan nesnelere istenilen yere taşımayı sağlar.
- Görünümü döndürme aracı, tuvali döndürmeyi sağlar.
- Yakınlaştırma aracı, görüntüyü yakınlaştırmayı sağlar.
- Not aracı, görüntüler üzerine notlar eklemeyi sağlar.
- Damlalık aracı, ekranda seçilen görsel üzerindeki renklerin örneğinin alınmasını sağlar.
- Cetvel aracı, ölçüm yapılmasını sağlar.



DERS ADI Grafik Tasarımı
ÜNİTE ADI Katman İşlemleri ve Katman Efektleri
ÜNİTE NO 5
YAZAR Dr.Öğr.Üyesi HALİL ERSOY

KATMANLAR

Adobe Photoshop CC (PS) ile çalışmanın en büyük avantajlarından biri resimlerinizi katmanlar (Layer) şeklinde işleyebilmenizdir. Katman, bir resim içerisinde birbirinden bağımsız çizimlerin saklanabildiği sanal düzlemlerdir. Photoshop gibi profesyonel resim editörlerinden faydalanmak için çok katmanlı çalışma yoluna gidilmelidir. Çalışma aşamasında tasarımcıya büyük kolaylıklar sağlayan çok-katmanlı çalışma yöntemi, sonuç olarak tek katmanlı resimler elde etmede kullanılabilir. Çok katmanlı çizim olanağı, başka çizim programlarında da (GIMP, Adobe Illustrator gibi) yer almaktadır. PS’de katmanlı bir resim dosyanız varsa, bunu mutlak PSD uzantısı (PS’nin kendi resim biçimi) ile kaydetmelisiniz. Bunun dışında diğer bu katmanlı resmi kullanarak tek katmanlı – ya da katmansız - standart resim (JPG, PNG ve GIF) ve belge (PDF) biçimlerinde çıktı alabilirsiniz. Bu biçimlere kaydetme aşamasında katmanlar birleştirilerek tek bir katman olarak kaydedilir. Bu biçimlerdeki resimleri tekrar açtığınızda tek bir katman ile karşı karşıya kalırsınız. O nedenle katmanları korumak için PSD dosya biçimini kullanmalısınız. Katmanlı çalışma mantığı birçok tasarımcının tercihidir. Bunun en büyük nedeni, farklı tasarımları aynı dosyada birbirinden bağımsız uygulama şansıdır. Bu sayede daha sonra kullanacakları planlayarak, farklı denemeleri rahatlıkla orijinal öğeyi bozmadan yapabilirler. Katmanların bir başka özelliği de resimdeki farklı öğeleri birbirinin önüne ya da ardına koymak için katmanların sıralanmasıdır. Birbirinin önüne ya da ardına gelecek çizimler farklı katmanlarda çizilir. Bu sayede daha sonra sıralama rahatlıkla değişebilir.

KATMANLAR İLE ÇALIŞMA

Yeni bir resim oluşturduğunuzda (PSD uzantılı ya da JPG, PNG veya GIF) tek katman oluşur. Bunu Katmanlar panelinde görebilirsiniz. Bundan sonra yeni katmanlar eklemek istediğinizde Katmanlar panelindeki düğmeleri kullanarak ya da menüden Katman – Yeni – Katman yolunu izleyerek yaratabilirsiniz. Katmanlar paneli var olan tüm katmanlarınızı liste şeklinde gösterir. Burada herhangi bir katman ismi üzerine çift tıklayarak o katmanın ismini değiştirebilirsiniz. Bir katmanın üzerine sağ tıkladığınızda açılan menüden şu işlemleri yapabilirsiniz:

- Katman rengini değiştirme
- Katmanı silme
- Katman ile bir başka katman arasında bağlantı kurma
- Katmanı birden fazla katman ile gruplama
- Birden fazla katmanı ya da tüm katmanları birleştirme
- Katmanı kilitleme Katmanlar panelindeki katmanların birbirinin üstünde ya da altında olması, resim alanında katmanların birbirinin önünde ya da arkasında olmasını sağlar. Eğer bir nesneyi resim alanında diğer nesnelerin önüne getirmek isterseniz, o nesnenin saklandığı katmanı Katmanlar panelinde en üste getiriniz. Resminize yeni bir yazı eklemek istediğinizde Yazım aracı (T) ile yazdığınız yazılar yeni bir katman olarak katmanlar paneline eklenir ve panelde (T) sembolü ile gösterilir. Bu katmanlardaki yazılar yazım aracı ile tekrar değiştirilebilir. Ayarlama katmanları (Adjustment layers), var olan katmanların renk tonlarını ve özelliklerini değiştiren katmanlardır. Kendileri çizim içermez ancak diğer katmanları etkileyen renk ayarlamalarını barındırır. Ayarlama katmanı eklemek için Katmanlar panelinin altındaki Ayarlama Katmanı Ekleme düğmesine tıklanır ve ardında ayarlama türü seçilerek ilerlenir. Bu katmanların altında kalan tüm katmanlar ayarlamadan etkilenir. Eğer etkinin sadece bir katmanda oluşması isteniyorsa o zaman ayarlama katmanı ile o çizim katmanı gruplanmalıdır.

KATMAN STİLLERİ VE EFEKTLERİ

Katmanları oluşturduktan sonra her birine farklı stil efektleri verilebilir. Bu efektler şunlardır:

- Eğim ve Kabart: Katmanın kenarlarına efekt vererek katmanı kabarık gösterir.
- Kontur: Katmanın kenarlarına istenilen renk ve kalınlıkta çizgi çizmeyi sağlar.
- İç gölge: Katmanın kenarlarının iç tarafında gölge ekler.
- İç Işıma: Katmanın kenarlarının iç tarafında farklı renklerde ışık efekti verir.
- Saten: Katmanın yüzeyine hafif eğim verir.

- Renk Kaplama: Katmanın dolu kısmını yeni bir renk ile boyar ve kaplar.
- Degrade Kaplama: Katmanın dolu kısmını geiş renkleri ile boyar ve kaplar.
- Desen Kaplama: Katmanın dolu kısmını var olan bir motifi le kaplar.
- Gölge: Katmanın kenarlarını dışına, istenilen renk ve kalınlıkta gölge efekti verir. Bu stilleri eklemek için bir katmanın ismi seçildikten sonra Katmanlar panelinin altındaki fx düğmesi tıklanır. Ardından efektlerden biri seçilir. Ancak devamında diğer efektlerin de aynı anda uygulanmasını sağlayan Katman Stilleri penceresi açılır. Buradan aynı anda birden fazla stil efekti uygulanabilir. Katmanlara uygulanan stiller sonradan silinebilir veya bir katmandaki stil diğerine kopyalanabilir.

KATMAN ÜZERİNDE İŞLEMLER

Çok katmanlı çalışmanın avantajlarından biri her katmanı diğerinden bağımsız düzenleyebilmenizdir.

Bu düzenleme işlemleri aşağıdaki gibidir: • Katmanın resim alanı içerisinde konumunun değiştirilmesi

- Katmanın yeniden boyutlandırılması
- Katmanların birleştirilmesi ve birbirine bağlanması
- Katmanların tek başına kaydedilmesi

Katmanların aynı dosya içinde ya da farklı resim dosyaları arasında çoğaltılması



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Hizalama, Cetveller, Birimler ve Kılavuz Çizgileri Kullanma, Yazdırma Seçenekleri

ÜNİTE NO 6

YAZAR Doç.Dr. MURAT ÇOBAN

Photoshop CC 2018 çalışma alanında tasarımlar yapılırken grafiksel öğelerin konumu, aralarındaki uzaklığı, boyutları gibi pekçok görsel ve biçimsel tasarım ayarları göz kararı ile yapılabilir. Ancak grafiksel öğelerle ilgili hassas yapılmayan konumlandırma ve biçimlendirme işlemleri istenmeyen grafiksel ürünlerin elde edilmesine neden olabilir. Bu bölümde grafiksel öğelerin tasarımı sürecinde konumlandırma ve biçimlendirme ile ilgili çeşitli araçların ne işe yaradığı anlatılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda hizalama seçenekleri, cetveller, ızgaralar ve kılavuz çizgileri bu araçların başında yer almaktadır. Ayrıca hizalama ve konumlandırma seçeneklerini kullanarak yapmış olduğunuz tasarımları nasıl yazdırabileceğiniz de bu ünite de sunulmuştur.

HİZALAMA SEÇENEKLERİ

Hizalama seçeneklerini aktif hale getirebilmek için birden fazla grafiksel öğeye ait katmanın seçili hale getirilmesi gerekmektedir. Hizalanmak istenilen katmanların seçiminden sonra aktif hale gelen 13 hizalama seçeneğinden yararlanarak grafiksel öğelerinizi hatasız biçimde hizalayabilirsiniz.

Hizalama seçeneklerinin işlevleri ilgili ikon resimlerinden de tahmin edilebilir. Benzer içerikli katmanları hizalamak ve farklı grafiksel öğeler elde etmek için hizalama seçenekleriyle birlikte gelen Otomatik Olarak Hizala seçeneğini kullanabilirsiniz.

CETVELLER

Grafiksel öğelerle ilgili konumlandırma ayarı yapmanızı sağlayan Cetveller aracına Görünüm>Cetveller menüsündeki yolu takip ederek ulaşabilir veya kılavyeden Ctrl+R tuşlarına birlikte basabilirsiniz. Kılavuz çizgileriyle birlikte üst ve sol cetveli kullanarak inç, santimetre veya piksel olarak grafiksel öğelerinizi ölçebilirsiniz. Cetvelin başlangıç noktası (yaslama yeri) üst ve sol taraftan sıfır birim (0,0) olarak belirlenmiştir. Cetvelin başlangıç konumunu fare ile tıklayıp sürükleyerek istediğiniz noktadan başlatabilirsiniz. Ölçü Birimleri Photoshop CC 2018 grafiksel öğelerin uzunluklarını ve konumları arasındaki uzaklığı ölçmek için farklı ölçme birimleri sunmaktadır. Ölçü birimleri (santimetre, inç, piksel vb.) arasında değişiklik yapmak için Düzenle>Tercihler>Birimler ve Cetveller yolunu takip ederek istediğiniz ölçek birimini seçebilirsiniz.

