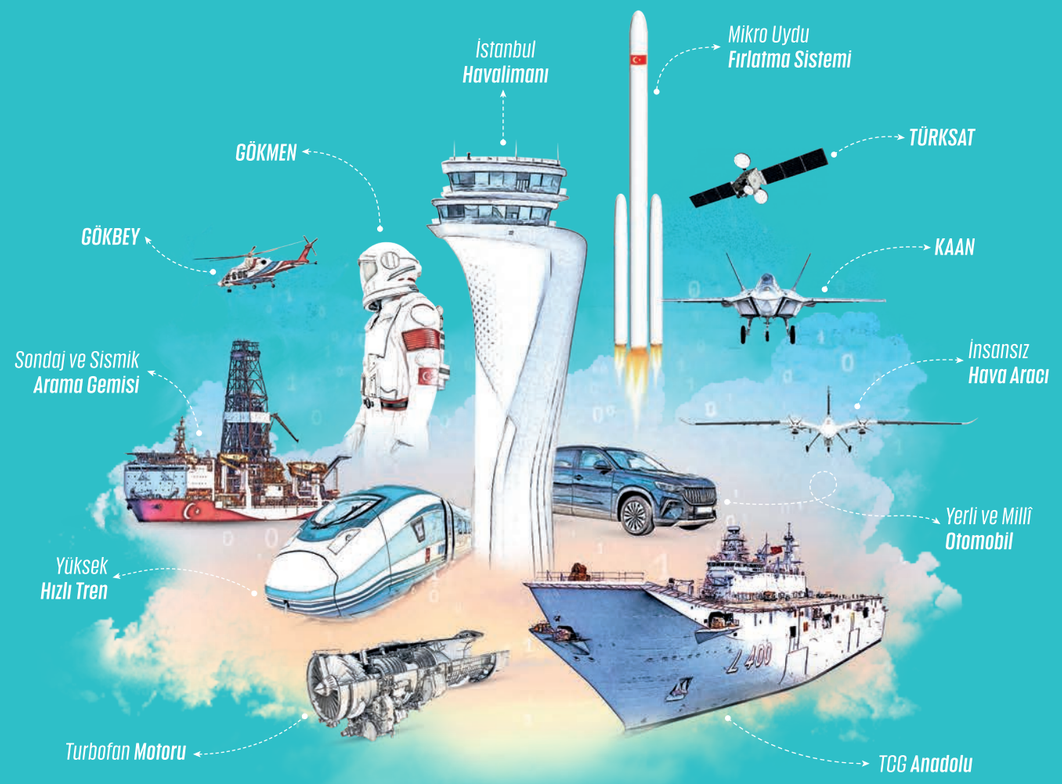
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr

Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.

ISBN 978-975-11-6236-6

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşıması Zorunlu Değildir.

GAZETECİLİK ALANI
DİJİTAL GÖRSEL DÜZENLEME
10 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ | **GAZETECİLİK** ALANI



DİJİTAL GÖRSEL DÜZENLEME

10 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

GAZETECİLİK ALANI

DİJİTAL GÖRSEL DÜZENLEME

10

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Bekir DÜNDAR
Birsen SEZGİ KÖSE
Duygu ÇOBAN
Şahnaz CİVELEK

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI.....7930
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ.....1858

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir.
Ders materyalinin metin, soru şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

DİL UZMANI:	Mustafa Gürkan İNCİ
PROGRAM GELİŞTİRMEUZMANI:	Dr. Eda ÖZ
ÖLÇME DEĞERLENDİRME UZMANI:	Neslihan KOSER
REHBERLİK UZMANI:	Özge ÇEVİK
GÖRSEL TASARIM UZMANI:	Dr. Berrin ATİKER

ISBN

978-975-11-6236-6

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

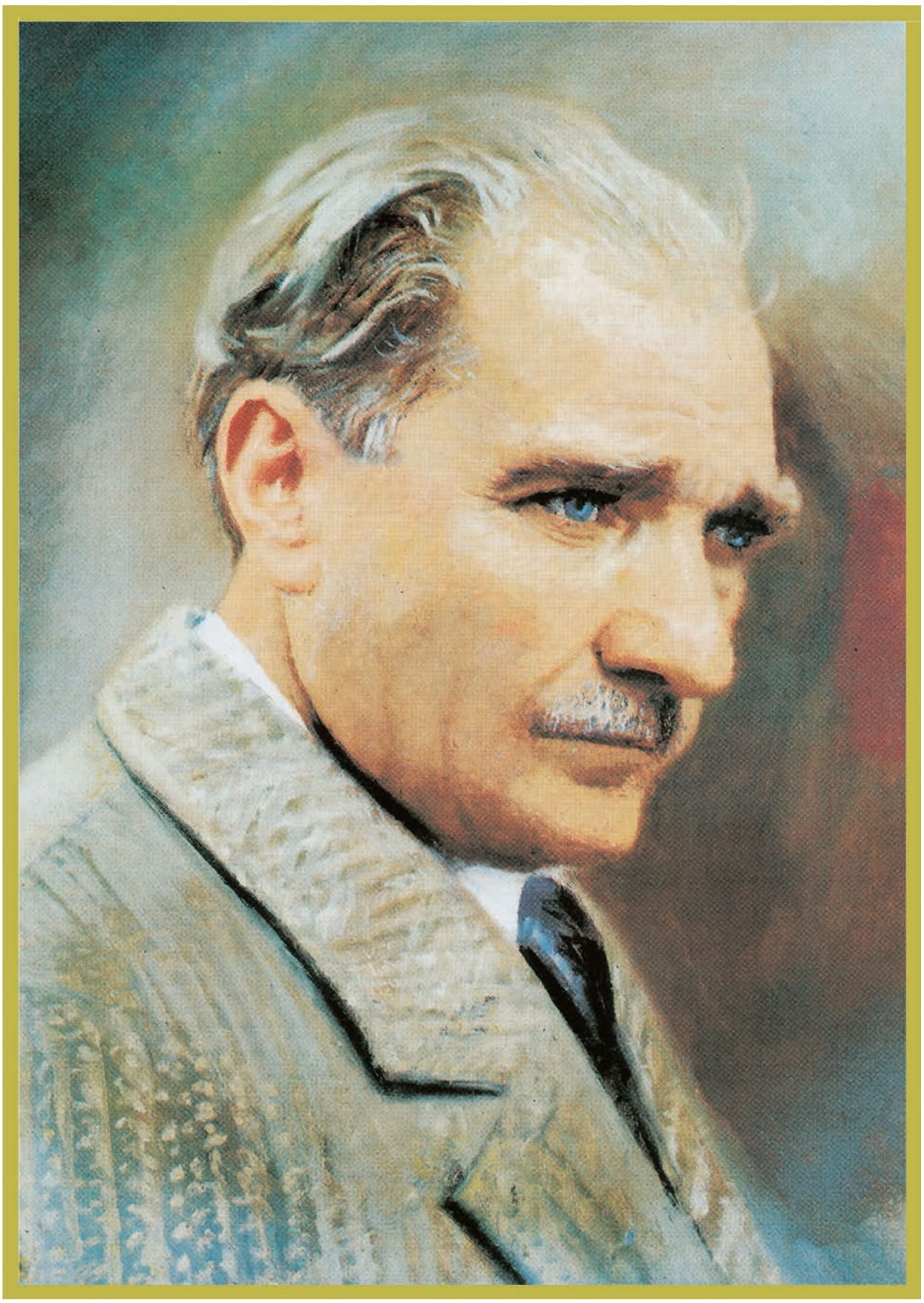
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsait bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

DERS MATERYALİNİN TANITIMI 11

1. ÖĞRENME BİRİMİ: BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF İŞLEME

1.1. FOTOĞRAFTA BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK İŞLEMLERİ..... 14
1.1.1. Fotoğraf Boyutlandırma ve Çözünürlük 14
1.1.2. Tuval Boyutlandırma 16
1.2. RENK AYARLARI 19
1.2.1. Bit Derinliği 19
1.2.2. Renk Modu 20
1.2.3. Renkleri Ayarlama 21
1.3. DOKU AYARLARI 30
1.4. FİLTRELER 32
1.5. SEÇİM VE GEZİNME ARAÇLARI 36
1.5.1. Geometrik Seçim Araçları 36
1.5.2. Serbest Seçim Araçları 38
1.5.3. Hızlı Seçim Aracı 41
1.5.4. Sihirli Değnek Aracı 41
1.5.5. Seçim İşlemi Yaparken Kullanılan Özellikler 42
1.6. RÖTUŞ ARAÇLARI 45
1.7. BOYAMA ARAÇLARI 51
1.7.1. Fırça Aracı 51
1.7.2. Kurşun Kalem Aracı 54
1.7.3. Renk Değiştirme Aracı 55
1.7.4. Karıştırıcı Fırça Aracı 55
1.7.5. Geçmişe Dönme Fırçası Aracı 56
1.7.6. Resim Geçmişe Dönme Fırçası Aracı 56
1.7.7. Degrade Aracı 56
1.7.7.1. Yeni Bir Degrade Hazır Ayarı Oluşturmak 58
1.7.8. Boya Kovası Aracı 58
1.7.9. 3B Malzeme Bırakma Aracı 59
1.8. ÇİZME VE YAZMA ARAÇLARI 64
1.8.1. Yol Çizme Araçları 64
1.8.1.1. Düz Yollar Çizme 64
1.8.1.2. Eğri Yollar Çizme 66
1.8.1.3. Yolların Düzenlenmesi 66
1.8.2. Şekil Araçları 67
1.8.2.1. Şekil Araçlarının Kullanılması 67
1.8.3. Yazı Araçları 70
1.9. KATMANLAR 80
1.9.1. Katmanlar Paneli 80
1.9.2. Yeni Bir Katman Oluşturma 81
1.9.3. Katmanlarla İlgili Temel İşlemler 82
1.9.3.1. Katman Seçme 82
1.9.3.2. Katman Gizleme 82
1.9.3.3. Katmanların Sırasını Değiştirme 83
1.9.3.4. Katman Döndürme 83
1.9.3.5. Katmanın Şeffaflığını Ayarlama 83
1.9.3.6. Katman Silme 83
1.9.3.7. Katman Kilitleme 84

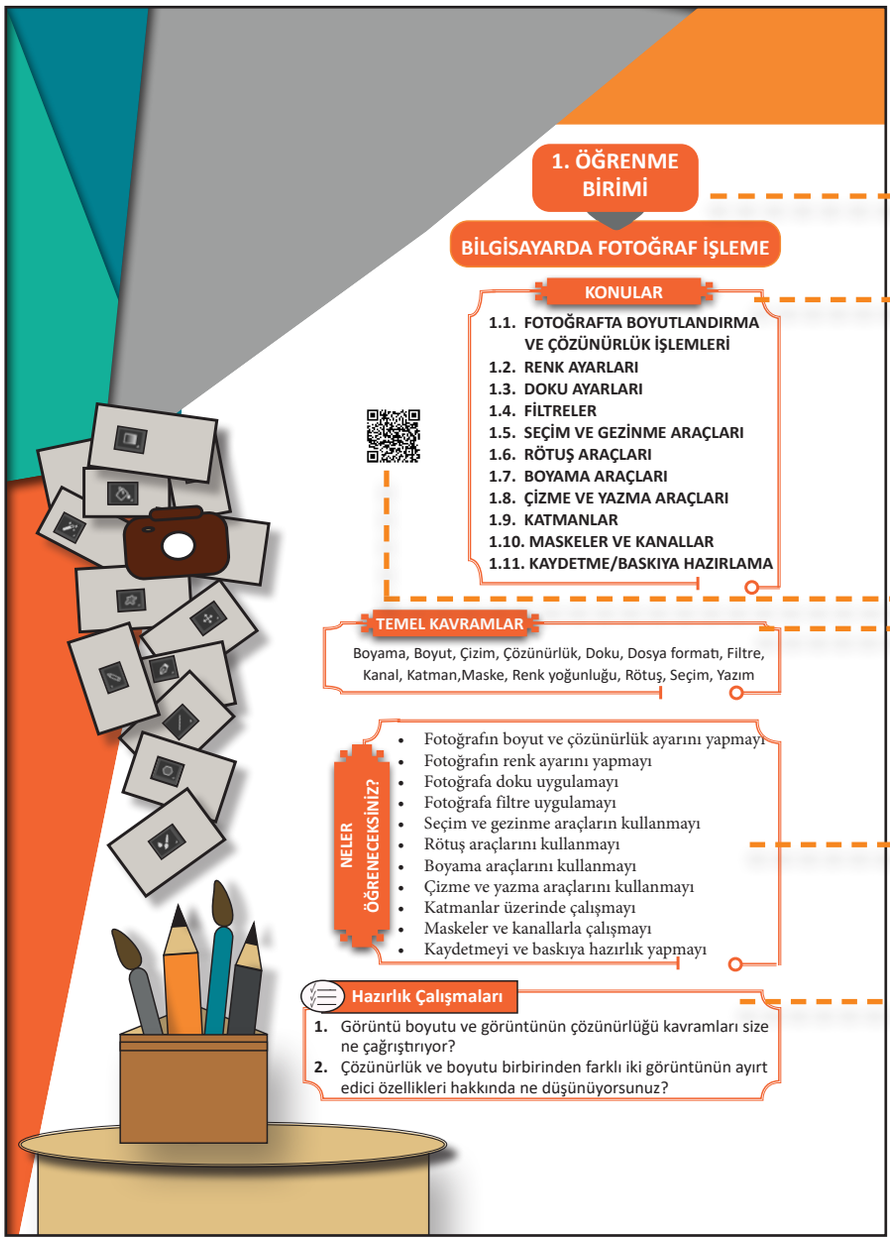
İÇİNDEKİLER

1.9.4. Katman Stilleri 84
1.9.5. Katmanların Birleştirilmesi 86
1.10. MASKELER VE KANALLAR 90
1.10.1. Maskeler 90
1.10.1.1. Katman Maskeleme 90
1.10.1.2. Maskeli Geçiş 90
1.10.1.3. Kırpma Maskesi Oluşturma 91
1.10.2. Kanallar 91
1.11. KAYDETME/BASKIYA HAZIRLAMA 99
1.11.1. Kayıt Formatları 99
1.11.2. Ürünün Kaydedilme Aşamasında Karşılaşılan Sorunlar 100
1.11.3. Uygun Formatta Kaydetmenin Gerekliliği 100
1.11.4. Farklı Formatlarda Kayıt İşlemleri 101
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 108

2. ÖĞRENME BİRİMİ: AFİŞ, İLAN, BROŞÜR HAZIRLAMA

2.1. AFİŞ TASARIMI 113
2.1.1. Görsel Tasarım İlkeleri 114
2.1.1.1. Denge 114
2.1.1.2. Bütünlük 115
2.1.1.3. Vurgu 115
2.1.1.4. Hizalama 117
2.1.1.5. Oran Orantı 117
2.1.1.6. Gestalt (Geştalt) İlkeleri 118
2.1.2. Afişin Tanımı ve Tarihsel Gelişimi 118
2.1.3. Afiş Tasarımının Önemi 122
2.1.3.1. İyi Bir Afiş Tasarımı İçin İpuçları 122
2.2. İLAN TASARIMI 129
2.2.1. İlan 129
2.2.2. İlanın Basın Yayın Kuruluşları için Önemi 130
2.2.3. Etkili Bir İlan Tasarımı İçin Dikkat Edilmesi Gerekenler 131
2.2.4. İlan Çeşitleri 133
2.2.4.1. Seri İlanlar 133
2.2.4.2. Resmî İlanlar 137
2.2.4.3. Ticari İlanlar 137
2.3. BROŞÜR TASARIMI 142
2.3.1. Broşür 144
2.3.2. Broşür Tasarımı Yaparken Dikkat Edilmesi Gerekenler 144
2.3.3. Broşür Çeşitleri 152
2.3.3.1. Föy Broşür 152
2.3.3.2. İnsert (İnsört) Broşür 154
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 156
EK 1 159
EK 2 159
CEVAP ANAHTARI 160
KAYNAKÇA 161
GÖRSEL KAYNAKÇA 162

DERS MATERYALİNİN TANITIMI



1. ÖĞRENME BİRİMİ

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF İŞLEME

KONULAR

1.1. FOTOĞRAFTA BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK İŞLEMLERİ
1.2. RENK AYARLARI
1.3. DOKU AYARLARI
1.4. FİLTRELER
1.5. SEÇİM VE GEZİNME ARAÇLARI
1.6. RÖTUŞ ARAÇLARI
1.7. BOYAMA ARAÇLARI
1.8. ÇİZME VE YAZMA ARAÇLARI
1.9. KATMANLAR
1.10. MASKELER VE KANALLAR
1.11. KAYDETME/BASKIYA HAZIRLAMA

TEMEL KAVRAMLAR

Boyama, Boyut, Çizim, Çözünürlük, Doku, Dosya formatı, Filtre, Kanal, Katman,Maske, Renk yoğunluğu, Rötuş, Seçim, Yazım

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Fotoğrafın boyut ve çözünürlük ayarını yapmayı
- Fotoğrafın renk ayarını yapmayı
- Fotoğrafa doku uygulamayı
- Fotoğrafa filtre uygulamayı
- Seçim ve gezinme araçların kullanmayı
- Rötuş araçlarını kullanmayı
- Boyama araçlarını kullanmayı
- Çizme ve yazma araçlarını kullanmayı
- Katmanlar üzerinde çalışmayı
- Maskeler ve kanallarla çalışmayı
- Kaydetmeyi ve baskıya hazırlık yapmayı

Hazırlık Çalışmaları

1. Görüntü boyutu ve görüntünün çözünürlüğü kavramları size ne çağrıştırıyor?
2. Çözünürlük ve boyutu birbirinden farklı iki görüntünün ayırt edici özellikleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

Öğrenme biriminin numarasını ve adını gösterir.

Öğrenme biriminin konularını gösterir.

Öğrenme biriminin digital erişim kerakodunu gösterir.

Öğrenme biriminin temel kavramlarını gösterir.

Öğrenme biriminin kazanımlarını gösterir.

Öğrenme biriminin hazırlık çalışmalarını gösterir.

Dikkat

8 Bit, 256 renk;
16 Bit, 65.536 renk;
32 Bit, 4,3 milyar renk barındırır.

Önemli kavramlar ve ifadeler yer alır.

Sıra Sizde

Bir büyüğünüzle fotoğraf çektirerek bu fotoğrafın arka fonuna Kristalleştir filtresi uygulayınız.

Sizden beklenen çalışmaları açıklar.

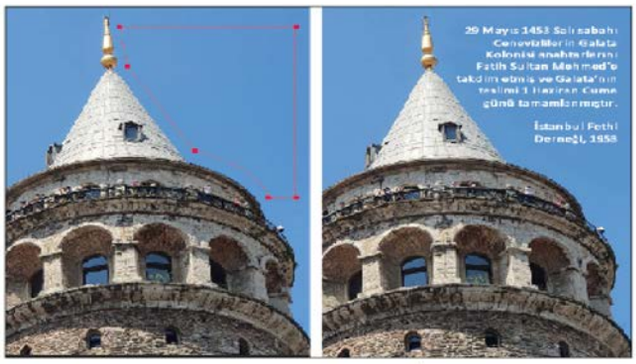
DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Uygulama Adı: Fotoğraf Üzerinde Yol Oluşturarak Fotoğrafa Metin Sarma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Çizim ve yazma araçlarını kullanarak fotoğraftan yeni görüntüler elde etmek

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen fotoğraf üzerine aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.122'de görüldüğü gibi metin sarma işlemi yapınız.



Görsel 1.122: Belge üzerinde yol oluşturarak fotoğrafa metin sarma

Uygulama No: 1.21

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Fotoğraf görsel düzenleme programında açınız.
3. Kalem Aracı'nı seçiniz..
4. Metni yerleştirmek istediğiniz yeri yol çizerek belirleyiniz.
5. Yazı Yazma Aracı'nı seçiniz.
6. Yazı rengini belirleyiniz.
7. Fotoğrafa sarmak istediğiniz metni giriniz.
8. Metinle ilgili gerekli düzenlemeleri yapınız.
9. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

http://kitap.eba.gov.tr/kodSor.php?KOD=20627

Dijital ortamda yapılacak uygulamalar yer alır.

Karekod okuyucu ile taranarak içerik ile ilgili video kaynağına ulaşabileceğiniz karekod.

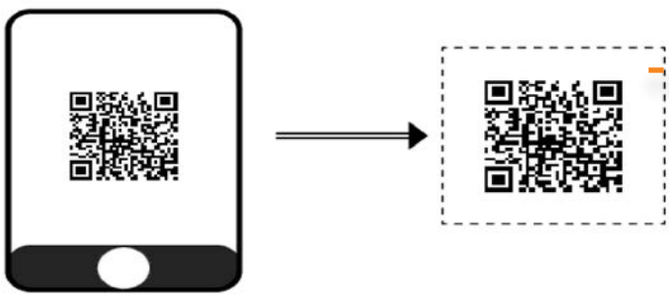
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Öğrenilen bilgilerin ve kazanılan becerilerin ölçüldüğü sorular yer alır.

Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

1. Yeni fırça oluşturmak için fırçaya dönüştürülmek istenen kısım seçildikten sonra ..... komutu verilir.
2. Serbest çizim yaparak yol oluşturma işlemi ..... aracı ile gerçekleştirilir.
3. Çizilmiş bir yol üzerine ..... aracı ile yeni bağlantı noktaları eklenir.
4. Fotoğrafta bir bölgeyi arka plandan ayırma işlemine ..... denilmektedir.

Görsel Kaynakçaya ulaşmak için karekodu okutunuz.



http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=1507

Kitap içindeki kullanılan görsel kaynakça karekod ve genel ağ bağlantı adresini gösterir.

* Bu ders materyalinde ölçü birimlerinin uluslararası kısaltmaları kullanılmıştır.

1. ÖĞRENME BİRİMİ

BİLGİSAYARDA FOTOĞRAF İŞLEME



KONULAR

1.1. FOTOĞRAFTA BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK İŞLEMLERİ
1.2. RENK AYARLARI
1.3. DOKU AYARLARI
1.4. FİLTRELER
1.5. SEÇİM VE GEZİNME ARAÇLARI
1.6. RÖTUŞ ARAÇLARI
1.7. BOYAMA ARAÇLARI
1.8. ÇİZME VE YAZMA ARAÇLARI
1.9. KATMANLAR
1.10. MASKELER VE KANALLAR
1.11. KAYDETME/BASKIYA HAZIRLAMA

TEMEL KAVRAMLAR

Boyama, Boyut, Çizim, Çözünürlük, Doku, Dosya formatı, Filtre, Kanal, Katman,Maske, Renk yoğunluğu, Rötuş, Seçim, Yazım

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Fotoğrafın boyut ve çözünürlük ayarını yapmayı
- Fotoğrafın renk ayarını yapmayı
- Fotoğrafa doku uygulamayı
- Fotoğrafa filtre uygulamayı
- Seçim ve gezinme araçların kullanmayı
- Rötuş araçlarını kullanmayı
- Boyama araçlarını kullanmayı
- Çizme ve yazma araçlarını kullanmayı
- Katmanlar üzerinde çalışmayı
- Maskeler ve kanallarla çalışmayı
- Kaydetmeyi ve baskıya hazırlık yapmayı

Hazırlık Çalışmaları

1. Görüntü boyutu ve görüntünün çözünürlüğü kavramları size ne çağrıştırıyor?
2. Çözünürlük ve boyutu birbirinden farklı iki görüntünün ayırt edici özellikleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

GİRİŞ

İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin hızla gelişmesi sosyal medya, dijital haber platformları gibi yeni medya uygulamalarının kullanımını da artırmış ve buna bağlı olarak dijital görsel içerikler önem kazanmıştır. Yeni medya uygulamalarında sıklıkla kullanılan bu görsel malzemelerin estetik görünüm ve içerik açısından özenle hazırlanması zorunlu bir ihtiyaç hâline gelmiştir. Çünkü genel ağ ortamının sunduğu yeni medya platformlarındaki görsel içerikler, birçok açıdan kullanıcılara yönelik farklı iletiler barındırmaktadır.

1.1. FOTOĞRAFTA BOYUTLANDIRMA VE ÇÖZÜNÜRLÜK İŞLEMLERİ

Boyutlandırma ve çözünürlük ayarı, bir görüntü üzerinde yapılacak temel işlemlerdendir. Görsellerin, kullanılacağı ortama uygun olarak boyutlandırılması ve çözünürlük ayarının yapılması gerekir.

1.1.1. Fotoğraf Boyutlandırma ve Çözünürlük

Dijital makine ile çekilmiş ya da görsel düzenleme programında açılan bir görüntüyü baskıya ya da yayına göndermeden önce görüntüyü boyutlandırmak ve görüntünün çözünürlük ayarını yapmak gerekir. Fotoğrafın genişlik ve yükseklik ölçüleri ayarlanarak fotoğrafta boyutlandırma işlemi yapılır.

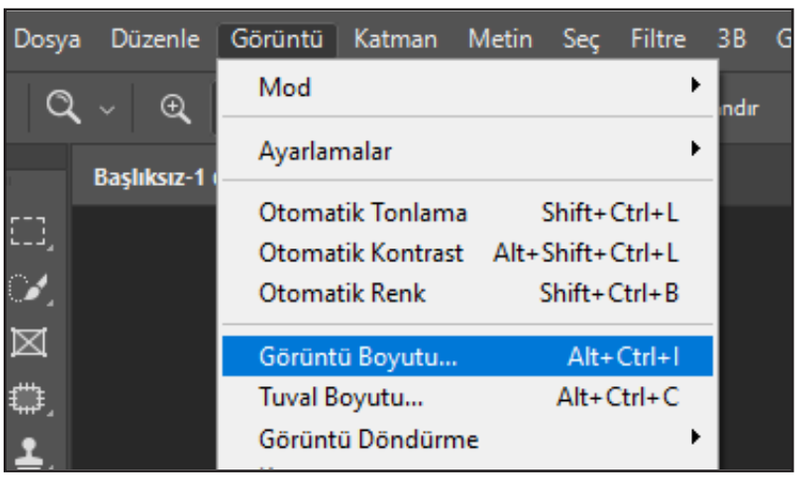
Görüntünün kullanılacağı ortam, boyut ve çözünürlük özelliklerini belirler. Baskıya gidecek görüntülerin çözünürlüğünü 300 PPI, Web ortamında kullanılacak görüntülerin çözünürlüğünü 72 PPI olarak ayarlamak uygun olur.

Dikkat

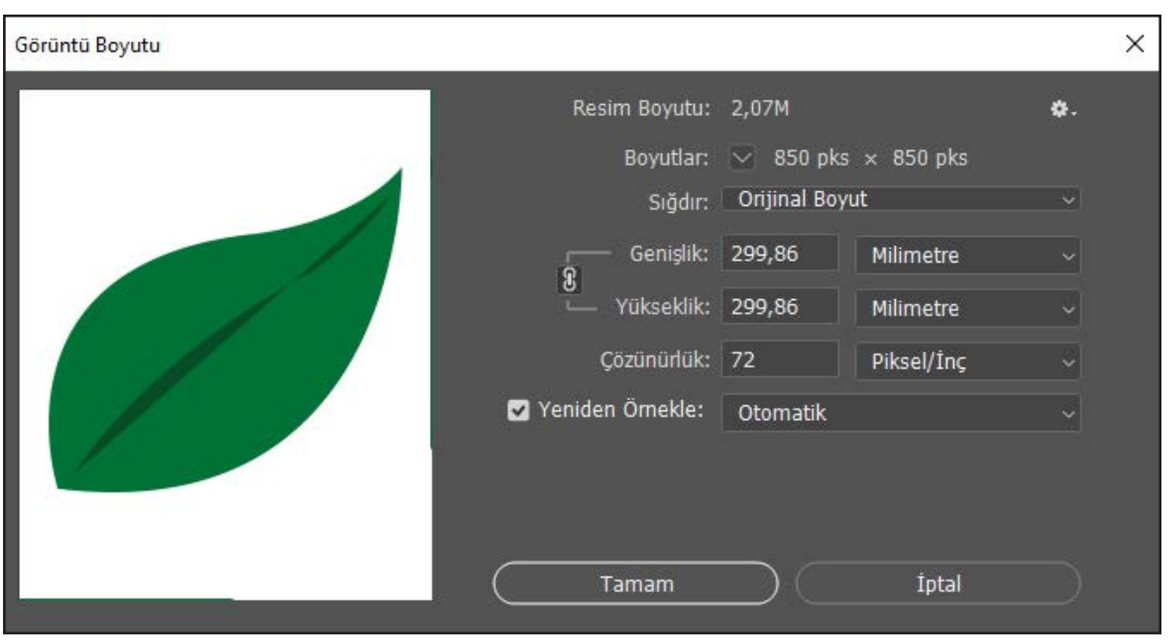
Piksel, bir görüntüye ait renk bilgilerini taşıyan en küçük noktacıktır. Çözünürlük, görüntüyü oluşturan piksel sayısıdır. Çözünürlüğün birimi PPI'dır [pixcels per inch (piksels pör inç)]. Bir inç 2,54 cm uzunluğa denk gelmektedir. PPI: İnç başına düşen piksel sayısı olarak açıklanır.

Görüntü boyutlandırma işlemi yapabilmek için görsel düzenleme programında uygulanacak aşamalar şunlardır:

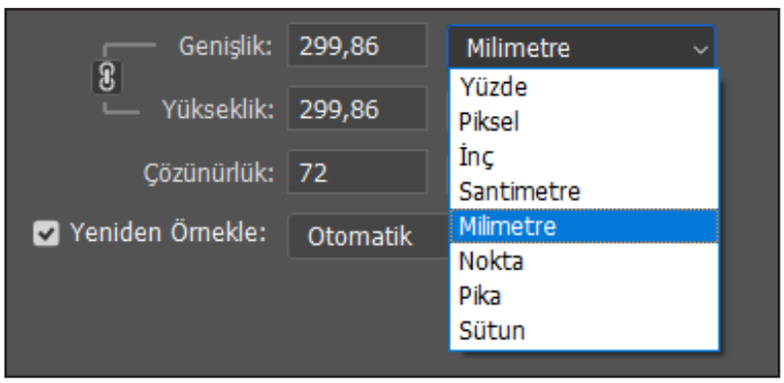
- Görüntü>Görüntü Boyutu seçilir (Görsel 1.1).
- Açılan pencerenin sol tarafında görüntünün ön izlemesi görülür. Ön izleme kısmında bulunan artı ve eksi yardımıyla görüntü büyültüp küçültülebilir (Görsel 1.2).
- Ön izleme üzerine gelindiğinde farenin sol tuşu basılı tutularak görüntü ön izlemesinden istenen alan görüntülenir (Görsel 1.2).
- **Genişlik**, görüntünün yatay uzunluk değerini ifade eder.
- **Yükseklik**, görüntünün dikey uzunluk değerini ifade eder.



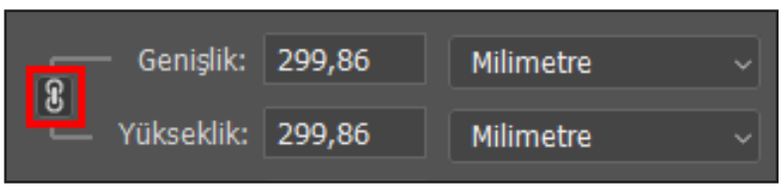
Görsel 1.1: Görüntü>Görüntü Boyutu



Görsel 1.2: Boyut ve çözünürlük değiştirme



Görsel 1.3: Uzunluk birimi ayarlama



Görsel 1.4: Oranlı boyutlandırma

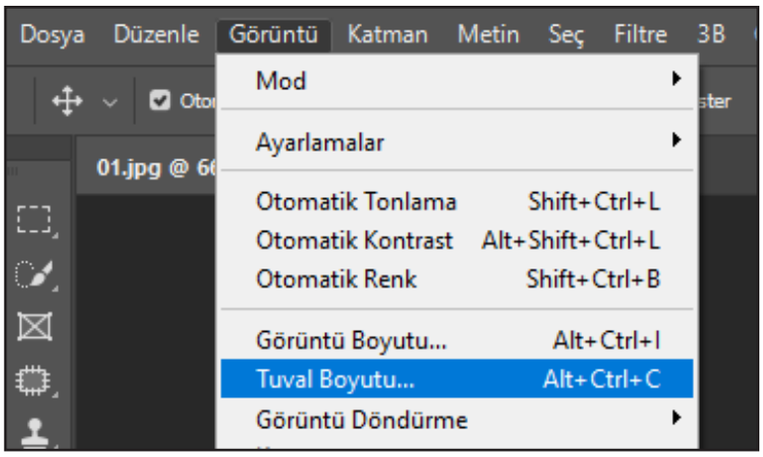
- Yükseklik ve genişlik birimi farklı birimlerde belirlenebilir (Görsel 1.3).
- **Çözünürlük** değeri çalışmaya uygun olarak belirlenir.
- Yeniden örnekleme onay kutusu işaretlenerek dosyanın boyutunda yapılan değişiklikler ön izleme ekranında gözlemlenebilir.
- Resimlerin genişlik ve yüksekliğinin oranlı bir şekilde ayarlanması için Görsel 1.4'teki işaretli kısım tıklanarak bu özellik aktif hâle getirilir.

Sıra Sizde

Okul bahçesindeki bir çiçeğin fotoğrafını çekerek bu görüntünün var olan boyutlarını ve çözünürlüğünü Web sayfasında kullanılmak üzere ayarlayınız. Bilgisayarınızda görüntüleri açtıktan sonra büyülterek orijinal görüntü ile boyutlandırdığınız görüntüyü kıyaslayınız.

1.1.2. Tuval Boyutlandırma

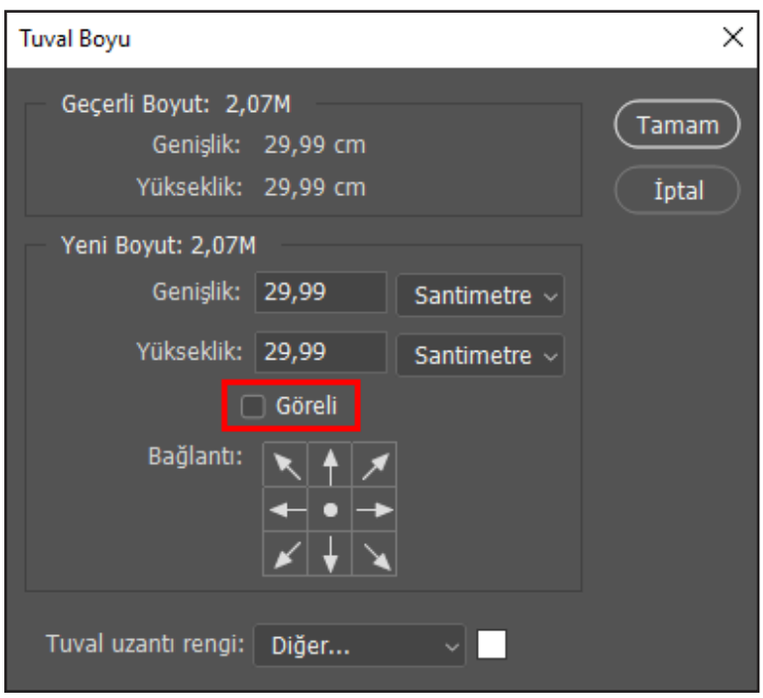
Günlük hayatta bir çerçeve içerisine fotoğraf yerleştirilir. Fotoğrafın altında kalan çerçevenin zemini, görsel düzenleme programında görüntünün altında kalan alanla eş değerdir. Görsel düzenleme programında görüntünün altında kalan bu alana tuval denir. Görüntü üzerinde çalışılırken görüntünün çevresinde ek alana ihtiyaç duyulabilir ve tuval büyütülür. Tuvali büyültmek görüntünün altında kalan alanı büyütmek, tuvali küçültmek görüntünün altında kalan alanı küçültmek anlamına gelir.



Görsel 1.5: Görüntü>Tuval Boyutu

Tuvalin boyutlarını değiştirmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

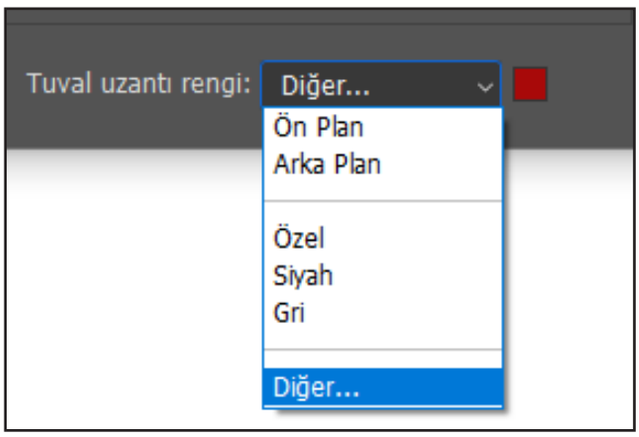
- Görüntü>Tuval Boyutu seçilir (Görsel 1.5).
- Genişlik ve yükseklik değeri girilir (Görsel 1.6).



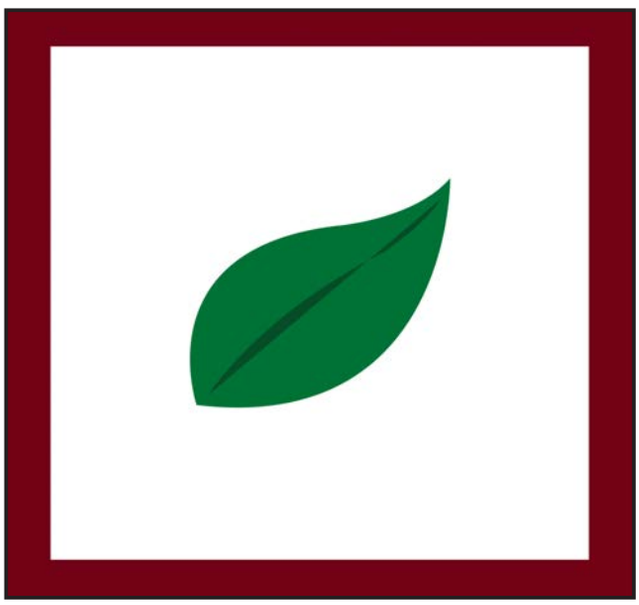
Görsel 1.6: Tuval boyutu değiştirme

Dikkat

Göreli onay kutusu aktif olursa genişlik ve yükseklik kısmına girilen değer önceki tuval büyüklüğüne fark olarak eklenir. Bu onay kutusu aktif olmazsa tuvalin boyutlarına ekleme yapılarak tuval boyutu değiştirilir (Görsel 1.6).



Görsel 1.7: Tuval rengi belirleme



Görsel 1.8: Tuval boyutu değiştirilmiş görüntü

- Tuval uzantı rengi, aşağı açılır menüden seçilerek belirlenir ve tuval boyutlandırma işlemi tamamlanır (Görsel 1.7, 1.8).

Dikkat

Ön Plan, seçilmiş olan ön plan rengini; **Arka Plan**, seçilmiş olan arka plan rengini tuvale uygular. Tuvale beyaz, siyah ve gri renkler de uygulanabilir. İstenen renk, diğer seçeneği vasıtasıyla renk paletinden seçilir ve tuvale uygulanır.

Dikkat

Üzerinde çalışılmakta olan geçerli dosyayı kaydetmek için Dosya>Kaydet adımları uygulanarak çalışma kaydedilir. Üzerinde çalışılan dosyayı farklı isim, konum ya da formatta (JPEG, BMP, PSD gibi) kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet adımları uygulanarak çalışma kaydedilir.

Sıra Sizde

Türk bayrağı fotoğrafını genel ağdan bularak var olan tuval genişliğinin genişlik değerini 10 cm, yükseklik değerini 5 cm, arka plan rengini siyah olarak değiştiriniz.

Uygulama No.: 1.1

Uygulama Adı: Görüntüde Boyutlandırma ve Çözünürlük

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir görüntünün boyut ve çözünürlük ayarlarını yapma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görselin boyutlandırma ve çözünürlük ayarlarını yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görseli bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan, görsel düzenleme programı vasıtasıyla açınız.
3. Görselin boyutunu 500x400 piksel olarak ayarlayınız.
4. Görselin çözünürlüğünü 120 PPI olarak ayarlayınız.
5. Görselin tuval boyutunu 15x10 cm olarak ayarlayınız.
6. Görselin tuval rengini dilediğiniz şekilde belirleyiniz.
7. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
8. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

1.2. RENK AYARLARI

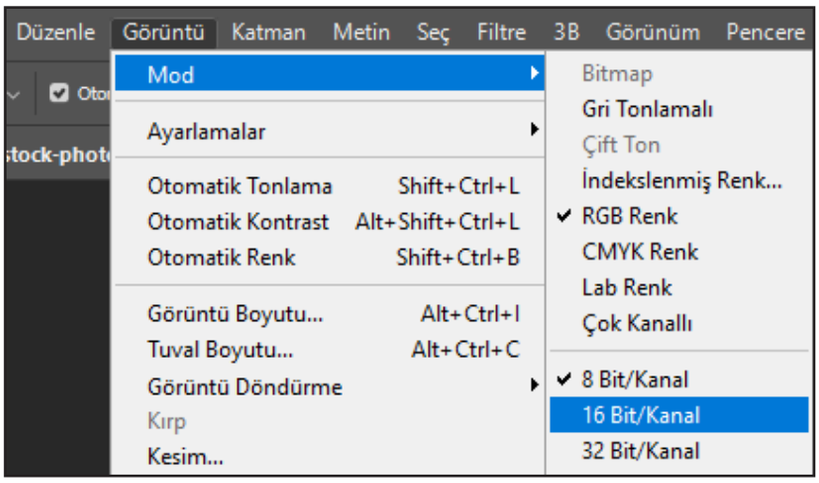
Bir görüntüdeki renk dengesizliğini düzeltmek ya da var olan renkler üzerinde ayarlama yapmak için öncelikle bit derinliği ve renk modu kavramlarının bilinmesi gerekir.

1.2.1. Bit Derinliği

Bit derinliği, görüntüdeki bir pikselin barındıracağı renk bilgisini ifade eder. Bir piksel ne kadar çok bit barındırırsa görüntünün renk kalitesi o kadar artar. 1 bit değeri olan bir görüntünün $2^1=2$ ifadesinden 2 adet renge sahip olduğu görülür. 8 bit değeri olan gri tonlamalı bir görüntünün $2^8=256$ ifadesinden 256 adet gri tonlu renge sahip olduğu görülür.

Dikkat

8 Bit, 256 renk;
16 Bit, 65.536 renk;
32 Bit, 4,3 milyar renk barındırır.



Bir görüntünün bit derinliğini değiştirmek için Görüntü>Mod> 16 Bit seçilir (Görsel 1.9).

Görsel 1.9: Bit derinliğini değiştirme

Sıra Sizde

İnternetten insan dostu köpeklere ait bir görüntü bularak bu görüntüyü görsel düzenleme programında açınız. Görüntünün modunu ve bit derinliğini öğreniniz. Bit derinliği ve görüntü modu değişikliğinden sonra görüntüyü farklı kaydederek bu iki görüntüyü bilgisayarınızda tonlama, dosya boyutu, renk geçişi bakımından inceleyiniz.

1.2.2. Renk Modu

Renk modu ya da **Görüntü modu**, renklerin bir araya getirilme şeklini ifade eder. Seçilen moda göre renk ayrıntıları ve dosya boyutu değişir.

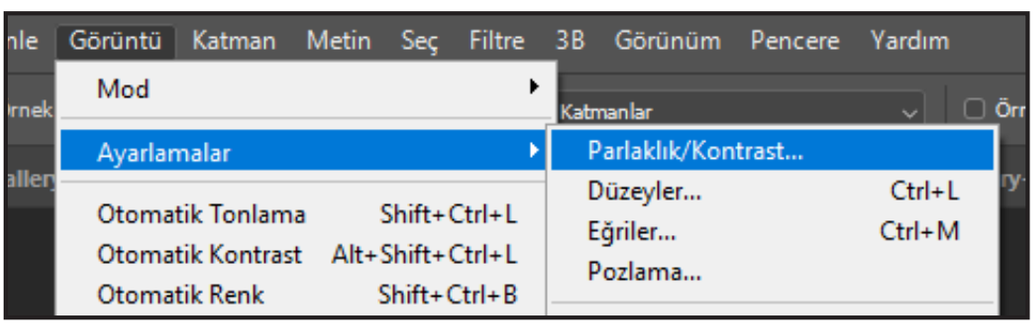
Bir görüntüye aşağıdaki renk modları uygulanabilir.
Bitmap: Sadece siyah ve beyaz renkleri barındırır. Gri tonlamalı renkleri içermez.
Gri Tonlamalı: Siyah, beyaz ve gri tonlarından oluşur. 256 renk içerir.
Çift Ton: Tek renk, iki renk, üç renk ve dört renkli gri tonlamalı renkleri barındırır.
İndekslenmiş: 256 renk içerir. Görüntüdeki renkler bir tabloya kaydedilir. Tabloda görseldeki renk yoksa ona en yakın renk tabloya eklenir.
RGB: Red (red), Green (gırin), Blue (bılu) renklerinin karışımından oluşur. Web ortamında yayınlanacak çalışmalar için kullanılır.
CMYK: Cyan (sayen), Magenta (macenta), Yellow (yellov), Black (blek) renklerinin belli oranlarda karışımından oluşur. Baskıya gidecek tasarımlar bu renk modunda çalışılır.
LAB: Bu renk modu bir rengin insan tarafından algılandığı hâlini esas alır.
Çok Kanallı: Her kanalda grinin 256 tonunu içerir.

1.2.3. Renkleri Ayarlama

Görüntüdeki renk dengesizliklerini gidermek, gölgeli ve aydınlık alanlar üzerinde çalışmak, renklerin tonlarını değiştirmek için birçok seçenek mevcuttur.

Parlaklık ve Kontrast: Parlaklık görüntüdeki açık tonların değerini artırır ya da azaltır; koyu tonların ağırlığını genişletir. Kontrast ise görüntüdeki tonlar arasındaki farkı azaltır ya da artırır.
Bir görüntünün parlaklık ve kontrast ayarlamasını yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

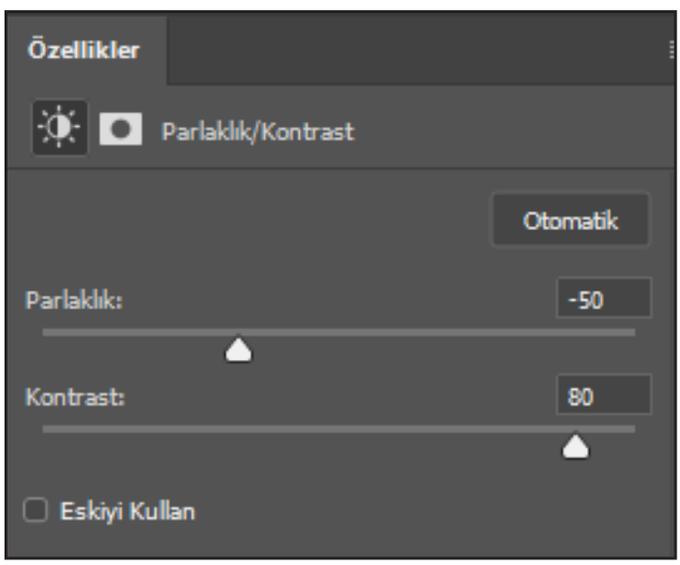
- Görüntü>Ayarlamalar> Parlaklık /Kontrast seçilir (Görsel 1.10).
- Görüntünün parlaklık ve kontrast ayarı için uygun değerler belirlenir (Görsel 1.10).



Görsel 1.10: Bir görüntünün parlaklık ve kontrast ayarını yapma

Dikkat

Eskiyi Kullan onay kutusu işaretli olduğunda ayar yapılmadan önce görüntünün var olan değerleri ne ise tekrar o uygulanır. *Otomatik* seçeneği seçildiğinde görüntünün parlaklık ve kontrast ayarı uygun şekilde otomatik olarak gerçekleşir (Görsel 1.11).



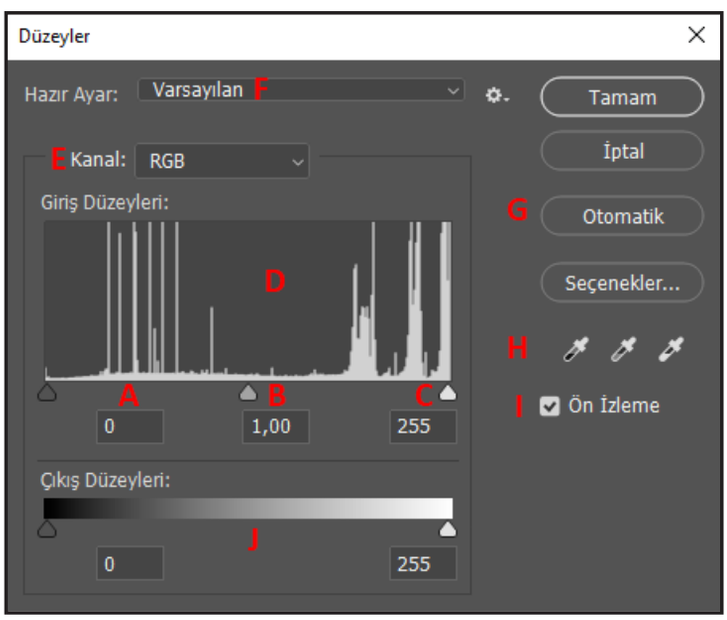
Görsel 1.11: Parlaklık/Kontrast ayar penceresi

- Görüntünün renk ayarı, parlaklık ve kontrast ayarı yapıldıktan sonra değişir (Görsel 1.12).



Görsel 1.12: Parlaklık ve kontrast ayarı öncesi ve sonrası

Düzeyler: Görüntüdeki koyu, orta ve açık tonların yoğunluğunu ayarlamak için kullanılır. Düzeyler aracı ile görüntünün tonları ayarlanırken histogramdan faydalanılır (Görsel 1.13). **Histogram,** görüntüdeki renklerin yoğunluğunu göstermek amacı ile piksellerin sayısını grafik olarak belirtir ve piksellerin görüntüdeki dağılımını gösterir.



Görsel 1.13: Düzeyler ayar penceresi

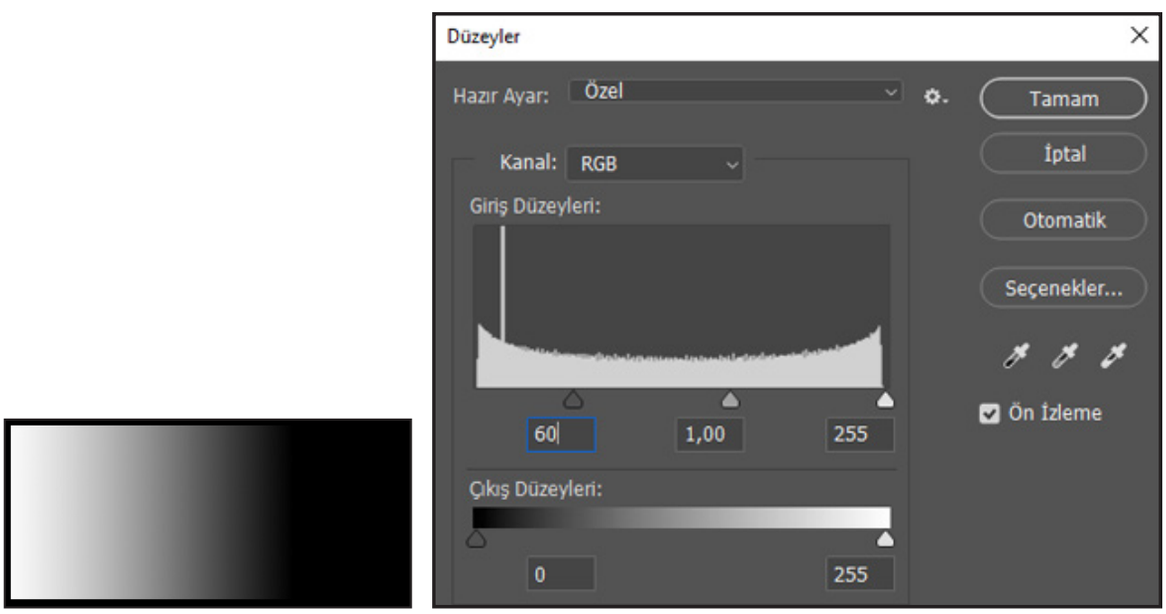
A: Koyu tonları yani gölgeleri ifade eder. 0 ile gösterilir. Görüntüdeki siyah alanlardır.
B: Orta tonları ifade eder. 1,00 ile gösterilir. Görüntüdeki gri alanlardır.
C: Açık tonları yani ışığı ifade eder. 255 ile gösterilir. Görüntüdeki beyaz alanlardır.
D: Açık ve koyu tonların şiddet ve yoğunluğunu gösteren histogramdır.
E: Renk kanalını ifade eder (RGB, CMYK vb.).
F: Hazır olarak bulunan ayarlara ulaşılmasını sağlar.
G: Otomatik düzey ayarı yapılmasını sağlar.
H: Siyah (koyu), gri (orta), beyaz (açık) ton örnekleme aracıdır.
I: Yapılan ayarlamaların çalışmada izlenmesini sağlar.
J: Sadece koyu ve açık tonlara şiddetli müdahâlelerde bulunur.

Bir görüntünün düzeyler ayarlamasını yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Görüntü>Ayarlamalar> Düzeyler seçilir.
- Görsel 1.14'teki görüntünün koyu (siyah) tonlarının yoğunluğunu artırmak için değeri sıfır olan en soldaki giriş düzeyi sürgüsü sağa doğru çekilir (Görsel 1.15).



Görsel 1.14: Görüntünün düzeyler ayarı öncesi



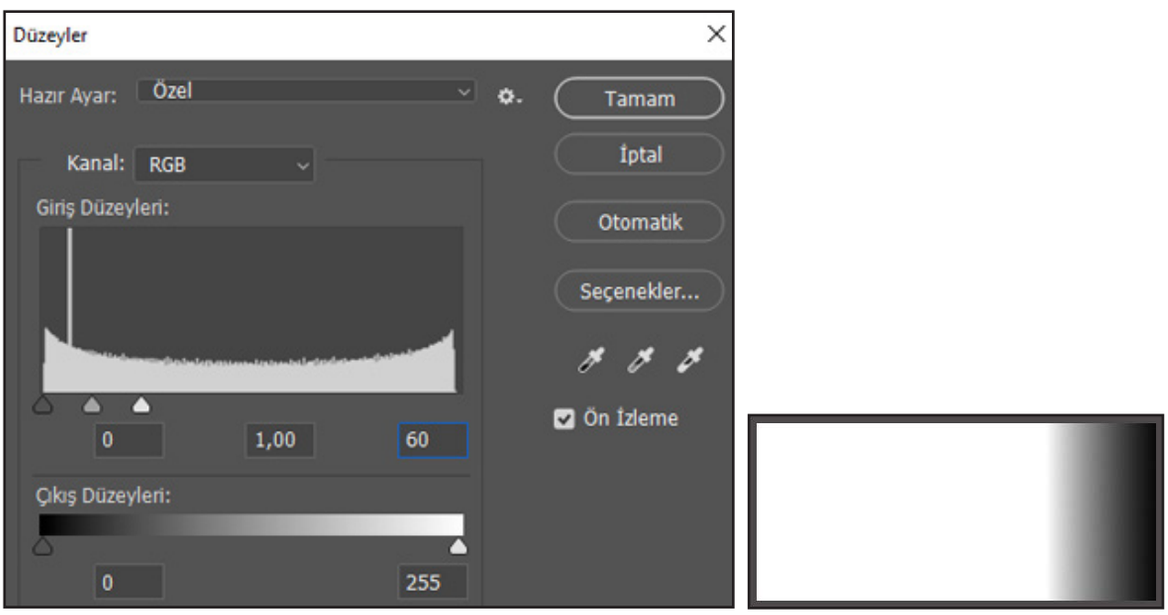
Görsel 1.15: Koyu ton değeri artırıldığında

- Görüntüdeki orta(gri) tonların yoğunluğunu artırmak için değeri 1,00 olan giriş düzeyi sürgüsü sağa yani açık (beyaz) tona doğru çekilir, yoğunluğunu azaltmak için ise koyu tona doğru çekilir.

Sıra Sizde

Okulunuzun kütüphanesinden çekmiş olduğunuz bir fotoğrafı bilgisayara aktarınız. Aktarmış olduğunuz görüntünün düzeyler ayarını yapınız.

- Görüntüdeki açık (beyaz) tonların yoğunluğunu artırmak için değeri 255 olan en sağdaki giriş düzeyi sürgüsü sola doğru çekilir (Görsel 1.16).



Görsel 1.16: Açık ton değeri azaltıldığında

- Düzeyler ayarı sonucunda görüntünün ışık ve gölge ayarı gerçekleştirilir (Görsel 1.17).



Görsel 1.17: Düzeyler ayarı öncesi ve sonrası

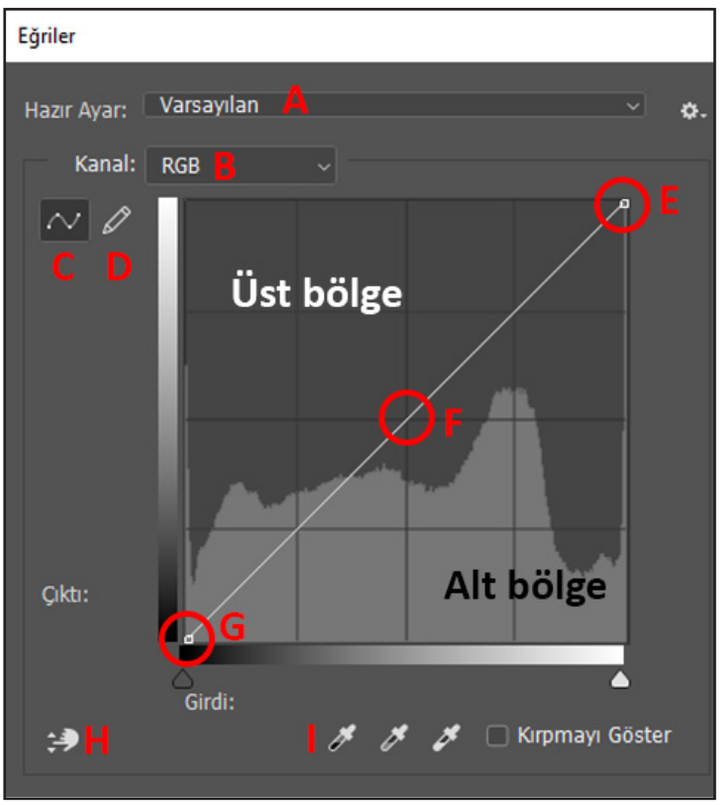
Eğriler: Görüntüdeki ışık ve ton yoğunluğuna lokal (bölgesel) olarak etki edilmesini sağlar. Başlangıçta varsayılan ayar olarak görüntünün tonu grafik üzerinde doğrusal bir çizgi şeklinde gösterilir (Görsel 1.18). Bu doğrusal çizgi fotoğraftaki ışık dağılımını ifade eder. Doğrusal çizgi üzerine denetim noktaları eklenerek görüntünün ışık ve ton ayarı yapılmaktadır. Çizgi üzerine eklenen denetim noktaları üst bölgeye doğru sürüklendiğinde görüntünün parlaklığı artar, alt bölgeye sürüklendiğinde parlaklık azalır.

Bir görüntünün eğriler ayarlamasını yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Görüntü>Ayarlamalar> Eğriler seçilir.
- Görüntüdeki koyu(siyah) tonların ışık ve ton ayarını yapmak için doğrusal çizginin alt köşesindeki alana doğru denetim noktası eklenerek bu nokta uygun alana sürüklenir.

Dikkat

Doğrusal çizgi üzerine en fazla 14 adet denetim noktası eklenebilir. Denetim noktasını silmek için denetim noktası grafik alanı dışına sürüklenip bırakılır ya da denetim noktası seçilerek klavyeden Delete tuşuna basılır.



Görsel 1.18: Eğriler ayar penceresi

A: Hazır olarak bulunan ayarlara ulaşılmasını sağlar.
B: Renk kanalını ifade eder (RGB, CMYK vb.).
C: Doğrusal çizgi üzerindeki noktaları belirler.
D: Eğrinin bir kalem yardımı ile serbest şekilde çizilerek oluşturulmasını sağlar.
E: Görüntüdeki en parlak noktayı yani beyazı temsil eder.
F: Görüntüdeki orta rengi yani griyi temsil eder.
G: Görüntüdeki en koyu noktayı yani siyahı temsil eder.
H: Görüntü üzerinde ayar yapmak için kullanılır. Bu mod seçildikten sonra görüntü üzerine farenin imleci götürülür. Görüntü üzerinde bir damlalık belirir. Farenin sol tuşu basılı tutulduğunda el simgesi belirir. El simgesi yukarıya götürüldüğünde damlalığın seçmiş olduğu tondaki ışık miktarı artar, aşağıya götürüldüğünde ışık miktarı azalır.
I: Sırası ile görüntüdeki siyah, gri ve beyaz noktaların seçilmesini ve bu noktalar üzerinde değişiklik yapılmasını sağlar.

Sıra Sizde

Okulunuza ait bir manzara fotoğrafı çekerek fotoğrafı bilgisayara aktarınız. Aktarmış olduğunuz bu görüntünün eğriler ayarını yapınız.

- Görüntüdeki orta (gri) tonların ışık ve ton ayarını yapmak için doğrusal çizginin orta noktasına denetim noktası eklenerek bu nokta uygun alana sürüklenir.
- Görüntüdeki açık(beyaz) tonların ışık ve ton ayarını yapmak için doğrusal çizginin üst köşesindeki alana doğru denetim noktası ekle nerek bu nokta uygun alana sürüklenir.
- Eğriler ayarı sonucunda görüntünün ışık ve ton ayarı gerçekleştirilir (Görsel 1.19).

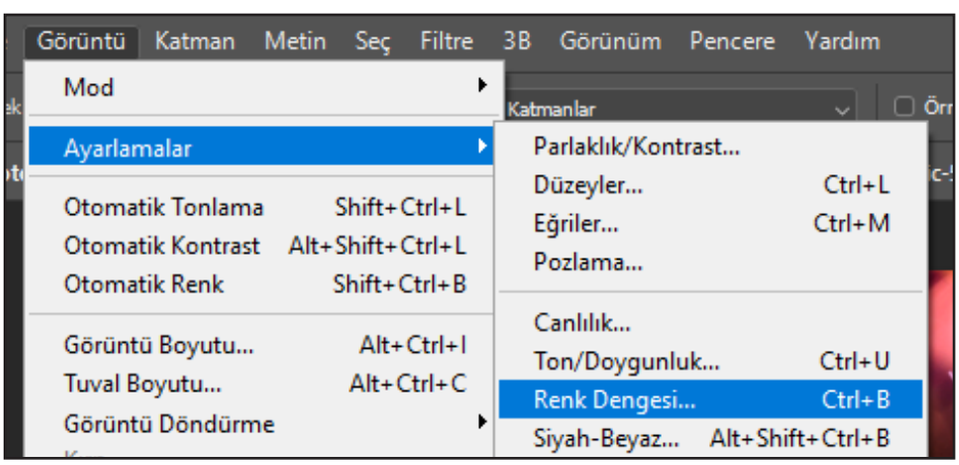


Görsel 1.19: Eğri ayarı öncesi ve sonrası

Renk Dengesi: Görüntüdeki renk dengesizliklerini düzeltmek için ya da görüntüye renk efektleri vermek için Renk Dengesi kullanılır.

Bir görüntünün Renk Dengesi ayarını yapabilmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

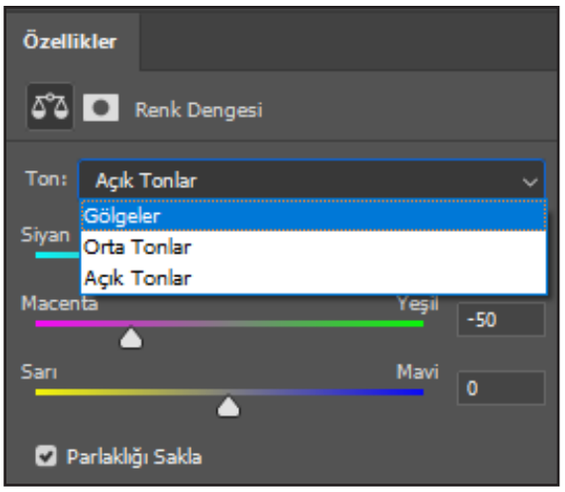
- Görüntü>Ayarlamalar>Renk Dengesi seçilir (Görsel 1.20).



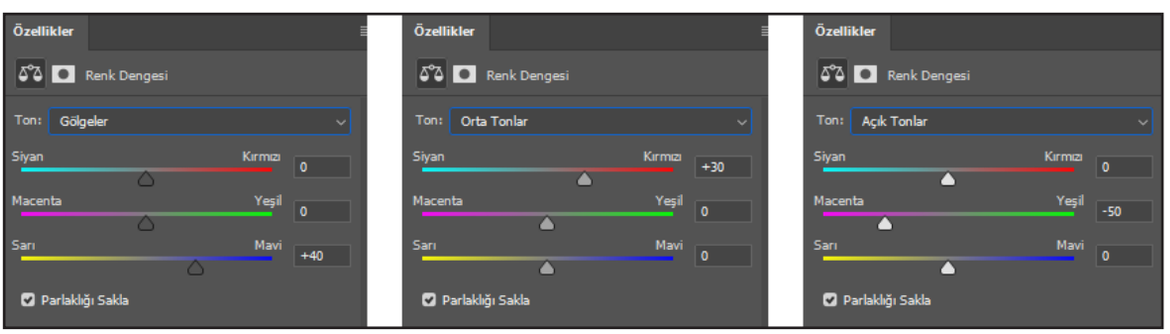
Görsel 1.20: Bir görüntünün renk dengesi ayarını yapma

- Görüntüde renk düzenlemesinden etkilenmesi istenen gölgeli(koyu), orta tonlu, açık tonlu pikseller seçilir (Görsel 1.21).
- Sırasıyla ton seçimi yapılarak aşağıdaki renk sürgülerinden ayarlamalar yapılır (Görsel 1.22).
- Ayarların tamamlanması ile görüntünün renk dengesi ayarı gerçekleşir (Görsel 1.23).

Ton ve Doygunluk: Görüntüdeki renklerin değiştirilmesini sağlar. **Ton**, renk ayarı yapılmasını sağlar. **Doygunluk** ise görüntüdeki renklerin ışığı yansıtma derecesidir. Renk, doygunluk derecesi azaldıkça rengini yitirir ve solar.



Görsel 1.21: Renk ayarından etkilenecek piksellerin seçimi



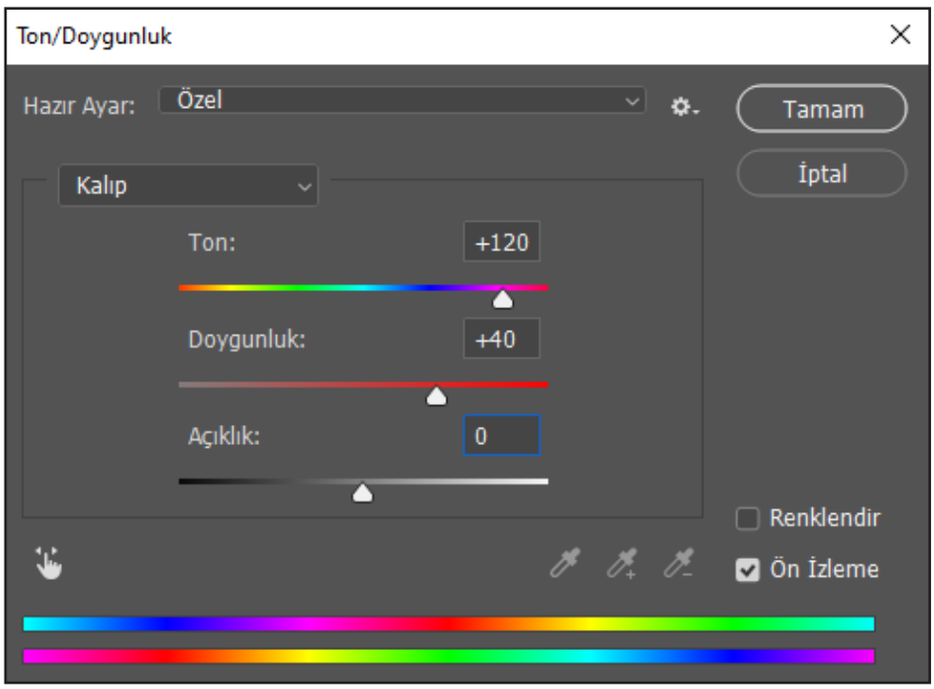
Görsel 1.22: Renk ayarı yapma



Görsel 1.23: Renk dengesi ayarı öncesi ve sonrası

Ton ve doygunluk ayarı yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Görüntü>Ayarlamalar>Ton ve Doygunluk seçilir.
- Açılan pencerede Ton kısmından renk seçilir.
- **Doygunluk** kısmından renklerin ışığı yansıtma derecesi ayarlanır.
- **Açıklık** kısmından rengin açıklığı ve koyuluğu ayarlanır (Görsel 1.24).



Görsel 1.24: Ton ve doygunluk ayar penceresi

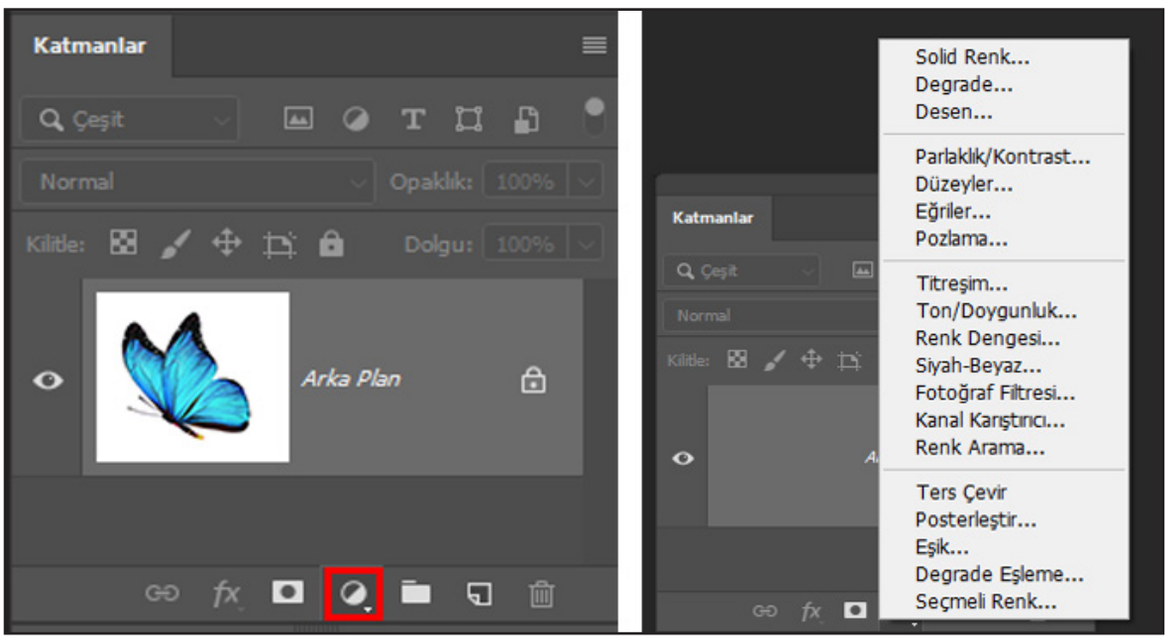
- Ayarların tamamlanması ile görüntünün ton ve doygunluk ayarı gerçekleşir (Görsel 1.25).



Görsel 1.25: Ton ve doygunluk ayarı öncesi ve sonrası

Dikkat

Görsel üzerindeki renk düzenlemeleri Katman penceresi üzerinden de yapılabilmektedir (Görsel 1.26). Katman penceresi görünür değil ise Pencere menüsünden Katmanlar seçeneği aktif edilir ya da klavyeden F7 tuşuna basılır.



Görsel 1.26: Katman pneceresinden görüntü ve renk ayarı yapma

Uygulama No.: 1.2

Uygulama Adı: Görüntüde Renk Ayarı

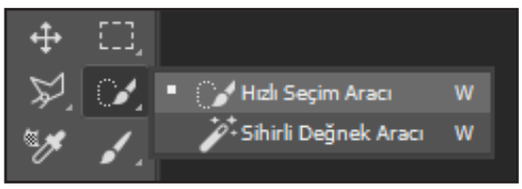
Uygulama Süresi: 1 ders saati
Amaç: Görüntü üzerinde farklı renk ayarları yaparak görüntüyü başkalaştırma (başka bir duruma getirme).
Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görselin renk ayarlarını yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görsel, bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan, görsel düzenleme programı vasıtasıyla açınız.
3. Görselin bit derinliğini değiştiriniz.
4. Görselin renk modunu değiştiriniz.
5. Görselin Parlaklık/Kontrast ayarını yapınız.
6. Görselin Ton/ Doygunluk ayarını yapınız.
7. Görselin Renk Dengesi ayarını yapınız.
8. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
9. Elektriği boşa harcamamak için lütfen bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi toplayınız

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

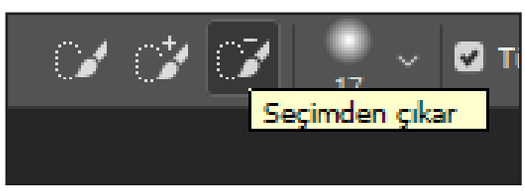
1.3. DOKU AYARLARI



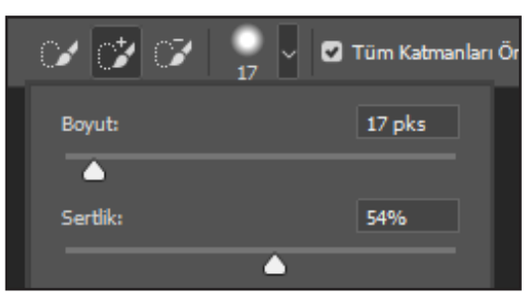
Görsel 1.27: Hızlı Seçim Aracını seçme



Görsel 1.28: Seçim ekle



Görsel 1.29: Seçimden çıkar

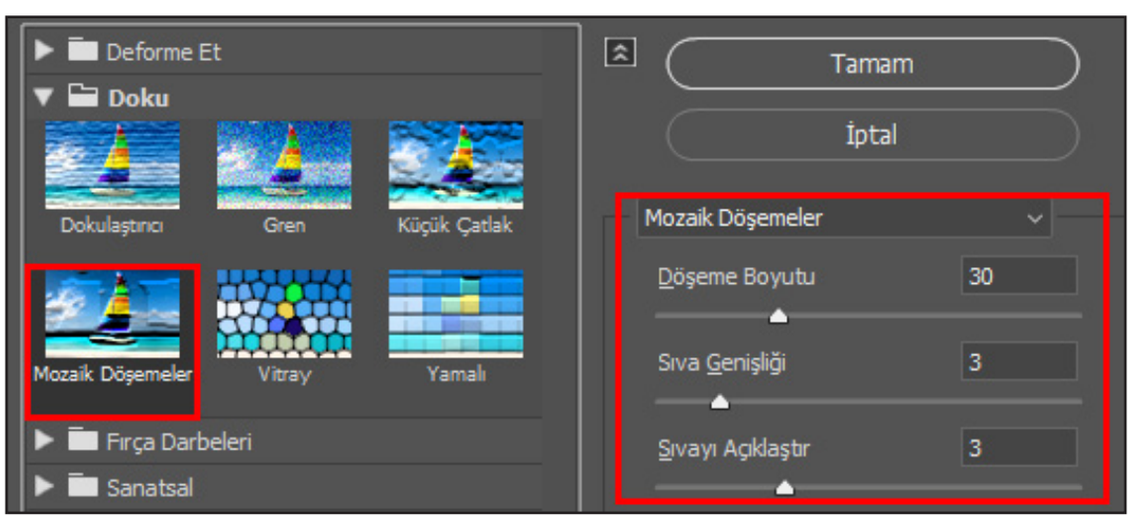


Görsel 1.30: Seçim Aracı fırçasını ayarlama

Bir görüntüye çevrede görülen nesneler üzerindeki dokular uygulanabilir ve sulu boya, yağlı boya tekniği efektleri verilebilir. Bu efektler ile görüntülerin çok daha etkileyici hâle getirilmesi amaçlanır.

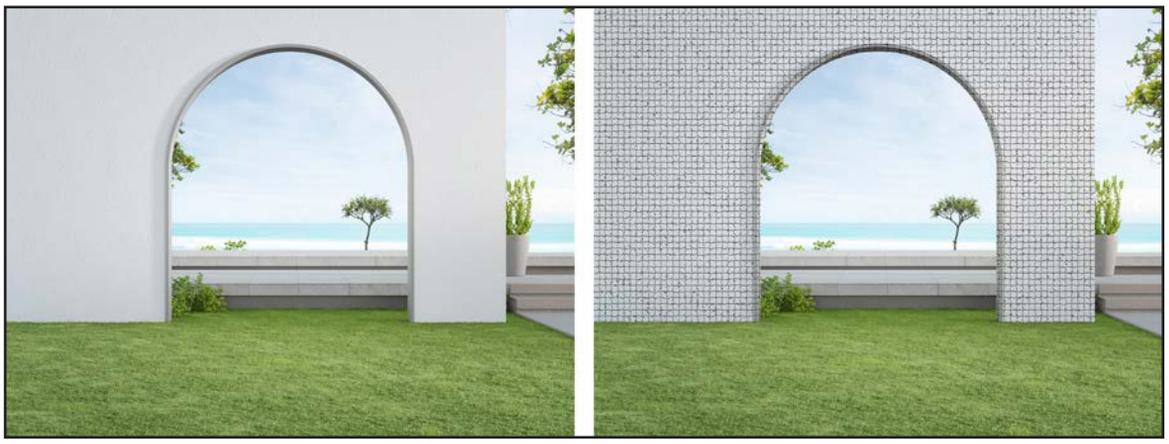
Bir görüntüye doku uygulamak için yapılacak aşamalar şunlardır:

- Doku uygulamak istenen alan seçilir. Bunun için Araçlar panelinden Hızlı Seçim Aracı kullanılabilir (Görsel 1.27).
- Seçim yaparken seçime alan eklemek için Seçim Aracı üst araçlar panelinden Seçime ekle işareti, seçimden tercih edilmeyen veya seçmekten vazgeçilen bir alanı çıkarmak için Seçimden çıkar işareti seçilir (Görsel 1.28, 1.29).
- Seçim aracına ait fırçanın boyutunu ayarlamak ve fırçanın kenarlarını yumuşatmak ya da keskinleştirmek için fırça seçenekleri kısmı açılır (Görsel 1.30).
- Seçim aktif iken Filtre>Filtre Galerisi> Doku>Mozaik Galerisi aşamaları uygulanır (Görsel 1.31).



Görsel 1.31: Mozaik döşemeleler doku ayarı yapma

- Açılan pencerede ayarlamalar yapılır ve uygulanır (Görsel 1.32).



Görsel 1.32: Doku uygulaması öncesi ve sonrası

Sıra Sizde

Sınıfınızın penceresinin uzaktan bir fotoğrafını çekiniz ve bu görüntüyü bilgisayara aktarınız. Pencerenin camına Vitray doku uygulaması yapınız. İhtiyaç varsa görüntünüzün parlaklık ve kontrast gibi ayarlarını da yapınız.

Uygulama No.: 1.3

Uygulama Adı: Doku Uygulama

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir görüntüye Gren ve Küçük Çatlak doku uygulaması yapma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görsele doku uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görseli bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan görsel düzenleme programında açınız.
3. Görselde istediğiniz bir alanı seçerek o alana Gren dokusu uygulayınız.
4. Görselde istediğiniz bir alanı seçerek o alana Küçük Çatlak dokusu uygulayınız.
5. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
6. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Doku Uygulama

Uygulama No.: 1.4

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir görüntüye Mozaik Döşemeler doku uygulaması yapma.

Açıklama: Bir duvarın önünde portre fotoğraf çekiniz ve fotoğrafı bilgisayara kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek fotoğrafınıza doku uygulaması yapınız.

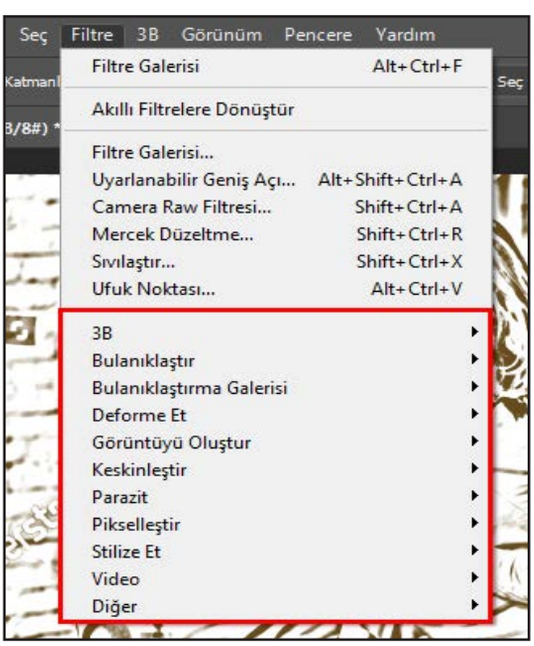
İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görseli bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan görsel düzenleme programında açınız.
3. Görselde bulunan duvar bölümünü uygun seçim aracı ile seçiniz.
4. Seçmiş olduğunuz alana Mozaik Döşemeler dokusu uygulayınız.
5. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
6. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Dikkat

Filtreler, Filtre Galerisi'nden uygulanabileceği gibi Filtre menüsü açıldığında menünün alt kısmında yer alan filtre seçeneklerinden de uygulanabilir (Görsel 1.33). Görüntüye uygulanan son filtre uygulamasının tekrar uygulanması istendiğinde Filtre>Son filtre aşamaları uygulanır. Klavye kısayolu ise Alt+Ctrl+F'dir.