KILAVUZ ÇİZGİLERİ

Kılavuz çizgileri sayesinde grafiksel öğelerinizi yeniden boyutlandırabilir veya belirlediğiniz bir konuma taşıyarak tasarımınızı özelleştirebilirsiniz. Yeni bir kılavuz çizgisi eklemek için Görünüm>Yeni Kılavuz... seçeneğini kullanabilirsiniz. Cetvel ve aşağıda anlatılan ızgara araçlarının işlevlerini tam anlamıyla yerine getirmesi için kılavuz çizgilerinden yararlanılmaktadır. Cetvel ve ızgara gibi hizalama ve konumlandırma seçeneklerinin kullanımında otomatik olarak aktif hale gelen kılavuz çizgileri kullanıcılar tarafından eklenebilir veya özelleştirilebilir. Izzaralar Kılavuz çizgileriyle benzer özellikler taşımaya rağmen ızgaralar sayesinde belirlemiş olduğunuz aralık değerlerine göre tasarımınızı bütün olarak ölçeklendirebileceğiniz yardımcı öğelere erişebilirsiniz. Izzaraları aktif hale getirmek için Görünüm>Göster>Izzara menüsünü takip edebilir ya da kılavyeden Ctrl+I kısayol tuşuna basabilirsiniz. Akıllı Kılavuzlar Grafiksel öğelerinizin Photoshop CC 2018 tarafından algılanarak diğer grafiksel öğelere göre referans noktalarını otomatik olarak belirleip hizalanmalarına yardımcı olan akıllı kılavuzları etkinleştirebilirsiniz. Akıllı kılavuzları etkinleştirmek için Görünüm>Göster>Akıllı Kılavuzlar seçeneğini kullanabilirsiniz.

YAZDIRMA SEÇENEKLERİ

Tamamladığınız tasarımı yazdırma seçeneklerini kullanarak istediğiniz ölçülerdeki kağıda bastırabilirsiniz. Yazdırma işlemine geçmeden önce renk modlarını kullanarak grafiksel öğelerinizi en uygun hale getirebilirsiniz. Renk modu, görüntü modu olarak da adlandırılabilir. Photoshop CC 2018 programının desteklediği sekiz renk modu bulunmaktadır. Bunlar; RGB renk modu, CMYK renk modu, Lab renk modu, Gri tonlama modu, Bitmap modu, Çift ton modu, Dizinlenmiş renk modu ve Çok kanal modudur. Yazdırma seçeneklerine erişmek için Dosya>Yazdır menüsünü takip edebilir ya da kılavyeden Ctrl+P tuşlarına birlikte basabilirsiniz. Yazdırma iletişim ekranındaki Renk Yönetimi başlığı altında yer alan Belge Profili, grafiksel öğenin yazdırılması sürecinde hangi renk modunun

kullanılacağını göstermektedir. Photoshop CC 2018 programında RGB, CMYK, Gri tonlamalı ve Lab renk modlarını kullanarak tasarımlar yapabilirsiniz. Renk İşleme kısmında da grafiksel öğenin yazdırılması sürecinde belirlenecek renk kombinasyonunda yazıcı ayarlarında yer alan renklerin mi yoksa Photoshop CC 2018 programında yer alan renk ayarlarının mı kullanılacağına ilişkin seçenekler sunulmaktadır. Mizanpaj seçeneği sayesinde grafiksel öğenin kâğıdın hangi yönüne doğru yazdırılacağını belirleyebilirsiniz. Grafiksel öğelerinizin belli bir alanını yazdırmak için Seçili Alanı Yazdır seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu seçenек sayesinde önizleme penceresinde grafiksel öğeye ait tutamaçlar aktifleşir ve yazdırılmak istenilen alan seçilebilir. Yazdırılmak istenilen grafiksel öğenin kağıt boyutuna göre otomatik yerleştirmek için de Ortama Sığacak Biçimde Ölçekle seçeneğini kullanabilirsiniz.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Filtreler ve Değişimler

ÜNİTE NO 7

YAZAR Doç.Dr. ZEYNEP TURAN

- Filtreler, resmin bir kısmına ya da tamamına çeşitli etkiler uygulanmasını sağlarlar. Photoshop programı içerisinde yer alan filtreleri kullanarak görüntülerin renk ve ışıklarını ayarlayıp istediğiniz görüntüyü elde edebilirsiniz.
- Photoshop programında yer alan filtreler programın üst menüsünde yer alan Filtre bölümünde bulunmaktadır.
- Photoshop programının kendine ait filtreleri bulunduğu gibi dışarıdan da hazır filtreler ekleyebilirsiniz. Dışarıdan eklenen filtreler Filtre menüsünün alt kısmında yer alır.
- Photoshop programında bir filtrenin uygulanabilmesi için görüntünün yer aldığı katmanın etkin olması gerekmektedir.
- Photoshop programında Filtre menüsü altında çeşitli filtreler bulunduğu gibi Filtre Galerisi bölümü kullanılarak da çeşitli filtreler eklenebilir. Filtre galerisi Filtre menüsü altında yer almaktadır. Filtre galerisinde tüm filtreler yer almaz ve filtre galerisini kullandığınızda uyguladığınız filtrelerin ön izlemelerini de görüntüleyebilirsiniz.
- Bitmap türünde olan resimlere ve dizinlenmiş renkteki görüntülere filtre uygulanamaz. 8 bitlik resimlere tüm filtreler uygulanabilirken, bazı filtreler sadece RGB modundaki resimlere uygulanabilir.
- Photoshop programında bir görüntüye filtre uygularken bilgisayarınızın RAM bellek kapasitesinin yetersiz olması durumunda, programda hata uyarısı ile karşılaşabilirsiniz.
- Photoshop programında uyguladığınız filtreyi geri almak veya değiştirmek isterseniz Düzenle menüsünde yer alan Geri Al seçeneğini kullanarak yaptığınız değişiklikleri geri alabilirsiniz. Geri Alma seçeneğinin kısa yolu ise Ctrl+Z tuş kombinasyonudur.
- Photoshop programında uygulamak istediğiniz filtreyi aktif olan bir katmana veya Akıllı Nesne'ye uygulayabilirsiniz. Akıllı Nesnelere uygulanan filtreler üzerinde sonradan istenildiği zaman yeni ayarlamalar ve düzenlemeler yapılabilir. • Filtre Galerisi, birden çok filtrenin uygulanabildiği ve bu filtrelerin ön izlemelerinin yapılabilmesine olanak sağlayan bir bölümdür. Filtre Galerisinde tüm filtreler yer almaz. Filtre Galerisini açabilmek için Photoshop programında Filtre menüsünden Filtre Galerisi sekmesinin seçilmesi gerekmektedir. Filtre Galerisi içerisinde altı farklı başlık altında listelenen çeşitli filtreler yer almaktadır. Bu filtreler sırasıyla Deforme etme filtreleri, Doku filtreleri, Fırça darbeleri filtreleri, Sanatsal filtreler, Stilize etme filtreleri ve Taslak filtreleridir.
- Deforme etme filtreleri, ekranda yer alan görüntü üzerinde deformasyon yaparak üç boyutlu veya farklı bir şekillendirmenin uygulanmasını sağlar. Deforme etme filtreleri kullanılırken, uygulanan filtrelerin çok fazla bellek kullanabileceği dikkat edilmesi gereken unsurlardan biridir. Deforme etme filtrelerinde Cam, Işımayı Dağıt ve Okyanus Dalgaları filtreleri yer almaktadır.
- Doku filtreleri, ekranda yer alan görüntüye derinlik veya organik bir görünüm verilmesini sağlar.
- Doku filtrelerinde Dokulaştırıcı, Gren, Küçük Çatlak, Mozaik Döşemeler, Vitray ve Yamalı filtreleri yer almaktadır.
- Fırça darbeleri filtreleri, ekranda yer alan görüntüye çeşitli fırça ve mürekkep darbesi efektleri aracılığıyla güzel sanatlar tarzında bir görünüm verilmesini sağlar. Fırça darbeleri filtrelerinde Açılı Konturlar, Çapraz Tarama, Koyu Konturlar, Mürekkep Ana Hatları, Püskürtülmüş Konturlar, Sıçrama, Sumi-e ve Vurgulanmış Kenarlar filtreleri yer almaktadır.
- Sanatsal filtreleri, ekranda yer alan görüntüye ressamlık tarzında sanatsal etkiler verilmesini sağlar. Sanatsal filtrelerinde Alt Boya, Boya Lekeleri, Bulaştırma Sopası, Film Greni, Fresk, Kaba Pastel, Kesme, Kuru Fırça, Neon Işıması, Palet Bıçağı, Plastik Sarma, Poster Kenarları, Renkli Kurşun Kalem, Sulu Boya ve Sünger filtreleri yer almaktadır. Filtre galerisi kullanılarak sanatsal filtrelerin hepsi uygulanabilir.
- Stilize etme filtreleri, ekranda yer alan görüntünün kontrastının artırılmasını sağlar. Stilize etme filtrelerinde yalnızca Işıyan Kenarlar filtresi yer almaktadır. Photoshop programındaki Filtre menüsünün altındaki alandan farklı stilize etme filtreleri uygulanabilir.
- Taslak filtreleri, ekranda yer alan görüntüye yoğunlukla üç boyutlu etkiler verilerek, elle çizilmiş

görünümü sağlar. Taslak filtrelerinde Bas Rölyef, Damga, Fotokopi, Füzen, Grafik Kalem, Krom, Mum Kalem, Not Kâğıdı, Plaster, Su Kâğıdı, Şebekeleşme, Tebeşir ve Füzen, Yarı Ton Desen ve Yırtık Kenarlar filtreleri yer almaktadır. Photoshop programında Filtre Galerisi aracılığıyla bütün taslak filtreleri uygulanabilir.

- Uyarlanabilir geniş açı özelliği Photoshop programında, görüntülerde geniş açılı merceklerin kullanımından kaynaklanan mercek deformasyonunu düzeltmek için kullanılır. Uyarlanabilir geniş açı özelliği sayesinde panoramik görüntülerde ve geniş açılı mercek çekilen fotoğraflarda eğik görünen çizgiler düzenlenebilir.
- Sıvılaştırma özelliği Photoshop programında, görüntüde belirlenen bir alanı itmeyi, çekmeyi, yansıtmayı, büzmeyi ve şişirmeyi sağlar. Sıvılaştırma filtresini kullanarak görüntü üzerinde sanatsal efektler oluşturabileceğiniz gibi görüntünün rötuşlanmasını da sağlayabilirsiniz.
- Ufuk noktası özelliği Photoshop programında, perspektif düzenlemeyi sağlar. Ufuk noktası özelliğini kullanarak görüntü üzerinde boyama, klonlama, kopyalama, yapıştırma ve dönüştürme işlemlerini yapabilirsiniz. Görüntüdeki perspektife ilişkin düzlem bilgilerini korumak için belgelerin PSD, TIFF ya da JPEG formatında kaydedilmesi gerekmektedir.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADIMetin İşleme

ÜNİTE NO 8

YAZAR Dr.Öğr.Üyesi ABDÜLKERİM AYDIN

METİN EKLEME İŞLEMLERİ (YAZI GİRME İŞLEMLERİ)

Noktada Metin Ekleme Noktada yazı ekleme (girme); çalışılan dosya üzerinde tıklanılan yerden yatay veya dikey olarak bir metin satırının girilmesidir. Bu belirlenen yerden başlamak üzere çalışma dosyasına birkaç cümle veya tasarımın durumuna göre bir paragraf eklenebilir. Çalışılan tasarım dosyası üzerine noktada yazı eklemek için yatay yazı aracı veya dikey yazı aracı seçilip dosya üzerinde metin eklenmek istenen yere tıklanır ve gerekli metin yazılır. Paragrafta Metin Ekleme Paragraf şeklinde metin eklemek istenildiğinde, noktada metin eklemekten farklılık olarak, yatay veya dikey olarak sınırların kullanılması sağlanmaktadır. Bu metin ekleme biçimi afiş, broşür tasarımlarında paragraf eklemek istenildiğinde kullanılması daha fazla tercih edilmektedir. Paragrafta metin eklemek için şu sıra izlenebilir;

- Yatay yazı aracı veya dikey yazı aracı seçilir
- Yazı aracıyla çalışma dosyasına sol tıkanır ve çapraz olarak imleç sürüklenir.
- Ekranda beliren kutu sınırlandırma kutusudur. Sürüklenme işlemi aşağıya ve yana devam ettirilerek kutunun boyutu belirlenir.
- Belirlenen boyutta ki sınırlandırma kutusu içine istenilen metin eklenebilir. Nokta Yazısıyla Paragraf Yazısı Arasında Dönüştürme Yapma Hazırlanan tasarımlara metin eklerken nokta yazısını paragraf yazısına dönüştürmek gerekebilir. Bu dönüştürme işlemlerinin yapılabilmesi için şu işlemler izlenebilir: • Katmalar panelinden metnin bulunduğu katma seçilir
- Noktada metine dönüştürmek için => Metin > Nokta Metnine Dönüştür,
- Paragrafa dönüştürmek için => Metin > Paragraf Metnine Dönüştür seçilmelidir. Yer Tutucunu Metnini Yapıştırma (Lorem-ipsu metni) Yer tutucu metni şu şekilde eklenebilir;
- Bir yazım aracı seçilir
- Seçilen yazım aracıyla yeni bir metin eklenir veya var olan bir metin kutusuna tıklanır.
- Menülerde; Metin > Lorem Ipsum Ögesini Yapıştır seçilir. Bu işlemin tamamlanmasında belirlenen metin bölgesine örnek bir metin yazılmış durumda olmaktadır. Bu durum, metni eklemekten önce bir öngörü yapılması, çeşitli ayarların ve efektlerin denenmesi için kolaylıklar sağlamaktadır.

METİN SINIRLAMA KUTUSU İŞLEMLERİ

Boyutlandırma İşlemi Boyutlandırma işlemi, söz konusu metnin en ve boy ölçülerini değiştirmek için yapılır. Boyutlandırma işlemi uygulamak için şu adımlar izlenebilir:

- Boyutlandırma işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.
- İşaretçi, çift başlık ok halini aldığı anda , sınırlandırma kutusunu istenildiğini gibi aşağı-yukarı veya sağa-sola sürüklenerek boyutlandırılabilir. Döndürme İşlemi Döndürme işlemi, metnin farklı açılarla tasarımda bulunmasını sağlamaktadır. Döndürme işlemi uygulama için şu adımlar izlenebilir:
- Döndürme işlemi için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir.
- Sınırlama kutusunu döndürmek için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir; işaretçi çift başlı eğri ok haline geldiğinde sürüklenmelidir. Eğriltme İşlemi Eğriltme işlemi, yazılan metnin eğilip bükülmesini sağlamaktadır. Eğriltme işlemi için şu adımlar uygulanabilir:
- Eğriltme işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.
- İşaretçi, ok başı halini aldığı anda, sınırlandırma kutusunu istenildiğini gibi eğriltilebilir. Yönlendirme İşlemi Hazırlanan tasarımlarda metnin akışını, yukardan aşağıya veya soldan sağa sağlamak için yönlendirme işlemi kullanılmaktadır. Yatay yönlendirme yapmak için Metin > Yönlendirme > Yatay; dikey yönlendirme yapmak içinse Metin > Yönlendirme > Dikey menüsü seçilmelidir. Metni Çarpıtma İşlemi Hazırlanan tasarımlarda metnin bütünsel olarak şeklini eğip bükme işlemi metni çarpıtma olarak ele alınmaktadır. Metni çarpıtma işlemlerinin yapılabilmesi için Metin > Metni Çarpıt menüsü seçilir bu menü seçildiğinde bir ekran belirmektedir. Bu ekranda Stil ayarı belirlendikten sonra eğilmek istenen yüzde değer Eğ ayarından yapılmalıdır. Daha sonra Yatay ve Dikey Deformasyon ayarları yüzde olarak belirlendikten sonra Tamam butonuna tıklanmalıdır.

PANELLER

Karakter Paneli Metinlerin; yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık, satır aralığı veya genişlik gibi karakterlerine yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele karakter paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Karakter Paneli takip edilmelidir. Paragraf Paneli Metinlerin; sağa yaslı, sola yaslı, sağdan 1 punto boşluk veya soldan 1 punto boşluk gibi paragraf yapılarına yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele paragraf paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Paragraf Paneli takip edilmelidir. Glifler Paneli Metinlerle ilgili özel simge ve sembollerin bulunduğu panele glifler paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Glifler Paneli takip edilmelidir. Karakter Stilleri Paneli Metinlerle ilgili karakter stillerinin bulunduğu ve yeni karakter stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabilirdiği panele karakter stilleri paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Karakter Stilleri Paneli takip edilmelidir. Paragraf Stilleri Paneli Metinlerle ilgili paragraf stillerinin bulunduğu ve yeni paragraf stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabilirdiği panele paragraf stilleri paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Paragraf Stilleri Paneli takip edilmelidir.

FONT İŞLEMLERİ

OpenType Windows ve Mac bilgisayarları için tek bir font dosyası kullanıp bu bilgisayarlar arasında aktarım işlemlerinin sorunsuz olarak yapılabilmesi için kullanılan fontlara OpenType fontlar denilmektedir. Bu özellik ile ilgili ayarlar Metin > OpenType menüsünde bulunmaktadır. Typekit'ten Font Ekleme Bu çeşitliliği sağlayabilmek adına Photoshop programında çeşitli fontlar bulunur. Fakat bu fontların yetersiz olduğu ve yenisinin eklenmesi istenildiği durumlar olabilmektedir. Bu durumlarda Typekit'ten Font Ekle özelliği kullanılabilir. Fontu Eşleştir Photoshop programında bir görselde bulunan metnin hangi fontla yazıldığı bulmak için kullanılan özelliğe fontu eşleştir denilmektedir. Bu özellik sayesinde Photoshop programı içerisinde yazı olan bir görsel atılarak bu görselde kullanılan fontun hangi font olduğu veya hangi fonta daha yakın olduğunu bulmak mümkündür. Bu özelliği kullanmak için Metin > Fontu Eşleştir menüsü kullanılmaktadır. Kenar Yumuşatma Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına kenar yumuşatma işlemi denilmektedir. Bu işlem Metin > Kenar Yumuşatma menüsünden yapılmaktadır. Ayrıca; yok, keskin, net, kuvvetli ve düzgünleştir gibi seçenekleri bulunmaktadır.