Görsel 1.33: Filtre menüsü altındaki filtreler

1.4. FİLTRELER

Filtrelerden faydalanılarak görüntülere etkili bir dokunuş yapılabilir, yepyeni görüntüler elde edilebilir.

Filtrenin uygulanacağı alan çok önemlidir. Filtre, görüntünün tamamına ve görüntünün istenen seçili alanına olmak üzere iki şekilde uygulanır.

Herhangi bir alan seçilmez ise filtre otomatik olarak görüntünün tamamına uygulanır. Tercihe ve ihtiyaca bağlı olarak Araçlar panelinde bulunan seçim araçlarından faydalanarak belirli bir alan seçilebilir.

Filtre Galerisi oldukça zengindir. Burada yapılacak birkaç filtre uygulaması ile filtre uygulamanın mantığının kavranması istenmektedir.

Filtre Galerisi'ne ulaşmak için Filtre>Filtre Galerisi yolu izlenir. Açılan galeride çok sayıda filtre bulunmaktadır. Uygulanmak istenen filtre seçildiğinde o filtreye ait ayarlamalar paneli açılır.

Bir görüntüye fotokopi etkisi vermek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

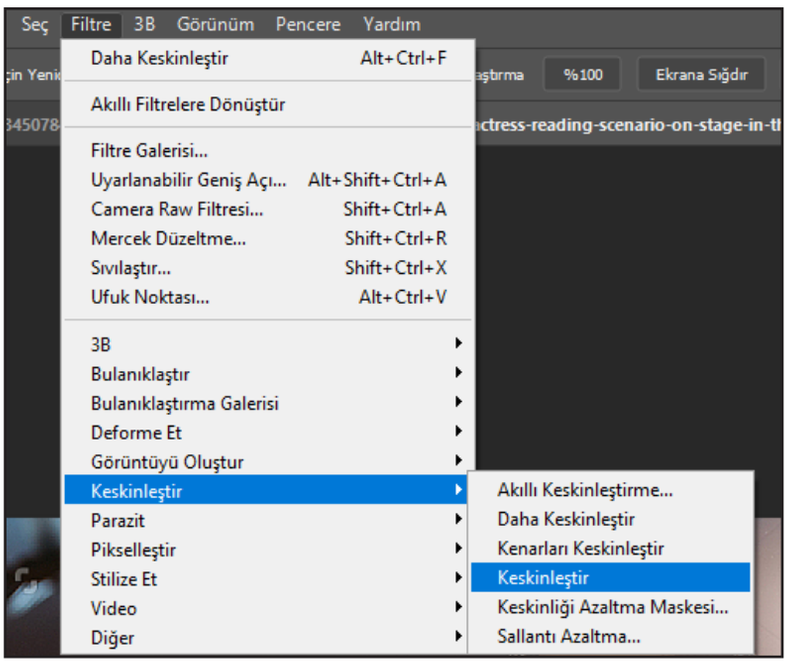
- Filtre> Filtre Galerisi> Taslak>Fotokopi filtresi uygulanır (Görsel 1.34).
- Fotokopi filtresinde ayrıntı ve koyuluk ayarları bulunmaktadır. **Ayrıntı,** görüntünüzdeki çizimlerin sınırlarının belirginlik ayarıdır. **Koyuluk** ise bu ayrıntı çizimlerinin rengini ayarlar.



Görsel 1.34: Fotokopi filtresi öncesi ve sonrası

Bir görüntüye ışık etkisi ve keskinlik vermek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Görüntünün bulanıklığını gidermek, detaylarını belirginleştirmek için Filtre Galerisi'nden Filtre> Keskinleştir> Keskinleştir seçimleri uygulanır (Görsel 1.35, 1.36).



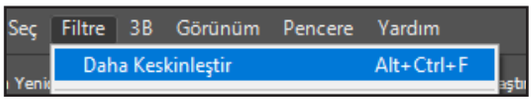
Görsel 1.35: Görüntüye keskinlik verme



Görsel 1.36: Keskinlik filtresi öncesi ve sonrası

Sıra Sizde

Bir büyüğünüzle fotoğraf çektirerek bu fotoğrafın arka fonuna Kristalleştir filtresi uygulayınız.



Görsel 1.37: Uygulanan son filtreyi tekrar uygulama

Dikkat

Görüntüye uygulanan keskinlik, bir defa ve belirli bir miktarda uygulanır. Görüntüye uygulanan keskinlik miktarı yetersiz geldiğinde son uygulanan keskinlik filtresinin bir kez daha uygulanması gerekir. Son uygulanan filtreyi görüntüye uygulamak için klavyeden Alt+Ctrl+F tuş kombinasyonu kullanılır (Görsel 1.37).



Görsel 1.38: Işık Efekti filtresi ayar penceresi

- Görüntüye ışık efekti vermek için Filtre> Görüntüyü Oluştur>Işık Efektleri seçimleri uygulanır.
- Filtre ayar penceresinden ışık türü spot olarak belirlenir (Görsel 1.38).
- Ayarlamalar yapıldıktan sonra görüntüye ışık efekti eklenir (Görsel 1.39).

Renk: Işık rengidir.
Etkin Nokta: Işığın yayıldığı alanı belirler.
Renklendir: Belirlenen genel ışığa renk tonu verir.
Pozlama: Görüntüdeki açık ton ve gölge ayrıntısını kontrol eder.
Parlama: Yüzeylerin ışığı yansıtma miktarını belirler.
Metalik: Görüntüdeki ışığın mı yoksa ışığın üzerine düştüğü nesnenin mi daha yansıtıcı olacağını belirler.

Sıra Sizde

Pencere kenarında dururken çektirdiğiniz bir fotoğrafa **Işık Efekti** filtresi uygulayınız.



Görsel 1.39: Işık Efekti filtresi öncesi ve sonrası

Uygulama No.: 1.5

Uygulama Adı: Filtre Uygulama

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir görüntüye Mürekkep Ana Hatları filtre uygulaması yapma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görsele filtre uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görselleri bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan sırasıyla görsel düzenleme programında açınız.
3. Görselin keskinliğini ayarlayınız.
4. Filtre>Filtre Galerisi>Fırça Darbeleri komutlarını uygulayarak görselde istediğiniz bir alanı seçip o alana Mürekkep Ana Hatları filtresini uygulayınız.
5. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
6. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.6

Uygulama Adı: Filtre Uygulama

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir görüntüye **Gauss Bulanıklığı** filtre uygulaması yapma.

Açıklama: Sıranızın üzerine defterinizi koyarak sıra ve defterin fotoğrafını çekiniz ve fotoğrafı bilgisayara aktararak kaydediniz. Aşağıdaki İşlem basamaklarını takip ederek fotoğrafınıza filtre uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görselleri, bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan sırasıyla görsel düzenleme programı vasıtasıyla açınız.
3. Görselin keskinliğini ayarlayınız.
4. Filtre>Bulanıklaştır komutlarını uygulayarak defterin dışında kalan tüm alana Gauss Bulanıklığı filtresini uygulayınız.
5. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
6. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

1.5. SEÇİM VE GEZİNME ARAÇLARI

Bir görüntü üzerinde çalışırken bazen görüntünün belirli bir alanını seçme ihtiyacı oluşabilir. O alan üzerinde değişiklik yapılmak istenebilir. Bu noktada seçim araçlarının kullanımı faydalı olacaktır.

1.5.1. Geometrik Seçim Araçları

Geometrik seçim araçları şu başlıklar altında incelenebilir:

Dörtgen İşaretleme Aracı

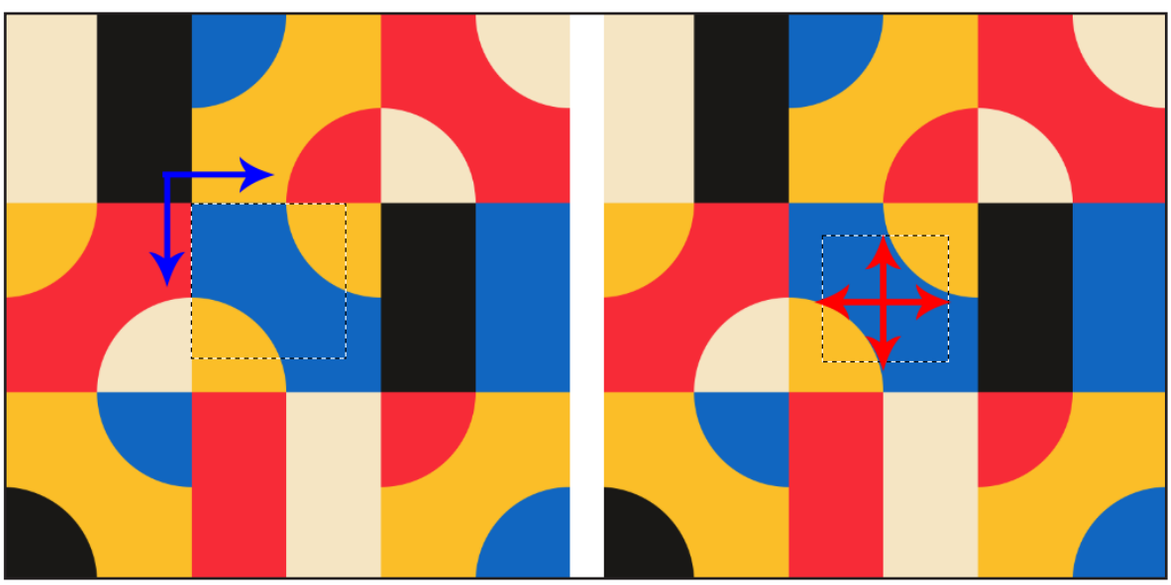
Dörtgen Seçim Aracı kare ya da dikdörtgen bir alanın seçilmesini sağlar.

Kare ve dikdörtgen bir alanı seçmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

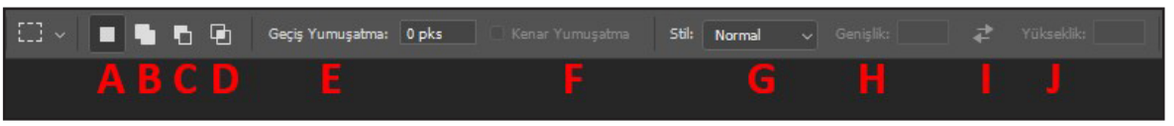
- Seçilmek istenen alanın sol üst köşe noktasına farenin imleci hizalanır ve farenin sol tuşu basılı tutularak seçim alanı oluşturulur.

Dikkat

Seçim işlemi yapılırken aynı anda klavyeden Shift tuşuna basıldığında seçim alanı sol üst köşeden itibaren oranlı olarak büyüyecek ve seçim alanı bir kare olacaktır. Aynı işlemi yaparken klavyeden Shift+Alt tuş kombinasyonuna basıldığında seçim alanı merkezden itibaren oranlı olarak büyüyecektir (Görsel 1.40).



Görsel 1.40: Shift ile alan seçimi, Shift+Alt ile alan seçimi

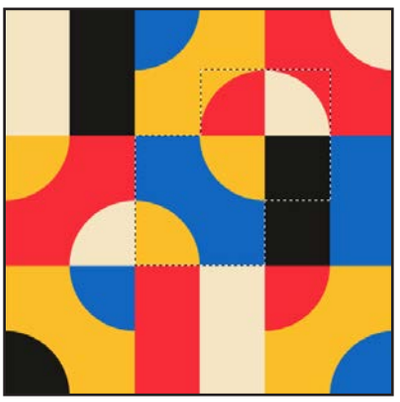


Görsel 1.41: Seçim Aracı seçenekler çubuğu

- Dörtgen Seçim Aracı seçildiğinde çalışma alanının üst kısmında aktifleşen seçenekler çubuğuna ait özellikler Görsel 1.41'deki gibidir.

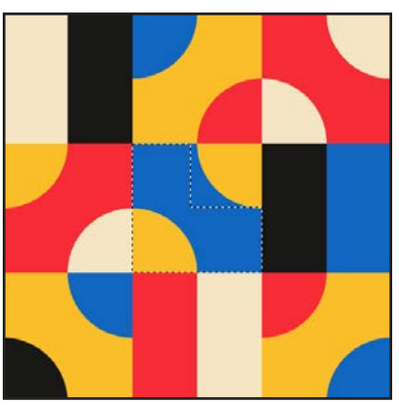
A: Her defasında yeni bir seçim yapar. Bir seçim yaptıktan sonra yeni bir alan seçilmek istenildiğinde bir önceki seçim alanı iptal olur.

B: Seçim alanına ekleme yapar. Bir sonraki seçim yapıldığında bir önceki seçim iptal olmaz. Önceki seçime eklenerek seçim işlemine devam edilir. Seçim işlemine başlamadan önce Shift tuşuna basılarak eklemeli alan seçimi yapılır (Görsel 1.42).



Görsel 1.42: Shift tuşu ile eklemeli seçim işlemi

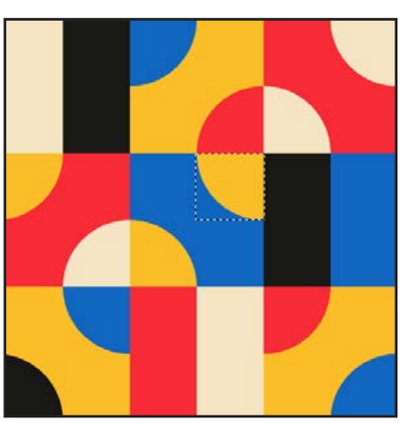
C: Seçili alandan alan çıkarır. Bir sonraki seçim yapıldığında bir önceki seçim iptal olmaz. Önceki seçimden çıkarma yapılarak seçim işlemine devam edilir. Seçim işlemine başlamadan önce Alt tuşuna basılarak çıkarmalı alan seçimi yapılır (Görsel 1.43).



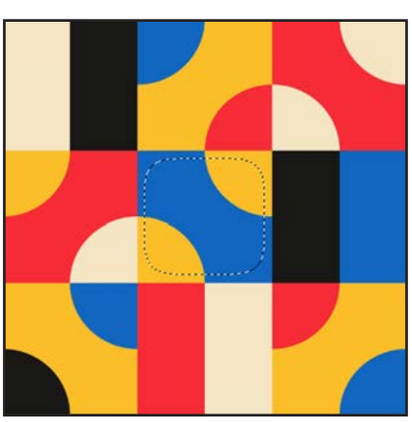
Görsel 1.43: Alt tuşu ile çıkarmalı seçim işlemi

D: Seçili alan ile yeni seçilen alanın kesişimini alır. Seçim işlemine başlamadan önce Shift+Alt tuş kombinasyonuna basılarak kesişimli alan seçimi yapılır (Görsel 1.44).

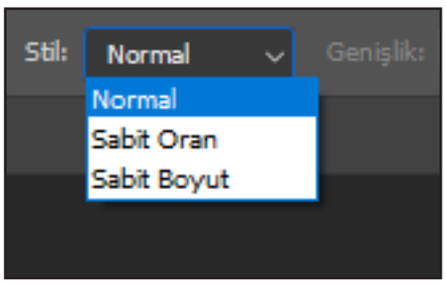
E: Seçim alanının köşelerini yuvarlamak için kullanılır (Görsel 1.45).



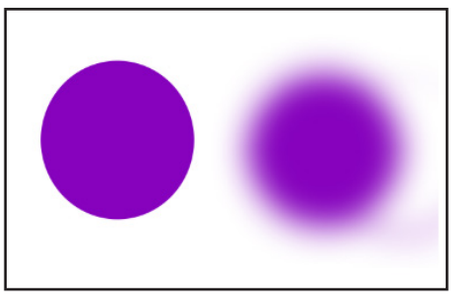
Görsel 1.44: Shift+Alt tuş kombinasyonu ile kesişimli alan seçimi



Görsel 1.45: Seçim alanının köşelerinin yuvarlatılması



Görsel 1.46: Seçim stili



Görsel 1.47: Kenarları yumuşatılarak seçilen bir alanın boyalı hâli

Dikkat

Seçim işleminin bitirilmek istendiği noktaya gelinmeden farenin sol tuşu bırakılmamalıdır. Farenin sol tuşu bırakıldığı anda bırakılan noktadan başlangıç noktasına düz bir çizgi ile birleşim yapılır (Görsel 1.48).



Görsel 1.48: Bitirme noktasına gelmeden seçim işlemini sonlandırma

F: Seçim alanının kenarlarını yumuşatır. Dörtgen seçim alanında bu seçenek pasiftir.

G: Üç seçenek sunar (Görsel 1.46). Normal seçim, serbest seçim yapılmasını sağlar. Sabit Oran, Shift tuşuna basıldığı andaki gibi kenarların birbiriyle oranlı büyümesiyle seçim yapılmasını sağlar. Sabit Boyut ise seçenekler çubuğundaki Genişlik ve Yükseklik alanına değer girilerek seçim yapılmasını sağlar. Seçenekler çubuğunda yer alan simgesi aktif hâle getirildiğinde genişlik ve yükseklik değerleri yer değiştirir.

Oval İşaretleme Aracı

Daire ya da elips şeklinde seçim yapılmasını sağlar. Daire şeklinde düzgün oranlı bir alan seçmek için Shift (köşeden büyümeli) ya da Shift+Alt (merkezden büyümeli) tuşları kullanılabilir.

Seçenekler çubuğunda Dörtgen Seçim Aracı'nın özelliklerinden farklı olarak kenarları yumuşatma özelliği mevcuttur. Bu özelliğin onay kutusu işaretlendiğinde seçimin kenarlarına geçişli bir yumuşatma işlemi uygulanır (Görsel 1.47).

1.5.2. Serbest Seçim Araçları

Serbest seçim araçları, dörtgen ya da oval gibi düzgün ve sınırları net olmayan girintili çıkıntılı alanları seçmeyi sağlar. Serbest seçim araçlarının seçenekler çubuğundaki özellikleri, geometrik seçim araçlarının özellikleri ile aynıdır.

Kement Aracı

Bir görüntüde kenarları girintili çıkıntılı bir alanı seçmek için kullanılır. Kalemle çizim yapar gibi seçim yapılmasını sağlayan araçtır.

Kement Aracı ile bir alanı seçmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Seçilmek istenen alan için bir başlangıç noktası belirlenir ve farenin imleci o noktaya getirilir.

- Farenin sol tuşu basılı tutularak çizime başlanır.
- Seçim işleminin bitirilmek istendiği noktaya gelindiğinde farenin sol tuşu bırakılır. Tuş bırakıldığında çizim, seçim alanı hâline gelir (Görsel 1.49).



Görsel 1.49: Başlangıç noktasına gelinip farenin sol tuşu bırakıldıktan sonra

Çokgen Kement Aracı

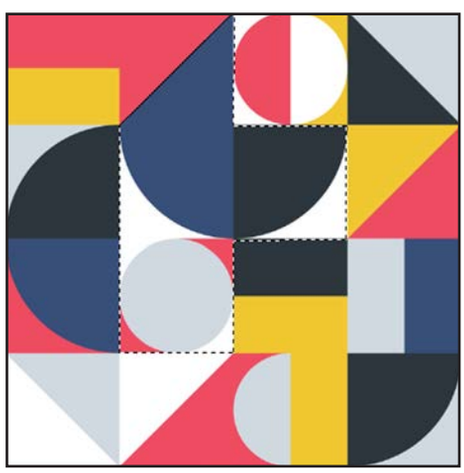
Bir görüntüde kenarları düzgün olan çok kenarlı alanların seçilmesini sağlar.

Çokgen Kement Aracı ile bir alanı seçmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Seçilmek istenen alan için bir başlangıç noktası belirlenir. Farenin imleci o noktaya getirilir ve bir kez tıklanır. Bir sonraki tıklanmaya kadar farenin imleci doğrusal bir çizgi çizer.

- Bir sonraki noktaya gelindiğinde fare ile tekrar tıklanır. Düz bir çizgi çizmek için Shift tuşuna basılı iken fare ile bir sonraki noktaya tıklanır.

- Seçim işlemi bitirilip başlangıç noktasına gelindiğinde bir kez tıklanma ile istenen alan seçilmiş olur. Başlangıç noktasına gelmeden seçim bitirilmek istendiğinde bulunulan noktaya farenin sol tuşu ile çift tıklanması sonucunda o noktadan başlangıç noktasına doğrusal bir çizgi çizilir ve alan seçilir (Görsel 1.50).



Görsel 1.50: Çokgen Seçim Aracı ile alan seçme

Dikkat

Çokgen Kement Aracı ile seçim işlemi yapılırken son yapılan seçimden memnun kalınmaz ise klavyeden Backspace tuşuna basılarak son doğrusal çizim geri alınabilir. Seçme işlemi esnasında ihtiyaç duyulduğunda Kement Aracı ile Çokgen Kement Aracı arasında geçiş yapılmak istenirse Alt tuşu basılı tutulur. Alt tuşu bırakıldığında seçime başlanılan araçla seçme işlemine devam edilir.

Manyetik Kement Aracı

Görüntüde pikseller arasındaki kontrast farkını baz alarak otomatik olarak seçim yapar. Arka plandan net bir şekilde ayrılan nesnelerde bu araç çok kullanışlıdır.

Manyetik Kement Aracı ile bir alanı seçmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Başlangıç noktasına farenin sol tuşu ile tıklanır.
- Seçilmek istenen alanın kenarlarında farenin imleci gezdirilir.

Dikkat

Seçim işlemi yapılırken bir noktada problem meydana gelirse klavyeden Delete tuşuna basılarak hatalı seçim noktası geri alınabilir. Kontrast sebebi ile hassas seçim yapılamayan noktalarda farenin sol tuşu ile bir kere tıklanarak o noktaya bir seçim noktası bırakılabilir. Başlangıç noktasına dönerek bir kere tıklandığında seçim işlemi yapılır. Başlangıç noktasından farklı bir noktada seçim sonlandırılmak istendiğinde farenin sol tuşu ile o noktaya çift tıklanır (Görsel 1.51).



Görsel 1.51: Manyetik Kement Aracı ile seçim yapma

Manyetik Kement Aracı, önceki seçim araçlarının özelliklerinden farklı olarak Görsel 1.52'deki özelliklere sahiptir.

Genişlik: Görüntüdeki kontrast farkını sezer. Keskin renk geçişleri olan nesnelerin seçiminde bu değer yüksek, yumuşak renk geçişleri olan nesnelerin seçiminde ise düşük olmalıdır.

Kontrast: Otomatik olarak seçim alanına bırakılan manyetik noktaların yüzde değerini ifade eder. Keskin renk geçişleri olan nesnelerin seçiminde bu değer yüksek, yumuşak renk geçişleri olan nesnelerin seçiminde değer düşük olmalıdır.

Sıklık: Kenetleme noktaları arasındaki mesafeyi ifade eder.



Görsel 1.52: Manyetik Kement Aracı seçenekler çubuğu

Sıra Sizde

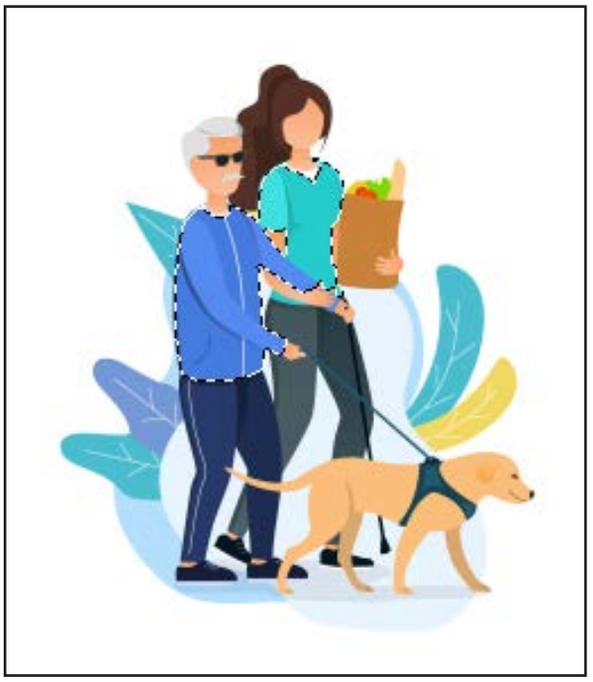
Sıranızın üzerine bir adet kalem ve silgiyi birlikte koyunuz. Zeminde başka bir obje olmamasına dikkat ediniz. Kalem ve silginin fotoğrafını çekiniz. Çekmiş olduğunuz bu görüntüyü bilgisayara yükleyerek Manyetik Kement Aracı ile kalem ve silgiyi seçiniz. Ardından kalem ve silgiyi zeminin daha karmaşık olduğu bir yere koyarak bunların tekrar fotoğrafını çekip bilgisayara yükleyiniz. Manyetik Kement Aracı ile silgi ve kalemi seçmeye çalışınız. Son yaptığınız uygulama ile ilk uygulamadaki seçim işlemi sürecinizi kıyaslayınız.

1.5.3. Hızlı Seçim Aracı

Ayarlanabilir yuvarlak bir fırça ucu ile boyama yapar gibi hızlıca alan seçimi yapmayı sağlar. Birbirine yakın olan pikselleri hızlıca seçer.

Hızlı Seçim Aracı'na ait özellikler şunlardır:

- Seçilmek istenen alana farenin sol tuşu ile tıklanıp bırakılır.
- Seçim alanını genişletmek için seçilmek istenen alanlar boyama yapar gibi tıklanır (Görsel 1.53).



Görsel 1.53: Hızlı Seçim Aracı ile seçim yapma

Hızlı Seçim Aracına ait özellikler şunlardır (Görsel 1.54):

A: Seçim alanına ekleme yapar (Shift tuşu ile ekleme yapılır.).
B: Seçim alanından çıkarma yapar (Alt tuşu ile çıkarma yapılır.).
C: Seçim fırçasına ait boyut, fırça kenarı sertliğini(keskinliğini) ayarlar.
D: Onay kutusu işaretli olduğunda seçim işlemini tüm katmanlarda yapar.
E: Onay kutusu işaretli olduğunda seçimin daha akıcı olmasını sağlar.



Görsel 1.54: Hızlı Seçim Aracı seçenekler çubuğu

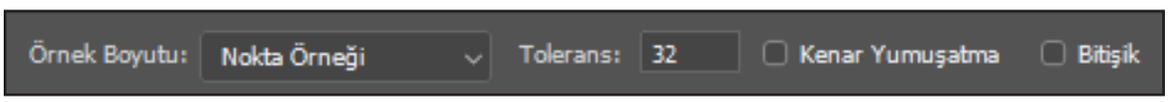
1.5.4. Sihirli Değnek Aracı

Bir görüntüde birbirine yakın renkte olan pikselleri seçerek seçim yapan araçtır. Seçenekler çubuğundaki ayarlamalar sayesinde resme bir kere tıklanarak başarılı seçimler yapılabilir.

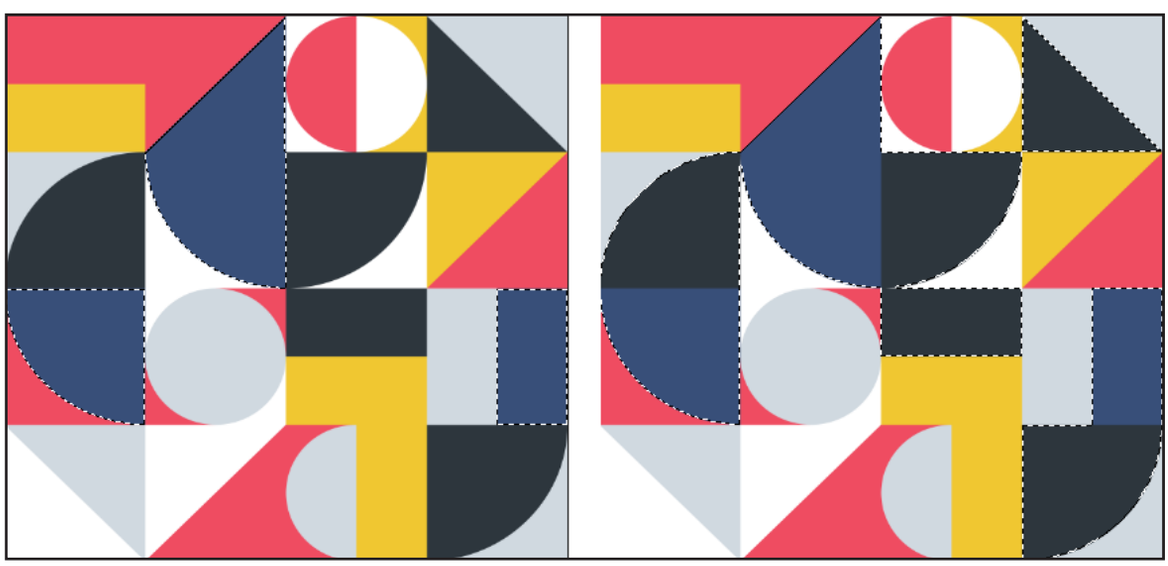
Diğer seçim araçlarındaki gibi Shift tuşu ile seçim alanına ekleme, Alt tuşu ile seçim alanından çıkarma yapılır. Önceki seçim araçlarının seçenekler çubuğunda bulunan özelliklerden farklı olarak Sihirli Değnek Aracı'nın ek özellikleri bulunmaktadır.

Sihirli Değnek Aracı'na ait özellikler şunlardır (Görsel 1.55):

Örnek Boyutu: Renk örneği alınacak alanı ifade eder.
Tolerans: Seçilen piksellerin renk aralığını 0-255 ile ifade eder. Düşük bir değer belirlenirse tıklanan piksele yakın renkte az sayıda pikseli seçer. Yüksek bir değer belirlenirse tıklanan piksele yakın renkte çok sayıda pikseli seçer (Görsel 1.56).
Kenar Yumuşatma: Daha düzgün kenarlı bir seçim yapmanızı sağlar.
Bitişik: Onay kutusu işaretli olduğunda tıklanan pikselin rengine benzeyen ve o piksele yakın noktada olan alanları seçer. Onay kutusu seçili olmazsa görüntüdeki tıkladığınız renge benzeyen tüm renkleri seçer.



Görsel 1.55: Sihirli Değnek Aracı seçenekler çubuğu



Görsel 1.56: Tolerans değeri 5 iken gerçekleşen seçim, Tolerans değeri 100 iken gerçekleşen seçim

1.5.5. Seçim İşlemi Yapılırken Kullanılan Özellikler

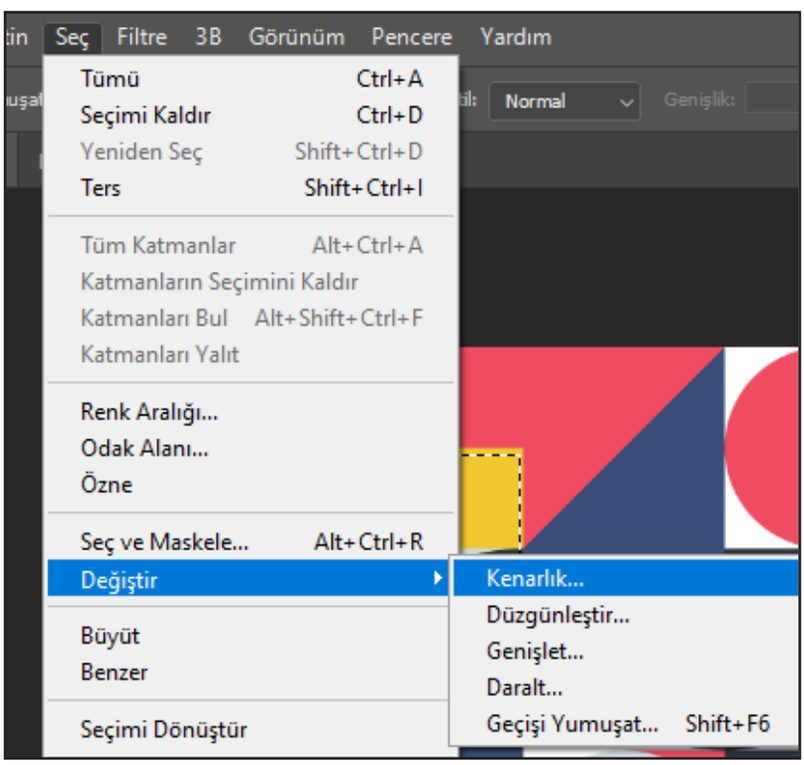
Seçim işlemi yaparken Seç menüsündeki birçok özellik tasarım çalışmasına kolaylık ve fayda sağlamaktadır.

Tümü: Görüntünün tamamını seçer.
Seçimi Kaldır: Yapılmış olan seçimi iptal eder.
Yeniden Seç: Seçim iptal olduğunda son yapılan seçim yinelenir.
Ters: Seçilen alanın dışında kalan alanın seçilmesi sağlanır.

Değiştir>Kenarlık: Seçim alanına sayısal bir değer verilerek seçim sınırına belirlenen değer kadar kenarlık oluşturulur (Görsel 1.57).
Değiştir>Düzgünleştir: Seçim alanının köşelerini yuvarlatır, keskinliğini azaltır.
Değiştir>Genişlet: Belirlenen değer kadar seçim alanına ekleme yapılır ve bu alan dışa doğru büyür.
Değiştir>Daralt: Seçim alanından belirlenen değer kadar çıkarma yapılır ve bu alan içe doğru küçülür.
Değiştir>Geçişi Yumuşat: Seçim sınırlarının belirlenen değer kadar bulanık olması, geçişli bir şekilde yumuşaması sağlanır.
Büyüt: Seçili alanın bitişiği konumunda olan benzer pikselleri seçer.
Benzer: Resimde birbirine benzer olan tüm pikselleri seçer.
Seçimi Dönüştür: Yapılmış olan seçimin boyutlarını, eğimini değiştirmeyi sağlar.
Seçimi Yükle: Kaydedilen seçimin çalışma alanına yüklenmesini sağlar.
Seçimi Kaydet: Seçimin daha sonra tekrar kullanılması amacı ile kaydedilmesini sağlar.

Sıra Sizde

Arkadaşlarınızla ailenizle ya da hayvan dostunuz ile çektirdiğiniz bir fotoğrafta **Hızlı Seçim Aracı** ve **Sihirli Değnek Aracı**'nı kullanarak seçimler yapmaya çalışınız. Seçmiş olduğunuz alanlarda daha önce öğrenmiş olduğunuz renk ayarlamalarını yaparak renk ve ışık değişikliğinin oluşturduğu yeni görüntüler elde ediniz.



Görsel 1.57: Seç menüsü

Uygulama No.: 1.7

Uygulama Adı: Seçme İşlemi

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Hızlı Seçim Aracı'nı kullanarak görüntüyü başkalaştırma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görselde seçim işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görselleri bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan sırasıyla görsel düzenleme programında açınız.
3. Görselin ışık ve ton ayarını yapınız.
4. Hızlı Seçim Aracı ile görselde vurgulamak (ön plana çıkarmak) istediğiniz bir alanı seçiniz.
5. Seçmiş olduğunuz alanın renk dengesi ayarını yaparak bu alanı vurgulayınız.
6. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
7. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.8

Uygulama Adı: Seçme İşlemi

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Çokgen Kement Aracı'nı kullanarak görüntüyü başkalaştırma.

Açıklama: Sınıfınızda bulunan Atatürk köşesinin fotoğrafını çekiniz. Çekmiş olduğunuz fotoğrafı bilgisayarınıza aktararak kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek fotoğrafta seçim işlemi yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görselleri, bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan, sırasıyla görsel düzenleme programı vasıtasıyla açınız.
3. Çokgen Kement Aracı ile sınıfınızdaki İstiklal Marşı, Atatürk Portresi ve Gençliğe Hitabe çerçevelerini seçiniz.
4. Seçmiş olduğunuz alanın Eğriler ayarını yaparak bu alanı vurgulayınız.
5. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
6. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

1.6. RÖTUŞ ARAÇLARI

Rötuş araçları ile bir görüntüdeki lekeler düzeltilebilir, yok edilebilir, bir obje başka bir noktaya taşınabilir, kırmızı göz sorunu çözülebilir ve birçok görüntü kusuru giderilebilir.

Dikkat

Fırçanın boyutu küçültülerek hassas düzeltmeler yapılabilir ya da büyültülerek geniş bir nokta düzeltilebilir.

Nokta Düzeltme Fırçası Aracı

Bu araç ile bir görüntüde istenmeyen bir nokta hızlıca yok edilebilir, görüntü kusursuz hâle getirilebilir. Düzeltme işlemi yapılırken kusura en yakın ve uygun noktadan otomatik olarak bir örneklem alınır ve bu örneklem kusurlu alana kopyalanır. Örneklenen piksellerin dokusu, ışığı ve gölgelendirmesi düzeltilmek istenen alana aktarılır.

Görüntüdeki bir noktanın kusurunu düzeltmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Araçlar panelinden  simgesine tıklanarak Nokta Düzeltme Fırçası Aracı seçilir.
- Fırçanın ayarları yapılarak düzeltilmek istenen kusurlu alana farenin sol tuşu ile bir kere tıklanır ya da farenin sol tuşu alanı tarayana kadar basılı tutulup ardından bırakılarak kusurlu alan düzeltilir (Görsel 1.58).



Görsel 1.58: Nokta aracı ile düzeltme işlemi öncesi ve sonrası

Düzeltme Fırçası Aracı

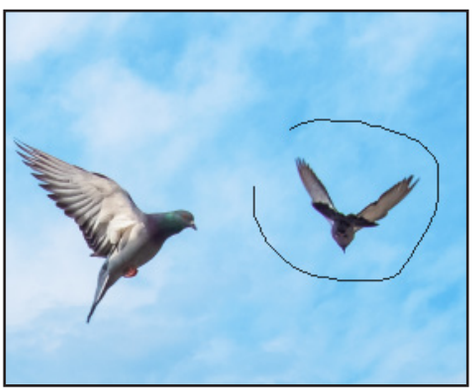
Düzeltme Fırçası Aracı ile daha geniş alanlardaki kusurlar düzeltilebilir. Istenen bir noktadan örneklem alınarak rötuş işlemi yapılır. Belirli bir alandan örneklem alınmaz ise Düzeltme Fırçası Aracı düzeltilecek alana en yakın noktadan en uygun örneklemi otomatik olarak alır. Örneklenen piksellerin dokusu, ışığı ve gölgelendirmesi düzeltilmek istenen alana aktarılır.



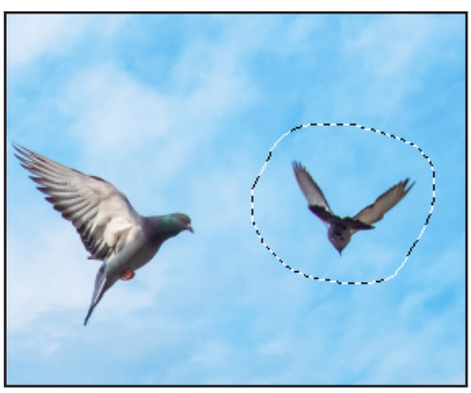
Görsel 1.59: Alt tuşu ile örneklem alınan alan

Sıra Sizde

Kendi fotoğrafınızı bilgisayarınıza yükleyerek Nokta Düzeltme Aracı ve Düzeltme Fırçası Aracı ile yüz bölgenizde rötuş yapınız.



Görsel 1.60: Yama Aracı ile alanı seçerken



Görsel 1.61: Yama Aracı ile alanın seçimi

Bir önceki görüntü, Düzeltme Fırçası Aracı ile rötuşlanarak aradaki fark gözlemlenebilir. Bu araç ile rötuş yapabilmek için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Araçlar panelinden Nokta Düzeltme Aracı simgesine farenin sol tuşu ile iki saniye kadar basılır, açılan menüden simgesine tıklanarak Düzeltme Fırçası Aracı seçilir.
- Fırçanın ayarları yapılarak düzeltilmek istenen alana gelinir.
- Düzeltilmek istenen alana benzer bir alandan örneklem almak için örneklem alınacak noktaya farenin imleci götürülerek klavyeden Alt tuşuna basılıp bırakılır ve farenin sol tuşu ile bir kere tıklanır (Görsel 1.59).
- Fırça düzeltilmek istenen alana götürülür. Farenin sol tuşu basılı tutularak düzeltme işlemi gerçekleştirilir.

Yama Aracı

Yama Aracı, düzeltilmek istenen bir alanın kalemle çevrelenerek çizilmesini ve çizilen o alana başka bir alandaki görüntünün aktarılmasını sağlar.

Bir görüntüye Yama Aracı ile rötuş yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Araçlar panelinden Nokta Düzeltme Aracı simgesine farenin sol tuşu ile iki saniye kadar basılır, açılan menüden Yama Aracı simgesine tıklanarak Yama Aracı seçilir.
- Düzeltilmek istenen alan kement aracı ile seçim yapar gibi seçilir (Görsel 1.60, 1.61).
- Seçilen alan ne ile yamalanmak isteniyorsa

farenin sol tuşu ile seçilmiş olan alan oraya taşınır. Bu çalışmada seçilen alan gökyüzü ile yamalanır. (Görsel 1.62).