METİN ÜZERİNDE İŞLEMLER

Şekle Dönüştür Bir metin şekle dönüştürüldüğünde, metin katmanının yerini vektör maskesi bulandıran bir katman alır. Bu maske düzenlenebilir ve stil uygulanabilir durumdadır. Fakat şekle dönüştürülen bir metindeki karakterler düzenlenemez. Bu işlemi uygulamak için metnin bulunduğu katman seçilir ve Metin > Şekle Dönüştür menüsü seçilir. Yazı Katmanlarını Rasterleştirme Rasterleştirme, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir. Yani rasterleştirilen bir metin Photoshop için yuvarlak bir şekil ile aynı (piksele dönüşür) konumda anlaşılmasına başlanır. Rasterleştirilmiş katman gerektiren bir komut veya işlem seçildiğinde bir uyarı mesajı çıkmaktadır. Bu uyarı mesajını onaylayarak metni rasterleştirmek mümkündür. Tür Katmanları Bazı işlemler yapıldığında ise metin vektör özelliğini kaybetmeden gerekli düzenlemeler yapılabilir. Metin katmanında şu değişiklikler yapıldığında düzenlenebilir özellik kaybolmamaktadır: • Metin yönlendirmesi değiştirildiğinde • Metne kenar yumuşatma özelliği uygulandığında • Metinden çalışma yolu oluşturulduğunda



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Resim Üzerinde İşlemler

ÜNİTE NO 9

YAZAR Prof.Dr. SEVDA KÜÇÜK

RESİM ÜZERİNDE İŞLEMLER

Photoshop'ta resim üzerinde kolaylıkla çeşitli düzenlemeler yapılabilmektedir. Düzenleme işlemlerinde resmin kullanım amacı doğrultusunda resmin çözünürlüğü ve boyutu, kırılması, genişletilmesi, esnetilmesi, renk düzenlemesi gibi işlemlerin nasıl uygulanması gerektiğine karar verilir. Bir resim üzerinde düzenleme yaparken resmin kullanım amacına uygunluğu kontrol edilmelidir. Daha sonra resmin çözünürlüğü ve boyutu, resmin kırılması ve yöneliminin belirlenmesi, resmin renk ve ton ayarlama işlemleri sırasıyla uygulanabilir. Resmin Kullanım Amacına Uygunluğu Resim üzerinde uygulanacak işlemlere karar verirken öncelikle resmin kullanım amacı göz önünde bulundurulmalıdır. Dijital ortamda kullanma veya baskı olarak kullanma gibi durumlara göre resmin amaca uygun olup olmadığı değerlendirilmelidir. Resmin amaca uygun görünmesinde hangi renk modunun kullanıldığı önemlidir. Dijital ortamda kullanılacak resimlerde RGB, baskı alınacak durumlarda CMYK renk modu kullanılmalıdır. Unutulmamalıdır ki RGB renk modu dijital ortamdaki resimler için tercih edilmekte olup bu moddaki resimlerin matbaada baskısı yapılamaz. Resmin Çözünürlüğü ve Boyutu Resimlerin dijital ortamda kullanma veya baskı alma durumuna göre farklı çözünürlükte olması tercih edilebilir. Photoshop'ta resimler genelde 300 ppi, 72 ppi veya 96 ppi olarak görüntülenmektedir. Örneğin web sayfalarının hızlı açılmasını sağlamak için dijital ortamdaki resim çözünürlüğü 72 ppi veya 96 ppi olarak düşük çözünürlükte kullanılmaktadır. Ancak baskı alınacak resimlerde baskı kalitesini artırmak için resmin 300 ppi gibi yüksek çözünürlükte olması gerekmektedir. Bir resmin ppi değeri ne kadar büyükse çözünürlüğü yani kalitesi de o kadar yüksektir. Resimleri yeniden boyutlandırırken görüntünün dört özelliği değiştirilebilir; piksel boyutu, Photoshop'ta açıldığında görüntü boyutu, belge boyutu ve yazdırılan görüntü çözünürlüğü. Resim boyutlandırılırken görüntüde aynı miktarda veriyi koruyarak bu değerlerin değiştirilmesiyle boyutlandırma yapılabileceği gibi, Yeniden Örnekle bölümünden görüntüdeki veri miktarının artırılması veya azaltılması yapılabilir. Resim boyutu Görüntü boyutu penceresinden değiştirilebileceği gibi fare ile serbest olarak da değiştirilebilir. Ancak bu işlemi yapabilmek için resmin arka plan olarak değil katman halinde olması gerekmektedir. Resmi serbest dönüştürme moduna getirmek için Düzenle menüsünden Serbest Dönüştürme seçilir ya da klavyeden Ctrl+T tuş bileşenine basılır. Resmi Kırpma Bazı durumlarda resmin tamamı yerine bir kısmını kullanmak gerekebilir. Bu durumda resim kırma işlemi gerçekleştirilerek resmin istenmeyen bölümleri kırılabilir. Diğer yandan resim kırma aracıyla resmin kenarlarını genişletmek de mümkündür. Araç kutusundan Kırpma aracına tıklanarak ya da klavyeden C tuşuna basılarak resim kırma moduna getirilir. Daha sonra resim istenilen şekilde kırılabilir. Resmi kırma esnasında düzleştirmek ve perspektifini dönüştürmek de mümkündür. Ayrıca kırma esnasında resim etrafında boşluklar oluşursa bu boşluklar resmin içeriğine uygun olarak doldurulabilir. Resmi Yönelimini Belirleme Resimleri kullanım yerine göre belli açılarla veya dikey ya da yatay olarak döndürmek gerekebilir. Resim döndürme işlemi için Görüntü menüsünden Görüntü Döndürme komutunun altındaki seçeneklerden istenilen seçilir ya da klavyeden Ctrl+T tuş bileşenine basılarak istenilen yönde döndürülür. Resmi Dönüştürme Bir katmanda yer alan resim üzerinde döndürme, uzatma, genişletme, esnetme gibi işlemler yapılabilir. Bir resmi bu gibi işlemler uygulamak üzere dönüştürmek için Düzenle menüsünden Dönüştür komutu seçilir. Dönüştür alt menü komutlarıyla istenilen dönüştürme işlemi uygulanır. Resmin Renk ve Ton Ayarlamaları Photoshop'un sunmuş olduğu gelişmiş araçlarla resmin renk ve tonlaması ayrıntılı bir şekilde düzenlenebilir. Resmin renk ve tonlamasını uygun şekilde ayarlamak ideal bir görüntü elde etmek için önemlidir. Renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçlar Görüntü menüsünde yer almaktadır. Görüntü menüsü altındaki Ayarlamalar komutundaki seçeneklerle amaca uygun renk ve ton ayarlamaları yapılabilir. Resmi daha parlak ve canlı görünüme getirmek, siyah beyaz resmi renkli yapmak, renkli resmi siyah beyaz yapmak bu bölümdeki ayarlamalarla gerçekleştirilebilir. Ayrıca Photoshop'ta resimler üzerinde otomatik olarak renk, kontrast ve tonlama ayarları hızlıca uygulanabilir. Görüntü menüsü altındaki Otomatik Tonlama, Otomatik Kontrast ve Otomatik Renk seçenekleri resmin renk ve tonlamalarını otomatik

olarak ayarlar. Resmin renk ve tonlamayla ilgili ayarlamalarını Ayarlar panelinden de yapmak mümkündür. Ayarlar panelinde kullanmak istenilen düzenleme aracı seçildiğinde Özellikler penceresi açılır. Bu pencereden istenilen düzenlemeler yapılabilir. Ayarlar panelinden istenilen seçenek seçildiğinde otomatik olarak yeni bir ayarlama katmanı oluşur. Renk ve tonlamayla ilgili işlemlerde ayarlama katmanı oluşturulduğunda resmin piksel değerleri kalıcı olarak değiştirilmeden renk ve tonlama ayarları yapılmaktadır. Bu nedenle resmin ton aralığını ve renk dengesini ayarlamak için ayarlama katmanlarının kullanılması önerilmektedir.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Ayarlar ve Yollar Panelleri ile Çalışma

ÜNİTE NO 10

YAZAR Doç.Dr. ÖMER KOÇAK

AYARLAR VE YOLLAR PANELLERİ İLE ÇALIŞMA

Ayarlar Paneli (Adjustments) Ayarlar paneli olarak adlandırılan renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçların bulunduğu bir paneldir. Eğer programınız içerisinde Ayarlar paneli açık değilse Pencere->Ayarlar menüsünden görünür hale getirebilirler. Ayarlar paneli içerisinde renk ve ton ayarlamaları için kullanılan araçlar bulunur. Bu araçlara tıkladığınızda hem bir ayar seçilir ve otomatik olarak bir düzenlemelerin yapıldığı ayarlama katmanı oluşturur. Renk ve ton ayarlamaları oluşturulan bu yeni katmanda saklanır. Böylelikle yapılan değişiklikler orijinal görüntüyü değiştirmedeği için istenildiği an görüntünün ilk haline gelmesi sağlanabilir. Ayarlar paneli ile yapılan ayarlamaların avantajları şöyle sıralanabilir:

- Orijinal görüntü üzerinde değişiklik yapmadığı için istenildiği an görüntünün ilk haline dönüş yapılabilir.
- Görsele zarar verici bir düzenleme yapılmaz.
- Ayarlar panelinde seçilen her bir öğe kendisi için ayrı bir katman oluşturduğu için yapılan düzenlemelerde birbirleriyle karışma ihtimali bulunmamaktadır. Böylelikle istenilen öğe üzerinde değişiklik yapılabilir.
- Bir görsel üzerinde Ayarlar paneli ile yapılan düzenlemeler başka görsellere kopyala yapıştır yoluyla uygulanabilir.
- Diğer katmanlarda olduğu gibi Ayarlar ile oluşturulan katmanlar, gizlenebilir, saydamlaştırılabilir ve gruplayabilirsiniz. Ayarlar paneli ile yapılan işlemler Görüntü -> Ayarlamalar bölümünden de yapılabilmektedir ancak bu yöntem görüntü katmanında değişiklik yapmaktadır. Ayarlar paneli üzerinden herhangi bir öğe seçildiğinde bu öğe için Katman panelinde yeni bir katman oluşturulmaktadır. Ayarlar panelinde seçilen öğenin özelliklerinin düzenlenebileceği Özellikler (Properties) paneli de açılmaktadır. Unutulmamalı ki Ayarlar paneli üzerinde daha önce düzenleme yapılmış bir öğe tekrar seçildiğinde bu öğe için yeni bir katman daha oluşturulur. Parlaklık / Kontrast (Brightness / Contrast) Parlaklık ve Kontrast özellikleri sayesinde görüntü üzerinde basit düzeyde ton ayarlamaları yapılmasına imkân tanır. Parlaklık değerini arttırdığımızda görüntünün açık tonlarını daha parlak bir hale gelmesi sağlanırken, parlaklık değerini azaltmak ise görüntünün gölgelerinin artmasını sağlar. Düzeyler (Levels) Panel üzerinde görüntüdeki gölge, orta düzey ton ve açık tonların yoğunluk düzeyleri ayrı ayrı ayarlanabilmektedir. Eğriler (Curves) Eğriler özelliği sayesinde grafik üzerindeki diyagonal çizgi aracılığıyla görüntünün tonlarının ayarlanması sağlanır. Pozlama (Exposure) Pozlama, aşırı gölgelere az etkiye bulunur, açık tonlu bölümleri ayarlar iken Uzaklık açık tonlu bölümleri çok az etkileyerek gölgeleri ve orta tonları koyulaştırır. Canlılık (Vibrance) Canlılık sürgüsü görüntüdeki doygunluğu az olan renkleri, doygunluğu yüksek olan renklere göre değiştirir. Görüntüdeki tüm renklerin aynı miktarda doygunluk düzeyini değiştirmek için ise Doygunluk sürgüsünü taşıyın. Ton/Doygunluk (Hue/Saturation) Ton/Doygunluk özellikleri görüntüde bulunan belirli renk aralıklarının ton, doygunluk ve açıklığını değiştirmemize olanak sağlar. Renk Dengesi (Color Balance) Renk Dengesi bölümü ile görüntüdeki renklerin karışımını bir bütün olarak değiştirir. Ton bölümünden gölgeler, orta tonlar veya açık tonlar seçilerek belirli renk aralıklarının değiştirilmesi sağlanabilir. Görüntünün parlaklığın değişmesini engellemek için Parlaklığı Sakla seçeneği seçilebilir. Siyah Beyaz (Black & White) Siyah ve Beyaz ayarlaması, renkli bir görüntüyü gri tonlamaya dönüştürmenize olanak sağlar. Fotoğraf Filtresi (Photo Filter) Fotoğraf Filtresi özelliği ile kameranın önüne renkli bir filtre konulmuş gibi düzenleme yapılmasına imkân tanır. Bu renkli filtre, objektiften geçen ve filmi pozlayan ışığın renk dengesini ve renk sıcaklığını ayarlar. Kanal Karıştırıcı (Channel Blending) Yüksek kaliteli gri tonlamalı, sepya veya başka tonlu görüntüleri Kanal Karıştırıcı ayarında her renk kanalının yüzdesini değiştirerek tasarlayabilirsiniz. Renk Arama Daha önceden yapılmış ve kaydedilmiş, örnek farklı renk tonlarını görüntünüze uygulayabilmenize imkân sunar. Ters Çevir (Invert) Ters Çevir komutu görüntüdeki renkleri ters çevirir. Bu komutu, pozitif görüntüyü negatif yapma veya negatif görüntüyü pozitif yapmak için kullanılır. Posterleştir (Posterize) Posterleştir özelliği görüntü üzerindeki parlaklık

değerlerinin sayısını azaltarak poster benzeri bir görüntü oluşturabilir. Görüntü üzerindeki renk sayısının değiştirilmesine, azaltılmasına imkân tanır. Eşik (Threshold) Eşik özelliği ile görüntü üzerinde bulunan açık tonları beyaza, koyu olan tonları siyaha yakınlaştırarak gri veya renkli görüntülerde yüksek kontrastlı siyah beyaz görüntüler oluşturulmasına yardımcı olur. Seçmeli Renk (Selective Color) Seçmeli Renk özelliği görüntü üzerinde bulunan birincil renk bileşenlerinin her birinin ayrı ayrı içerisindeki renk düzeylerini, görüntü üzerinde buluna diğer birincil renk bileşenlerini etkilemeden düzenlemeye yönelik bir tekniktir. Degrade Eşleme (Gradient Map) Degrade Eşleme özelliği ile seçilen iki farklı renk, görüntünün açık tonlarının bir uçtaki renkle, koyu tonlarının diğer uçtaki renkle eşleşmesi sağlanır. Ortadaki tonlarda aradaki geçişlere eşlenir. **YOLLAR PANELİ** Yol, birden çok düz ve eğri parçadan oluşabilir. Bu parçalar taşınırken değişebilir, yeniden şekillenebilir. Yollar paneli, yolların taşınmasını kolaylaştırarak, değişime uğramasını engelleyen önemli bir araçtır. Yollar paneli, üzerine kaydedilen yolların çalışılan görüntü üzerine hızlı bir şekilde uygulanması için kullanılan bir paneldir. Bu panelde kaydedilen yolun adı, küçük bir resmi görüntülenir. Kalem Aracı Karmaşık yollar veya şekiller oluşturabilmek için kullanılan araçlardan biride kalem aracıdır. Kalem aracını kullanırken eğer düz yol oluşturmak istiyorsanız tek tıklamanız yeterlidir. Eğer yumuşak ya da kavisli yol oluşturmak istiyorsanız ikinci veya daha sonraki noktalara tıkladığımızda bırakmadan sağa-sola-yukarı-aşağı çekerek istediğiniz şekli oluşturabilirsiniz. Yeni Yol Oluşturma Yeni bir yol oluşturmak istediğinizde Yollar panelinden Yeni Yol oluştur butonuna tıklanır. Daha sonra araç kutusunda kalem aracı seçilerek oluşturulmak istenen yol tasarlanır. Yol oluşturulurken eğer başka bir yol seçili ise tasarlayacağınız yeni yolu da diğer yolun üzerine kaydedecektir. Yolları Düzenleme Çok sayıda düz ve eğri çizgilerden oluşturulabilen yolların oluştururken kullanılan yön noktaları aracılığıyla tekrar üzerinde düzenleme yapılabilir. Yol Bileşenlerini Hizalama ve Dağıtma Yollar panelinde tek bir yolda tanımlanmış olan içerikleri birbirlerine göre hizalayabilir veya dağıtabilirsiniz. Yol Bileşenlerinin Diğer Dosyalara Transferi Oluşturduğunuz yol veya yolları diğer görüntüler üzerinde de kullanabilmeniz için yolları transfer etmeniz gerekmektedir.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Dosyaları Kaydetme, Dışarı Aktarma ve Farklı Formatlarda Kaydetme (Jpg, Png, Gif, ÜNİTE NO 11

YAZAR Dr.Öğr.Üyesi ALİ GÜNDÜZ

Dosyaları Kaydetme, Dışarı Aktarma ve Farklı Formatlarda Kaydetme (JPG, PNG, GIF ve PDF) Kitabın bu ünitesinde çalışma dosyasında yer alan tasarımların kaydedilmesi sırasında ne tür farklılıklar olduğu ve kaydetme seçeneklerinin neler olduğu detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Ünite içeriğinde çalışma dosyalarının kaydedilmesi, dışarı aktarma tercihlerinin yönetilmesi, dışarı aktarmanın gerçekleştirilmesi ve farklı formatlarda kaydetme başlıkları detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Dosyaları Kaydetme Bir çalışma dosyasında yapılan tasarımın kaydedilmesi için dosya menüsü altında bulunan kaydet isimli butonun kullanılması gerekmektedir. Çalışma dosyasının ilk kez kaydedilmesi aşamasında dosyanın hangi konuma kaydedileceği, kaydedilirken hangi formatın kullanılacağı gibi özelliklerin kullanıcı tarafından seçilmesi istenmektedir. İlk kayıt işlemi bu özellikler belirlendikten sonra ki her kayıt işlemi otomatik olarak bu özellikler kullanılarak kayıt işlemi tamamlanmış olacaktır. Kayıt işlemi Ctrl + S klavye kısayolu kullanılarak da hızlı bir şekilde tamamlanabilir. Kaydetme işlemi sırasında farklı türde bir dosya formatı seçilmediği sürece dosyalar Photoshop programının temel dosya formatı olan PSD uzantılı olarak kaydedilecektir. Bunun yanı sıra 2 GB'ın üzerinde olan çalışma dosyaları büyük belge formatı olan PSB olarak kaydedilecektir. Dışarı Aktarma Bir çalışma dosyası farklı türlerde kaydedilebilir. Bunun için kaydet ve farklı kaydet seçenekleri kullanılarak farklı dosya formatlarına sahip ve farklı özelliklerde kayıt işlemi gerçekleştirilebilir. Ayrıca dışarı aktar özelliği de kullanılarak farklı formatlarda kayıt işlemi ve dışarı aktarma işlemi gerçekleştirilmiş olur. Dışarı aktar özelliği farklı kaydet ile benzer özelliklere sahip olduğu noktalar bulunmaktadır. Fakat dışarı aktar özelliğinde bulunan şu özellikler açısından farklı kaydetme özelliğinden ayrılmaktadır; Çalışma Yüzeylerinden Dosyalara: Bu özellik kullanılarak tasarım içerisinde oluşturulmuş olan çalışma yüzeylerinden dosyalara çıktı almak (dışarı aktarmak) mümkündür. Çalışma Yüzeylerinden PDF'e: Bu özellik kullanılarak tasarım içerisinde oluşturulmuş çalışma yüzeylerinden PDF dosyalarına çıktı almak (dışarı aktarmak) mümkündür. Dışarı aktarma işlemi gerçekleştirilirken çok sayfaya sahip tek bir PDF dosyası tercih edilebileceği gibi her bir çalışma yüzeyinin farklı PDF dosyalarında yer alacağı şekilde bir tercih de yapılabilmektedir. Dosyalara Katman Kompozisyonları: Özellikle tasarımcılar tarafından kullanılan ve farklı tasarımların veya bir tasarıma ait farklı sürümlerin bir klasör altında tutulmasına imkân sağlayan katman kompozisyonlarını dosyalara çıktı almak (dışarı aktarmak) mümkündür. Katmanlardan dosyalara: Photoshop programında işlemler katmanlar üzerinden ilerlemektedir. Bu katmanlardan dosyalara çıktı almak (dışarı aktarmak) mümkündür. PDF'ye Katman Kompozisyonları: Oluşturulmuş olan katman kompozisyonları doğrudan PDF olarak çıktı alınabilir. Zoomify: Web ortamında yüksek çözünürlüklü resimlerin paylaşılabilmesine imkân sağlayan özelliktir. Bu özellik sayesinde web ortamına aktarılan resimler kullanıcılar tarafından daha detaylı bir şekilde incelenebilmektedir. Farklı Formatlarda Kaydetme Ünite içerisinde yer alan son bölümde farklı kaydetme seçenekleri içerisinde yer alan dosya formatlarının neler olduğu detaylı bir şekilde anlatılmıştır. Farklı kaydetme ekranına araç çubuğunda yer alan dosya menüsü altındaki farklı kaydet butonu kullanılarak erişilmektedir. Farklı kaydetme ekranı açıldığı zaman dosyanın nereye kaydedileceği, dosya isminin ne olacağı ve hangi formatta kaydedileceği kullanıcıdan istenmektedir. Kullanıcıdan istenen bu formatlardan en yaygın olanlar şu şekildedir; JPG: Sahip olduğu sıkıştırma algoritması sayesinde oldukça küçük boyutlara sahip olan yaygın bir resim formatıdır. PNG: Görüntü kalitesinde bozulma meydana gelmeyen nispeten yeni bir resim formatıdır. GIF: Çok katmanlı yapısı sayesinde hareketli görseller hazırlanmasına imkân sağlayan resim formatıdır. EPS: Birçok çizim ve sayfa düzenleme programları tarafından desteklenen vektör formatındaki bir dosya uzantısıdır. PDF: Diğer formatlardan farklı olarak PDF dosyaları bir resim formatı değil taşınabilir belge formatıdır. PDF uzantısına sahip dosyaların gönderimi, farklı ortamlarda görüntülenmesi oldukça kolay olduğu için dışarı aktarma tercihleri içerisinde PDF dosya formatları da yer almaktadır. BMP: Sıkıştırma algoritmasına sahip olmadığı için diğer resim formatlarına kıyasla daha çok yer kaplayan Microsoft firmasına ait dijital bir resim formatıdır.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Birden Fazla Dosya Üzerinde Toplu İşlemler (Batch Processes)

ÜNİTE NO 12

YAZAR Dr.Öğr.Üyesi MÜNEVVER GÜNDÜZ

BİRDEN FAZLA DOSYA ÜZERİNDE TOPLU İŞLEMLER (BATCH PROCESSES)

Photoshop programında birden fazla dosyaya aynı işlemi uygulamak için ayrı ayrı uğraşmak zahmetli olabilmektedir. Bunun yerine Toplu İş komutu ile birden çok görsel tek seferde düzenlenebilir, formatı değiştirilebilir veya boyutları üzerinde düzenlemeler yapılabilir. Örneğin; bir firmanın katalog çekimi sonrasında çok sayıda fotoğrafın boyutunu küçültmek, rengini değiştirmek ya da üzerine yazı yazmak vs. istendiğinde her bir fotoğraf için tek tek uğraşmak vakit kaybına sebep olmaktadır. Photoshop ve birçok görüntü işleme programında benzer işlemleri yapmak için toplu işlem uygulanmaktadır. Toplu işlemler herhangi bir kullanıcı etkileşimi olmadan ya da en az insan etkileşimi ile yürütülen, kaynak izni olarak kendi başlarına başlayacak şekilde programlanabilen işlemler için kullanılan genel bir terimdir. Toplu işlemlerin kullanılmasının başlıca faydaları şunlardır;

- Bilgisayar kaynaklarını kullanıcılar ve programlar arasında paylaşma
- İşlem süresini azaltma (Zamandan tasarruf sağlama)

• Manuel müdahale ve denetim ile bilgisayar kaynaklarının gereksiz kullanılmasını engelleme

• Bilgisayarın aşınmasını engelleme Photoshop programında toplu işlem yapabilmek için programda önceden tanımlanmış eylemlerin var olması gerekmektedir. Kullanılan eylemler ya yeni oluşturulmuş ya da daha önce oluşturularak yüklenmiş olabilir. Eylemler Eylem, tek dosyada ya da dosya grubunda yürütebileceğiniz menü komutları, panel seçenekleri, araç eylemleri ve benzer görevler dizisidir. [3] Photoshop programında eylemler yapılan hareketleri (işlemleri) düzenleme, yeni işlem ekleme, silme ve hazır işlemlerden yararlanma gibi olanaklar sağlayan bir özellik olarak tanımlanabilmektedir.

Eylemler, otomatik olarak yinelenen görevleri gerçekleştirerek zamandan tasarruf etmeyi sağlayan ve aynı görüntü adımlarını birçok görüntüye uygulamanız gerektiğinde çoklu görüntülerin işlenmesi için Photoshop programında güçlü bir özelliktir. Eylemler çok fazla sayıdaki görsel üzerinde her türlü Photoshop komutuyla yapılan işlem adımlarını otomatik olarak hızlı bir şekilde gerçekleştirmektedir. Photoshop programında bir görsel üzerinde yapılan her türlü renk, ışık düzenlemeleri, efekt uygulamaları, çözünürlük değişiklikleri vs. komutlar programın hafızasına kaydedilerek daha sonra seçilen klasördeki birden fazla görsele otomatik olarak uygulanabilmektedir. Özellikle web tasarım uygulamalarında, web nesnelere ufak tefek değişikliklerle tekrar tekrar kullanılmaktadır. Oluşturulan eylemler sayesinde, bu tip nesnelere kolayca istenilen renk ve boyutta tek tuşla oluşturabilir, fotoğrafları hızlıca düzenlenebilir. Photoshop’ da eylem oluşturmak, uygulamak için Eylemler paneli kullanılmaktadır. Eylemler paneline Pencere / Eylemler adımları takip edilerek ulaşılmaktadır.

Eylemler paneli eylemleri kaydetme, oynatma, düzenleme ve silmek için kullanılabilir gibi eylem dosyalarını kaydetmeye ve yüklemeye de olanak sağlamaktadır. Eylem Oluşturma Photoshop programında ihtiyaç duyulan işlemlere ait eylemler oluşturulabilmektedir. Eylem oluşturmak için de Eylemler panelinin en altında bulunan Yeni Eylem Oluştur düğmesi veya Eylemler Paneli menüsünde yer alan Yeni Eylem komutu kullanılmaktadır. Oluşturulan eylemler ile yapılan bütün işlemler ses kayıt cihazı gibi kaydedilir ve daha sonra Seçimi Oynat düğmesiyle kaydedilen komutlar tekrar tekrar farklı görsellere uygulanır. Eylemler panelinin en altında yeni eylem ve küme oluşturma, oluşturulan eylemi oynatma, silme, kaydı başlatma ve durdurma işlevlerine sahip düğmeler bulunmaktadır. Yeni Eylem Oluştur düğmesine ya da Yeni Eylem seçeneğine tıkladığında Yeni Eylem iletişim kutusu açılmaktadır. Oluşturulan eyleme Ad kısmından eylemin adı belirlenmektedir. Eyleme açıklayıcı bir isim (örneğin; Görseli 800x600'e sığdır) verilmesi çalışmalarda kullanırken kolaylık sağlayacağı unutulmamalıdır. Ata kısmında eylemin kaydedileceği eylem kümesi belirlenmektedir. Oluşturulan eylem Varsayılan eylemler kümesine ya da oluşturulmuş olan yeni bir kümeyle atanabilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise eylemin daha sonraki çalışmalarda kolay ulaşılmasını sağlayacak bir kümeyle yerleştirilmesidir. İşlev tuşu ile eyleme kısayol tuşu verilebilir. Gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra Kaydet butonuna tıklanmalıdır. Eylemle ilgili ayarlamalardan itibaren görsel üzerinde yapılacak olan her türlü işlem Oynatmayı / Kaydı Durdur düğmesine tıklanana kadar kaydedilecektir. Seçimi Oynat düğmesi ile eylem içindeki işlemler adım adım görülebilmekte ve