- Farenin sol tuşu bırakılır. Seçimden çıkmak için klavyeden Ctrl+D tuş kombinasyonuna basılır.
- Rötuşlama işleminden sonra görüntünün sadece bu alanını bilgisayara kaydetmek için Araçlar panelinden simgesine tıklanarak Kırpma Aracı seçilir.
- Görüntünün kenarları farenin sol tuşu ile sürüklenerek istenen alan seçilir.
- Görsel 1.63'teki görüntünün orijinal hâlinin kaydedilmek istenen alanı seçilip klavyede Enter tuşuna basılır ya da üst araç çubuğundan simgesine basılarak görüntünün kırpma işlemi tamamlanır (Görsel 1.64).



Görsel 1.62: Yama alanı seçimi

Dikkat

Eşit oranlı bir seçim işlemi yapmak için klavyede Shift tuşu basılı iken farenin sol tuşu ile görüntünün bir köşesi sürüklenir.

İçeriğe Uygun Taşıma Aracı

Bir görüntünün istenen bir alanını başka bir noktaya taşımak için kullanılır.

Bir görüntünün istenen bir alanını, görüntünün başka bir noktasına taşımak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

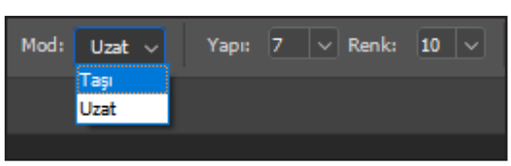
- Araçlar panelinden Nokta Düzeltme Aracı simgesine farenin sol tuşu ile iki saniye kadar basılır, açılan menüden içeriğe uygun taşıma aracı simgesine basılır.
- İçeriğe uygun taşıma aracının iki modu ve özelliği mevcuttur (Görsel 1.65).



Görsel 1.63: Görüntünün orijinal hâli



Görsel 1.64: Rötuş ve kırpma işlemi uygulandıktan sonra



Görsel 1.65: İçeriğe uygun taşıma aracının özellikleri



Görsel 1.66: Görüntünün orijinal hâli

Sıra Sizde

Sıranızın üzerine koyduğunuz bir kalemin yukarıdan fotoğrafını çekiniz. Çekmiş olduğunuz bu fotoğrafta sıranın üzerindeki kalemi *Yama Aracı* ile yok ediniz.



Görsel 1.67: Taşı modu ile yama



Görsel 1.68: Uzat modu ile yama

- İçeriğe uygun taşıma aracı ile Görsel 1.66'daki görüntü üzerinde iki farklı içeriğe uygun taşıma işlemi yapılabilir.

Taşı: Seçilen alanı görüntüdeki farklı bir noktaya taşır (Görsel 1.67).
Uzat: Seçilen alanın bir kopyasını farklı bir alana taşır (Görsel 1.68).
Yapı: 1 ile 7 arasında bir değer alır. Değer büyüdükçe taşınacak olan objenin renk ve doku özellikleri hedef noktaya yüksek oranda aktarılır. Değer küçüldükçe taşınacak olan objenin özellikleri hedef noktaya düşük oranda aktarılır.
Renk: 0 ile 10 arasında bir değer alır. Objenin taşındığı yer ile renklerinin karışma oranını ifade eder. Sıfır değerinde renk karıştırma pasif olur. On değeri verilirse renk karıştırma en yüksek orana ulaşır.

Kırmızı Göz Aracı

Fotoğraf çekimi esnasında kamera flaşının kişinin retinasına çarparak yansıması ya da az ışıklı ortamlarda göz içindeki kandamarlarının belirginleşmesi sebebiyle, çekilen fotoğrafta kişinin gözleri kırmızı görünür. Bu kusuru düzeltmek için Kırmızı Göz Aracı kullanılır.

Bu aracın iki özelliği vardır:

Göz Bebeği Boyutu: Kırmızı Göz Aracı'nın düzeltme yapacağı alanı büyültür ya da küçültür.
Koyulaştırma Miktarı: Düzeltme sonrası rengin koyuluk oranını ifade eder.

Kırmızı göz rötuşu yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Araçlar panelinden Nokta Düzeltme Aracı simgesine farenin sol tuşu ile iki saniye kadar basılır, açılan menüden Kırmızı Göz Aracı simgesine basılır.
- Kırmızı göz sorunu olan bölgeye tıklanır (Görsel 1.69).



Görsel 1.69: Kırmızı Göz Aracı öncesi ve sonrası

Klonlama Damga Aracı

Klonlama Damga Aracı ile görüntünün bir bölümü başka bir alana taşınabilir, kusurları düzeltilebilir. Belirlenen kaynak noktadan hedef noktaya kopyalama yapılır. Düzeltme Aracı'ndan farkı, kopyalama yapılırken renk karışımı uygulanmamasıdır. Düzeltme Aracı ile taşıma işlemi yapılırken renk, ışık ve gölgelendirme etkileri de hedef noktaya kopyalanır. Klonlama Damga Aracı doğrudan bir yeri başka bir noktaya kopyalar, hedef noktaya renk karışımı uygulamaz.

Klonlama Damga Aracı ile rötuş yapmak için uygulanacak aşamalar şunlardır:

- Araçlar panelinden Klonlama Damga Aracı simgesi seçilir.
- Kaynak noktanıyı belirlemek için farenin imleci o noktaya götürülür.
- Klavyeden Alt tuşu basılı iken farenin sol tuşu ile kaynak noktasına bir kez tıklanır ve Alt tuşu bırakılır.
- Farenin imleci hedef noktaya yani kopyalama yapılmak istenen noktaya götürülür.
- Farenin sol tuşu basılı tutularak kopyalama işlemi yapılır.
- İşlem bittiğinde farenin sol tuşu bırakılır.



Görsel 1.70: Klonlama Damga Aracı ile hatalı rötuş

Görsel 1.70'te görüldüğü üzere Klonlama Damga Aracı ile hedef bir noktaya kopyalama yapıldığında düzeltme araçlarında ya da Yama Aracında olduğu gibi piksellere renk karışımı uygulanmaz. Olduğu gibi başka bir noktaya kopyalama işlemi yapılır.



Görsel 1.71: Klonlama Damga Aracı ile doğru rötuş

Dikkat

Klonlama Damga Aracı'nın opaklık özelliği, kaynak noktadan hedef noktaya kopyalama yaparken kopyalanan alanın şeffaflığını ifade eder (Görsel 1.72).



Görsel 1.72: Opaklık %50 iken yapılan klonlama işlemi



Görsel 1.73: Desen Damga Aracı ile rötuş

Adından da anlaşılacağı üzere klonlama birebir aynı olmayı ifade eder. Bu sebeple Klonlama Damga Aracı ile kopyalama yaparken hedef nokta doğru seçilmelidir (Görsel 1.71).

Desen Damgası Aracı

Görüntüde istenen bir alana desen verilmesini sağlar. Desen kütüphanesinden istenen bir desen seçilerek desen uygulaması yapılır.

Bir görüntünün istenen alanına desen uygulamak için gerekli aşamalar şunlardır:

- Araçlar panelinden Klonlama Damga Aracı simgesine farenin sol tuşu ile iki saniye kadar basılır, açılan menüden Desen Damga Aracı simgesine basılır.
- Desen kütüphanesinden bir desen seçilir ve fırçanın ayarı yapılır.
- Desen uygulamak istenen alana farenin imleci götürülür ve farenin sol tuşu basılı tutularak desen uygulanır (Görsel 1.73).

Sıra Sizde

Sınıfınızdaki yazı tahtasının sol üst köşesinden başlayarak "DİJİTAL GÖRSEL TASARIM" yazıp tahtanın fotoğrafını çekiniz. Bu fotoğrafı bilgisayarınıza yükleyiniz. Tahtanın sol üst köşesinde bulunan "DİJİTAL GÖRSEL TASARIM" yazısını Klonlama Aracı ile tahtanın tam ortasına taşıyınız.

Uygulama No.: 1.9

Uygulama Adı: Rötuş Uygulama

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Görüntü üzerinde rötuş araçlarını kullanarak yeni görüntüler elde etme.

Açıklama: Genel ağdan içeriğinde uçan balonların olduğu bir görsel bulunuz ve görseli bilgisayara kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görsele rötuş uygulaması yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görseli bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan, görsel düzenleme programı vasıtasıyla açınız.
3. *İ*çeriğe Uygun Taşıma Aracı ile görseldeki balonların sayısını artırınız.
4. Görseldeki bir balonu uygun seçim aracı ile seçiniz.
5. Renk Dengesi ayarı ile seçtiğiniz balonların rengini değiştiriniz.
6. Rengini değiştirdiğiniz balona *Desen Damgası Aracı* ile dilediğiniz bir deseni uygulayınız.
7. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
8. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

1.7. BOYAMA ARAÇLARI

Görsel 1.74'teki araçlar kullanılarak boyama ve renk doldurma işlemleri gerçekleştirilebilir. Bu araçların etkin bir şekilde kullanabilmesi için daha yakından tanınması gerekir.

1.7.1. Fırça Aracı

Fırça Aracı ile boyama, çizim ve maskeleme işlemleri yapılabilir. Araç çubuğundan Fırça Aracı seçilip belge

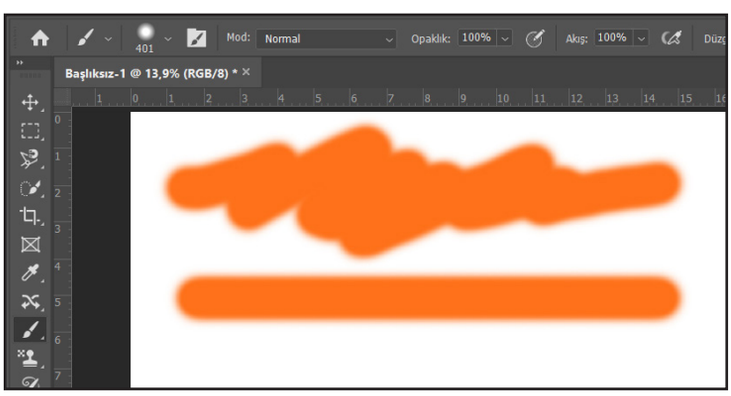


Görsel 1.74: Boyama araçları

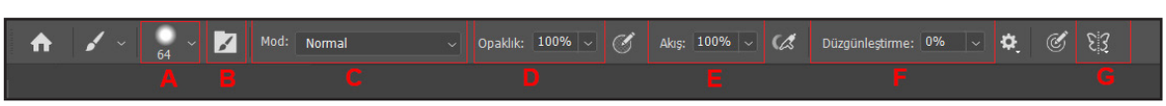
üzerinde sürüklenip bırakılarak serbest boyama ve çizimler yapılabileceği gibi Shift tuşuna basılı tutularak düz çizimler de yapılabilir (Görsel 1.75). Görsel düzenleme programında birçok hazır fırça ayarı bulunmaktadır. İhtiyaç hâlinde yeni fırçalar da oluşturulabilir.

Fırça çapı ve sertlik ayarları, seçenekler çubuğu üzerinden veya Alt fonksiyon tuşuna basılı tutularak farenin sağa sola ya da ileriye geriye doğru hareket ettirilmesiyle pratik bir şekilde yapılabilir.

Fırça Çapının Ayarlanması: Alt fonksiyon tuşuna basılı iken farenin sağ tuşuna basılı vaziyette fare sağa sola doğru hareket ettirilerek Çap, istenen seviyede bırakılır.
Fırça Sertliğinin Ayarlanması: Alt fonksiyon tuşuna basılı iken farenin sağ tuşuna basılı vaziyette fare ileriye geriye doğru hareket ettirilerek Sertlik, istenen seviyede bırakılır.
Fırça Aracı Seçenekler Çubuğu
Fırça Aracı'nı etkili bir şekilde kullanabilmek için seçenekler çubuğunun iyi bilinmesi gerekir. Araç çubuğundan Fırça Aracı seçilince çalışma alanının üst kısmında seçenekler çubuğu görüntülenir (Görsel 1.76).



Görsel 1.75: Fırçayla çizilen serbest ve düz çizimler



Görsel 1.76: Fırça Aracı seçenekler çubuğu

Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında farklı fırça türleri ve ayarlarını kullanarak serbest ve düz çizimler yapınız. Yaptığınız çizimleri fırça etkileri bakımından karşılaştırınız.

A: Fırça hazır ayar seçicisini açmaya yarar. Fırça hazır ayar seçicisi açılarak fırça çapı, sertliği, biçimi ve eğimi gibi ayarlar yapılabilir.

B: Fırça Ayarları panelini açıp kapatmaya yarar. Fırça Ayarları paneli açılarak ayrıntılı bir şekilde fırça ayarları yapılabilir (Görsel 1.77).

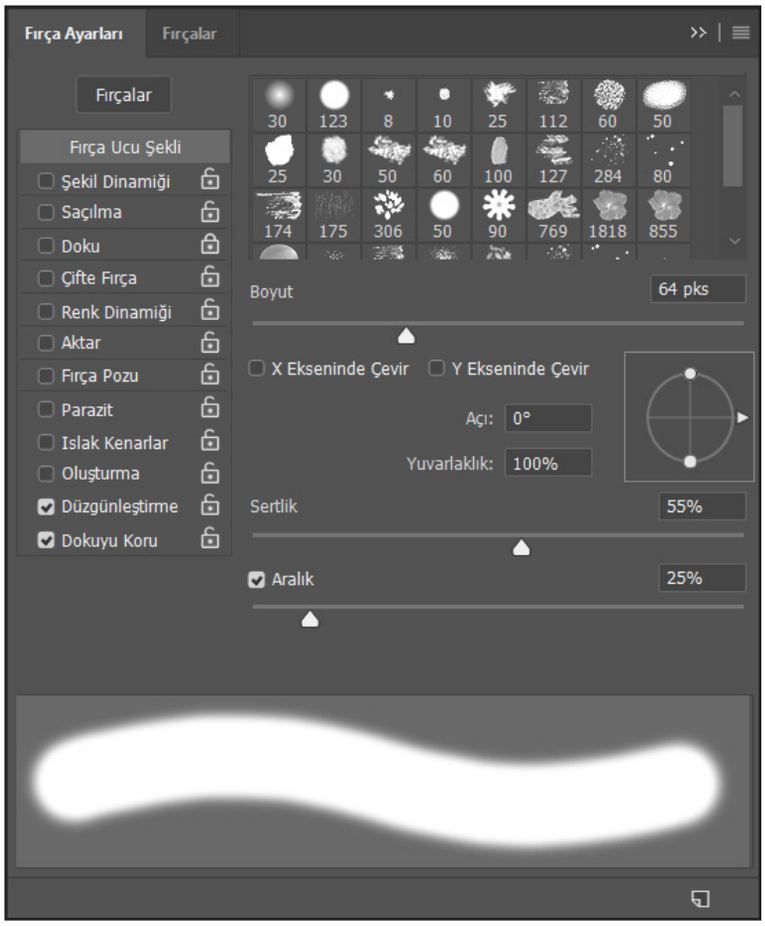
C : Fırça modlarını seçmeye yarar. Boyama yaparken fırçanın hangi pikselleri nasıl etkileyeceğiyle ilgilidir. Renk karışım kanalları olarak da bilinmektedir.

D: Fırçaya uygulanacak rengin saydamlık değerini yüzdelik olarak ayarlamaya yarar. Opaklık değeri küçüldükçe saydamlık artar (Görsel 1.78).

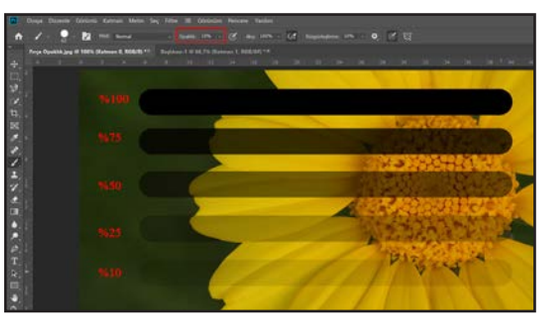
E: Rengin uygulanacağı oranın ayarlanmasını sağlar. Opaklık ayarıyla birlikte değerlendirilmesi gerekir (Görsel 1.79).

F: Düzgünleştirme seçeneği çizim sırasında fırça titremelerini azaltarak çizimin daha düzgün şekilde gerçekleştirilmesini sağlar (Görsel 1.80).

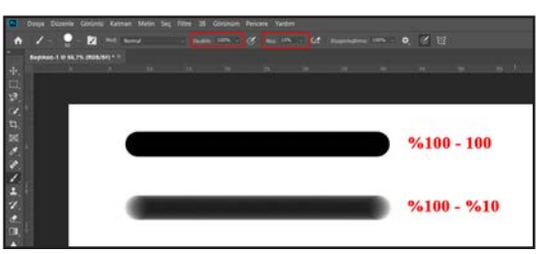
G: Simetrik çizimler yapmak için Simetri Seçenekleri açılır menüsünü açmaya yarar. Açılır menüden istenen simetri seçeneği seçilerek farklı simetrik çizimler yapılabilir.



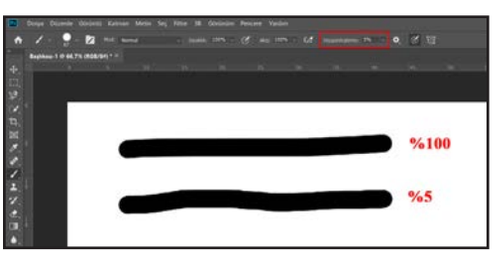
Görsel 1.77: Fırça Ayarları paneli



Görsel 1.78: Opaklık yüzdelerine göre fırçanın etkisi



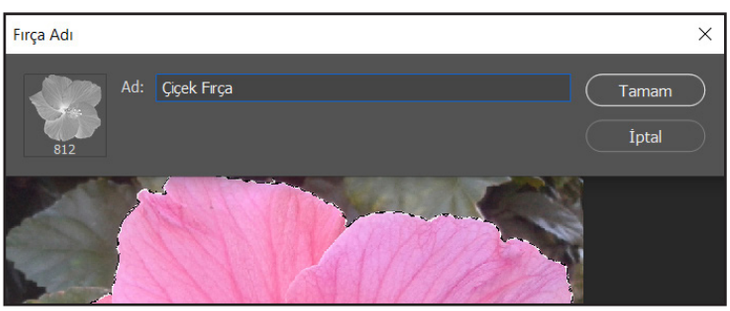
Görsel 1.79: Opaklık ve akış yüzdesine göre fırçanın etkisi



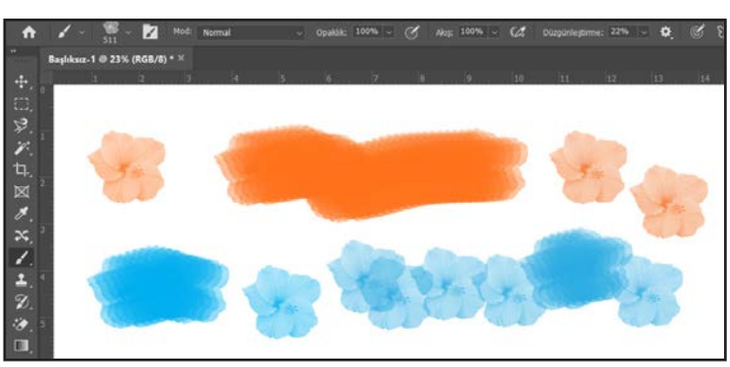
Görsel 1.80: Düzgünleştirme yüzdesine göre fırçanın etkisi



Görsel 1.81: Fırçaya dönüştürmek için kullanılacak görsel



Görsel 1.82: Fırça Adı iletişim penceresi



Görsel 1.83: Oluşturulan yeni fırçanın uygulanması

Yeni Fırça Oluşturma

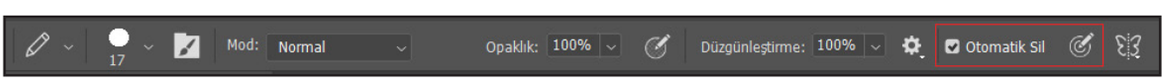
Görsel düzenleme programında mevcut fırçaların dışında yeni fırçalar da oluşturulabilir. Yeni bir fırça oluşturmak için fırçaya dönüştürmek üzere kullanılacak görsel açılarak görselin fırçaya dönüştürülmek istenen kısmı seçilir (Görsel 1.81).

Seçim işleminin ardından, Düzenle> Fırça Hazır Ayarlarını Tanımla komutu verilir. Açılan Fırça Adı iletişim penceresinde Ad kısmına fırça adı girilip Tamam butonuna tıklanarak oluşturulan fırça kaydedilir (Görsel 1.82).

Oluşturulan bu yeni fırçanın bütün ayarları hazır fırçalarda olduğu gibi yapılıp kullanılabilir (Görsel 1.83).

1.7.2. Kurşun Kalem Aracı

Kurşun Kalem Aracı'nın kullanım şekli Fırça Aracı gibidir. Ancak Fırça Aracı kadar gelişmiş ayar seçeneklerine sahip değildir. Fırça Aracı'ndan farklı olarak seçenek çubuğunda Otomatik Sil seçeneği bulunur (Görsel 1.84). Bu seçenek işaretli iken boyanmış olan yerin üzerinde tekrar boyama yapıldığında arka plan rengiyle boyama yapılır.



Görsel 1.84: Kurşun Kalem Aracı seçenek çubuğu

Fırça Aracı'ndaki gibi sertliği ayarlama özelliği yoktur. Yanda Kurşun Kalem Aracı ile yapılan bir çizim görülmektedir (Görsel 1.85).

1.7.3. Renk Değiştirme Aracı

Renk Değiştirme Aracı ile fotoğrafta istenen yerlerin rengi pratik bir şekilde değiştirilebilir. Aracın temel özelliği, orijinal görüntüdeki rengin açıklık koyuluk değerlerini koruyarak seçilen yeni bir renkle değiştirilmesini sağlamasıdır. Renk Değiştirme Aracı; siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesi, göz renginin değiştirilmesi, eski fotoğrafların onarımı gibi durumlarda çok kullanışlı bir araçtır.

1.7.4. Karıştırıcı Fırça Aracı

Karıştırıcı Fırça Aracı; tuvalde renkleri karıştırma, fırçada renkleri birleştirme ve fırçayı sürerken değişen boya ıslaklığı gibi etkiler sağlamaktadır. Bu etkilerin seviyesi seçenekler çubuğu üzerinden girilen Islaklık, Yükle ve Karışım değerlerine göre değişmektedir (Görsel 1.86).

Karıştırıcı Fırça Aracı'nın temel ayarları diğer fırça ayarlarıyla aynıdır. Yanda Karıştırıcı Fırça Aracı'nın farklı Islaklık, Yükle ve Karışım değerlerindeki etkisi görülmektedir (Görsel 1.87).

Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında bir manzara fotoğrafı açınız. Fotoğraf üzerinde Karıştırıcı Fırça Aracı ile farklı Islaklık, Yükle ve Karışım değerlerinde çizimler yaparak ortaya çıkan etkileri karşılaştırınız.

Sıra Sizde

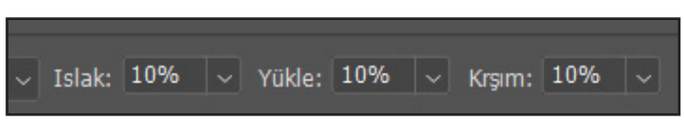
Görsel düzenleme programında farklı çiçek fotoğrafları veya uygun bulduğunuz başka fotoğraflardan yararlanarak yeni fırçalar oluşturunuz. Örneğin bir ağaç yaprağını yeni bir fırçaya dönüştürebilirsiniz.



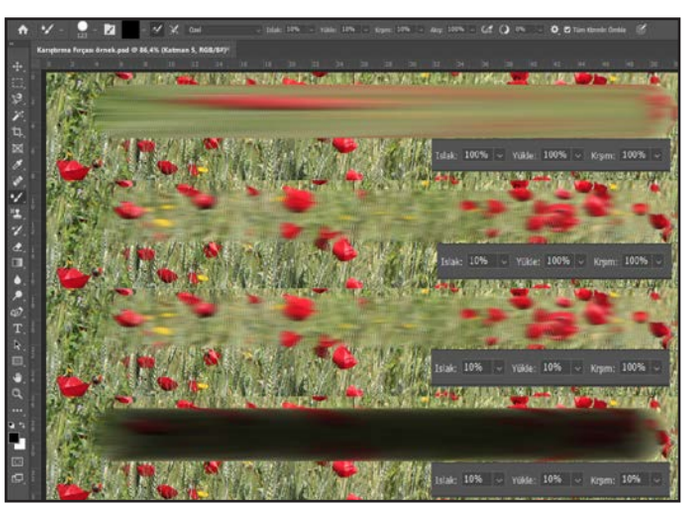
Görsel 1.85: Kurşun Kalem Aracı ile yapılan bir çizim

Dikkat

Beyaz bir alanı Renk Değiştirme Aracı ile boyarsanız herhangi bir boyama işlemi gerçekleşmeyecektir. Renk değiştirme işlemini sadece renkli alanlarda gerçekleştirebilirsiniz.



Görsel 1.86: Karıştırıcı Fırça Aracı seçenekler çubuğu kesiti



Görsel 1.87: Karıştırıcı fırçanın farklı ayarlardaki etkileri

1.7.5. Geçmişe Dönme Fırçası Aracı

Geçmişe Dönme Fırçası Aracı, silinen veya boyanan bölgeleri önceki hâline yeniden döndürmek için kullanılır. Geçmişe Dönme Fırçası Aracı, önceki hâline yeniden döndürülmek istenen bölgeler üzerinde sürüklenerek kullanılır. Özellikle yanlışlıkla silinen kısımları geri almak için kullanışlı bir araçtır. Ayrıca görsel üzerine uygulanan filtre etkisi bölgesel olarak geri alınabilir.

Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında bir manzara fotoğrafı açınız. Fotoğraf üzerinde Fırça Aracı ile rastgele boyamalar yapınız. Yaptığınız boyamaları farklı opaklık değerleri ile geri alarak, opaklık değerine göre ortaya çıkan etkileri karşılaştırınız.

1.7.6. Resim Geçmişe Dönme Fırçası Aracı

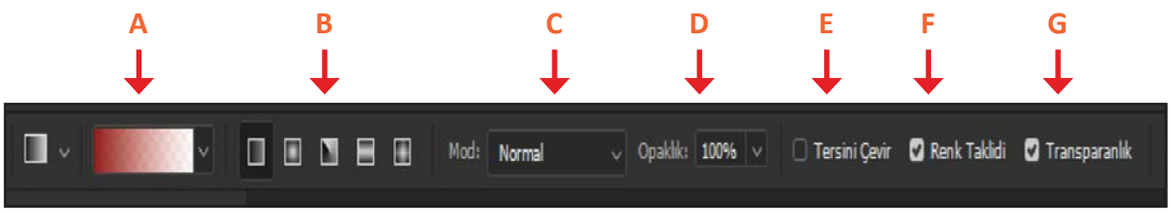
Resim Geçmişe Dönme Fırçası Aracı ile yapılan ayarlara bağlı olarak belge üzerinde fırça darbeleri oluşturulur. Böylece belge, sulu boya veya yağlı boya resim görünümüne dönüştürülebilir.

1.7.7. Degrade Aracı

Degrade, bir renkten başka bir renge geçişi ifade etmektedir. Yayıncılık sektöründe degrade veya degrede şeklinde ifade edilmektedir. Degrade Aracı ise renk geçişleri yapmayı sağlayan araçtır. Şeffaftan renkliye veya bir renkten başka bir renge yumuşak geçiş yapmayı sağlar. Degrade Aracı belge ya da seçim üzerinde sürüklenip bırakılarak kullanılır. Aşağıda Degrade Aracı'nın seçenekler çubuğu görülmektedir (Görsel 1.88).

Degrade seçenek çubuğunda bulunan özellikler şunlardır:

A) Degrade Ön İzleme: Hazır seçili bulunan bir Degrade hazır ayarının ön izlemesi görüntülenmektedir. Sağ tarafındaki aşağı yönlü okun ucu tıklanarak diğer hazır ayarlar açılabilir. Ön izleme üzerine tıklandığında Degrade Düzenleyicisi açılır.



Görsel 1.88: Degrade Aracı seçenekler çubuğu

B) Degrade Stilleri: Bu kısımdan 5 farklı degrade stili arasından biri seçilebilir. Buradaki hazır degrade stilleri sağa doğru sırasıyla şunlardır: Doğrusal, Radyal, Açısal, Yansımış, Baklava Degrade (Görsel 1.89).

Doğrusal Degrade: Ön plan ve arka plan renklerini başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar düz bir çizgide harmanlar.

Radyal Degrade: Ön plan ve arka plan renklerini başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar dairesel desende harmanlar.

Açısal Degrade: Ön plan ve arka plan renklerini başlangıç noktasının çevresinde saat yönünün tersine kıvrılarak harmanlar.

Yansımış Degrade: Aynı doğrusal degredeyi başlangıç noktasının her iki tarafına yansıtır.

Baklava Degrade: Ön plan ve arka plan renklerini baklava deseninin ortasından dış köşelere doğru harmanlar.

C) Mod: Belgeye uygulanacak renk modunu seçer.

D) Opaklık: Uygulanacak olan renk geçişinin etkisini yüzdelik olarak belirler.

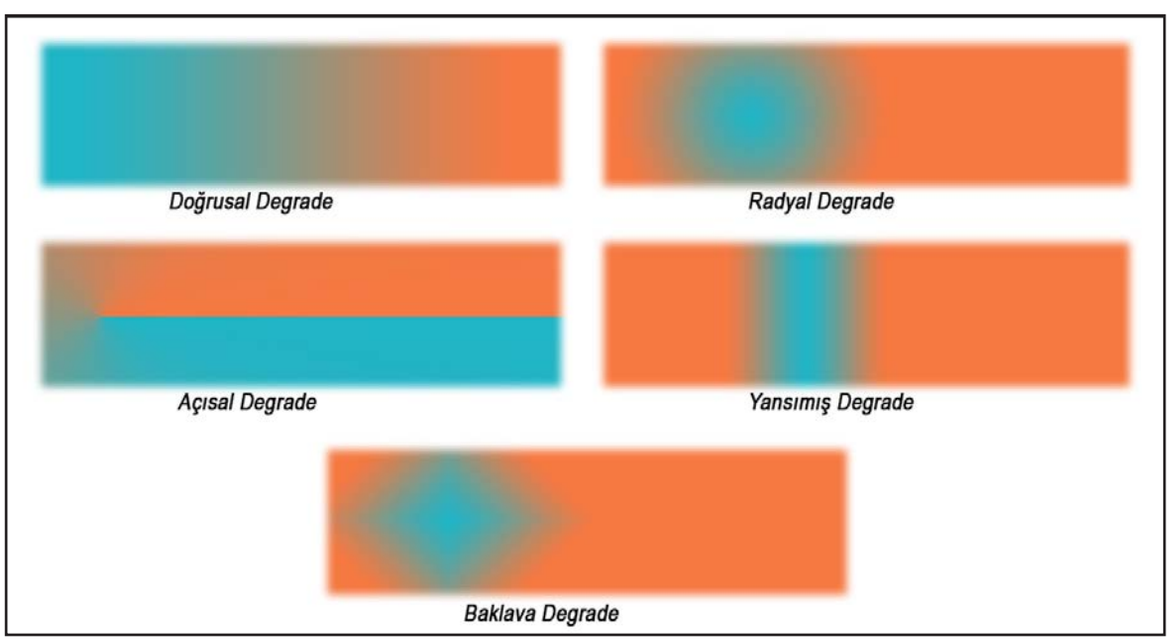
E) ersine Çevir: Geçiş renklerinin sırasını tersine çevirir.

F) Renk Taklidi: Aktif edildiğinde renk geçişlerini yumuşatır.

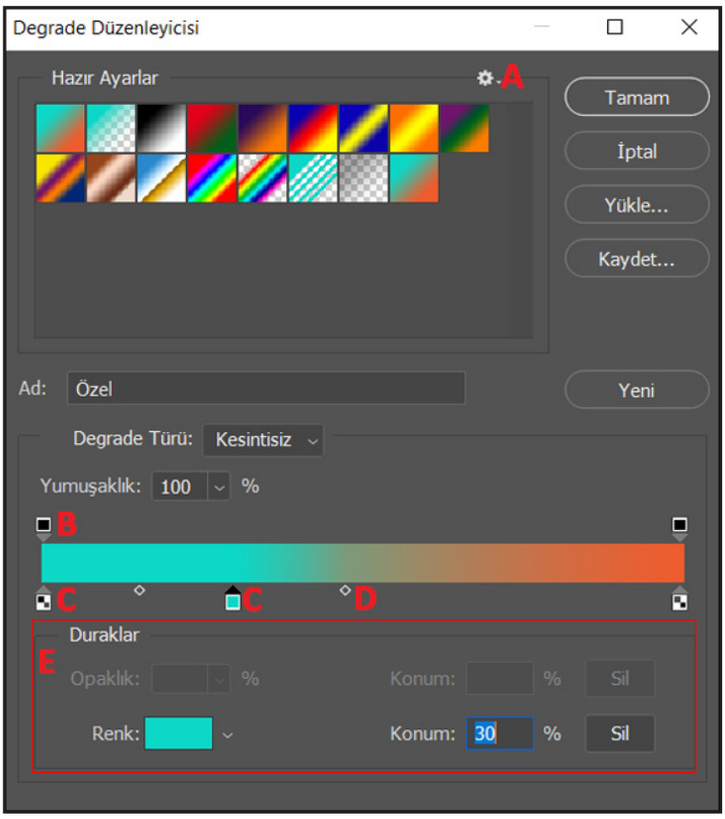
G) Transparanlık: Transparan bir renk geçişi, hazır ayarının belgeye transparan olarak uygulanabilmesini sağlar. Transparanlık seçeneği işaretli değilse tüm zemin ön plan rengiyle doldurulur.

Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında A4 boyutunda boş bir belge açıp ön plan ve arka plan rengini belirledikten sonra, oluşturacağınız kare biçiminde seçimler üzerine diğer degrade stillerini uygulayarak uyguladığınız stillerin etkilerini karşılaştırınız.



Görsel 1.89: Degrade stilleri



Görsel 1.90: Degrade Düzenleyicisi iletişim penceresi

A: Panel menüsü
B: Opaklık durağı
C: Renk durakları
D: Orta nokta
E: Değerleri ayarlama veya seçili opaklığı ya da renk durağını silme seçenekleri

1.7.7.1. Yeni Bir Degrade Hazır Ayarı Oluşturmak

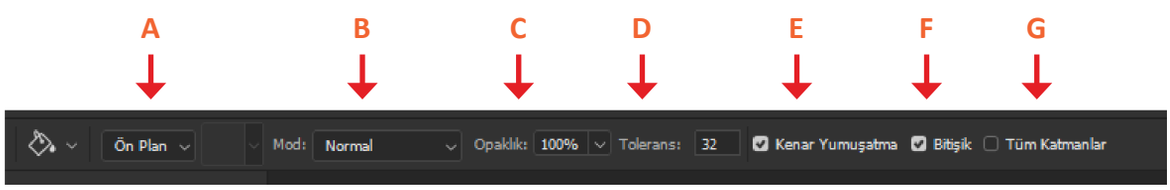
Degrade Düzenleyicisi ile degrade hazır ayarları üzerinde düzenlemeler yapılabileceği gibi yeni degrade hazır ayarları da oluşturulabilir. **Düzgün Degrade** hazır ayarı ve **Parazit Degrade** hazır ayarı olmak üzere iki tür degrade hazır ayarı vardır. Degrade Düzenleyicisi iletişim penceresi üzerinden yeni degrade hazır ayarları oluşturulabilir. Degrade Düzenleyicisi iletişim penceresi, seçenekler çubuğundaki geçerli degrade hazır ayarı ön izlemesi üzerine tıklanarak açılır (Görsel 1.90).

1.7.8. Boya Kovası Aracı

Boya Kovası Aracı araç çubuğu üzerinde Degrade Aracı ile aynı grupta yer alır. Boya Kovası Aracı, üzerine tıklanan piksellerle renk değeri olarak benzer olan bitişik pikselleri boyar. Bu araçla belge üzerinde seçilmiş bir alan, katman veya çizilmiş olan yolun içi renk ya da desenle doldurulabilir. Diğer araçlarda olduğu gibi Boya Kovası Aracı'nın da ayarları seçenekler çubuğundan yapılabilir (Görsel: 1.91).

Seçenekler çubuğu ile ilgili açıklamalar şu şekildedir:

- Dolgu için ön plan rengi veya bir desen seçmeyi sağlar.



Görsel 1.91: Boya Kovası Aracı seçenekler çubuğu

- Dolgu yapılacak rengin renk modunun seçimini sağlar.
- Dolgunun şeffaflık değerinin yüzdelik olarak belirlenmesini sağlar.
- Boyama yapılacak zemindeki rengin dikkate alınması istenen ton aralığını 0-255 arasında bir değerde belirlemeyi sağlar.
- Dolgu kenarlarında oluşacak çapakları gidermeyi sağlar.
- Bu seçenek seçili değilken tek tıklamayla belgede aynı renkteki bütün bölgelere dolgu yapılabilir. Bitişik seçeneği aktif hâle getirilirse sadece tıklanan bölgede, aynı renkteki bitişik piksellere dolgu yapılır.
- Bu seçenek aktif hâle getirilirse dolgu işlemi tüm katmanlara uygulanır.

1.7.9. 3B Malzeme Bırakma Aracı

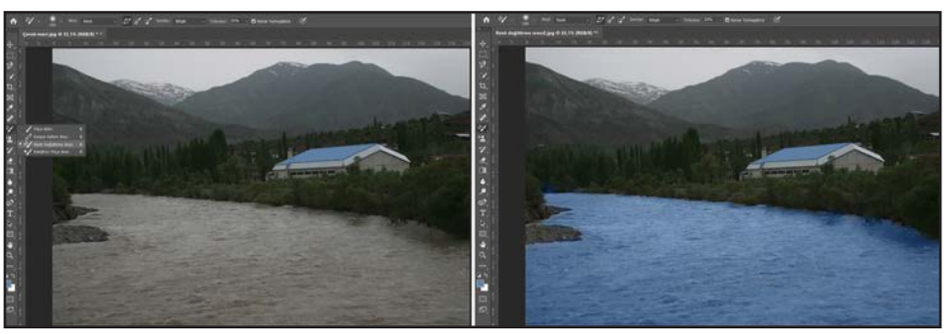
3B Malzeme Bırakma Aracı yine Boya Kovası Aracı gibi dolgu işlemi yapmayı sağlar. Ancak Boya Kovası Aracı iki boyutlu nesnelere dolgu işlemi için kullanılırken 3B Malzeme Bırakma Aracı üç boyutlu nesnelere dolgu işlemi yapmak için kullanılmaktadır.

Uygulama Adı: Fotoğrafta İstenen Kısımların Rengini Değiştirme

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Boyama araçlarını kullanarak fotoğraf üzerinde düzenlemeler yapma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görsel üzerinde Görsel 1.92'de görüldüğü gibi renk değişikliği yapınız.



Görsel 1.92: Renk değiştirme işlemi öncesi ve sonrası

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Renk değişikliği yapılacak görseli bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan açınız.
3. Araç çubuğundan Renk Değiştirme Aracı'nı seçerek seçenekler çubuğundan fırça boyutu ve diğer özellikleri ayarlayınız.
4. Ön plan rengini belirleyiniz.
5. Renk Değiştirme Aracı'nı görsel üzerinde rengini değiştirmek istediğiniz bölgeler üzerinde sürükleyerek renk değişikliğini gerçekleştiriniz.
6. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
7. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Öğretmeniniz ile uygulama sürecini ve bu süreç sonunda ortaya çıkan ürünü değerlendirmek için EK-2'de verilen Kontrol Listesi'ni kullanınız.

Uygulama No.: 1.10

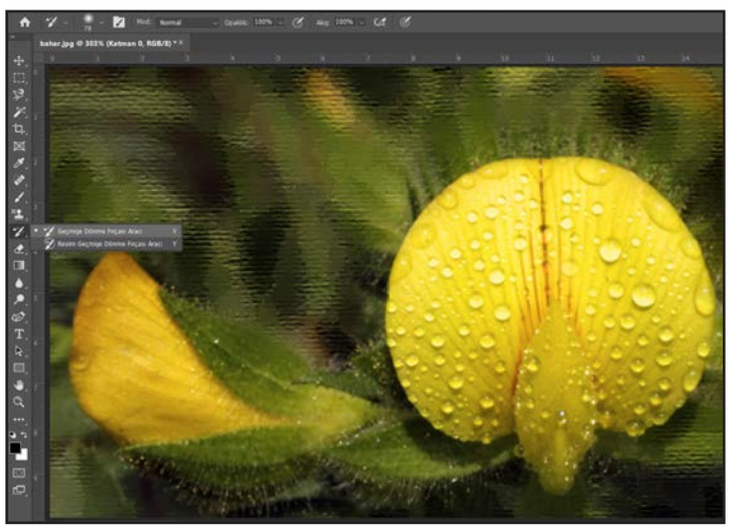
Uygulama No.: 1.11

Uygulama Adı: Uygulanan Filtreyi Geçmişe Dönme Fırçası Aracı ile Bölgesel Olarak Geri Alma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Boyama araçlarını kullanarak fotoğraf üzerinde düzenlemeler yapma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görsel üzerine Görsel 1.93'te görüldüğü gibi bir filtre uygulayıp uygulanan filtreyi bölgesel olarak geri alınız.