görsel uygulanabilmektedir. Mevcut Eylemleri Kullanma Photoshop programında önceden tanımlanmış eylemler de bulunmaktadır. Photoshop programının CC 2018 sürümünde birbirinden farklı eylemler içeren Varsayılan Eylemler, Komutlar, Çerçevesel, LAB- Siyah Beyaz Tekniği, Video Eylemleri ve Üretim, Kuyruklu Yıldız, Dokular, Metin Efektleri eylemler kümesi bulunmaktadır (Şekil 12.7). Bu eylem kümelerinde yer alan eylemler sayesinde yeni bir eylem oluşturmadan da görseller üzerinde ihtiyaç duyulan işlemler yapılabilir. Eylemler paneli menüsünde aktif olan eylem kümelerinin bu alanda listeleneceği unutulmamalıdır. Eylem kümelerini etkinleştirmek için her birinin üzerine tıklamak yeterlidir. Eylem Yükleme Photoshop programında daha önce başka bir yerde oluşturulmuş bir eylemin taşınarak yüklenmesi de mümkündür. Photoshop eylem dosyaları *.atn formatındadır ve Photoshop programının Presets / Actions klasöründe depolanmaktadır. Eylemlerin yüklenmesinin üç yolu vardır: Birincisi; eğer Photoshop CS3 ve üzeri bir sürüm kullanılıyorsa eylem dosyasının üzerine çift tıkladığında dosya otomatik olarak Photoshop programının eylemlerinin depolandığı klasörün içinde yerini almaktadır. İkinci bir yol ise; Eylemler paneli menüsünden Eylemleri Yükle seçeneğini kullanmaktır. Eylemi yüklemenin bir başka yolu da eylem dosyasını bulunduğu klasörden Program Files / Adobe Photoshop CC 2018 / Presets / Actions klasörünün içerisine sürükleyip bırakarak ya da kopyala-yapıştır komutu ile Eylemler menüsüne eklemektir. Eylem oluşturma, mevcut eylemleri kullanma, eylem yükleme var olan eylemi kopyalamanın (Çoğalt komutu ile) yanı sıra bir eyleme herhangi bir menü öğesi, durma, koşullu ifade ve yol da eklenebilmektedir. Bunun için de Eylemler paneli menüsü kullanılmaktadır. Otomatik Toplu İşleme Var olan veya oluşturan bir eylemi birden çok görsel üzerinde tek seferde uygulamak için Dosya / Otomatikleştir / Toplu İş seçeneği kullanılmaktadır. Toplu İş komutu bir eylemin otomatik ve toplu olarak bir dosya grubuna uygulanması sağlar. Toplu İş komutunun uygulanabilmesi için uygulanacak eylemin belirlenmesi, kaynak ve hedef klasörün tanımlanması, dosya adlandırmalarının oluşturulması ve hata söz konusu olduğunda programın tepkisi ile ilgili ayarların yapılması gerekmektedir. Bu ayarlamalar Toplu İş iletişim kutusunda yer alan Oynat, Kaynak, Hatalar, Hedef ve Dosya Adlandırma bölümleri aracılığı ile sağlanmaktadır. Oynat; uygulanacak olan eylemin seçildiği alandır. Kaynak; eylemin uygulanacağı klasörün belirlendiği alandır. Kaynak bölümünde ayrıca aşağıdaki ayarlamaların yapılması gerekmektedir; Eylemdeki “Aç” Komutlarını Geçersiz Kıl: Toplu İş komutu ile seçilen dosyaların, eylemin Aç komutunda belirtilen dosyayı açmadan işlenmesini sağlar. Bu seçenek etkin olduğunda kaynak dosyalar kaynak klasörden sadece açık adımlarla açılır. Tüm Alt Klasörleri Kat: Kaynak olarak gösterilen klasörün alt dizinlerindeki dosyaların da işlenmesini sağlar. Dosya Açma Seçenekleri İletişim Kutularını Geç: Dosya açma seçenekleri iletişim kutularını gizler. Renk Profili Uyarıları Verme: Renk ilkesi mesajları ekranını kapatır Hatalar; eylemler uygulanırken oluşan hataların nasıl işleneceğinin belirlendiği alandır. Bu alanda aşağıdaki seçeneklerden birinin seçilmesi gerekmektedir; Hatalarda Durdur: Hata mesajı için onay verilene kadar işlemi beklemeye alır. Hataları Günlüğe Kaydet: Her hatayı İşlemi durdurmadan dosyaya kaydeder. Hedef; bu bölümdeki ayarlar ile işlenen dosyaların kaydedileceği konum belirlenmektedir. Yok seçeneği; eğer eylem Kaydet komutu içermiyorsa değişiklikleri kaydetmez ve dosyaları açık bırakır. Kaydet ve Kapat; dosyaları geçerli konumda dosyaların orijinal halinin üzerine yazar ve kaydeder. Klasör seçeneği ise “Seç” tıklanarak belirtilen hedef klasöre işlenen dosyaları kaydeder. Dosya Adlandırma alanı ise dosya adlandırmasının nasıl yapılacağına belirlendiği alandır. Açılan menülerden öğeler seçilmeli ve alanlara metin girilmelidir. Toplu İş iletişim kutusundaki gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra tüm görsellere seçilen eylem uygulanır. Eylemlerin uygulanma süresi görsel sayısı uygulanan eylemlere göre değişebilmektedir. Dosyalar toplu işlenirken tüm dosyalar açık bırakılabilir, orijinal dosyalar kapatılabilir, değişiklikler kaydedilebilir veya dosyaların değiştirilmiş sürümleri yeni bir konuma kaydedilebilir. İşlenen dosyalar yeni bir konuma kaydediliyorsa, toplu işlemeye başlamadan önce işlenen dosyalar için yeni klasör oluşturulmalıdır.



DERS ADI Grafik Tasarımı
ÜNİTE ADI Hareketli Görseller Oluşturma
ÜNİTE NO 13
YAZAR Doç.Dr. ÖMER KOÇAK

HAREKETLİ RESİMLER OLUŞTURMA

Adobe Photoshop CC programı aracılığıyla hareketli, animasyonlu görseller oluşturulabilir. Animasyon, hareketsiz resimleri ve görüntüleri hareketli hale getirme, canlandırma olarak tanımlanmaktadır (Ling, 2003). Adobe Photoshop CC programı aracılığıyla da görüntü kareleri zaman içerisinde sıralanır ve her bir kare kendinden önceki bir kareden biraz farklılık göstermektedir. Özellikle GIF (Graphics Interchange Format) uzantılı dosyalar kare kare oluşturulan animasyon dosya türlerindedir. Adobe Photoshop CC programı ile animasyonlar Photoshop Extended özelliği sayesinde gerçekleştirilmektedir. Photoshop programının önceki sürümlerinde animasyonlar Animasyon paneli aracılığıyla yapılırken, Adobe Photoshop CC programında görsellere hareket Zaman Çizelgesi (Timeline) paneli aracılığıyla kazandırılmaktadır (Adobe, 2011). Zaman Çizelgesine Pencere->Zaman Çizelgesi seçeneği seçilerek ulaşılabilir. Zaman Çizelgesi Zaman Çizelgesi aracılığıyla görüntüye hareket vermek için Kare Animasyon Oluştur seçeneği seçilir. Animasyon yapabilmek için öncelikle hareket verilmek istenen görsellerin ekranda oluşturulması gerekmektedir. Zaman çizelgesi panelinde görseller kare halinde gözükmemektedir ve her bir kare için ne kadar süre ekranda kalacağı da bu kısımda belirlenmektedir. Kare Animasyon Zaman Çizelgesi Kare animasyon çizelgesinin özellikleri örnek aracılığıyla sunulmuştur. Örnek animasyon oluşturulurken 2 yöntem kullanılmaktadır. Birinci yöntemde animasyon kareleri kullanıcı tarafından tek tek düzenlenmektedir, ikinci yöntemde ise animasyon karelerinin program tarafından otomatik oluşturulması sağlanmaktadır. Animasyon karelerinin kullanıcı tarafından oluşturulması Animasyon kareleri kullanıcı tarafından çoğaltılarak ve tek tek düzenlenerek oluşturulmaktadır. Animasyon tasarlandıktan sonra Animasyonu Oynat seçilerek animasyon izlenebilir. Animasyon karelerinin arayı doldurarak oluşturulması Photoshop aracılığıyla oluşturulmak istenen animasyon için karelerin tek tek düzenlenmesi sağlanabilir. Ancak aradaki karelerin düzenlenmesi oldukça zaman alıcı olabilir. Ayrıca görsel üzerinde yapılan değişiklikler elle yapıldığı için yeterince doğru bir hareket akışı içermeyebilir. Bu durumlarda Animasyon Kareleriyle Arayı Doldur butonu oluşturulan iki ana kare arasındaki ara karelerin otomatik olarak oluşturulmasını sağlayacaktır. Arayı doldur seçeneklerinden seçilen karelerin arası, önceki kare veya ilk kare seçilerek hangi iki kare arasındaki karelerinin oluşturulacağı belirlenir. Arada oluşturulacak kare sayısının artırılması ise oluşturulacak olan animasyonun daha akıcı olmasını sağlayacaktır. Tüm katmanların mı, yoksa sadece seçilmiş olan katmanların mı animasyona dâhil edileceği belirlenir. Son olarak oluşturulacak animasyonda konum, opaklık veya efektler parametrelerinde hangileri arasında geçiş yapılması gerektiği seçilir. Video Animasyon Zaman Çizelgesi Kare animasyon oluşturduktan sonra zaman çizelgesi panelinin sol alt tarafından bulunan video zaman çizelgesine dönüştür seçeneği seçildiğinde görsel katmanlar halinde zaman çizelgesi üzerinde görüntülenecektir. Video zaman çizelgesi bölümünde oluşturulan animasyonun video olarak tasarlanması sağlanmaktadır. Burada animasyon için ses eklenebilir ve oluşturulan video Dosya->Dışa Aktar->Video Görüntüsü Oluştur menüsünden düzenlemeler yapılarak kaydedilebilir. Oluşturmuş olduğunuz videolar Video Zaman Çizelgesi paneli üzerinden ses dosyaları ekleyebilirsiniz. Video Zaman Çizelgesinin seçenekleri ile Kare Animasyon Zaman Çizelgesinin seçenekleri arasında bir takım farklılıklar bulunmaktadır. Video Zaman Çizelgesinde bulunan Doğrusal Enterpolasyon ile Kare Animasyon Zaman Çizelgesinde bulunan Arayı Doldur fonksiyonlarının görevleri benzerdir. Animasyonun Kaydedilmesi Oluşturulan videolar veya animasyonlar QuickTime filmleri, PSD dosyaları olarak kaydedilebilir. Ancak oluşturulan animasyonların web üzerinden görüntülenebilmesi için GIF uzantılı olarak kaydedilmelidir ve oluşturulan animasyonun web tarayıcısı tarafından kolay indirilebilir olmasını sağlamak için Animasyonu En İyiye Dönüştür yapılması gerekmektedir. Böylelikle oluşturduğunuz animasyon içeren GIF dosyanızın boyutu oldukça küçük olacaktır. Animasyonu En İyiye Dönüştür seçildiğinde açılan pencerede program tarafından seçili olarak sunulan Sınırlayıcı Kutu ve Gereksiz Piksel Silinmesi seçenekleri seçili bırakılarak Tamam butonu seçilir. Böylelikle animasyonunuz kaydetmek için hazır hale gelmiş olur. Animasyonu kaydetmek için Dosya->Dışa Aktar->Web için kaydet seçeneği seçilir veya kısayol

olarak Alt+Shift+Ctrl+S tuş kombinasyonuna basılır. Gelen pencerede bulunan Önizleme butonuna tıklanarak animasyon tekrar kontrol edilebilir. Bu pencere aracılığıyla oluşturulan animasyonun boyutu (görüntü boyutu), saydamlık, renk düzenlemesi (renk tablosu) ve animasyonun tekrar sayısı (animasyon-döngü seçenekleri) gibi seçenekler düzenlenebilir. Düzenlemeler yapıldıktan sonra Kaydet butonuna basılarak GIF uzantılı animasyonun kaydedileceği konum belirlenir ve kaydedilir.

İKON OLUŞTURMA

İkon dosyaları Windows işletim sistemindeki çeşitli klasörlerin ve yazılımların simgeleridir. Bu görseller Adobe Photoshop CC 2018 programı içerisinde doğrudan ikon (.ico) dosyası olarak kaydedilememektedir. Dosya menüsünden Farklı Kaydet seçildiğinde kayıt türü olarak *.ico dosyası türünde kayıt yapılmadığı görülmektedir. Görüntüleri *.ico uzantılı olarak kaydedebilmek için bazı eklentilerin yüklenmesi gerekmektedir. Bu eklentilerin yüklenebilmesi için öncelikle <http://www.telegraphics.com.au/sw/> adresinden işletim sistemi türünüzü seçerek eklentiyi indirebilirsiniz. Web sayfasından indirilen sıkıştırılmış dosyada bulunan ICOFormat64.8bi dosyasını C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop CC 2018\Plug-ins konumuna yerleştiriniz. Photoshop programı açıksa tekrar kapatıp açtığınızda Dosya->Farklı Kaydet seçeneğinde kayıt türü olarak ICO Windows Icon/Favicon (*.ICO) seçeneğinin geldiği görülecektir.



DERS ADI Grafik Tasarımı

ÜNİTE ADI Tasarım Ürünleri Örnek Uygulamaları

ÜNİTE NO 14

YAZAR Dr.Öğr.Üyesi ABDÜLKERİM AYDIN

KARTVİZİT

Bir kişinin veya kurumun tanıtım amacıyla iletişim bilgilerini paylaştığı belgeye kartvizit denilmektedir. Kartvizitler kişilerin ve kurumların kendilerini tanıtmaları için önemli belgelerdir. Bu sebeple kartvizitlerin hoşça gidecek tasarımlar içermesi ve etkileyici olması önem taşımaktadır.

Kartvizit tasarlarken genel olarak şu bilgilerin edinilmiş olması gerekmektedir:

- Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur
- Her bir çalışma dosyasını ayrıca düzenleyebilmek için katmanlarla ve gruplarla çalışılması gerektiği unutulmamalıdır. Yeni bir arkaplan katmanı oluşturulur.
- Çeşitli şekiller ve yazılar oluşturularak eklenir. Şekilleri deforme etmek için Ctrl+T kullanılır.
- Şekillerin ayarları Pencere > Özellikler menüsüne tıklanıldığında açılan panelden düzenlenebilir.
- Kopyala yapıştır işlemi için; Düzen>Kopyala menüsünden kopyalanıp Düzen>yapıştır menüsünden asıl dosya üzerinde ayrı bir katmana yapıştırılır.
- Bir görseli diğer görselin üzerine maske olarak eklemek için o görselin bulunduğu katmana sağ tıklanıp “Kırpma Maskesini Oluştur” seçilir.
- Bir katmana efekt vermek için o katma sağ tıklanıp Katman Stili penceresi açılır ve bu pencerede istenen ayarlar yapılır.
- Dikdörtgen, elips, kare gibi şekiller araç çubuğundan seçilerek sürükleme yöntemiyle çizilebilir.

AFİŞ

Afişler; tanıtım veya reklam amaçlı kullanılabilecek önemli tasarımlardır. Tanıtım amacıyla kullanılacağı için özgün olması ve dikkat çekmesi önem taşımaktadır. Afiş tasarlarken genel olarak şu bilgilerin edinilmiş olması gerekmektedir:

- Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur.
- Afiş ile ilgili deforme edilecek hazır görseller edinilebilir.
- Gerekli görseller içe aktarılıp Ctrl+T ile deforme edilerek düzenlenebilir.
- Zemini beyaz ve üzerindeki yazıların renkli olan bir görselin arkaplanını yok etmek için Katmanlar panelinde yer alan Çoğalt ayarı seçilir.
- Bir metnin karakter ayarları için Metin > Paneller > Karakter menüsün takip edilerek açılan panelden yapılmaktadır.
- Dikdörtgen, elips, kare gibi şekiller araç çubuğundan seçilerek sürükleme yöntemiyle çizilebilir.
- Ctrl tuşuna basılı tutarak farklı katmanlar aynı anda seçilerek gerekli işlemler yapılabilir.
- Metin > Lorem İpsum Ögesini Yapıştır menüsünden hazır bir metin eklenir.

BROŞÜR

Tanıtım amacıyla tasarlanabilecek materyallerden bir diğeri ise broşürlerdir. Afişlerden farklı olarak broşürlerde daha fazla bilgiyi yer verilmektedir. Afişlerde daha ziyade kısa ve etkili bir şekilde tanıtım yapılması hedeflenirken broşürlerde bu tanıtımın yanı sıra bazı bilgilerin okuyucuya etkili bir biçimde verilmesi de hedeflenmektedir. Broşür tasarlarken genel olarak şu bilgilerin edinilmiş olması gerekmektedir:

- Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur.
- Tasarlanacak konu ile ilişkili örnek görseller elde edilir.
- Ctrl+T ile deforme edilerek istenilen görseller eklenebilir. Deformasyon yapılırken en boy oranını korumak için Shift tuşuna basılı tutulmalıdır.
- Çalıma alanını kılavuzlar yardımıyla bölebilmek için Görünüm > Yeni Kılavuz Mizanpajı menüsünden gerekli ayarlar yapılabilir. LOGO Bir önceki başlıklarda afiş ve broşür tasarımı örnekleri ele alınmıştır. Bu iki tasarımın aksine logolar, bir tanıtım yapmaktan ziyade bir markanın veya değerinin simgesi-sembölü değerindedir. Bu sebeple çeşitli marka, kurum ve kuruluşlar logo tasarımlarına önem vermekte ve bazı aralıklarla logosunu güncellemektedir. Logo tasarlarken genel olarak şu bilgilerin edinilmiş olması gerekmektedir:
- Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur.

- Bir katmana efekt vermek için o katma sağ tıklanıp Katman Stili penceresi açılır ve bu pencerede istenen ayarlar yapılır.
- Maske eklemek için katmanlar panelindeki maske butonu kullanılabilir.
- Logoların temsil ettiği değerleri net bir şekilde yansıtmaları gerekmektedir.

İFOGRAFİK

İfografik kelimesi info (bilgi) ve grafik kelimelerinin birleşmesinden oluşmaktadır. Bu görsellerde asıl amaç; materyaldeki bilgiyi, okuyucuya etkili bir şekilde iletmektir. Dolayısıyla ifografik tasarımlarının olabildiğince kısa, net, açık, anlaşılır ve etkili olması büyük önem taşımaktadır.

İfografik tasarlarken genel olarak şu bilgilerin edinilmiş olması gerekmektedir:

- Dosya > Yeni menüsüne tıklanır ve yeni bir dosya oluşturulur.
- Bir katmana efekt vermek için o katma sağ tıklanıp Katman Stili penceresi açılır ve bu pencerede istenen ayarlar yapılır.
- Gerekli görseller içe aktarılıp Ctrl+T ile deforme edilerek düzenlenebilir.
- Dikdörtgen, elips, kare gibi şekiller araç çubuğundan seçilerek sürükleme yöntemiyle çizilebilir.
- Ctrl tuşuna basılı tutarak farklı katmanlar aynı anda seçilerek gerekli işlemler yapılabilir.
- Özel karakterle ilgili ayarlar Metin > Paneller > Glifler Paneli menüsün takip edilerek beliren ekrandan yapılabilir.