Görsel 1.93: Uygulanmış olan filtre, Geçmişe Dönme Fırçası ile çiçek üzerinden geri alınmıştır.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görseli bilgisayarda kayıtlı olduğu konumdan görsel düzenleme programında açınız.
3. Filtre>Filtre Galerisi komutunu vererek Filtre Galerisi'nden fotoğrafa filtre uygulayınız.
4. Araç çubuğundan Geçmişe Dönme Fırçası'nı seçiniz.
5. Filtre etkisini kaldırmak istediğiniz bölgeler üzerinde imleci boyama yapar gibi sürükleyiniz. Filtre etkisinin bölgesel olarak geri alındığını göreceksiniz.
6. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
7. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Düzgün Degrade Hazır Ayarı Oluşturma

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Yeni bir düzgün degrade hazır ayarı oluşturma.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek yeni bir düzgün degrade hazır ayarı oluşturunuz.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Degrade Aracı'nı alınız.
3. Seçenekler çubuğu üzerinden degrade örneğini tıklayarak Degrade Düzenleyicisi iletişim penceresini açınız.
4. Yeni degrade hazır ayarlarına temel oluşturmak için iletişim penceresinin Hazır Ayarlar kısmından bir degrade hazır ayarı seçiniz.
5. Degrade türü olarak Kesintisiz seçeneğini seçiniz.
6. Degrade hazır ayarının başlangıç rengini belirlemek için degrade çubuğunun altındaki sol renk durağını tıklayarak başlangıç noktasını düzenleyiniz.
7. İletişim penceresinin Duraklar bölümündeki renk örneğini tıklayarak bir renk belirleyiniz.
8. Bitiş rengini belirlemek için degrade çubuğunun altındaki sağ renk durağını tıklayınız.
9. Başlangıç ve bitiş noktalarının yerini belirlemek için degrade çubuğunun altındaki ilgili renk durağını sağ ya da sol tarafa çekiniz.
10. Yeni degrade hazır ayarına orta renkler eklemek için degrade çubuğunun altına tıklayarak başka bir renk durağı oluşturunuz.
11. Kullanmak istediğiniz rengi belirleyerek orta noktayı ayarlayınız (Bir renk durağını veya orta noktayı silmek isterseniz ilgili renk durağının üzerine farenin sol tuşuyla basılı tutarak imleci aşağıya doğru sürükleyiniz veya ilgili renk durağını ya da orta noktayı tıklayarak Duraklar kısmından Sil butonunu tıklayınız.).
12. Ad kısmına yeni degrade hazır ayarı adını yazınız.
13. Yeni butonunu tıklayarak oluşturduğunuz degradeyi hazır ayarlar olarak kaydediniz.
14. Oluşturduğunuz yeni degrade hazır ayarları ile yeni açacağınız A4 boyutunda boş bir belge üzerine degrade stilini uygulayınız.
15. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
16. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.12

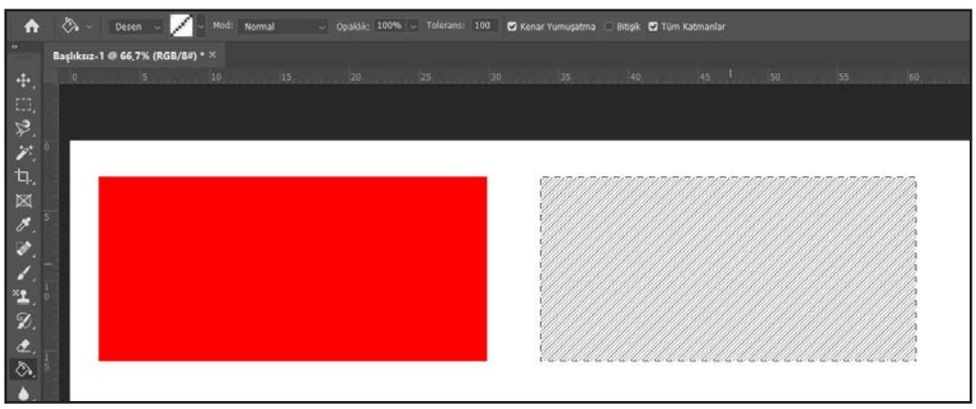
Uygulama No.: 1.13

Uygulama Adı: Seçimi Ön Plan Rengiyle Doldurma veya Desen Oluşturma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir seçimi ön plan rengiyle doldurma veya desen oluşturma.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek belge üzerinde Görsel 1.94'te görüldüğü gibi seçim yaparak seçimi ön plan rengiyle doldurunuz ve desen oluşturunuz.



Görsel 1.94: Ön plan rengi ve desen ile dolgu

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. A4 boyutunda Arka Plan Rengi beyaz bir belge açınız.
3. Seçim araçlarından yararlanarak belge üzerinde renk dolgusu veya desen oluşturmak istediğiniz kısmı seçiniz.
4. Araç çubuğundan ön plan rengini belirleyiniz.
5. Boya Kovası Aracı'nı alınız.
6. Seçenekler çubuğu üzerinden seçimin ön plan rengiyle mi yoksa desenle mi doldurulacağını belirtiniz.
7. Seçenekler çubuğu üzerinden karışım modunu belirleyerek Opaklık ve Tolerans değerlerini giriniz
8. Seçim alanı üzerine tıklayınız.
9. Seç>Seçimi Kaldır (Ctrl+D) komutunu vererek seçimi kaldırınız.
10. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
11. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

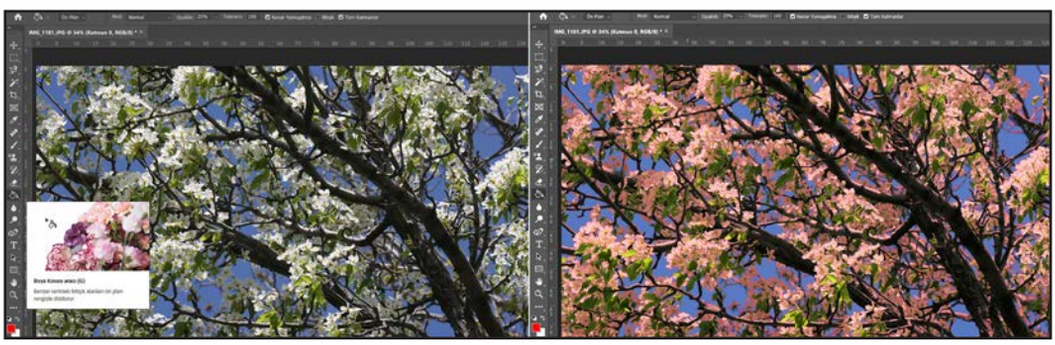
Uygulama No.: 1.14

Fotoğraf Üzerindeki Bir Rengi Ön Plan Rengiyle Değiştirme

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Boyama araçlarını kullanarak fotoğraf üzerinde düzenlemeler yapma.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek fotoğraf üzerindeki bir rengi Görsel 1.95'te görüldüğü gibi değiştiriniz.



Görsel 1.95: Çiçeklerin renginin değiştirilmeden önceki ve sonraki hâli görülmektedir.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Üzerinde çalışacağınız görseli kayıtlı olduğu konumdan açınız.
3. Boya Kovası Aracı'nı alınız.
4. Ön plan rengini belirleyiniz.
5. Renk karışım modunu normal yapınız.
6. Opaklık ayarınızı yapınız.
7. Bitişik seçeneğini devre dışı bırakınız.
8. Boya Kovası Aracı ile değiştirmek istediğiniz rengin olduğu bir noktaya dikkatli bir şekilde tıklayınız.
9. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

1.8. ÇİZME VE YAZMA ARAÇLARI

Çizme ve yazma araçları çizgi, eğri, yol ve şekil çizme ile yazı yazma işlevlerini yerine getirmek için kullanılan araçları kapsar.

1.8.1. Yol Çizme Araçları

Fotoğraf işleme programında Yol Çizme araçlarını kullanarak yollar oluşturulabilir. Yollardan hassas seçimler yapmak, farklı şekiller oluşturmak ve sayfa düzenleme işlerinde kullanılmak üzere zemin kırpma (dekupe) gibi birçok işlem için yararlanılır. Yol çizmede kullanılan araçlar aşağıda görülmektedir (Görsel 1.96). Vektör çizim araçları da denilen bu araçlar; Kalem Aracı, Serbest Biçim Aracı, Kavis Kalemi Aracı, Bağlantı Noktası Ekleme Aracı ve Noktayı Dönüştürme Aracı'dır.



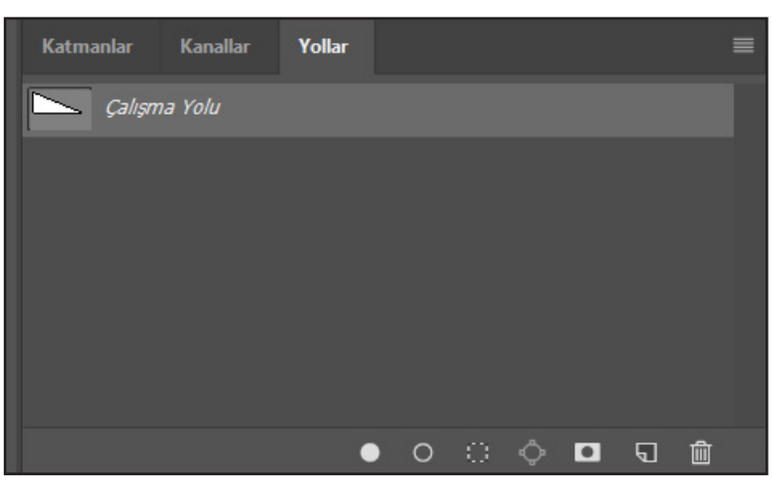
Görsel 1.96: Yol Çizme araçları

1.8.1.1. Düz Yollar Çizme

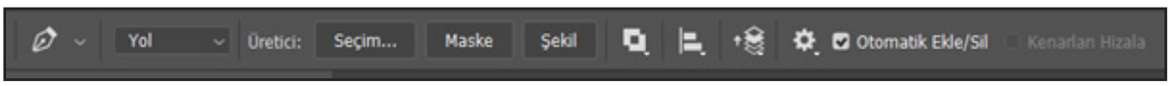
Belge üzerinde düz yollar çizme işlemleri Kalem Aracı ile yapılmaktadır.

Kalem Aracı

Belge üzerinde sırayla tıklanmış iki ayrı nokta arasında yol çizer. Bu araçla düz veya eğri yollar oluşturulabileceği gibi açık uçlu ya da kapalı yollar da oluşturulabilir. Oluşturulan kapalı yollar seçim, şekil veya kırpma yoluna dönüştürülebilir. Kapalı yolun oluşumunu tamamlamak için başlangıç noktasına gelince imlecin yanında çok küçük bir daire oluşur. Daire oluştuktan sonra farenin sol tuşuna tıklandığında kapalı bir yol oluşur. Oluşturulan yol, Yollar panelinde Çalışma Yolu olarak görünür (Görsel 1.97).



Görsel 1.97: Yollar paneli

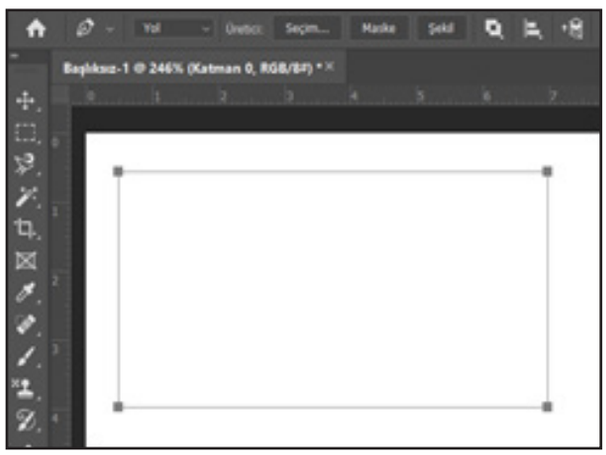


Görsel 1.98: Kalem Aracı seçenekler çubuğu

Oluşturulan yollar, seçenekler çubuğu ve Yollar paneli aracılığıyla seçim, maske (Maske konusu 90. sayfada Maskeler başlığı altında ayrıntılı olarak anlatılacaktır) veya şekle dönüştürülebilir (Görsel 1.98).

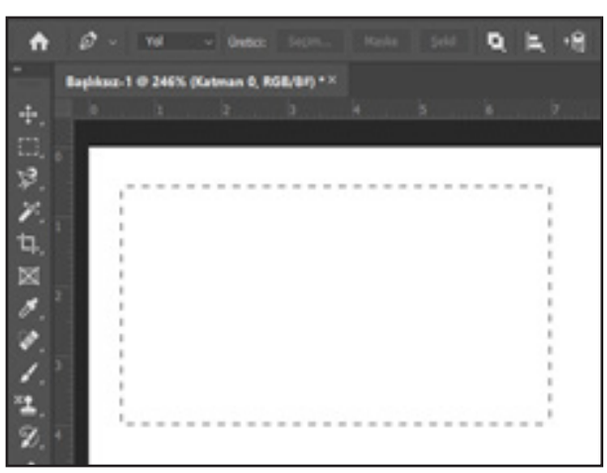
Yol Oluşturma ve Oluşturulan Yolu Dönüştürme

Yol oluşturmak için Kalem Aracı seçilerek belge üzerine tıklanıp bir başlangıç noktası oluşturulur. Ardından imleçle tıklanan noktanın arası birleştirilir. Aynı şekilde devam edilip başlangıç noktasına gelinerek tıklandığında kapalı bir yol oluşur. Yanda bu yöntemle oluşturulmuş dikdörtgen biçiminde kapalı bir yol görülmektedir (Görsel 1.99).



Görsel 1.99: Kalem Aracı ile oluşturulmuş yol

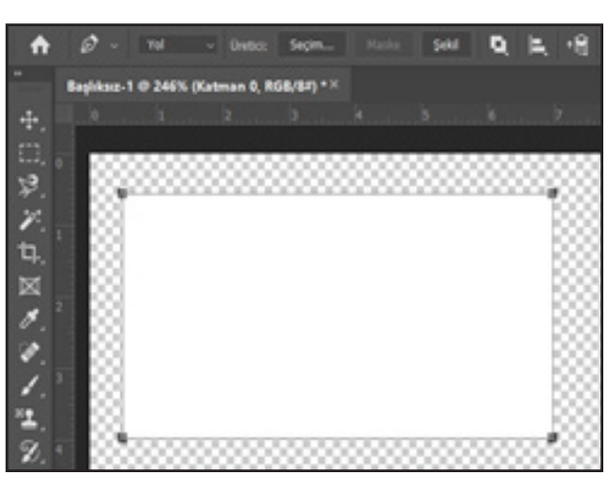
Seçenekler çubuğu Üretici kısmından Seçim seçeneği tıklandığında Seçim Yap iletişim penceresi açılır. Açılan Seçim Yap iletişim penceresinden Geçiş Yumuşatma Yarıçapı kısmına piksel cinsinden bir değer girilip Tamam butonuna tıklanarak yol, seçime dönüştürülmüş olur (Görsel 1.100).



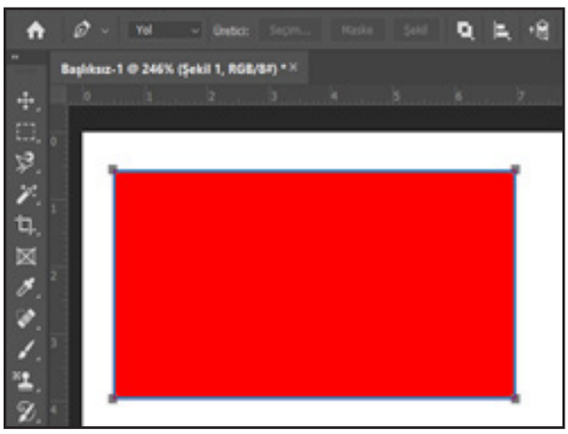
Görsel 1.100: Yolun seçime dönüştürülmesi

Düzen>Seçim Değişimi Geri Alınsın komutu verilerek veya CTRL+Z klavye kısayolu ile işlem geri alınabilir. İşlemi geri alıp seçenekler çubuğu Üretici kısmından Maske tıklandığında seçim alanı maskeye dönüştürülür (Görsel 1.101).

Yolu şekle dönüştürmek için seçenekler çubuğunun Üretici seçeneklerinden Şekil seçeneği üzerine tıklanır.



Görsel 1.101: Seçim alanının maskeye dönüşmüş hâli

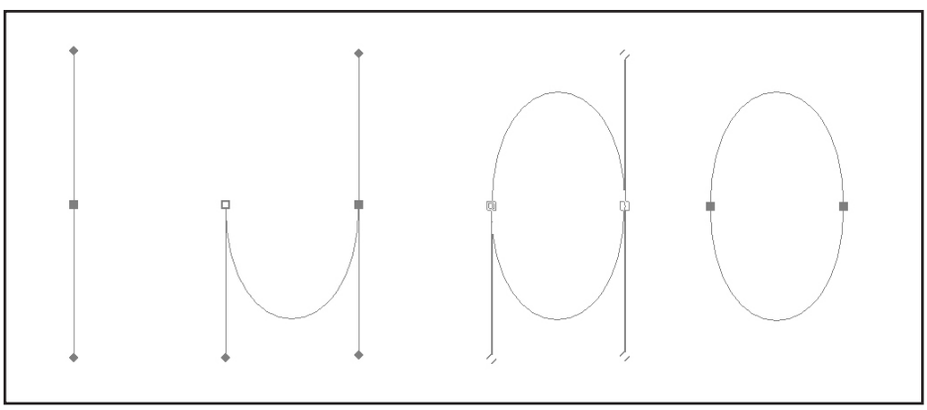


Görsel 1.102: Yolun şekle dönüşmüş hâli

Yol, şekle dönüşür ve daha önceden tanımlanmış olan kontur ve dolgu renklerini alır (Görsel 1.102).

1.8.1.2. Eğri Yollar Çizme

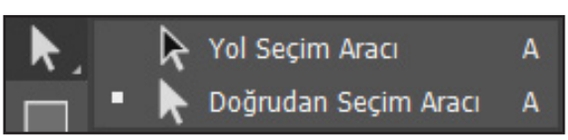
Kalem Aracı ile düz yollar oluşturulabildiği gibi eğri yollar da çizilebilir. Eğri yollarla daire, oval ya da istenen şekilde kapalı veya açık yollar oluşturulabilir. Aşağıda oval bir yol çizmenin aşamaları görülmektedir. Böyle bir oval oluşturmak için Kalem Aracı ile bir noktaya tıklayıp basılı hâlde imleç aşağıya doğru çekilip bırakılır. Daha sonra başlangıç noktasının sağ tarafına oluşturulmak istenen ovalin genişliğine göre bir mesafe bırakılarak tıklanıp imleç yukarıya doğru çekilir. Bir sonraki aşamada başlangıç noktasına tıklanarak oval biçimindeki kapalı yol oluşturulur (Görsel 1.103).



Görsel 1.103: Oval yol oluşturma

Dikkat

Eğri yollar çizme işlemleri ilk denemede istenen gibi yapılamayabilir. Bu beceriyi artırmak için daha çok deneme yapılmalıdır.



Görsel 1.104: Yol Seçim Aracı ve Doğrudan Seçim Aracı

1.8.1.3. Yolların Düzenlenmesi

Oluşturulan yolların üzerinde bağlantı noktaları bulunur. Bu bağlantı noktaları kullanılarak yollar yeniden düzenlenebilir. Bunun için kullanılan araçlardan ikisi, Yol Seçim Aracı ve Doğrudan Seçim Aracı'dır (Görsel 1.104).

Yol Seçim Aracı bir yolu, kenarlarına veya bağlantı noktalarına tıklayıp basılı vaziyette sürüklemeyi sağlarken Doğrudan Yol

Seçim Aracı, bağlantı noktalarından veya kenarlardan tutularak yeniden düzenleme yapılmasını sağlar. Ayrıca Kalem Aracı ile aynı grupta yer alan diğer araçların kullanımını da bilmek gerekir (Görsel 1.105).

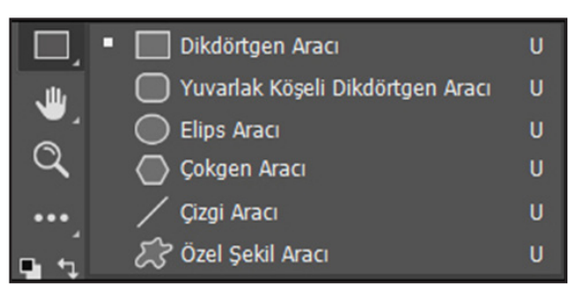


Görsel 1.105: Kalem Aracı ile aynı grupta yer alan diğer araçlar

Serbest Biçim Kalemi Aracı: Serbest çizim yaparak yol oluşturmayı sağlar.
Kavis Kalemi Aracı: Kavisli yollar oluşturmayı sağlar.
Bağlantı Noktası Ekleme Aracı: Çizilmiş olan yol üzerine yeni bağlantı noktaları eklemeyi sağlar.
Bağlantı Noktası Silme Aracı: Bağlantı noktalarını silmeyi sağlar.
Noktayı Dönüştürme Aracı: Bağlantı noktaları tutamaklı ve tutamaksız olmak üzere iki çeşittir. Eğriler için bağlantı noktaları tutamaklı, düz çizimler için bağlantı noktaları tutamaksızdır. Noktayı Dönüştürme Aracı bağlantı noktasını tutamaklı veya tutamaksız olmak üzere birbirine dönüştürmeyi sağlar.

1.8.2. Şekil Araçları

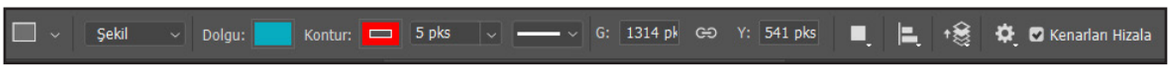
Şekil araçları Dikdörtgen Aracı grubunda yer almaktadır. Bunlar; Dikdörtgen Aracı, Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen Aracı, Elips Aracı, Çokgen Aracı, Çizgi Aracı ve Özel Şekil Aracı'dır (Görsel 1.106).



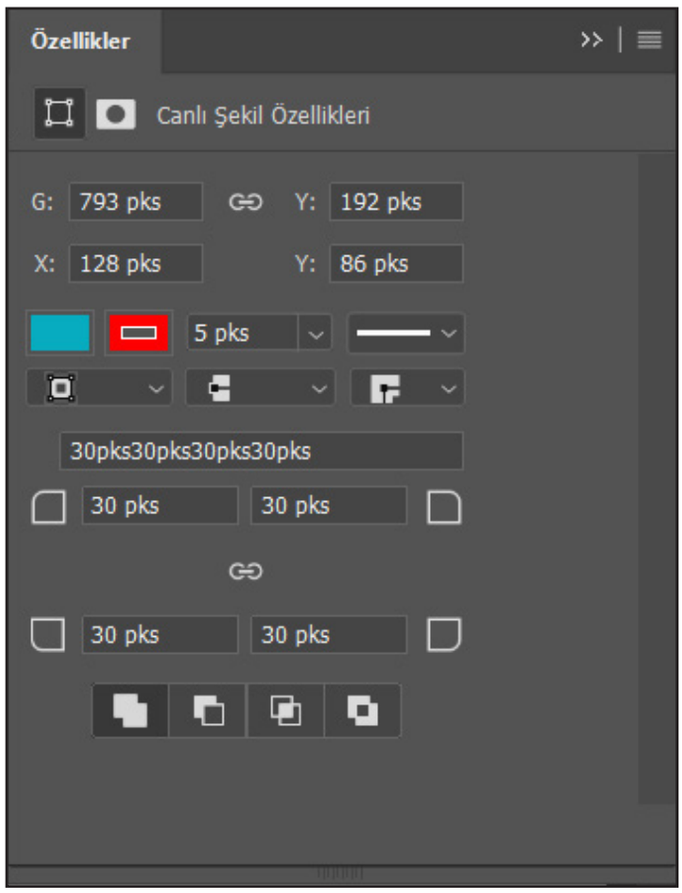
Görsel 1.106: Şekil araçları

1.8.2.1. Şekil Araçlarının Kullanılması

Çizimler farenin sol tuşu basılı tutularak imlecin sürüklenip bırakılmasıyla gerçekleşir. Şekil, Yol ve Pikseller olmak üzere üç farklı çizim tercihi bulunmaktadır. Eğer Şekil seçiliyse çizimin tamamlanmasıyla birlikte oluşan şekil önceden belirlenmiş olan dolgu rengiyle dolar. Shift tuşu basılı olarak yapılan çizimlerde orantılı şekiller oluşur. ALT tuşu basılı iken çizim yapıldığında başlangıç noktası çizimin merkezi olacak şekilde çizimler yapılır. Shift ve Alt tuşu birlikte basılı tutularak başlangıç noktası merkez alınan kare veya daire gibi şekil ve yollar oluşturulabilir.



Görsel 1.107: Dikdörtgen Aracı seçenekler çubuğu



Görsel 1.108: Dikdörtgen Aracı Özellikler penceresi

Dikdörtgen Şekil Aracı

Dikdörtgen veya kare biçiminde şekil ve yollar çizmeyi sağlar. Seçenekler çubuğu ve Özellikler penceresi üzerinden gerekli ayarlamalar yapılarak istenen şekil veya yol çizilebilir (Görsel 1.107, 1.108).

Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen Aracı

İmleci sürükleyip bırakarak kenarları yuvarlatılmış kare veya dikdörtgen biçiminde şekil ve yollar çizmeyi sağlar. Ayarları Dikdörtgen Şekil Aracı'nın ayarları gibidir.

Elips Aracı

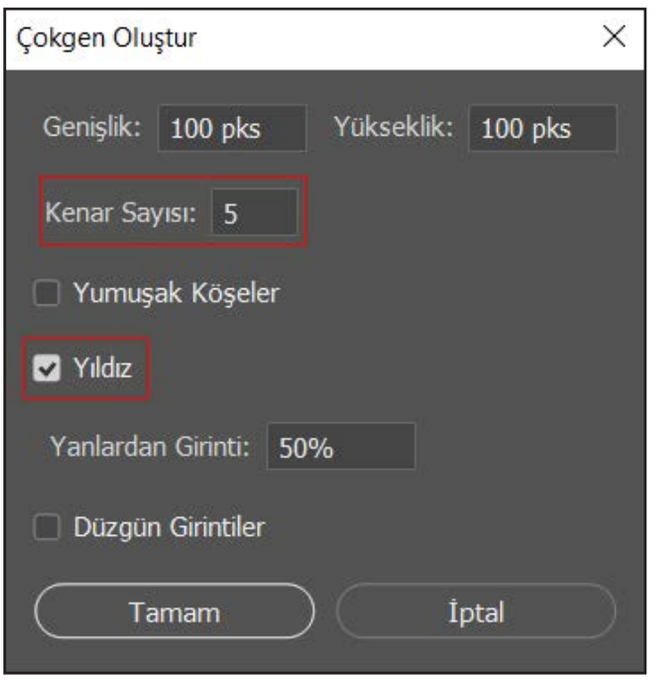
Elips veya daire biçiminde şekil ve yollar oluşturmayı sağlar. Ayarlarının çoğu Dikdörtgen Şekil Aracı'nın ayarlarına benzemektedir.

Çokgen Aracı

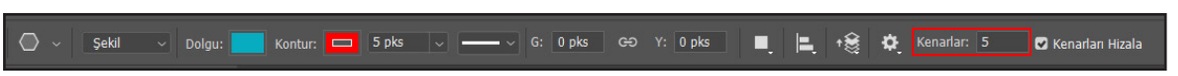
Çokgen veya yıldız biçiminde şekil ve yollar çizmeyi sağlar. Farenin sol tuşu basılı tutularak imlecin sürüklenip bırakılmasıyla çizim yapılabileceği gibi çizim yapılmak istenen yere farenin

sol tuşuna basılarak açılan Çokgen Oluştur iletişim penceresi yardımıyla da çizim yapılabilir (Görsel 1.109).

Çokgen Oluştur penceresi, seçenekler çubuğuyla uyumlu bir şekilde çalışmaktadır. (Görsel 1.110).



Görsel 1.109: Çokgen Oluştur iletişim penceresi



Görsel 1.110: Çokgen Aracı seçenekler çubuğu

Çizgi Aracı

Çizgi Aracı istenen kalınlıkta düz çizgiler oluşturmayı sağlar. Çizilen çizgiler Taşıma Aracı ile belge üzerinde istenen yere sürüklenip bırakılabilir. Aracın kullanımı daha önceden görülen Kurşun Kalem Aracı'nın işlev ve kullanımından farklıdır. Mesela farklı bir ayar yapılmamışsa çizilen her çizgi yeni bir katman üzerinde oluşmaktadır (Katmanlar konusu 80. sayfada Katmanlar başlığı altında ayrıntılı olarak anlatılacaktır.).

Çizgi oluşturmak için Çizgi Aracı seçilerek seçenekler çubuğundan dolgu ve kontur rengi belirlendikten sonra Çizgi Aracı belge üzerinde sürüklenip bırakılarak çizgi oluşturulur (Görsel 1.111).



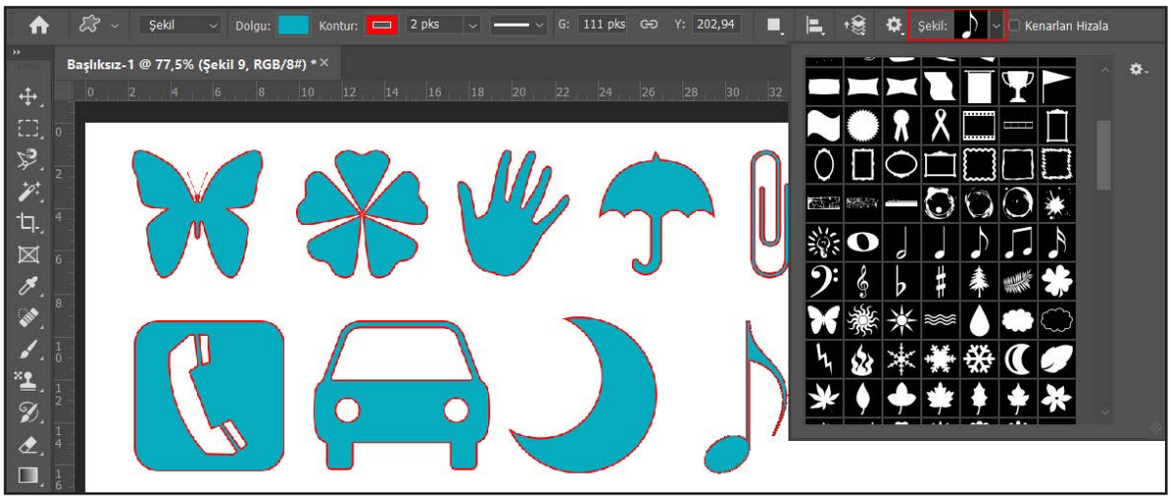
Görsel 1.111: Çizgi Aracı ile oluşturulan çizgi

Özel Şekil Aracı

Görsel düzenleme programında bulunan hazır şekillerin belgeye eklenerek kullanılmasını sağlar. Şekiller, düzenlenerek farklı biçimlerde kullanılabilir. Ayrıca seçenekler çubuğundan Yol

Sıra Sizde

Yeni açacağınız boş bir belge üzerine dikdörtgen, yuvarlak köşeli dikdörtgen, elips ve çokgen biçiminde şekiller çizerek bu şekilleri herhangi bir görsel tasarım uygulamasında nasıl kullanabileceğinizi tartışınız.



Görsel 1.112: Özel şekil araçlarının belgeye eklenmesi.

seçilerek belgeye yol olarak da eklenebilmektedir. Belgeye şekil eklemek için araç çubuğundan Özel Şekil Aracı seçilir.

Seçenekler çubuğundan Şekil kısmı seçilerek dolgu, kontur rengi ve kontur kalınlığı belirlenir. Seçenekler çubuğunun sağ tarafındaki Şekil kısmı tıklanarak hazır şekillerin görünmesi sağlanır.

Eklenmek istenen şekil, üzerine tıklanarak seçilir. Belge üzerinde farenin sol tuşu basılı vaziyette imlecin sürüklenip bırakılmasıyla seçilen şekil belgeye eklenir (Görsel 1.112).

Sıra Sizde

Yeni açacağınız boş bir belge üzerine özel şekiller ekleyerek eklediğiniz bu şekiller üzerinde değişiklikler yapınız. Bir tasarım uygulamasında bu özel şekillerden nasıl yararlanabileceğinizi arkadaşlarınızla tartışınız.

1.8.3. Yazı Araçları

Yazı araçları, belge üzerine yazı yazmayı sağlar. Gazete, dergi gibi basılı yayınlarda ve genel ağ üzerinden yapılan yayınlarda fotoğraf üzerine yazı uygulamaları yaygın biçimde kullanılmaktadır. Görsel düzenleme programında yazı araçları kullanılarak bu tür uygulamalar kolaylıkla yapılabilir.

Araç çubuğunda dört adet yazı aracı bulunmaktadır (Görsel 1.113).

- **Yatay Yazım Aracı:** Normal yatay olarak metin yazmayı sağlar.
- **Dikey Metin Aracı:** Yukarıdan aşağıya doğru dikey olarak metin yazmayı sağlar.
- **Dikey Yazım Maskesi Aracı:** Metni yukarıdan aşağıya doğru dikey, maskelenmiş seçim alanı olarak oluşturur.
- **Yatay Yazım Maskesi Aracı:** Metni yatay, maskelenmiş seçim alanı olarak oluşturur.

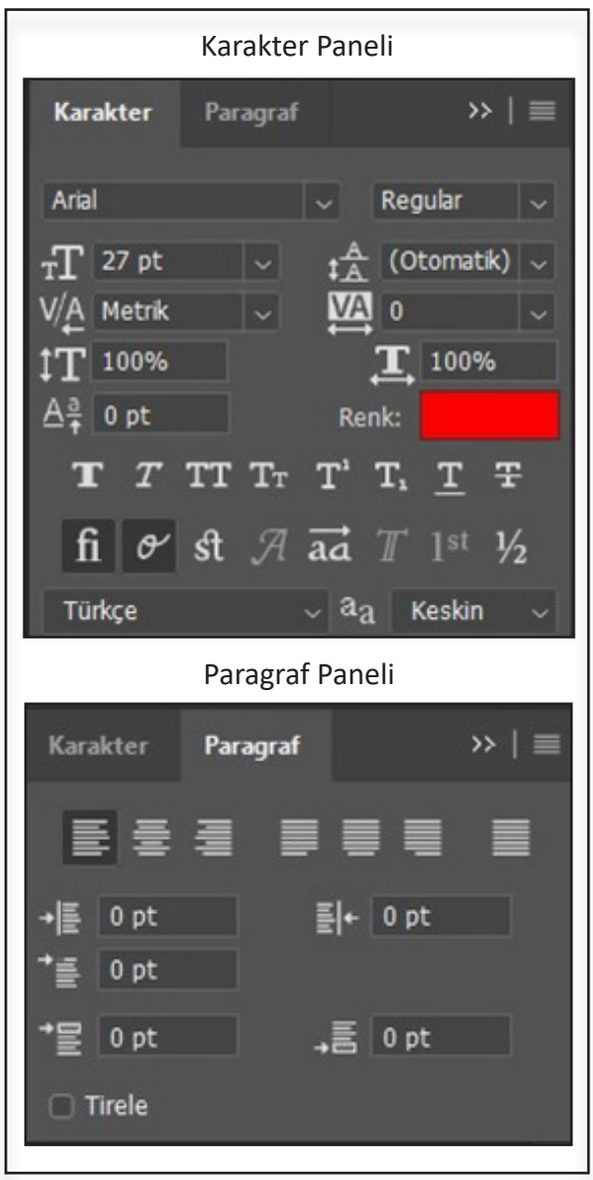


Görsel 1.113: Yazı araçları

Yazma İşlemi

Yazma işlemine başlamak için iki yol vardır. Birincisi, bir yazı aracı alınıp belge üzerine tıklanarak klavyeden yazmaya başlanmasıdır. Bu durumda satırbaşı yapmak istenildiğinde *Enter* tuşuna basmak gerekir. İkinci yol ise bir yazı aracı seçiliyken imlecin belge üzerinde çapraz şekilde sürüklenip bırakılmasıyla yazı sınırlama kutusu açılır. Klavyeden yazmaya başlandığında bu sınırlama kutusunun içine yazılır. Paragraf şeklinde yazılar girildiği zaman sınırlama kutusunun içine sığacak şekilde alt satırlara alt alta dizilir. Açılmış olan bir sınırlama kutusunun boyutları yeniden ayarlanabilir. Bunun için sınırlama kutusu seçiliyken kenarlarında ve köşelerinde bulunan tutamaçlardan faydalanılabilir. Yazmaya devam etmek için tekrar Yatay Yazım Aracı'nın seçilmesi gerekir.

Oluşturulan yazılar seçenekler çubuğu ile Karakter paneli ve Paragraf paneli üzerinden düzenlenebilir (Görsel 1.114).



Görsel 1.114: Çizgi Aracı ile oluşturulan çizgi

Sıra Sizde

Yeni boş bir belge açarak Yatay Yazı Aracı ile belge üzerine yazı sınırlama kutusu açınız. Yazı sınırlama kutusu içine 150-200 kelimelik bir metin ekleyip sınırlama kutusunun boyutlarını ayarladıktan sonra, eklediğiniz metin üzerinde biçimlendirme çalışmaları yapınız.

Karakter paneli ve Paragraf paneli seçenekler çubuğuna göre daha detaylı düzenleme yapma imkânı verir. Karakter paneli, Pencere>Karakter komutu verilerek açılabileceği gibi seçenekler çubuğunun sağ tarafındaki Karakter ve Paragraf panelini açma butonu tıklanarak da açılabilir. Seçenekler çubuğu (Görsel 1.115) ile ilgili açıklamalar şu şekildedir:

A: Yazı tipinin seçildiği alan
B: Yazı tipinin stilini seçme alanı
C: Yazı boyutunu (punto) seçme alanı
D: Yazı tipinin görüntüleneceği düzleştirme yöntemini seçme alanı
E: Metin hizalama seçeneği alanı
F: Yazı rengi belirleme alanı
G: Yazıya kavis verme alanı
H: Karakter ve Paragraf panelini açma butonu



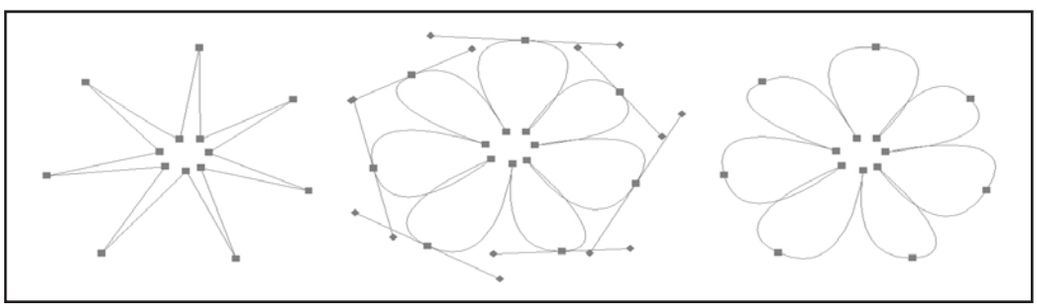
Görsel 1.115: Yazı Yazma Aracı seçenekler çubuğu

Uygulama Adı: Yolları Düzenleme

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Oluşturulan yolları ihtiyaca göre düzenleme.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.116'da görüldüğü gibi önce bir yol oluşturup sonra oluşturduğunuz yolu düzenleyiniz.



Görsel: 1.116: Yolu düzenleme

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Dosya>Yeni komutunu vererek A4 boyutunda Arka Plan Rengi beyaz bir belge açınız.
3. Kalem Aracı'nı alınız.
4. Üzerinde düzenleme yapmak üzere yıldıza benzer kapalı bir yol oluşturunuz.
5. Nokta Dönüştürme Aracı'nı kullanarak bu yolu bir çiçek görünümünde düzenleyiniz.
6. Oluşturduğunuz bu yolu seçime dönüştürünüz.
7. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

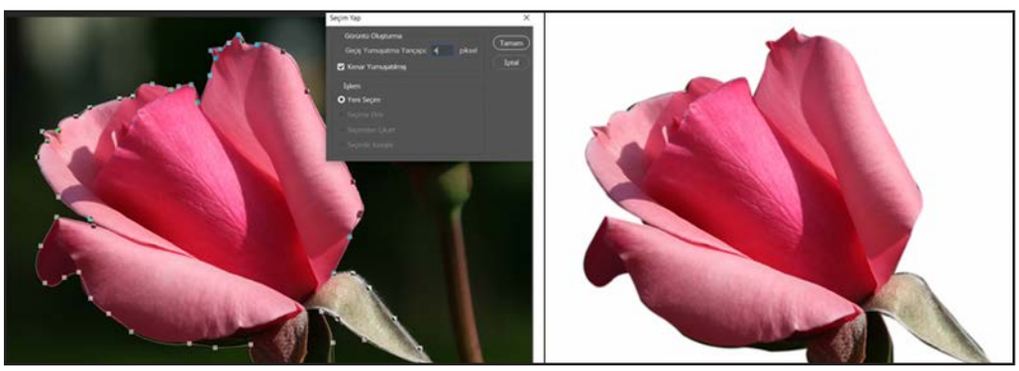
Uygulama No.: 1.15

Uygulama Adı: Dekupe Yapma

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Çizim araçlarını kullanarak fotoğraftan yeni görüntüler elde etmek.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.117'de görüldüğü gibi dekupe işlemi yapınız.



Görsel: 1.117: Dekupe uygulaması

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Dekupe işlemi uygulayacağınız görseli bilgisayarınızda kayıtlı olduğu konumdan açınız.
3. Kalem Aracı'nı seçiniz.
4. Bir başlangıç noktası belirleyerek arka plandan ayırmak istediğiniz kısmı yol ile belirleyiniz.
5. Oluşturduğunuz yolu seçime dönüştürünüz.
6. Menülerden Seç>Ters komutunu vererek seçimi ters çeviriniz.
7. Arka plan rengini beyaz yapınız.
8. Delete tuşuna basarak arka planı beyaza dönüştürünüz.
9. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Uygulama No.: 1.16

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Kenarları Yuvarlatılmış Dikdörtgen Yol Oluşturarak Yolu Şekle Dönüştürmek

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Dikdörtgen Aracı ile kenarları yuvarlatılmış dikdörtgen biçiminde yol oluşturarak yolu şekle dönüştürme.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.118'de görüldüğü gibi kenarları yuvarlatılmış dikdörtgen şekil oluşturunuz.



Görsel 1.118: Kenarları yuvarlatılmış dikdörtgen şekil

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Yeni boş bir belge açınız.
3. Dikdörtgen Aracı'nı alınız.
4. Seçenekler çubuğundan seçim aracı modunu Yol olarak belirleyiniz.
5. Seçenekler çubuğu Üretici kısmından Şekil seçeneğini tıklayarak oluşturduğunuz yolu şekle dönüştürünüz.
6. Özellikler penceresinden Dolgu rengini belirleyiniz.
7. Kontur rengini belirleyiniz.
8. Kontur kalınlığını belirleyiniz.
9. Özellikler penceresinden köşe yuvarlatmak için uygun bir değer giriniz.
10. Enter tuşuna basarak işlemi tamamlayınız.
11. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
12. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.17

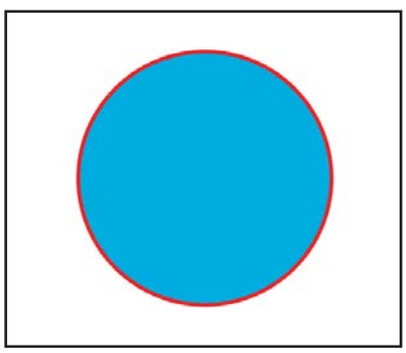
Uygulama No.: 1.18

Uygulama Adı: Daire Biçiminde Şekil Çizme

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Elips Aracı ile daire biçiminde şekil çizme

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.119'da görüldüğü gibi daire biçiminde şekil çiziniz.



Görsel 1.119: Elips Aracı ile çizilen daire şekli

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Yeni boş bir belge açınız.
3. Elips Aracı'nı seçiniz.
4. Seçenekler çubuğundan şekil aracı modunu Şekil olarak belirleyiniz.
5. Dolgu rengini belirleyiniz.
6. Kontur rengini belirleyiniz.
7. Kontur çizgisi kalınlığını belirleyiniz.
8. Aracınızı belge üzerinde Shift tuşuna basılı şekilde sürükleyip bırakarak daire şekli oluşturunuz.
9. Enter tuşuna basarak işlemi tamamlayınız.
10. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
11. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

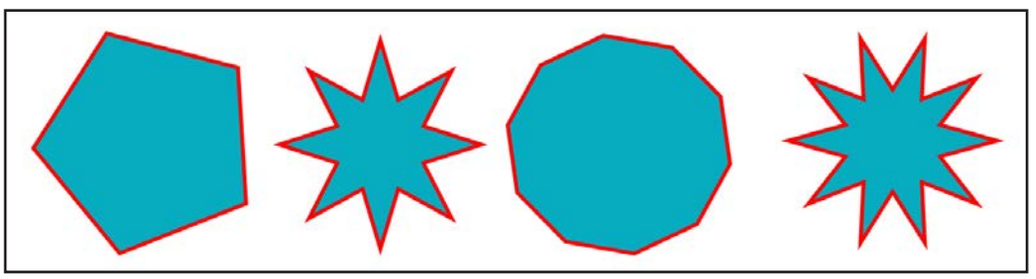
Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Çokgen ve Yıldız Şekiller Oluşturma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Çokgen Aracı ile çokgen ve yıldız şekiller oluşturma

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.120'de görüldüğü gibi çokgen ve yıldız biçiminde şekiller çiziniz.



Görsel 1.120: Çokgen ve yıldız şekiller

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Yeni boş bir belge açınız.
3. Çokgen Aracı'nı seçiniz.
4. Seçenekler çubuğundan şekil aracı modunu Şekil olarak belirleyiniz.
5. İmleci belge üzerinde istediğiniz bir noktaya getirerek farenin sol tuşuna basınız. Böylece Çokgen Oluştur iletişim penceresi açılır.
6. Çokgen Oluştur iletişim penceresi üzerinden kenar sayısını 5 veya 10 olarak giriniz.
7. Yıldız seçeneğini seçili veya pasif yapınız (Pasif yapıldığında çokgen, aksi durumda yıldız şekli oluşturulacaktır).
8. Tamam butonunu tıklayarak belirlediğiniz şekli oluşturunuz.
9. Enter tuşuna basarak işlemi tamamlayınız.
10. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
11. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.19

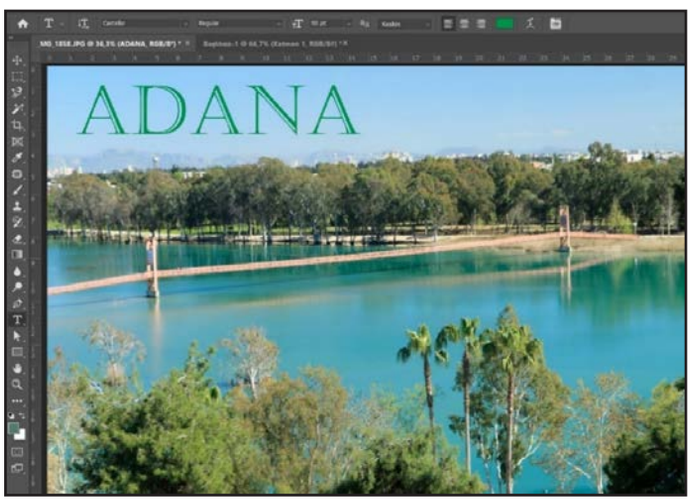
Uygulama No.: 1.20

Uygulama Adı: Fotoğraf Üzerine Yazı Ekleme

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Yazma araçlarını kullanarak fotoğraftan yeni görüntüler elde etmek.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek ilinize ait bir fotoğraf üzerine Görsel 1.121'de görüldüğü gibi ilinizin adını yazınız.



Görsel 1.121: Üzerine yazı eklenmiş fotoğraf

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Üzerine yazı ekleyeceğiniz fotoğrafı görsel düzenleme programında açınız.
3. Araç çubuğundan Yatay Yazım Aracı'nı seçiniz.
4. Seçenekler çubuğundan yazı tipini belirleyiniz.
5. Seçenekler çubuğundan yazı boyutunu belirleyiniz.
6. Seçenekler çubuğundan yazı rengini belirleyiniz.
7. Yazı yazmak istediğiniz yeri belirledikten sonra uygun noktaya tıklayarak yazmaya başlayınız.
8. Yazının ayarlarını yaparak fotoğrafa uyumlu hâle getiriniz.
9. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

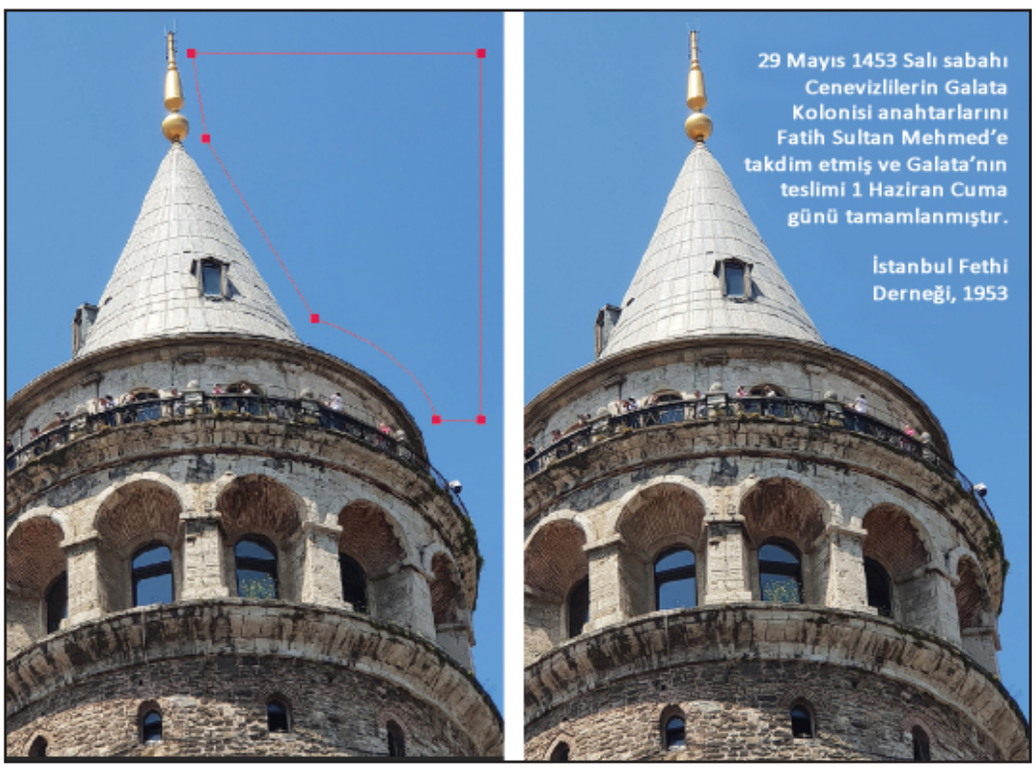
Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Fotoğraf Üzerinde Yol Oluşturarak Fotoğrafa Metin Sarma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Çizim ve yazma araçlarını kullanarak fotoğraftan yeni görüntüler elde etmek

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen fotoğraf üzerine aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek Görsel 1.122'de görüldüğü gibi metin sarma işlemi yapınız.



Görsel 1.122: Belge üzerinde yol oluşturarak fotoğrafa metin sarma

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Fotoğrafı görsel düzenleme programında açınız.
3. Kalem Aracı'nı seçiniz..
4. Metni yerleştirmek istediğiniz yeri yol çizerek belirleyiniz.
5. Yazı Yazma Aracı'nı seçiniz.
6. Yazı rengini belirleyiniz.
7. Fotoğrafa sarmak istediğiniz metni giriniz.
8. Metinle ilgili gerekli düzenlemeleri yapınız.
9. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.21

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=20827

1.9. KATMANLAR

Katmanlar üst üste yerleştirilmiş şeffaf asetat kâğıtlara benzetilebilir. Fotoğraf işleme, grafik ve sayfa düzenleme programlarında yaygın olarak kullanılan çok kullanışlı bir tekniktir. Katmanlar görsel düzenlemede çok büyük avantaj sağlar. Katmanlar sayesinde birden çok görüntü birleştirilerek tek bir görüntü gibi gösterilebilmektedir. Belge üzerinde görüntüye yazı, şekil veya başka görüntüler eklenebilir. Çok pratik bir şekilde kolaj çalışmaları yapılabilir.

Katmanlar gizlenebilir, silinebilir. Katmanların saydamlık oranları değiştirilebilir, yenileri açılabilir, içerikleri ve yerleri rahatlıkla değiştirilebilir. Ancak en altta bulunan Arka Plan katmanının durumu farklıdır. Şeffaf olmadığı gibi Arka Plan katmanının üzerinde fazla bir değişiklik yapılamaz. Diğer katmanlarda olduğu gibi değişiklikler yapabilmek için Arka Plan katmanı özelliğinin değiştirilmesi gerekmektedir. Bunun için Arka Plan katmanı simgesinin üzerine farenin sol tuşuyla çift tıklandığında Yeni Katman iletişim penceresi açılır. Bu iletişim penceresi üzerindeki Ad kısmına katmanın yeni adı girilerek Tamam butonu tıklandığında Arka Plan katmanı normal şeffaf bir katmana dönüşür.

Katmanların farklı türleri bulunmaktadır (resim katmanı, ayarlama katmanı, dolgu katmanı vb.). Bunların dışında bir de yazı katmanı vardır. Yazı Yazma Aracı seçilip belge üzerine tıklandığında bir yazı katmanı oluşur ve yazılar alttaki katmanlardan bağımsız olarak bu katman üzerine yazılır. Katmanların etkili bir şekilde kullanılmasıyla çok güzel tasarımlar gerçekleştirilebilir. Öncelikle katmanların nasıl kullanılacağının iyi bilinmesi gerekir.

1.9.1.Katmanlar Paneli

Görsel düzenleme programında farklı katman türleri vardır. Bu katmanların yönetilebilmesi için Katmanlar Paneli kullanılır. Katmanlarla ilgili işlemlerin çok büyük bir kısmı bu panel üzerinden gerçekleştirilir. Bu nedenle sık kullanılan bir paneldir.

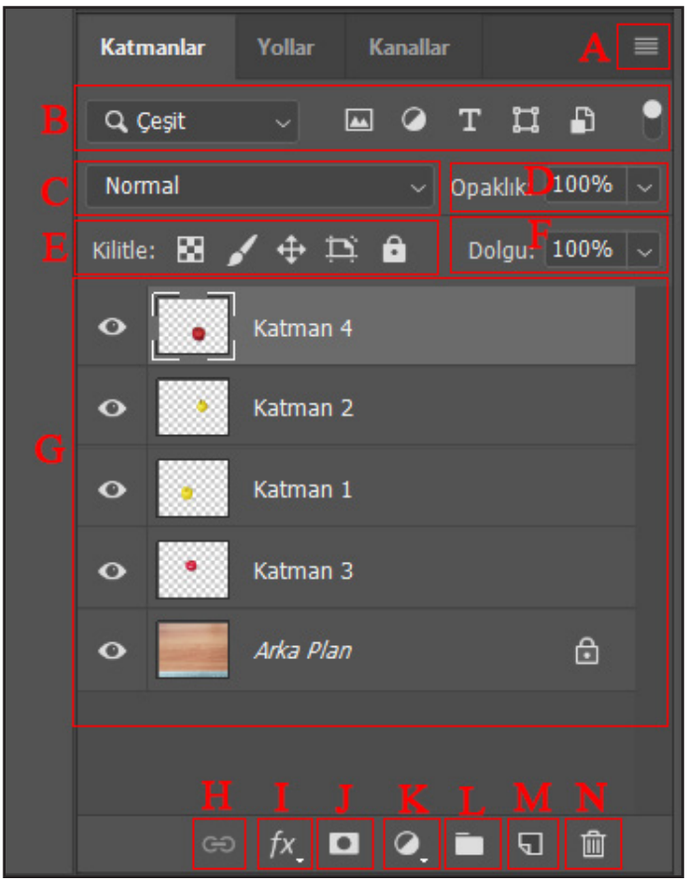
Çalışma alanında Katmanlar paneli görünmüyorsa Pencere>Katmanlar komutu verilerek veya F7 fonksiyon tuşuna basılarak Katmanlar panelinin görünmesi sağlanır (Görsel 1.123).

1.9.2. Yeni Bir Katman Oluşturma

Yeni boş bir katman oluşturmak için Katman menüsünden Katman>Yeni>Katman komutu verilir. Klavye kısayolu Ctrl+Shift+N'dir. Komut verilince Yeni Katman iletişim penceresi açılır. Katmanın isim, renk, mod ve opaklık değerleri belirlenip Tamam butonu tıklanarak yeni bir katman açılır. Katmanlar panelinin altında bulunan Yeni Bir Katman Oluştur butonu tıklanarak da doğrudan yeni bir katman oluştur.

Kopyalanan bir nesneyi Belge Üstüne Yapıştır komutu verdiğinde bu nesne yeni bir katman olarak eklenir. Başka bir belgeden sürüklenip bırakılan katmanlar da belgeye eklenebilir.

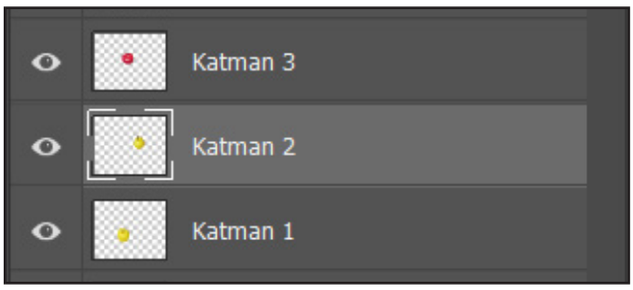
Aynı belge üzerinde seçim yapılan bir bölge üzerine farenin sağ tuşuna basılınca açılacak olan menüden Kopyalamayla Katman, Kesmeyle Katman seçeneklerinden biri tıklanarak seçimin yeni bir katman olarak oluşturulması sağlanabilir. Ayrıca Yatay Yazım Aracı ve Dikey Yazım Aracı ile belge üzerine tıklandığında ya da bir yazı alanı açıldığında yeni bir yazı katmanı oluşur. Başka belgedeki bir yazı katmanı da sürüklenip bırakılarak belgeye eklenebilir.



Görsel 1.123: Katmanlar paneli

Katmanlar paneliyle ilgili bilgiler şu şekildedir:

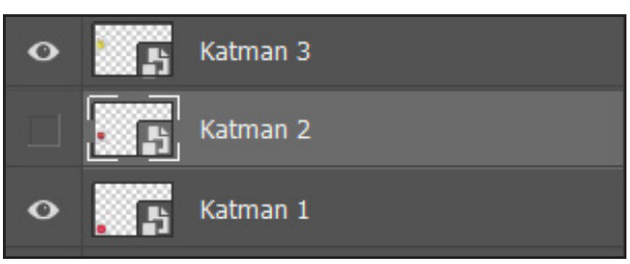
A: Katmanlar paneli menüsü
B: Filtreleme seçenekleri (Çok katmanlı çalışmalarda aranan katmanı bulmak için kullanılır.)
C: Katmanlar için renk karışım seçenekleri açılır menüsü
D: Katmanın görünürlük oranını yüzde olarak belirleme
E: Katmanı farklı sınırlılıklarda kilitleme seçenekleri
F: Verilen opaklık değerinin yüzde olarak hangi oranda uygulanacağını ayarlama
G: Katman simgeleri alanı
H: Katmanları Bağla butonu (Katmanlar birbirine bağlanarak tek bir katman gibi işlenebilir.)
I: Katman Stili Ekle butonu
J: Katman Maskesi Ekle butonu
K: Yeni Bir Dolgu veya Ayar Katmanı Oluştur butonu
L: Yeni Bir Grup Oluştur butonu (Katmanları gruplar şeklinde düzenlemeyi sağlar.)
M: Yeni Bir Katman Oluştur butonu



Görsel 1.124: Katman 2 seçilidir.

Dikkat

Bir katman üzerinde çalışma yapabilmek için öncelikle o katmanın seçilmiş olması gerekir.



Görsel 1.125: Katman 2 gizlenmiştir.

1.9.3. Katmanlarla İlgili Temel İşlemler

Katmanların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için katmanlara uygulanabilecek işlemlerin iyi bilinmesi gerekir.

1.9.3.1. Katman Seçme

Katmanlar panelinden ilgili katman simgesine bir kez tıklanarak katman seçilmiş olur. Seçimi yapılan katman simgesinin rengi, griye dönüşerek diğerlerinden kolaylıkla ayırt edilir (Görsel 1.124).

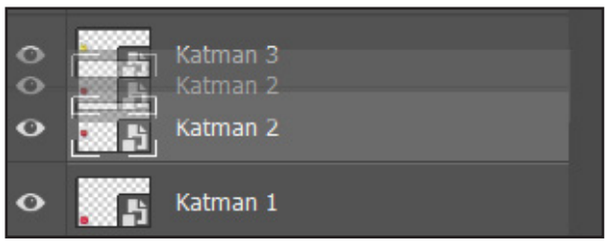
Klavyeden CTRL tuşu basılı tutulup katman simgeleri üzerine fareyle tek tek tıklayarak çok sayıda katman seçilebilir. Sıralı katmanları seçmek için bir katman simgesi seçilip Shift tuşu basılı iken başka bir katman simgesine tıklandığında aradaki katmanların hepsi seçilmiş olur.

1.9.3.2. Katman Gizleme

Katmanlar panelinde bir katman simgesinin sol tarafında bir göz simgesi bulunur. Bu simgenin üzerine tıklanınca simge kaybolur ve katman gizlenmiş olur. Aynı noktaya tekrar tıklayarak katmanın görünür olması sağlanır. Bu işlem katmanın gözünü kapatmak veya açmak olarak da ifade edilmektedir. Katmanın gözünü kapatınca katman gizlenir, açınca görünür hâle gelir (Görsel 1.125).

1.9.3.3. Katmanların Sırasını Değiştirme

Katmanların yeri Katmanlar panelinden katman simgeleri aşağı yukarı doğru sürüklenip bırakılarak değiştirilebilir. Simgesi en üstte olan katman en önde olan katmandır (Görsel 1.126).



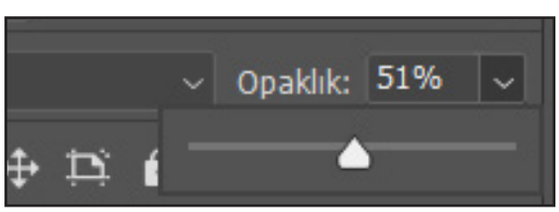
Görsel 1.126: Katman 2 sürüklenerek yukarıya taşınmaktadır.

1.9.3.4. Katman Döndürme

Katmanlar panelinden döndürülmek istenen katman seçilir. Düzen>Döndür> Dönüştür komutu verildiğinde katmanın kenarlarında sınırlayıcı kutular oluşacaktır. İşaretçiyi bu kutulardan birinin dışına getirince işaretçi, çift taraflı eğri bir ok hâlini alır. Bu aşamadan sonra farenin sol tuşu basılı tutulup çevrilerek katman döndürülebilir. Ayrıca katman seçilip Düzen>Serbest Dönüştürme veya CTRL+T kısayol komutuyla döndürme işlemine geçilebilir.

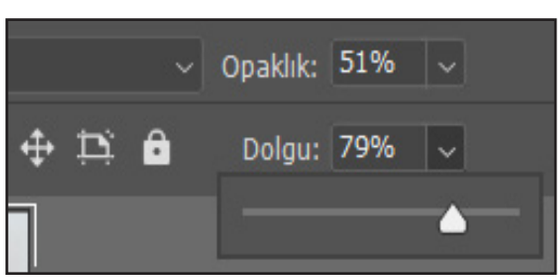
1.9.3.5. Katmanın Şeffaflığını Ayarlama

İlgili katman seçilerek Katman panelindeki Opaklık alanına bir değer girilerek şeffaflık ayarı yüzde olarak ayarlanabilir. Ayrıca sağ taraftaki aşağı yönlü ok tıklandığında açılan sürgü sağa sola doğru çekilerek bir şeffaflık değeri belirlenebilmektedir (Görsel 1.127).



Görsel 1.127: Şeffaflık ayarının yapılışı

Opaklık ayarının altında Dolgu ayarı vardır. Aynı yöntemi kullanarak bu alandan, verilmiş olan opaklık değerinin uygulanma oranı ayarlanabilir (Görsel 1.128). Dolgu ayarı katmana uygulanan stilleri etkilemez yalnızca katmanın şeffaflığını etkiler.



Görsel 1.128: Dolgu ayarının yapılışı

1.9.3.6. Katman Silme

Bir katmanı silmek için katman seçilip Katman>Sil>Katman komutu verilir. İkinci yol katmanın seçilip Delete tuşuna basılma-

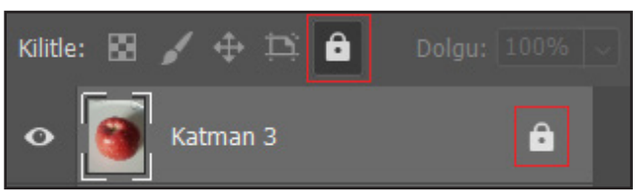
Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında bir şekil oluşturunuz, bu şeklin bulunduğu katman üzerinde katmanlarla ilgili temel işlemleri yapınız.

sıdır. Katmanın seçilip Katman penceresinin altında bulunan Katman Sil butonuna tıklanarak katmanın silinmesi sağlanabileceği gibi katman simgesinin sürüklenip bu buton üzerine bırakılmasıyla da katman silme işlemi gerçekleştirilebilir. Bu sonuncu yöntem belki de en sık kullanılan yöntemdir.

1.9.3.7. Katman Kilitleme

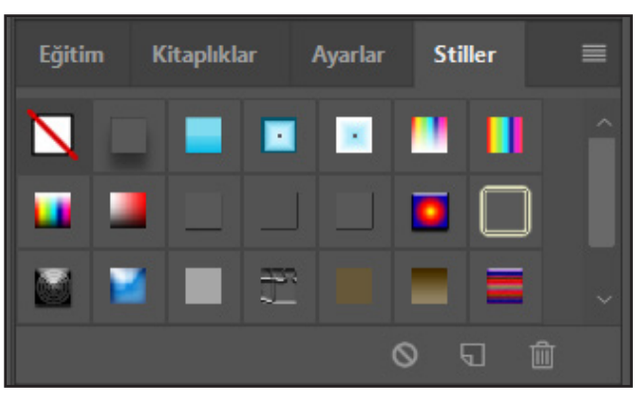
Katmanlar üzerinde yapılan çalışmaların bir şekilde zarar görmemesi için katman kilitleme özelliği kullanılabilir. Beş ayrı kilitleme seçeneği bulunmakta ve sembol biçiminde butonlardan oluşmaktadır. İlki transparan pikselleri kilitlemeyi sağlar. İkinci sembol, görüntü piksellerini kilitlemeye yarar. Üçüncü sembol, katmanın konumunu kilitler. Dördüncüsü; çalışma yüzeylerine, karelere ve bunlardan dışarıya otomatik yuvalanmayı engeller. Sonuncusu ise katmanın tam olarak kilitlenmesini sağlar. Katmanlara kilitleme uygulandığı zaman katman simgesinin sağ tarafında bir kilit simgesi oluşur (Görsel 1.129).



Görsel 1.129: Katmanın kilitlenmesi

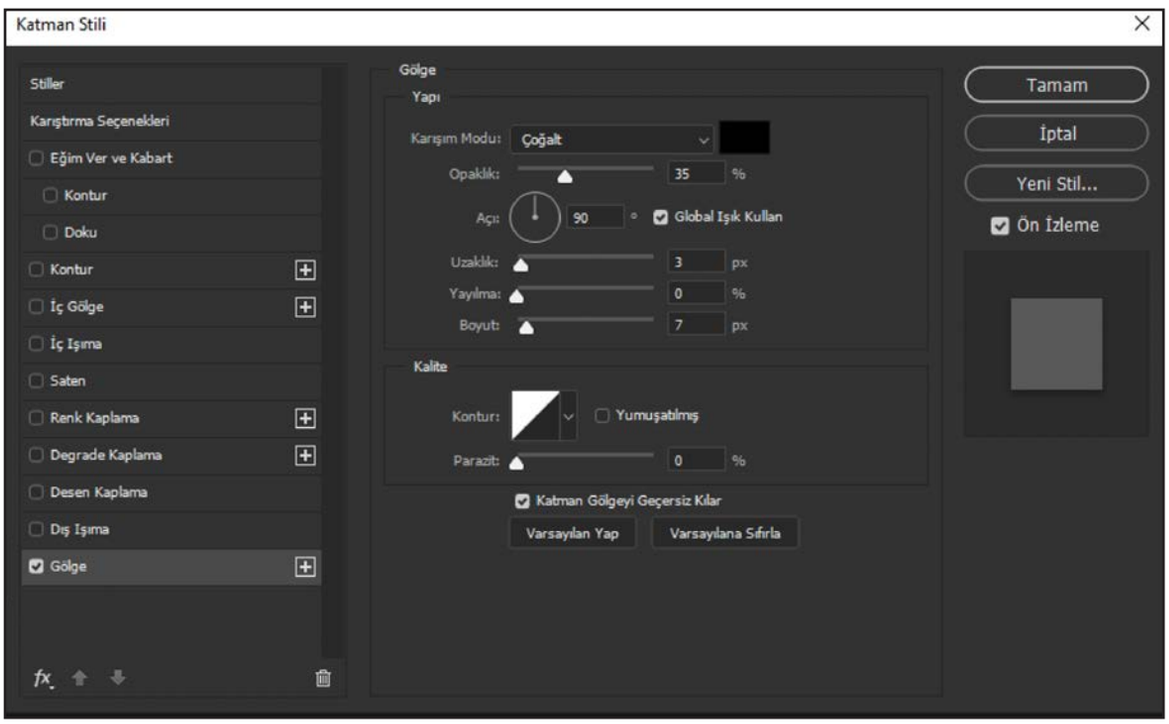
1.9.4. Katman Stilleri

Görsel düzenleme programında katmanlara ışık, gölge veya kabartma gibi farklı efektler uygulanabilir. Programda bulunan hazır ayar stilleri kullanılabileceği gibi özel stiller de uygulanabilir. Hazır ayar stillerini kullanmak için Stiller panelinden yararlanılabilir. Stiller panelini açmak için Pencere>Stiller komutunun verilmesi yeterlidir (Görsel 1.130).



Görsel 1.130: Stiller paneli

Katmanlar panelinden katman isim lerinin sağ tarafına çift tıklanarak ya da panelin alt kısmındaki Katman Stili Ekle butonu kullanılarak açılabilir (Görsel 1.131).



Görsel 1.131: Katman Stili iletişim penceresi

Uygulanan efektler katmanın içeriğini etkilemez sadece görünümünü değiştirir. İstenirse bu efektler başka katmanlara aktarılabilir, gizlenebilir veya silinebilir.

Bir katmana efekt uygulamak için Katman Stili iletişim penceresinden yararlanılır. Katman Stili iletişim penceresi, Katman>Katman Stili>Karıştırma Seçenekleri komutuyla açılabilir. Katmanlar panelinden katman isim

Katman Stili iletişim penceresiyle ilgili bilgiler şu şekildedir:

Stiller: Katman Stili iletişim penceresinin sol tarafında en başta bulunmaktadır. Üzerine tıklanınca tek tıklayışla katmana uygulanabilecek olan hazır ayar stillerini gösterir. Stiller paneli açıksa hazır ayar stilleri tek tıklayışla buradan da uygulanabilir.

Karıştırma Seçenekleri: Katman Stili iletişim penceresinin sol tarafında ikinci sırada yer almaktadır. Katmanlara uygulanabilecek efektler bu başlık altında toplanmıştır. Herhangi bir karıştırma seçeneğini uygulamak için üzerine

tıklandığında Katman Stili iletişim penceresinin orta kısmında bu efekte uygun ayar özellikleri açılır. Bu kısımdan efektle ilgili detaylı ayarlamalar yapılabilir. Sağ üst kısımda bulunan Ön İzleme aktif edildiğinde yapılan ayarlamaların katman üzerindeki etkileri aynı anda görülebilir.

Karıştırma seçenekleri şunlardır:

Eğim Ver ve Kabart: Yazılara veya nesnelere eğim ve kabartma etkisi vermeyi sağlar. Eğim Ver ve Kabart altında bulunan Kontur seçeneği kabartmanın dış hatlarına çizgi atarak hatları belirginleştirir. Doku seçeneği ise kabartma bölgesine doku uygular.
Kontur: Nesne veya yazının kenarlarına çizgi veya dolgu vermeyi sağlar.
İç Gölge: Nesne içine gölge vermeyi sağlar.
İç Işıma: Yazı veya nesnenin iç ışık ayarlarını yapmayı sağlar.
Saten: Yazı veya nesnenin üzerinde satensi bir doku oluşturmayı sağlar.
Renk Kaplama: Yazı veya nesne üzerine renk kaplamaya yarar. Renk kaplama seçeneği ile yazı ve nesnelerin renkleri pratik bir şekilde değiştirilebilir.
Degrade Kaplama: Yazı veya nesneye degrade uygulamayı sağlar.
Desen Kaplama: Yazı veya nesneye desen uygulamayı sağlar.
Dış Işıma: Yazı veya nesnenin dışına ışık etkisi vermeyi sağlar.
Gölge: Yazı veya nesnenin dışına gölge efekti vermeyi sağlar.

Sıra Sizde

1. Farklı yazılar üzerinde farklı efektler uygulayarak yazıda ortaya çıkan etkileri karşılaştırınız.
2. Dikdörtgen biçiminde bir şekil üzerinde farklı efektler uygulayarak, ortaya çıkan etkileri inceleyiniz.

1.9.5. Katmanların Birleştirilmesi

Katmanlar üzerindeki çalışmalar tamamlandığında katmanlar birleştirilebilir. Katmanların birleştirilmesi dosya boyutunu azaltacaktır. Belge üzerindeki tüm çalışmalar tamamlanınca farklı dosya formatlarını problem yaşamadan kaydetmek için katmanları birleştirip arka plan katmanı hâline dönüştürmek gerekebilir.

Görüntü düzenleme programı üç farklı katman birleştirme seçeneği sunmaktadır (Görsel 1.132).

Yukarıda Birleştir: Seçili katmanı bir altındaki katmanla birleştirir. Bir altındaki katmanın gözü kapalıysa birleştirme işlemi gerçekleşmez. Katman>Yukarıda Birleştir seçilerek veya Ctrl+E klavye kısayolu kullanılarak uygulanabilir.
Görüneni Birleştir: Görünür durumdaki bütün katmanları Arka Plan katmanı



Görsel 1.132: Katman birleştirme

üzerinde birleştirir. Katman>Görüntüleri Birleştir seçilerek veya Shift+Ctrl+E klavye kısayol komutuyla uygulanabilir.

Görüntüyü Düzleştir: Belgedeki bütün katmanları Arka Plan katmanı üzerinde birleştirir. Katman>Görüntüleri Düzleştir seçilerek uygulanır.

Birleştirme işlemleri yapılıp belge kapatıldıktan sonra katmanların geri dönüşü yoktur. Bu nedenle katmanları birleştirmeden önce çalışmanın bir yedeğini kaydetmek yararlı olabilir.

Uygulama Adı: Farklı Görselleri Birleştirerek Yeni Bir Görsel Oluşturma

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Birden fazla katmanda çalışma yaparak tek bir görüntü oluşturma.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek öğretmeniniz tarafından verilen görselleri katmanlar yardımıyla Görsel 1.133'te görüldüğü gibi birleştiriniz.



Görsel 1.133: İlk dört görsel birleştirilerek yeni bir görsel oluşturulmuştur.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Arka plan olarak kullanılacak görseli görsel düzenleme programında açınız.
3. İkinci görseli açıp görselin ilgili kısmını seçtikten sonra kopyalayıp ilk açtığınız görselin üzerine yapıştırarak yeni bir katman oluşturunuz.
4. Üçüncü görseli açıp görselin ilgili kısmını seçtikten sonra kopyalayıp ilk açtığınız görselin üzerine yapıştırarak yeni bir katman oluşturunuz.
5. Son görseli de açıp görselin ilgili kısmını seçiniz ve kopyalayıp belge üzerine yapıştırarak yeni bir katman oluşturunuz.
6. İlgili katmanı seçerek taşıma aracıyla görsellerin konumlarını ayarlayınız.
7. Çalışmaya son hâlini verdikten sonra Katman>Katman Düzleştir komutunu vererek katmanları birleştiriniz.
8. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
9. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.22

Uygulama Adı: Katmanlar Yardımıyla Arka Fonu Değiştirme

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Katmanlar yardımıyla bir görselin arka fonunu değiştirme.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görselin arka fonunu Görsel 1.134'te görüldüğü gibi değiştiriniz.



Görsel 1.134: Mimari yapının arka fonu değiştirilmiştir.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görsel düzenleme programında arka fon olarak kullanacağınız fotoğrafı açınız.
3. Aynı şekilde ikinci fotoğrafı da açıp açtığınız fotoğrafın tamamını seçerek ilk açtığınız fotoğrafın üzerine yeni bir katman olarak yapıştırınız.
4. Taşıma Aracı seçiliyken Düzenleme>Serbest Dönüştürme komutunu vererek üstteki katmanı boyut olarak arka plan katmanına uyarlayınız.
5. Üstteki katman seçiliyken Sihirli Değnek Aracı ile gökyüzünü tam olarak seçiniz.
6. Delete tuşuna basarak seçili alanı siliniz.
7. Seç>Seçimi Kaldır komutunu vererek seçimi kaldırınız.
8. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
9. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Uygulama No.: 1.23

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Yazıya Gölge Efekti Uygulama

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Bir yazıya efekt uygulama.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek yazıya Görsel 1.135'te görüldüğü gibi gölge efekti uygulayınız.



Görsel 1.135: Yazıya gölge efekti uygulama

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görsel düzenleme programında A4 boyutunda, arka plan rengi sarı, yatay bir belge açınız.
3. Yazı Aracı'nı seçerek seçenekler çubuğundan yazı biçimini ve büyüklüğünü belirleyiniz.
4. Yazı olarak okulunuzun ismini belge üzerine yazınız.
5. Katmanlar panelinden yazı katmanını seçiniz.
6. Katman>Katman Stili>Karıştırma Seçenekleri komutunu vererek Katman Stili iletişim penceresini açınız.
7. Karıştırma seçeneklerinden Gölge seçeneğinin üzerine tıklayınız.
8. Katman Stili iletişim penceresinden gerekli ayarlamaları yapınız.
9. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.24

1.10. MASKELER VE KANALLAR

Görsel düzenleme programında her görsel en az bir kanaldan oluşur ve katmanlara maske uygulanabilir.

1.10.1. Maskeler

Maskeler, üzerinde çalışılan görselin istenen kısımlarının gizlenmesini ve bu kısımların korunmasını da sağlar. Örneğin bir görsel üzerinde seçimi baz alan bir maske uygulandığında seçim dışında kalan kısım gizlenir ve üzerinde düzenleme yapılamaz.

1.10.1.1. Katman Maskeleme

Katman listesindeki bir katmana maske uygulamak için önce o katman seçilir. Daha sonra Katman>Katman Maskesi komutu verilir. Böylece maskeleme işlemi yapabilmek için gerekli olan maske, katmana eklenmiş olur.

Ön plan rengi siyah, arka plan rengi beyaz yapılarak Fırça Aracı ile seçili katman üzerinde boyama yapılmak suretiyle maskeleme işlemi gerçekleştirilebilir. Ön plan rengini beyaz yaparak boyama işlemi yapılırsa gizlenen kısımlar geri döner. Siyah renk maskele, beyaz renk maskeyi kaldır anlamına gelmektedir. Ayrıca seçim araçlarından yararlanılarak da maskeleme yapılabilir.

1.10.1.2. Maskeli Geçiş

Maskelemenin yaygın kullanıldığı durumlardan birisi de katmanlar arasında yumuşak geçiş sağlamaktır. Farklı görsellere ait katmanlar arasında maskeli geçiş yapılabileceği gibi bir katmanla o katmanın kopyası olan diğer katman arasında da maskeli geçiş gerçekleştirilebilir.



Yandaki görselde birinci fotoğrafın bir kopyası oluşturulmuş, kopyanın bulunduğu katmana maske uygulanarak *Degrade Aracı* yardımıyla yumuşak bir geçiş sağlanmış ve görseldeki ikinci fotoğraf elde edilmiştir (Görsel 1.136).

Görsel 1.136: Katmanın kopyası üzerinde maskeli geçiş

1.10.1.3. Kırpma Maskesi Oluşturma

Kırpma maskesiyle bir görsel, yazı veya şekil içerisine gömülebilir. Bu yolla çok farklı estetik yazılar elde edilebilir. Yayıncılıkta sayfa düzenlenirken kullanılmak üzere etkileyici başlık yazıları oluşturulabilir. Özellikle dergi yayıncılığında kırpma maskesiyle oluşturulmuş bu tür yazılara sıklıkla rastlanmaktadır. Kırpma maskeleri uygulanarak bu tür yazıların oluşturulması oldukça kolaydır.

Bir kırpma maskesi oluşturmak için, arka planı beyaz olan bir çalışma sayfası açılır ve Yatay Yazım Aracı veya Dikey Metin Aracı ile belge üzerine yazı yazılır. Ardından kırpma maskesi olarak kullanılacak görsel açılarak yeni bir katman olarak yazı katmanının üzerine bırakılır. Boyutla ilgili ayarlamalar yapıldıktan sonra Katman>Kırpma Maskesi Oluştur komutu verilir. Aynı işlem, ilgili katman simgesinin sağ tarafındaki gri alana farenin sol tuşuyla tıklanıp açılan menüden Kırpma Maskesi Oluştur seçeneği tıklanarak da gerçekleştirilebilir (Görsel 1.137).

Sıra Sizde

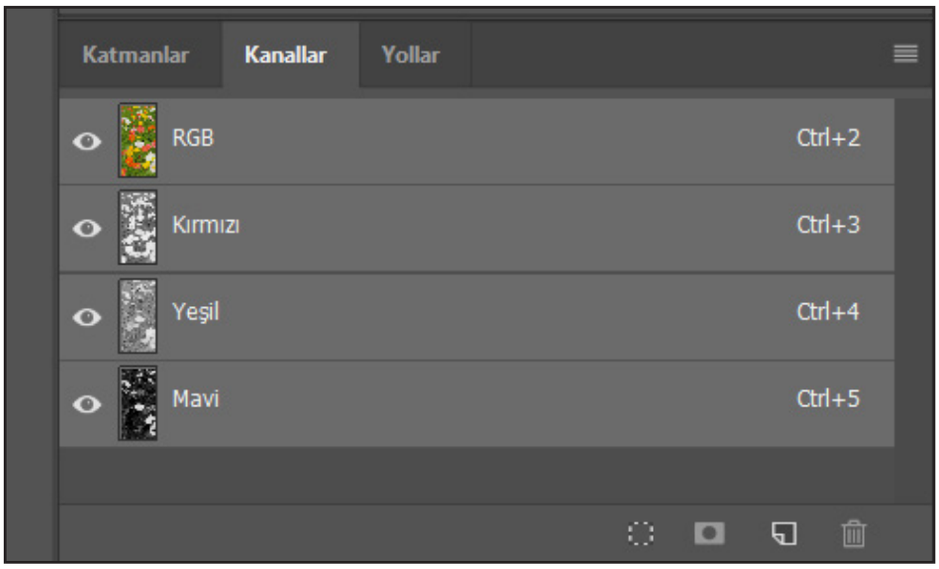
Farklı görseller üzerinde kırpma maskesi uygulayarak atölyenizin temiz ve düzenli kullanılmasına yönelik iki adet uyarı levhası hazırlayınız.

1.10.2. Kanallar

Görsel düzenleme programında her görsel en az bir kanaldan oluşur. Fotoğraf dosyaları kanal bilgilerini de içerir. Görseli oluşturan kanal sayısı renk kiplerine göre farklılıklar gösterir. Bitmap, çift ton, indekslenmiş renk ve gri tonlamalı renk kipleri birer renk kanalı içerirken RGB ve Lab üç renk kanalı içerir. CMYK ise dört renk kanalından oluşmaktadır. Her renk



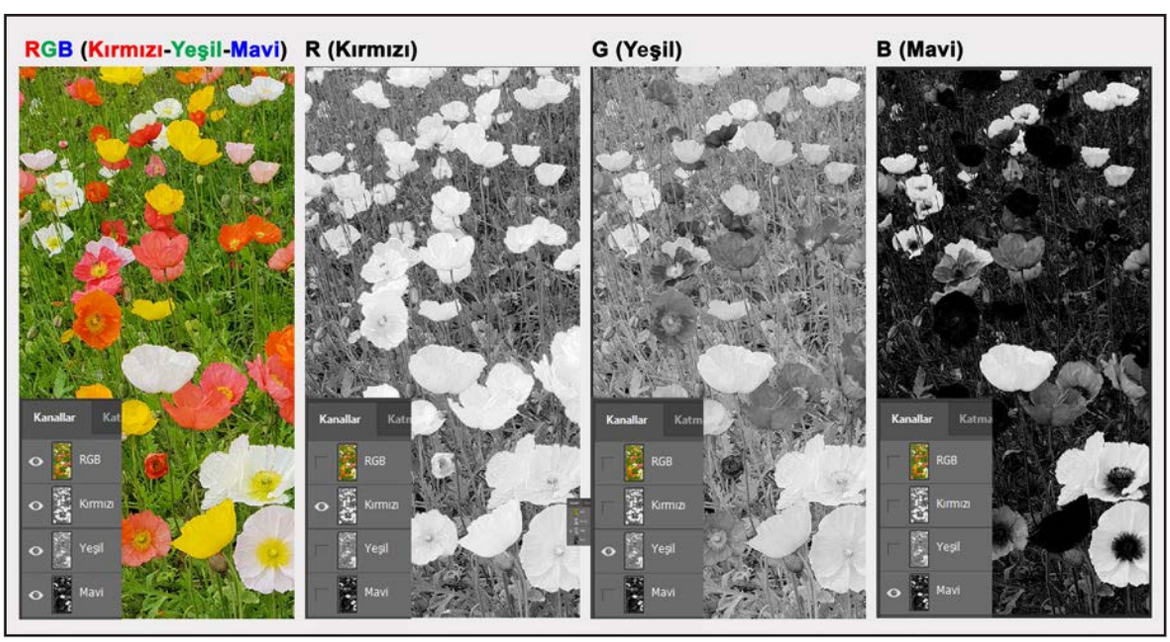
Görsel 1.137: Kırpma maskesi oluşturma



Görsel 1.138: Kanallar paneli

kanalı görseli oluşturan ana renklerden birine karşılık gelmektedir. **Kanallar paneli** kullanılarak renk kanalları görüntülenebilir (Görsel 1.138).

Kanallar panelinde en üstte görüntüyü düzenlemek için kullanılan ana renklerin tamamını içeren birleşik bir kanal bulunur. Altta ise görseli oluşturan her bir ana rengi gösteren kanallar bulunur. Ana renkler kanallarda gri tonlamalı olarak görünmektedir. Aşağıdaki görselde RGB renk moduna ait renk kanalları görülmektedir (Görsel 1.139).



Görsel 1.139: RGB renk modu renk kanalları

RGB modundaki görseller renklerin ışıksal olarak oluşturulduğu araçlar içindir. Bilgisayar ekranı, telefon ekranı, televizyon ekranı veya sinema perdesi bu türden araçlardır.

CMYK renk modu baskı içindir ve baskıda ana renk boyalar belli oranlarda karıştırılarak diğer renkler oluşturulur. CMYK modundaki ana renk kanalları matbaada renkli baskı için kullanılan kalıplara denk gelmektedir. Burada bahsedilen ana renk kanalları dışında görsele iki farklı renk kanalı eklenebilir. Bunlar **Alfa** ve **Spot** renk kanalıdır. Bir görüntüde en fazla 56 kanal bulunabilir.

Spot Renk Kanalları: Spot renkli boyayla baskı yapmak için ek kalıplar oluşturmaya yarar.
Alfa Kanalları: Seçimleri gri tonlamalı görüntüler olarak saklamaya yarar. Ayrıca yayıncılıkta resmin etrafından metin akıtmak için kullanılmaktadır. Bu amaçla kullanılacaksa görsel Alfa Kanalı'nı destekleyen bir formatta kaydedilmelidir. Örneğin masaüstü yayıncılıkta kullanılacak bir görseli TIFF formatında kaydetmek uygun olacaktır. Başka formatlarda kaydetmek kanal bilgisinin atılmasına neden olabilir.

Bir sayfa düzenleme programında fotoğraf metin içine yerleştirildiğinde metin-fotoğraf ilişkisi aşağıdaki görselin ilk örneğinde olduğu gibi bir sonuç çıkarır. Ancak bir Alfa Kanalı yardımıyla fotoğraf-metin ilişkisi, ikinci örnekte olduğu gibi gerçekleştirilebilir (Görsel 1.140).



Görsel 1.140: Görsele Alfa Kanalı eklenerek etrafından yazı akıtma

Uygulama Adı: Fırça Aracı ile Maskeleme Yapma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Görüntü üzerinde maske işlemleri uygulayarak yeni görüntüler elde etme.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görselleri bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görsel üzerinde Fırça Aracı vasıtasıyla Görsel 1.141'de görüldüğü gibi maskeleme yapınız.



Görsel 1.141: Maskeleme öncesi ve sonrası

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görsel düzenleme programında arka planda kullanacağınız görseli açınız.
3. Maske uygulayacağınız görseli açarak tamamını seçip kopyalayınız ve ilk açtığınız görsel üzerine yeni bir katman olarak yapıştırınız.
4. Üstteki katmanın boyutunu alttaki katmana göre ayarlayınız.
5. Kedi görselinin bulunduğu katmanı seçip Katman>Katman Maskesi>Tümünü Göster komutunu vererek katman maskesi ekleyiniz (Katmanlar panelinin altında bulunan Katman Maskesi Ekle simgesini tıklayarak da aynı işi yapabilirsiniz).
6. Ön plan rengini siyah, arka plan rengini beyaz yapınız.
7. Üstteki katman seçiliyken gizlemek istediğiniz kısımlar üzerinde Fırça Aracı'nı sürükleyerek maskeleme yapınız.
8. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
9. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.25

Uygulama Adı: Seçim Yoluyla Maskeleme Yapma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Görüntü üzerinde maske işlemleri uygulayarak yeni görüntüler elde etme

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görselleri bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görsel üzerinde seçim yoluyla Görsel 1.142'de görüldüğü gibi maskeleme yapınız.



Görsel 1.142: Seçim yoluyla maskeleme

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görsel düzenleme programında arka planda kullanacağınız görseli açınız.
3. Seçim yoluyla maske uygulayacağınız görseli açıp birinci görselin üzerine sürükleyip bırakınız ve işi biten pencereyi kapatınız.
4. Maske uygulayacağınız katmanda görünmesini istediğiniz kısmı seçiniz.
5. Katman>Katman Maskesi>Seçimi Göster komutunu veriniz ya da kısayoldan Katmanlar panelinin altında bulunan Katman Maskesi Ekle simgesine tıklayınız.
6. Maskelenen katmanı boyut olarak arka plan katmanına göre ayarlayınız.
7. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
8. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

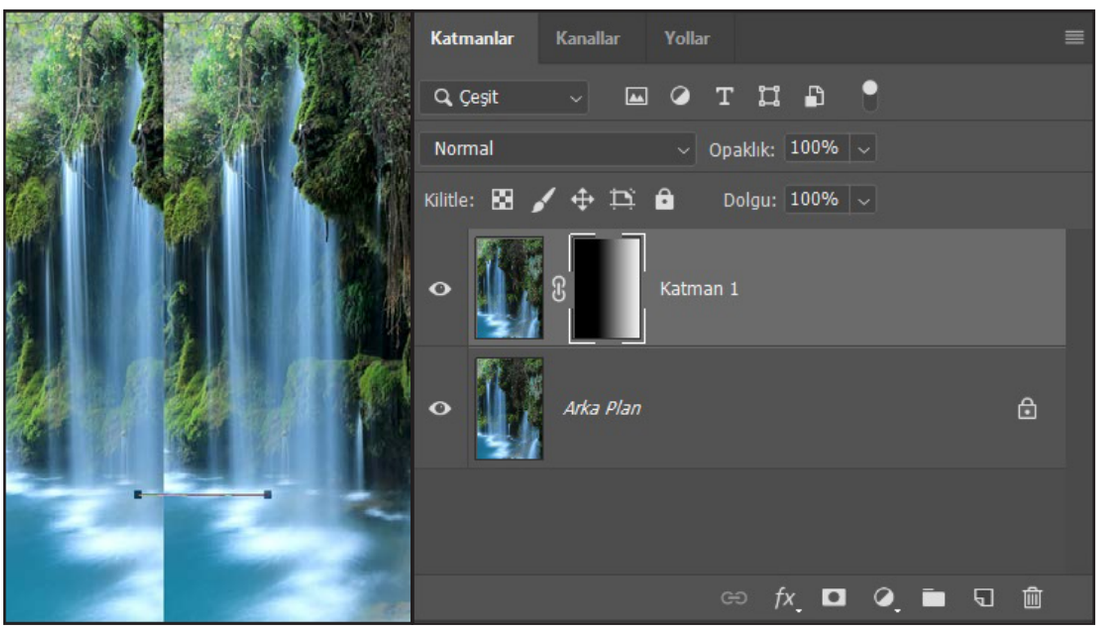
Uygulama No.: 1.26

Uygulama Adı: Maskeli Geçiş Yapma

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Görüntü üzerinde maske işlemleri uygulayarak yeni görüntüler elde etme.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek verilen görsel ile görselin kopyası arasında Görsel 1.143'te görüldüğü gibi maskeli geçiş yapınız.



Görsel 1.143: Maskeli geçiş yapma

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Görsel düzenleme programında üzerinde uygulama yapacağınız fotoğrafı açınız.
3. Katman>Yeni>Kopyalamayla Katman (Klavye kısayolu: Ctrl+J) komutunu vererek katmanın bir kopyasını oluşturunuz.
4. Taşıma Aracı ile ikinci katmanı sağa doğru sürükleyip bırakınız.
5. İlgili katman seçiliyken Katmanlar panelinin altında bulunan Katman Maskesi Ekle simgesini tıklayınız.
6. Araç çubuğundan Degrade Aracı'nı alınız ve seçenekler çubuğu hazır ayarlar menüsünden Ön Plandan Transparana hazır ayarını seçiniz.
7. Üstteki katmana soldan sağa doğru degrade işlemi uygulayınız.
8. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
9. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 1.27

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=20828

Uygulama Adı: Kırpma Maskesi ile Yazı İçine Resim Gömme

Uygulama No.: 1.28

Uygulama Süresi: 1 ders saati

Amaç: Kırpma maskesi ile bir yazının içine resim gömme.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görsel üzerinde yazı içine resim gömme işlemini yapınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Arka planı beyaz olan bir çalışma sayfası açınız.
3. Yatay Yazım Aracı'nı seçerek içine resim gömülecek yazıyı yazınız (Kalın yapılı yazı biçimlerinin kullanılması daha iyi sonuçlar verebilir.).
4. Kırpma maskesi için kullanacağınız görseli açıp yazının üzerine sürükleyerek bırakınız ve işi biten pencereyi kapatınız.
5. Görselin olduğu katmanı seçerek Katman>Kırpma Maskesi Oluştur komutunu veriniz. Görselin kırpılarak yazının içine gömüldüğünü göreceksiniz. Aynı işlem katman simgesinin sağ tarafındaki boşluğa farenin sağ tuşuyla tıklanarak açılan menüden Kırpma Maskesi Oluştur seçilerek de gerçekleştirilebilir.
6. Çalışmanızı isimlendirerek uygun dosya formatında kaydediniz.
7. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Görsele Alfa Kanalı Ekleme

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Görüntü üzerinde farklı kanal ve maske işlemleri uygulayarak yeni görüntüler elde etme.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen görseli bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görsele, Görsel 1.144'te görüldüğü gibi Alfa Kanalı ekleyiniz.



Görsel 1.144: Alfa Kanalı ekleme

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Alfa Kanalı eklemek istediğiniz görseli açınız.
3. Görselin baskıda görünmesini istediğiniz kısmını size kolay gelen bir seçim yöntemiyle seçiniz.
4. Kanallar panelinin altındaki Seçimi Kanal Olarak Kaydet simgesine tıklayarak bir Alfa Kanalı oluşturunuz (Görsel 1.144).
5. Çalışmanızı isimlendirerek Alfa Kanalı'nı destekleyen bir format olan TIFF formatında kaydediniz.
6. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Uygulama No.: 1.29

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-1'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

1.11. KAYDETME/BASKIYA HAZIRLAMA

Görüntü işleme programında çalışmayı tamamladıktan sonra çalışmanın kaydedilmesi gerekir. Ürün, kullanım amacına uygun bir formatta kaydedilmelidir. Baskı için kullanılacak bir belgeyle genel ağ ortamında kullanılacak bir belgenin kayıt formatı birbirinden farklıdır. Bu bakımdan kayıt formatlarını iyi bilmek önemlidir.

1.11.1. Kayıt Formatları

Kayıt formatı resim dosyasının kaydedilme biçimini ifade eder. Birçok kayıt formatı vardır. Görsel düzenleme programının desteklediği ve sık kullanılan dosya formatları şunlardır:

PSD: Photoshop programının varsayılan dosya formatıdır. Photoshop programının katman, yol, maske, efekt ve filtreler gibi tüm özelliklerini destekler.

EPS: Hem vektör hem de Bitmap görüntüler içerebilen ve tüm çizim ve sayfa düzenleme programları tarafından desteklenen, dolayısıyla yayıncılık çalışmalarında sık kullanılan bir dosya formatıdır. Bu dosya formatı; CMYK, RGB, Lab, çift tonlu, gri tonlu ve Bitmap rengindeki renk modlarını ve kırpma yollarını destekler.

TIF: Tüm görsel düzenleme ve sayfa düzenleme programlarınca desteklenen, esnek bir Bitmap görüntü dosyası biçimidir. Yaygın olarak masaüstü yayıncılıkta kullanılır. Kayıtsız sıkıştırma özelliğine sahiptir. Başta CMYK olmak üzere RGB, Lab, İndekslenmiş Renk ve Alfa Kanalı içeren gri tonlu görüntüleri destekler.

PDF: Sayfa düzenlemelerini, yazı karakterlerini ve aynı zamanda vektör ve Bitmap çizimlerini doğru şekilde görüntüleyen kullanışlı bir dosya formatıdır. Günlük hayatta ve yayıncılık sektöründe yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

BMP: Windows işletim sistemiyle uyumlu bir Windows görüntü dosyası formatıdır. RGB, İndekslenmiş Renk, Gri Tonlama ve Bitmap renkli modlarını destekler. Eskiden çok yaygın kullanılan bir format olmasına rağmen günümüzde daha az kullanılmaktadır.

JPEG: Görüntü kalitesinde az bir kayıpla çok yüksek oranda sıkıştırma imkânı sağlayan bir fotoğraf dosyası formatıdır. RGB, CMYK ve Gri Tonlama renkli modlarını destekler ancak saydamlık özelliği yoktur. Sıkıştırma özelliğine bağlı olarak düşük dosya boyutuna göre iyi seviyede görüntü kalitesi sağladığından özellikle genel ağda yaygın olarak kullanılmaktadır. Ayrıca fotoğraf makinelerinin geneli bu formatı desteklemektedir.

GIF: İnternet sayfalarında renkli çizimleri ve görselleri görüntülemek için yaygın olarak kullanılan dosya formatıdır. Dosya boyutunu ve genel ağda aktarım süresini en aza indirgemek için tasarlanmış, sıkıştırılmış bir formattır. Düşük dosya boyutu, saydam arka plan içermesi ve hareketli görüntüler oluşturma özelliği nedeniyle özellikle genel ağ ortamında sık kullanılan bir dosya formatıdır.

PNG: GIF formatına alternatif olarak geliştirilmiş bir kayıt formatı olup kayıpsız sıkıştırma özelliğine sahiptir. 24 Bit görüntüleri destekler ve kenarları pürüzsüz bir arka plan saydamlığı sağlar. PNG dosya biçimi Alfa Kanalı içermeyen RGB, İndekslenmiş Renk, Gri Tonlama ve Bitmap modundaki görüntüleri desteklemektedir. Yaygın olarak web yayıncılığında kullanılır.

RAW: Fotoğraf makinesi ile yüksek çözünürlükte çekilmiş ham görüntü dosyası biçimidir. Sensör üzerine düşen ışık, hiçbir işleme tabi tutulmadan ham olarak hafıza kartına RAW biçiminde kaydedilir. Bu nedenle RAW formatı, karanlık odada işlenmemiş negatife benzetilmektedir. Normalde fotoğraf makinesi tarafından uygulanan işlemler RAW dosya formatı sayesinde bilgisayar üzerinde daha ayrıntılı olarak gerçekleştirilebilir.

Bunların dışında Pixar (PXR), SVG, Targa (TGA), IFF, Dicom (DCM), PCX gibi daha pek çok kayıt formatı bulunmaktadır.

1.11.2. Ürünün Kaydedilme Aşamasında Karşılaşılan Sorunlar

Üzerinde tekrar çalışma yapılması gerekebilecek ürünler PSD formatında kaydedilmelidir. Başka bir formatta kaydedilip kapatıldığında katmanlar düzleşecek ve belge üzerinde istenen değişikliklerin yapılması mümkün olmayacaktır. Bu nedenle herhangi bir formatta kayıt yapılsa bile yapılan çalışmaların aslını PSD olarak saklamak yararlı olacaktır.

1.11.3. Uygun Formatta Kaydetmenin Gerekliliği

Görüntü düzenleme programında gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra ürünün uygun bir formatta kaydedilmesi gerekmektedir. Mesela ürün baskıya gönderilecekse baskı için uygun olan TIFF, EPS, PDF gibi formatlarda kaydedilmesi gerekecektir. Bu formatlar baskı için teknik gereksinimleri karşılayacak kalitede kayıt imkânı sağlamaktadır. Kaliteli bir baskı için baskıya gidecek görüntülerin çözünürlüğünün en az 300 PPI olması gerekmektedir. Yazılar için ise 400 PPI önerilmektedir.

Ürün, web ortamında yayınlanacaksa JPEG, GIF veya PNG formatında kaydedilebilir. Bu formatlar dosya boyutu ve görüntü kaliteleriyle web için uygun dosya biçimleridir. Webde yayımlanacak görüntülerin çözünürlüğü en az 72 PPI olmalıdır.

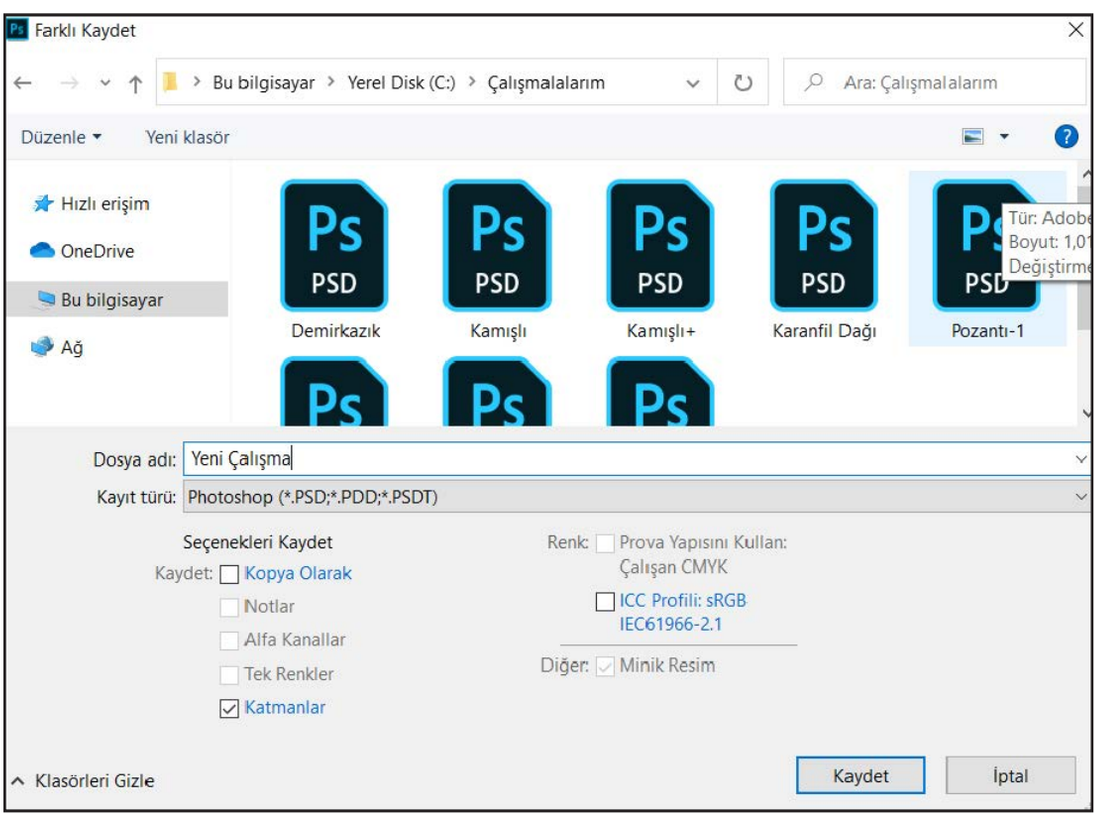
Ürün üzerinde sonradan yeni düzenlemeler yapılacaksa PSD formatında kayıt yapılmalıdır. Diğer formatlarda kayıt yapılsa da en azından bir kopyanın PSD olarak saklanmasında büyük fayda vardır. Ürün üzerinde değişiklikler yapmak gerektiğinde PSD kaydı üzerinden böyle bir çalışma kolaylıkla yapılabilir.

1.11.4. Farklı Formatlarda Kayıt İşlemleri

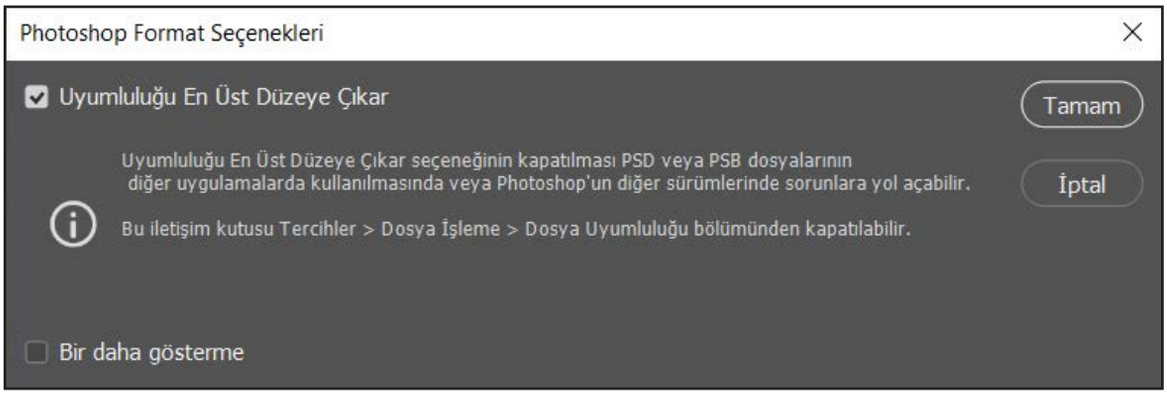
Görsel düzenleme programında çalışmanın tamamlanmasının ardından elde edilen çalışma veya ürün, kullanım amacına göre farklı formatlarda kaydedilebilir. Kaydetme işleminde her bir dosya formatının özelliğinden kaynaklanan küçük farklılıklar bulunmaktadır.

PSD Formatında Kaydetme

Görsel düzenleme programında çalışmayı PSD formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilince Farklı Kaydet penceresi açılır. Farklı Kaydet penceresinin en üst kısmında sol taraftan çalışmanın kaydedileceği konum belirlenir. Pencerenin orta kısmında yer alan Dosya Adı bölümüne dosya adı girilir. Dosya adının hemen altında yer alan Kayıt türü menüsünden Photoshop (x.PSD,x.PDD,xPSDT) seçilir. Farklı Kaydet iletişim penceresinin alt tarafındaki Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenir veya hazır seçenekler olduğu gibi bırakılarak Kaydet butonu tıklanır (Görsel 1.145).



Görsel 1.145: Farklı Kaydet penceresi



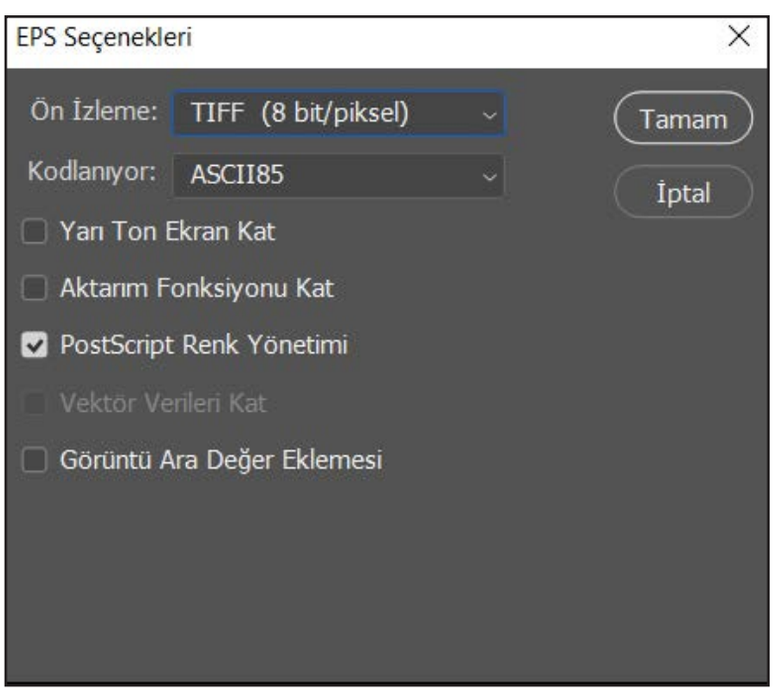
Görsel 1.146: Photoshop Format Seçenekleri iletişim penceresi

Açılan Photoshop format seçenekleri penceresinde Uyumluluğu En Üst Düzeye Çıkar seçeneği işaretliyken Tamam butonu tıklanır (Görsel 1.146).

EPS Formatında Kaydetme

Çalışmayı EPS formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Kayıt konumu ve dosya adı girildikten sonra Kayıt Türü menüsünden Photoshop EPS (x.EPS) seçilerek Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenir veya hazır seçenekler olduğu gibi bırakılarak Kaydet butonu tıklanır.

Açılan EPS Seçenekleri penceresinden gereken tercihler yapılarak Tamam butonu tıklanır (Görsel 1.147).

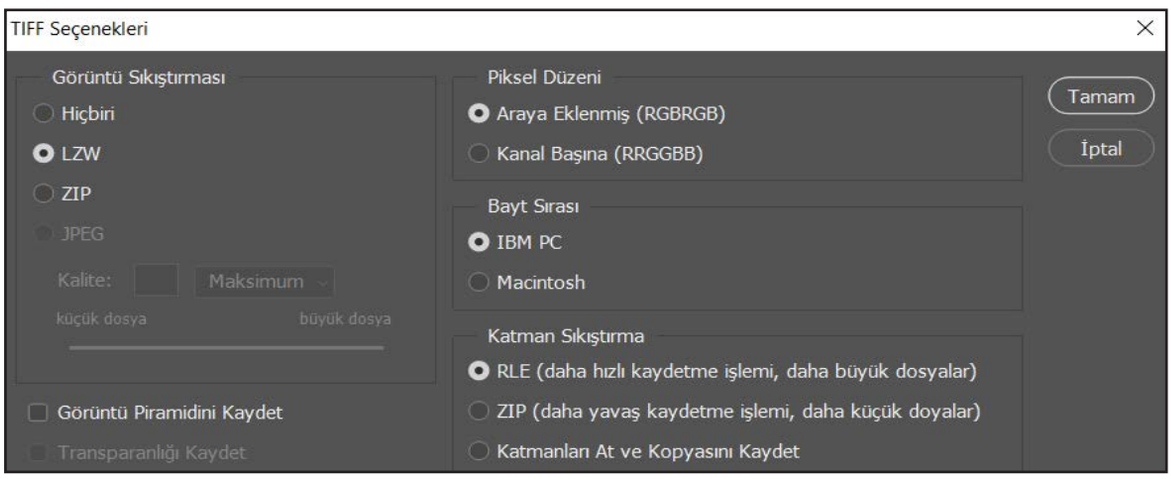


Görsel 1.147: EPS Seçenekleri iletişim penceresi

TIFF Formatında Kaydetme

Çalışmayı TIFF formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Kayıt konumu ve dosya adı belirlenir. Kayıt Türü menüsünden TIFF (x.TIF, x.TIFF) seçilip Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenerek Kaydet butonu tıklanır.

Açılan TIFF Seçenekleri penceresinden ilgili seçenekler belirlenerek veya hazır seçenekler olduğu gibi bırakılarak Tamam butonu tıklanır (Görsel 1.148).



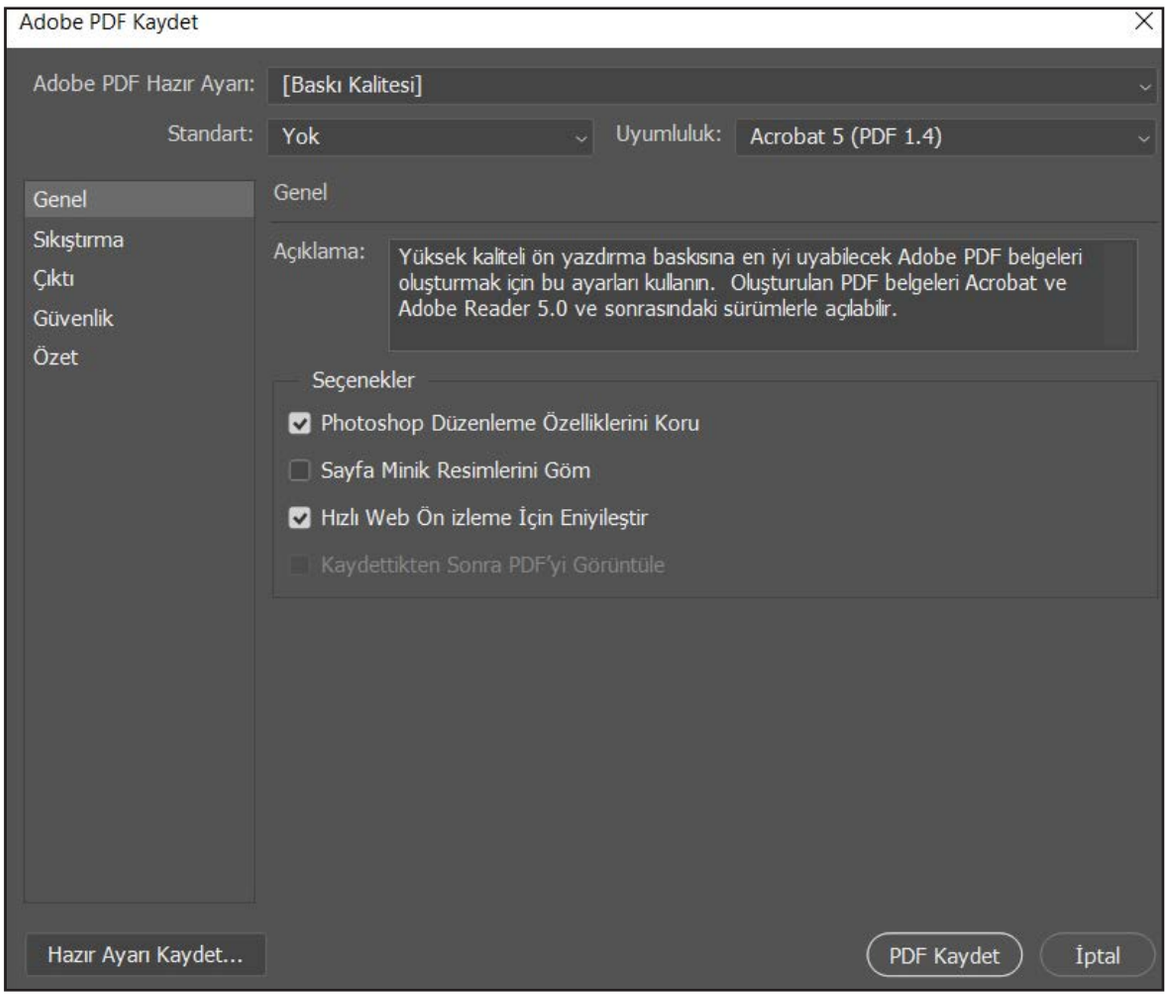
Görsel 1.148: TIFF Seçenekleri iletişim penceresi

PDF Formatında Kaydetme

Bir çalışmayı PDF formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Kayıt konumu ve dosya adı belirlenir. Kayıt Türü menüsünden Photoshop PDF (x.PDF,x.PDP) seçilip Seçenekleri Kaydet kısmından istenen seçenekler işaretlenerek Kaydet butonuna tıklanır.

Açılan Adobe PDF Kaydet penceresinde oluşturulacak PDF dosyasıyla ilgili sıkıştırma ayarları yapılabildiği gibi nasıl bir yazıcıda yazdırılacağı, e-postayla mı dağıtılacağı, webde mi yayımlanacağı gibi tercihler belirlenebilir veya hazır ayarlar kullanılabilir.

Ayrıca güvenlik seçenekleri eklenebilir ve kaydetme seçeneklerine yönelik ince ayarlar yapılabilir. Gerekli tercihler yapıldıktan sonra PDF Kaydet butonu tıklanarak kaydetme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 1.149).



Görsel 1.149: Adobe PDF Kaydet iletişim penceresi

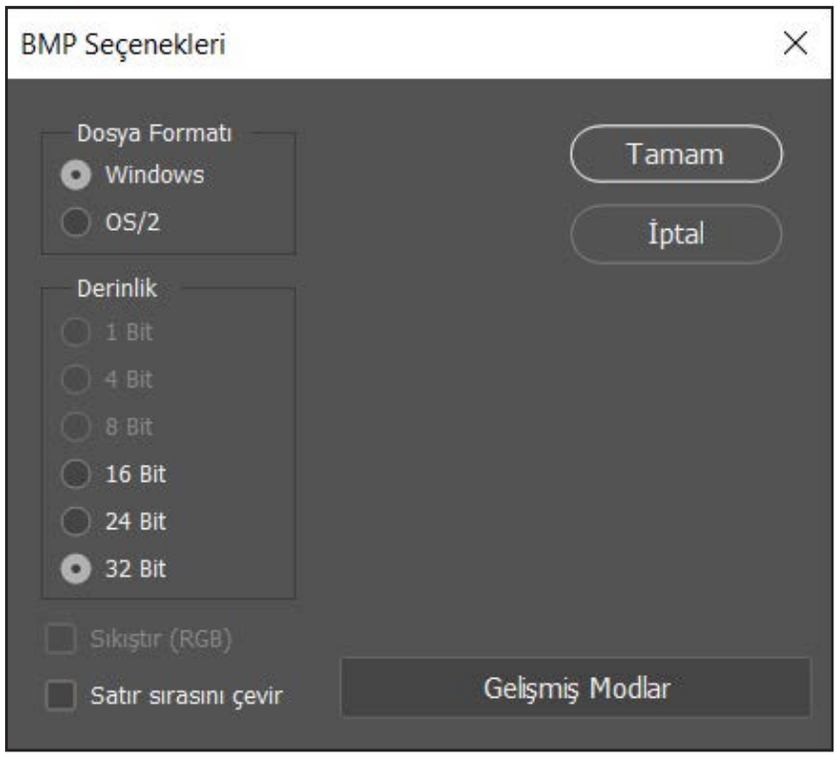
Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında daha önceden yapmış olduğunuz bir çalışmayı açıp farklı sıkıştırma ayarlarında 3 farklı PDF dosyası oluşturunuz. Bu dosyaları dosya boyutu ve görüntü kalitesi yönünden karşılaştırınız.

BMP Formatında Kaydetme

Bir çalışmayı BMP formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Konum ve ad belirlendikten sonra Kayıt Türü menüsünden BMP (x.BMP,x.RLE,x.DIB) seçeneği seçilip Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenerek Kaydet butonunu tıklanır.

Açılan BMP Seçenekleri penceresinden, istenen seçenekler belirlendikten sonra Tamam butonu tıklanarak kaydetme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 1.150).

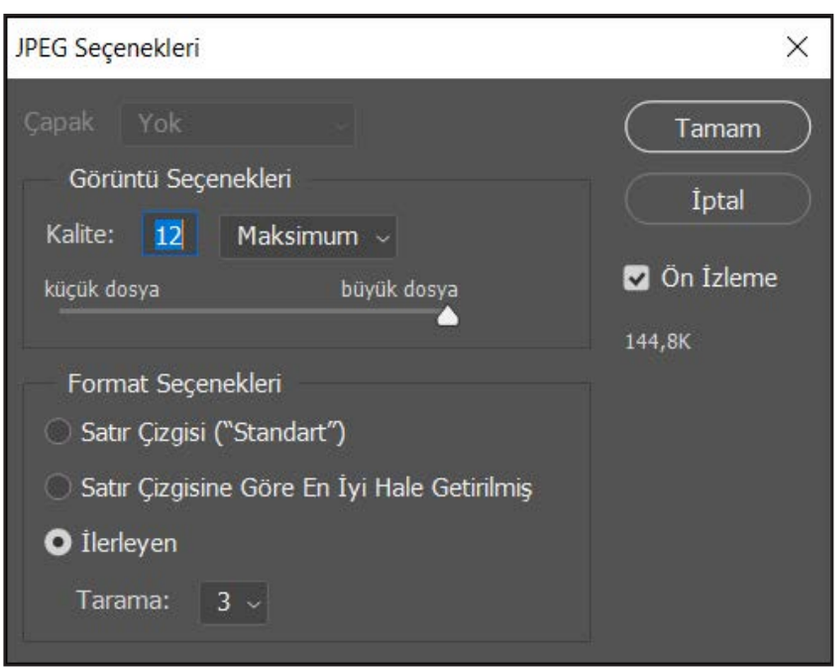


Görsel 1.150: BMP Seçenekleri iletişim penceresi

JPEG Formatında Kaydetme

Bir çalışmayı JPEG formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Konum belirlenip dosya adı girildikten sonra Kayıt Türü menüsünden JPEG (x.JPG,x.JPEG,xJPE) seçeneği seçilir. Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenerek Kaydet butonu tıklanır.

Açılan JPEG Seçenekleri penceresinden Görüntü Seçenekleri altında bulunan Kalite kısmına 0-12 arasında bir değer girilir (Maksimum, Yüksek, Orta, Düşük seçeneklerinden biri de seçilebilir.). Küçük değerler daha fazla sıkıştırma anlamına gelmektedir. Sıkıştırma oranı arttıkça dosya boyutu küçülmekte ancak görüntü kalitesi azalmaktadır. İstenildiğinde Format Seçenekleri ve Ön İzleme gibi tercihler de yapılıp Tamam butonu tıklanır (Görsel 1.151).



Görsel 1.151: JPEG Seçenekleri iletişim penceresi

Sıra Sizde

Daha önceden yapmış olduğunuz bir çalışmayı açarak farklı kalite değerlerinde JPEG formatında üç ayrı dosya oluşturunuz. Oluşturduğunuz dosyaları görüntü kalitesi ve dosya boyutu bakımından karşılaştırınız.

GIF Formatında Kaydetme

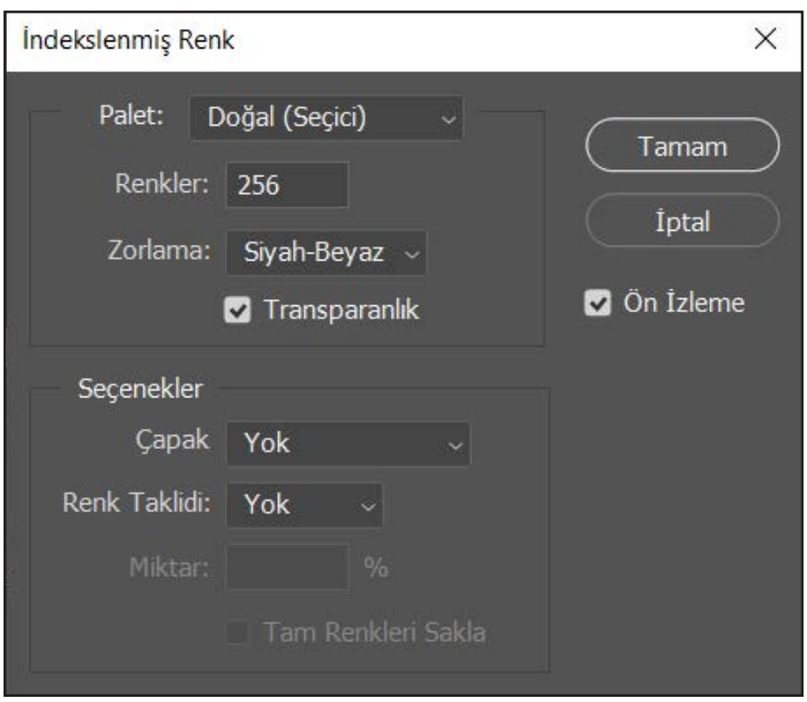
Çalışmayı GIF formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Kayıt konumu belirlenip dosya adı girildikten sonra Kayıt Türü menüsünden GIF seçeneği seçilerek Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenerek Kaydet butonu tıklanır. Açılan İndekslenmiş Renk penceresinden ilgili seçenekler belirlenerek Tamam butonu tıklanır (Görsel 1.152).

PNG Formatında Kaydetme

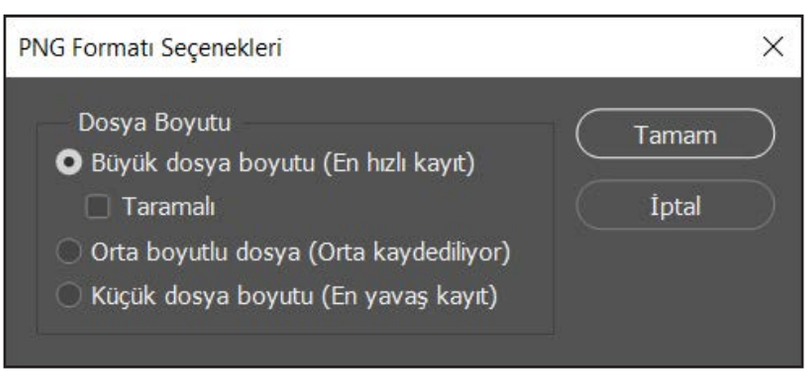
Çalışmayı GIF formatında kaydetmek için Dosya>Farklı Kaydet komutu verilir. Kayıt konumu belirlenip dosya adı girilir. Kayıt Türü menüsünden PNG seçeneğini seçip Seçenekleri Kaydet kısmından ilgili seçenekler işaretlenerek Kaydet butonu tıklanır.

Açılan PNG Formatı Seçenekleri iletişim penceresinden ilgili seçenekler belirlenip Tamam butonu tıklanarak kaydetme işlemi tamamlanmış olur (Görsel 1.153).

Diğer formatlarda yapılacak kayıt işlemleri de benzer yollarla gerçekleşmektedir.



Görsel 1.152: İndekslenmiş Renk iletişim penceresi



Görsel 1.153: PNG Formatı Seçenekleri iletişim penceresi

Dışa Aktarma

Çalışmayı kaydederken kullanılan Farklı Kaydet seçeneğinden başka Dışa Aktarma seçenekleri de bulunmaktadır. Dosya>Dışa Aktar>PNG Olarak Hızlı Dışa Aktar komutuyla hızlı bir şekilde dosya dışa aktarılabilir (Görsel 1.154).

Dışa Aktarma tercihlerinden PNG formatı yerine GIF, JPG ve SVG formatlarından birini belirlenebilir. Bunun için Dosya>Dışa Aktar>Dışa Aktarma Tercihleri komutu verilir. Açılan Tercihler penceresinden dışa aktarma tercihleri yapılarak hızlı dışa aktarma işlemleri bu tercihlere göre pratik bir şekilde gerçekleştirilebilir.

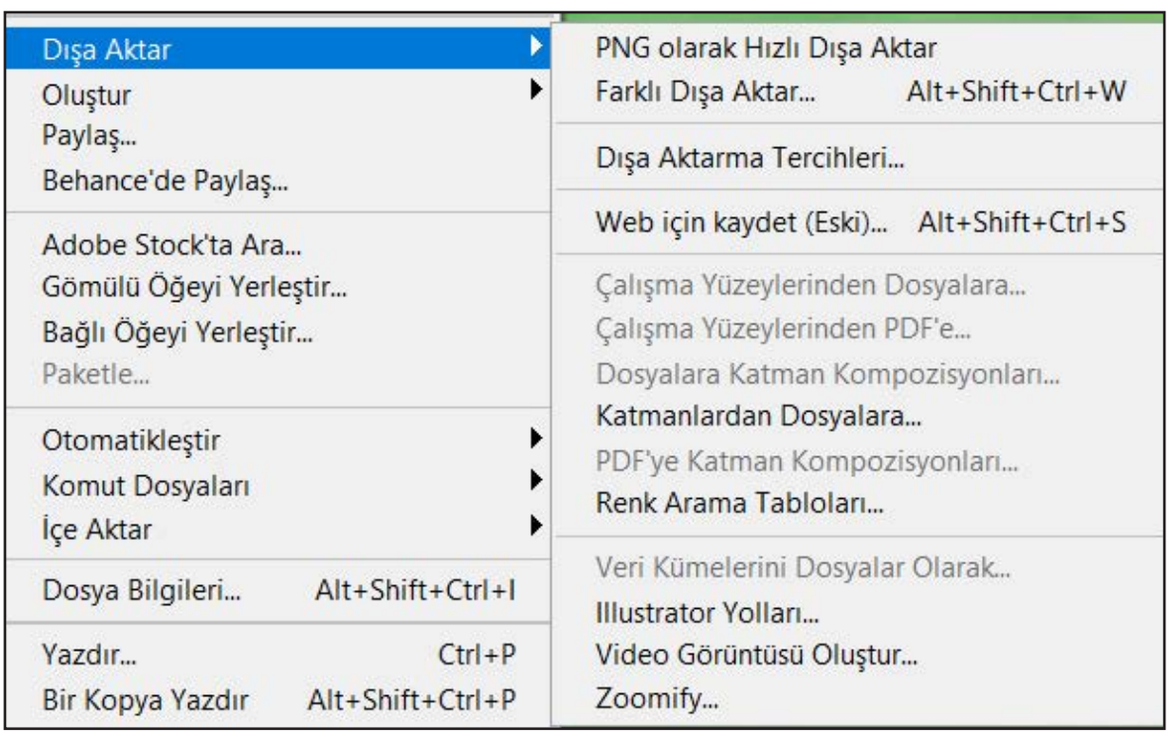
Dosya>Dışa Aktar>Farklı Dışa Aktar komutuyla da pratik bir şekilde dışa aktarma işlemleri yapılabilir. Ayrıca Dışa Aktarma seçeneklerinden Web İçin Kaydet seçeneği kullanılarak web için optimize edilmiş (en uygun hâle getirilmiş) dosyalar kaydedilebilir.

Sıra Sizde

Görsel düzenleme programında yaptığınız bir çalışmayı sırasıyla PSD, EPS, TIFF, PDF, BMP, JPEF, GIF, PNG formatlarında kaydediniz. Elde edilen sonuçları dosya boyutu, görüntü kalitesi ve diğer yönlerden karşılaştırınız.

Sıra Sizde

Dışa aktarma seçenekleriyle dosyalar oluşturarak oluşturduğunuz dosyaları dosya boyutu, çözünürlük ve görüntü kalitesi yönlerinden karşılaştırınız.



Görsel 1.154: Dışa aktarma seçenekleri

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

1. Yeni fırça oluşturmak için fırçaya dönüştürülmek istenen kısım seçildikten sonra …… komutu verilir.
2. Serbest çizim yaparak yol oluşturma işlemi …… aracı ile gerçekleştirilir.
3. Çizilmiş bir yol üzerine …… aracı ile yeni bağlantı noktaları eklenir.
4. Fotoğrafta bir bölgeyi arka plandan ayırma işlemine …… denilmektedir.
5. Çalışma alanında Katmanlar paneli görünmüyorsa …… komutu verilerek veya F7 fonksiyon tuşuna basılarak görünmesi sağlanır.

B) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

6. **Baskıda kullanılacak bir görüntü için aşağıdaki çözünürlük değerlerinden hangisi uygundur?**
   A) 300 PPI B) 200 PPI C) 150 PPI
   D) 100 PPI E) 72 PPI

7. **Aşağıdakilerden hangisi renk modlarından biri <u>değildir</u>?**
   A) Gri tonlamalı B) TIFF C) RGB
   D) CMYK E) Çift ton

8. **Ton ve doygunluk ayarı yapmak için kullanılan komut aşağıdakilerden hangisinde doğru yazılmıştır?**
   A) Düzen>Ayarlamalar>Ton ve Doygunluk
   B) Görüntü>Ton ve Doygunluk>Ayarlamalar
   C) Görünüm>Ayarlamalar>Ton ve Doygunluk
   D) Görüntü>Ayarlamalar>Ton ve Doygunluk
   E) Düzen >Ton ve Doygunluk>Ayarlamalar

9. **Renk dengesi ayarı yapmak için kullanılan komut aşağıdakilerden hangisinde doğru yazılmıştır?**
   A) Görünüm>Ayarlamalar>Renk Dengesi
   B) Düzen>Ayarlamalar>Renk Dengesi
   C) Görüntü>Ayarlamalar>Renk Dengesi
   D) Görüntü>Renk Dengesi>Ayarlamalar
   E) Görünüm>Renk Dengesi>Ayarlamalar

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

10. Bir görüntüye ışık efekti vermek için kullanılacak komut aşağıdakilerden hangisinde doğru yazılmıştır?

A) Düzen>Görüntüyü Oluştur>Işık Efektleri
B) Görüntü>Görüntüyü Oluştur>Işık Efektleri
C) Görünüm>Görüntüyü Oluştur>Işık Efektleri
D) Filtre>Görüntüyü Oluştur>Işık Efektleri
E) Filtre>Işık Efektleri>Görüntüyü Oluştur

11. Aşağıdakilerden hangisi geometrik seçim araçlarından biridir?

A) Kement B) Çokgen Kement C) Oval İşaretleme
D) Manyetik Kement E) Hızlı Seçim

12. Bir görüntüde birbirine yakın renkteki pikselleri seçmeye yarayan araç aşağıdakilerden hangisidir?

A) Sihirli Değnek B) Kement C) Manyetik Kement
D) Tek Satır İşaretleme E) Tek Sütun İşaretleme

13. Nokta Düzeltme Fırçasının simgesi aşağıdakilerden hangisidir?

A)  B)  C) 
D)  E) 

14. Aşağıdakilerden hangisi rötuş araçlarından biri <u>değildir</u>?

A) Klonlama Damga B) Desen Damgası C) Kırmızı Göz
D) İçeriğe Uygun Taşıma E) Geçmişe Dönme Fırçası

15. Aşağıdakilerden hangisi Karıştırıcı Fırça Aracı'nın simgesidir?

A)  B)  C) 
D)  E) 

16. Aşağıdakilerden hangisi görsel düzenleme programında bulunan Degrade stillerinden biri <u>değildir</u>?

A) Doğrusal B) Açısal C) Yansımış
D) Baklava E) Hazır

17. Aşağıdakilerden hangisi yol çizmede kullanılan araçlardan biri <u>değildir</u>?

A) Kalem B) Kavis Kalemi C) Kurşun Kalem
D) Bağlantı Noktası Ekleme E) Noktayı Dönüştürme

18. Aşağıdakilerden hangisi şekil araçlarından biridir?

A) Dikdörtgen İşaretleme B) Oval İşaretleme C) Kalem
D) Çokgen E) Kavis Kalemi

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

19. Aşağıdakilerden hangisi yazı araçlarından biri değildir?

A) Yatay Yazım B) Dikey Metin C) Dikey Yazım Maskesi
D) Kurşun Kalem E) Yatay Yazım Maskesi

20. Yeni bir katman oluşturmanın klavye kısayolu aşağıdakilerden hangisidir?

A) Alt+N B) Shift+N C) Ctrl+T
D) Ctrl+Alt+N E) Ctrl+Shift+N

21. Katman Stili iletişim penceresinde yer alan Karıştırma Seçenekleri ile ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi doğrudur?

A) İç gölge, yazı veya nesnenin dışına gölge efekti vermeyi sağlar.
B) Kontur, nesne veya yazının kenarlarına çizgi veya dolgu vermeyi sağlar.
C) Saten, yazı veya nesnenin dışına ışık etkisi vermeyi sağlar.
D) Gölge, nesne içine gölge vermeyi sağlar.
E) Dış ışıma, yazı veya nesnenin iç ışık ayarlarını yapmayı sağlar.

22. Katmanları birleştirmek için doğru komut aşağıdakilerden hangisidir?

A) Katman>Katmanları Grupla
B) Düzen>Görüntüleri Düzleştir
C) Katman>Görüntüleri Düzleştir
D) Düzen>Yukarıda Birleştir
E) Düzen>Görüneni birleştir

23. Görsel düzenleme programında kanallarla ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

A) İndekslenmiş ve gri tonlamalı renk kipleri birer renk kanalı içerir.
B) Alfa kanalları, seçimleri gri tonlamalı görüntüler olarak saklamaya yarar.
C) Resmin etrafından metin akıtmak için alfa kanalından yararlanılabilir.
D) Görsel düzenleme programında açılan görüntüde en fazla 16 kanal bulunabilir.
E) CMYK ana renk kanalları, renkli baskıdaki ana renk kalıplarına denk gelir.

24. Yaygın olarak masaüstü yayıncılıkta kullanılan dosya formatı aşağıdakilerden hangisidir?

A) BMP B) GIF C) RAW
D) PNG E) TIFF

25. Yaygın olarak web yayıncılığında kullanılan dosya formatı aşağıdakilerden hangisidir?

A) EPS B) PNG C) PSD
D) RAW E) TIFF



2. ÖĞRENME BİRİMİ

AFİŞ, İLAN, BROŞÜR HAZIRLAMA

KONULAR

2.1 AFİŞ TASARIMI

2.2. İLAN TASARIMI

2.3. BROŞÜR TASARIMI

TEMEL KAVRAMLAR

Afiş, Afiş tasarımı, Broşür, Broşür tasarımı, Föy, Görsel tasarım, İlan, İlan tasarımı, İnsert, Seri ilan

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Görsel tasarım ilkelerini
- Basılı ve dijital görsel materyallerinin önemini
- Afiş tasarlarken dikkat edilmesi gereken hususları
- Afiş çeşitlerini
- İlan tasarımında dikkat edilmesi gereken hususları
- İlan çeşitlerini
- İlanın basın yayın kuruluşları için önemini
- Broşür tasarımında dikkat edilmesi gereken hususları
- Broşür çeşitlerini

Hazırlık Çalışmaları

1. Genel ağ ortamında ya da çevrenizde (otobüs durakları, yürüyüş yolları vs.) gördüğünüz afişlerin ortak özellikleri hakkında sınıf arkadaşlarınızla fikir alışverişinde bulununuz.
2. Gazete, dergi veya haber sitesinde yayımlanmış ilanların basın yayın kuruluşları için önemi hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız.
3. Broşür tasarımını diğer duyuru ve tanıtım materyallerinin tasarımından ayıran özellikler neler olabilir? Açıklayınız.

GİRİŞ

Çarpıcı bir görsel tasarım, kitaplar dolusu yazıdan daha fazla dikkat çekmektedir. Bu nedenle temelinde görsellik olan grafik tasarımları, gelişen teknolojiyle birlikte kendini sürekli yenileyip geliştirerek çağın gerekliliklerine uygun bir dönüşüm geçirmiş ve tüm sektörlerin ilgi odağı hâline gelmiştir. Özellikle tanıtım, bilgilendirme, duyuru gibi belirli bir kitlenin ilgisini çekmeyi hedefleyen durumlarda afiş, ilan ve broşür gibi görsel materyaller önemli birer araç hâline gelmiştir. Bu materyaller medya ve iletişim sektöründe de çoğunlukla gazete ve dergi ile beraber anılmakta hatta dergi ve gazetelerin belirli sayfalarını oluşturmakta ya da ekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Medya ve iletişim sektörünün genel ağ ve bilgisayar teknolojileriyle birlikte yaşadığı dijital dönüşüm, bu görsel materyalleri internet gazeteleri ve sosyal medya gibi yeni medya ortamlarında da karşımıza sıklıkla çıkarmaktadır. Hedef kitleye ulaştırılmak istenen mesajın çarpıcı, etkileyici ve anlaşılır olması gerekmektedir. Bu da ancak yaratıcı bir tasarımla mümkündür. Özellikle medya sektöründe gazeteden sosyal medyaya, televizyondan reklam panolarına dek birçok alanda kullanılan grafik tasarımlarının ağırlığı her geçen gün bu mecralarda artmaktadır. Çünkü hedef kitle özellikle genel ağ ortamında oldukça fazla iletiye maruz kalmakta ve bu iletiler hızlıca tüketilmektedir.

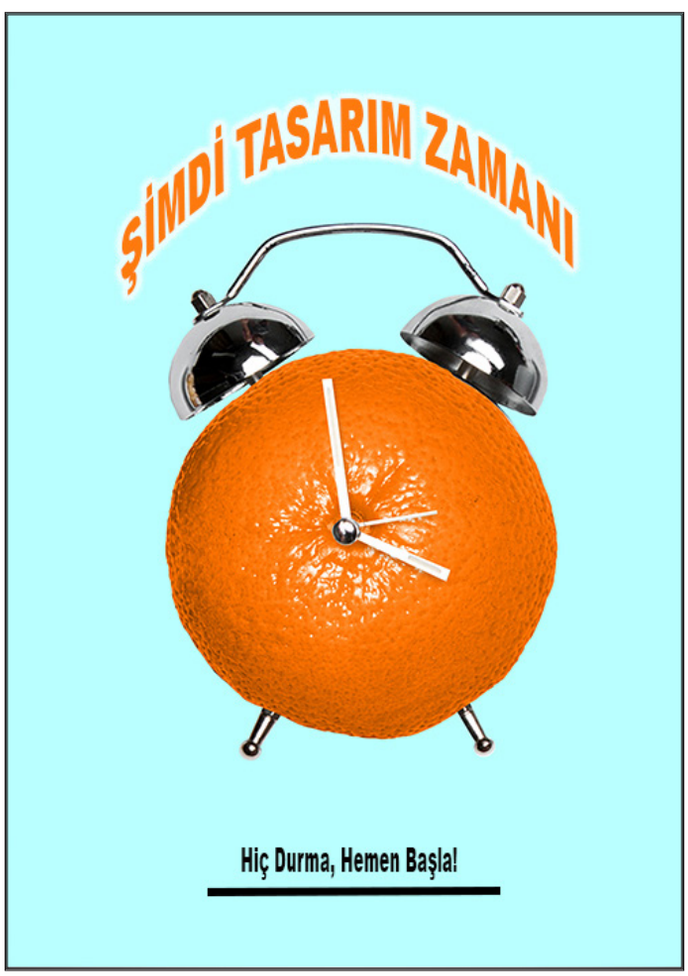
Çeşitli mesajların alıcıya iletilmesi gibi bir temel amacı olan gazetecilik mesleği için ise geçmişten bu yana tasarımın yeri ve önemi büyüktür. Zira gazetelerde yer alan ilan ve reklamlardan, gazetelerin ve dergilerin ekleri olarak basılan afiş ve broşürlere dek birçok kitle iletişim aracında grafik tasarımı yoğunlukla kullanılmaktadır. Genel ağdaki bu dönüşüm sürecinden etkilenen gazetecilik mesleğinin pratiklerinin değişmesiyle de görsel tasarımın önemi daha da artmıştır. Genel ağ ortamı, görsel ve yazının birleşimine yönelik mesajların kullanımını zorunlu bir ihtiyaç hâline getirmiştir.

2.1. AFİŞ TASARIMI

TDK Türkçe Sözlük'e göre **tasarım**; bir sanat eserinin, yapının veya teknik ürünün ilk taslağı, tasar çizim, dizayn olarak tanımlanır. Özellikle görsel bir iletişim sanatı olan grafik tasarım, mesajın hedef kitle üzerindeki etkisinin yüksek olmasından dolayı birçok alanda gerekliliğini ispatlamaktadır. Grafik tasarımın ilk amacı mesaj iletmek veya bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır. Bu doğrultuda görsel materyallerin tasarımına, mesajın estetik ve etkileyici bir biçimde alıcıya ulaştırılması açısından oldukça fazla önem verilmektedir (Görsel 2.1).

Görsel materyallerin tasarımı özgün ve yaratıcı olmalıdır fakat etkili bir tasarım oluşturmanın kanıtlanmış evrensel ilkeleri mevcuttur ve bu ilkeler tasarımcı için bir pusuladır. Örneğin görsel bir materyal olan afişin tasarımının iyi olması, afişin vermek istediği mesajı büyük oranda hedef kitleye ulaştıracağı anlamına gelmektedir.

Algı ve öğrenme üzerine yapılan birçok çalışma görsel betimlemelerin önemine ve etkisine dikkat çekmektedir. Bu sebeple grafik tasarım artık tüm sektörlerce önemi fark edilmiş bir alan hâline gelmiştir ve bu önem her geçen gün artarak devam etmektedir. En büyük kamu kurum ve kuruluşlarından en küçük esnafa dek birçok sektörde kullanılan görsel tasarım materyallerinden biri olan afiş tasarımı da elbette etkililiği ve amaca hizmet etmesi açısından çok önemli bir tasarım ürünüdür. Bu nedenle afiş tasarımı konusuna geçmeden önce tüm grafik tasarımları için yol gösterici olan tasarım ilkelerine değinmek gereklidir. Çünkü bu ilkeler ister afiş ister ilan ister broşür olsun, tüm grafik tasarım materyallerinde tasarımcının rehberi ve tasarımın iskeletidir.



Görsel 2.1: Görsel tasarım örneği



Görsel 2.2: Tasarımda simetrik denge



Görsel 2.3: Tasarımda asimetrik denge

2.1.1. Görsel Tasarım İlkeleri

Grafik tasarım; bir mesajı iletebilmek için yazı ve şekillerden oluşturulmuş, anlam bütünlüğü olan görsel kompozisyonlara verdiğimiz genel bir ifadedir. Özellikle 1970'li yıllarda bilgisayarın tasarım alanında kullanılmaya başlamasıyla görsel mesajların geniş kitlelere ulaşması grafik tasarımın taşıması gereken toplumsal sorumluluk kavramını gündeme getirmiştir. Bu noktada grafik tasarımın iletişimle ilgili boyutunu vurgulayan "Görsel İletişim" kavramı etkinlik kazanmıştır. Grafik tasarımın iletişimsel ve görsel boyutları tasarımcıları çeşitli evrensel ilkelerde buluşturmuştur. Bu evrensel görsel tasarım ilkeleri etkili bir iletişim oluşturmak için çeşitli unsurları birleştirmekte kullanılan yol gösterici rehberlerdir. Her bir görsel materyalin tasarımında farklı ilkeler tasarımcıya rehberlik eder. Zira tasarlanan materyalin konusu, tasarımcının tarzı gibi etkenler bu ilkelerin kullanımını belirler.

2.1.1.1. Denge

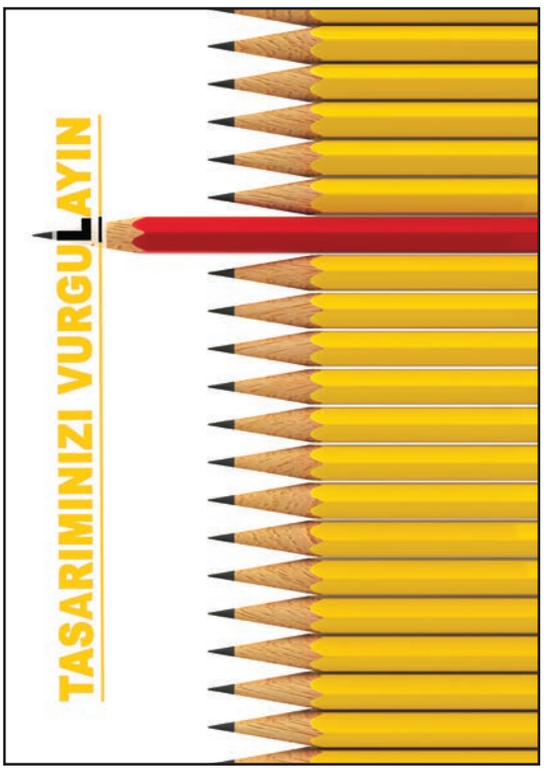
Görsel bir tasarımın gözü rahatsız etmemesi için ögelerin dengeli dağıtılmasına ihtiyaç vardır. Aksi hâlde insana karmaşıklık hissi verir. Denge ilkesine göre ögelerin simetrik bir biçimde dağılabileceği gibi asimetrik bir dağılım da göstermesi mümkündür. Simetrik dengede bir görsel materyal ortadan ikiye bölündüğünde her iki tarafında da ögeler eşit biçimde dağılırken asimetrik dengede benzer olmayan ögeler ya da dağılım görülür (Görsel 2.2, 2.3). Simetrik denge, görselde durağan bir etki bırakırken asimetrik denge, görsele hareketlilik kazandırır.

Sıra Sizde

Genel ağ ortamındaki afiş örneklerini simetrik denge ve asimetrik denge ilkeleri açısından inceleyerek fikirlerinizi öğretmen ve arkadaşlarınızla paylaşınız.

2.1.1.2. Bütünlük

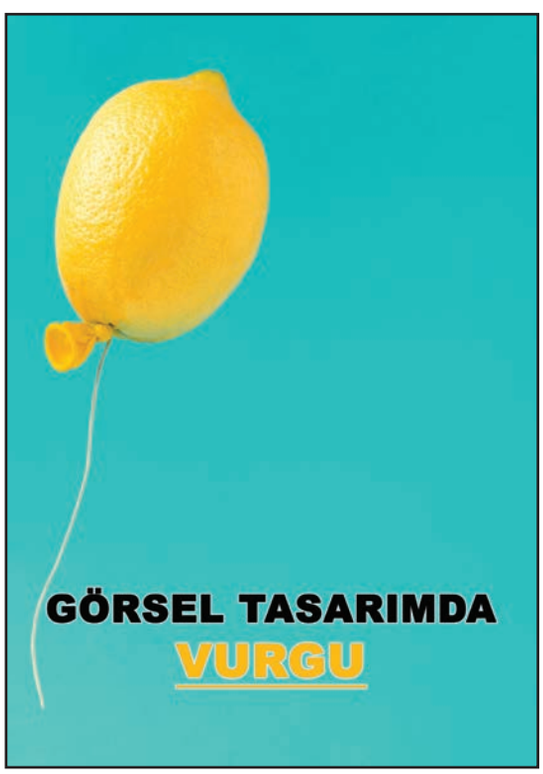
Görsel tasarımın vereceği mesajın hedef kitleye aktarılabilmesi için ögeler arasındaki bütünlüğün oluşturulması gerekir. Birbiriyle alakasız ve tasarım için gerekli olmayan hiçbir unsurun tasarımda yer almaması ve her bir ögenin anlam taşıması gereklidir. Görsel tasarımın ögeler arası ilişki bütünlüğünü bozmayacak şekilde tasarlanması, verilen mesajın anlamlandırılmasını kolaylaştırır. Tasarımda bütünlük ilkesi, görsel tasarımın, gözü yormaması ve daha kolay algılanmasına hizmet eder. Rastgele konumlandırılmış ögeler tasarım için kötü bir fikirdir. Bu elbette tasarımcının tüm ögeleri belirli bir sıraya dizmeye çalışması anlamına gelmemektedir. Tasarımcı ögeleri belirli şekillerde gruplandırarak, bilinçli boşluklar bırakarak ya da birbirleriyle bağdaştırarak görselde bütünlüğü oluşturabilir.



Görsel 2.4: Tasarımda zıtlık

2.1.1.3. Vurgu

Bir mesajın hedef kitle tarafından anlamlandırılabilmesi için öncelikle bu kitle tarafından fark edilmesi gerekir. Zihin dikkat çekici bir ögeyi çok daha kolay fark edebilir. Görsel materyalin belirli ögesine ya da ögelerine dikkat çekmek, tasarımda vurgu ilkesinin kullanılmasıyla mümkündür. Bu ilkeye göre vurgulanmak istenen kısmın farklı bir şekilde boyutlandırılması, zıt bir rengin ya da geometrik şeklin kullanılması gibi birçok yöntemle ön plana çıkarılması esastır (Görsel 2.4). Bu bağlamda **zıtlık** unsuru tasarımdaki öneminden dolayı birçok kaynak tarafından farklı bir başlık altında ele alınmıştır. Çünkü tasarımda zıtlık vazgeçilmez bir ilkedir. Zihin beyazın yanında siyahı, küçüğün yanında büyüğü çok daha kolay algılar. Ayrıca tasarımda ilgi çekici bir görselin kullanımı da bir bütün olarak tasarımdaki vurguyu dolayısıyla dikkat çekiciliği arttırmaktadır (Görsel 2.5).



Görsel 2.5: Tasarımda vurgu

Uygulama Adı: Görselde Vurgu

Uygulama No.: 2.1

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda tek bir ögenin ön planda olduğu görsel materyal tasarlama.

Açıklama: Tasarım için en az iki adet görsel (fotoğraf, resim, grafik, vs.) öge temin ederek bunları bilgisayarınızda dosyalayınız ve aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek görselde vurgunun ön plana çıktığı bir tasarım oluşturunuz.

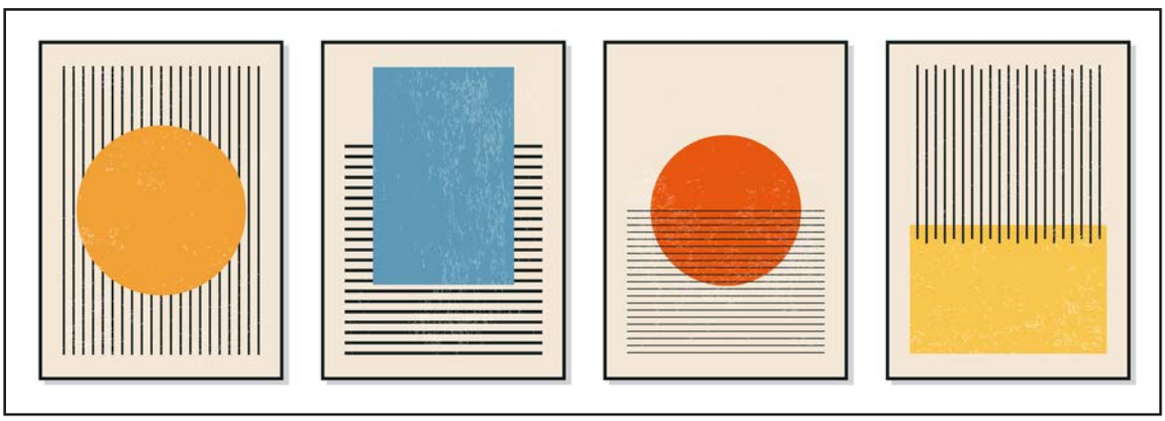
İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Vurgunun ön planda olduğu basılı ve dijital görsel tasarım örneklerini inceleyiniz.
3. Tasarlamak istediğiniz konuya karar veriniz.
4. Görsel düzenleme programında 30x50 cm boyutlarında bir belge açınız.
5. Tasarım için en az iki farklı görsel ögeyi tek bir belgede birleştiriniz (Görselleri genel ağ ortamından temin edebileceğiniz gibi kendi çektiğiniz fotoğrafları da kullanabilirsiniz).
6. Tek bir görsel hâline getirdiğiniz çalışmanızda sadece bir noktanın vurgulanmasına dikkat ediniz.
7. Tasarımın vurgu açısından istenen düzeyde olup olmadığını kontrol ediniz.
8. Tasarımı JPEG formatında kaydediniz.
9. Tasarladığınız çalışmanızı sınıf arkadaşlarınızla paylaşarak sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarladığı çalışmaları inceleyiniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

2.1.1.4. Hizalama

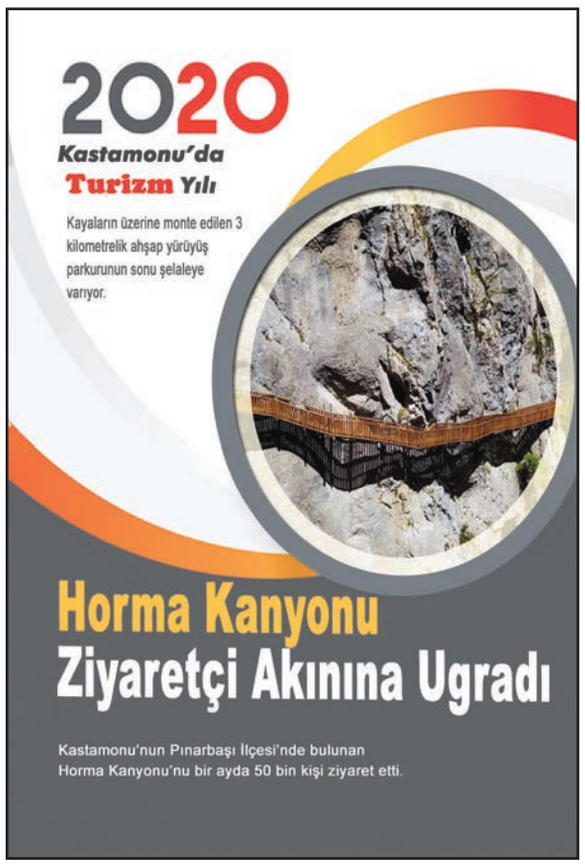
İyi bir tasarımda hiçbir öge gelişigüzel konumlandırılmamıştır. Çünkü zihin düzenli olan verileri çok daha kolay algılama ve hatırlama eğilimindedir. Hizalamadan kasıt, bir düzlem üzerine ardışık biçimde ögelerin sıralanması değildir. Yatay, dikey ve çapraz hizalama olabileceği gibi birbiriyle beraber algılanması gereken ögelerin yakın konumlandırılması da bir hizalama örneğidir. Görsel 2.6'da bir tasarımın görseli ile yazısı arasındaki farklı hizalama şekilleriyle ilgili örnekler yer almaktadır.



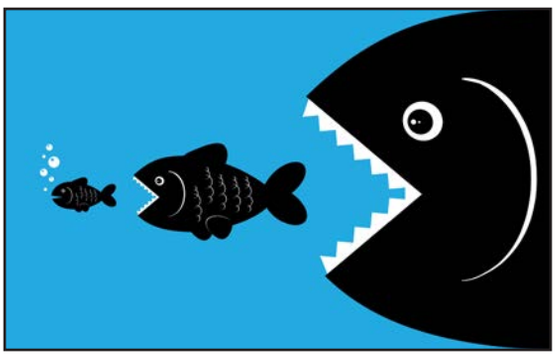
Görsel 2.6: Tasarımda hizalama

2.1.1.5. Oran Orantı

Bir görsel tasarımın en önemli unsurlarından biri boyutlar arası ilişkidir. Birçok düşünürün estetik ve güzellik ölçütleri oran, orantı ve uyum üzerinden şekillenmiştir. Bu ilke, sanatsal bir ürün olan görsel tasarımın doğada var olduğuna inanılan altın oran kuralına uygun bir biçimde tasarlanması gerekliliğine dayanmaktadır. Görsel tasarımda mutlaka birden fazla öge kullanılmakta ve bu ögelerin birbiriyle orantısal ilişkisi kurulmaktadır. Bir tasarımın tüm ögelerinin aynı ölçülerde olması tasarımı tekdüzelikten kurtaramaz. Örneğin bir afişte slogan yazısı genelde diğer yazı ögelerine göre tasarımda daha büyük yer kaplar (Görsel 2.7).



Görsel 2.7: Tasarım örneği



Görsel 2.8: Tasarımda oran orantı ve görsel hiyerarşi



Görsel 2.9: Şekil zemin ilişkisi

Görseller arasında bazı görsellerin diğerlerine göre küçük ya da büyük olması (Görsel 2.8) birbiriyle uyumlu ama farklı orantısal yapılar oluşturmaktadır. Vurgulanmak istenen unsurun diğerlerine göre daha büyük tasarlanması görsel hiyerarşi açısından da değerlendirilebilir.

2.1.1.6. Gestalt (Geştalt) İlkeleri

Görsel tasarımdan bahsederken Gestalt Kuramı'nın temel bileşenlerinden yola çıkarak sınıflandırılan Gestalt ilkelerine de değinmek gerekir. Tasarımda görsel algıyı etkileyen unsurları açıklamak için kullanılan bu ilkeler; yakınlık, benzerlik, süreklilik ve şekil-zemin gibi kavramların görsel unsurların algılanmasını doğrudan etkilediği savı üzerinden şekillenmiştir. Zira yakın veya benzer olan ögeler zihin tarafından grup olarak algılanma eğilimi gösterir ya da dikkatin yoğunlaştığı ögeye göre şekil ve zemin algımız değişebilir (Görsel 2.9).

2.1.2. Afişin Tanımı ve Tarihsel Gelişimi

TDK Türkçe Sözlük'e göre **afiş**; bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı olarak tanımlanır. Görsel bir grafik ürünü olan afiş bir konu veya ürünü tanıtmak, duyuru yapmak ya da herhangi bir konuda bilgi vermek gibi birçok amaca hizmet etmektedir. Önemli olan ise iletilmek istenen mesajın ilgi çekici bir biçimde sade ve anlaşılır olarak kitleye ulaştırılmasıdır.

İlk Çağ'dan itibaren insanlar mallarının tanıtımını daha iyi yapıp satışını kolaylaştırmak için kil tabletler üzerine çivi yazıları yazmış ya da gladyatör ve sirk gösterilerinin duyurusu tahtalar üzerine yazılarak sokaklara asılmıştır. Bu örnekler günümüzdeki tasarım anlayışıyla tam örtüşmese bile afişin ilk örnekleri olarak değerlendirilebilir niteliktedir.

Önceleri sadece yazı ile kitlelere ulaştırılmaya çalışılan mesajların görsellerle (resim, fotoğraf, geometrik ögeler, vs.) birleşmesi afişin gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Günümüzdeki anlamıyla afiş sadece bir duyuru metni değil estetik bir kaygısı da olan bir tasarım ürünüdür. Az, öz ve çarpıcı bir metnin etkileyici bir görselle beraberliği afişin vazgeçilmez unsurudur (Görsel 2.10). Afişi bir duyuru ya da tanıtımdan ayıran en önemli özellik estetik kaygıdır. Bu, afişin bir sanata dönüşmesini sağlamıştır.

Afişin gerçek manada bugünkü kimliğine kavuşması Guttenberg'in matbaa sistemini bulmasıyla gerçekleşmiştir. Çünkü afişin en önemli amaçlarından biri mesajın kitlelere ulaştırılmasıdır. Bu da tek nüshası olan bir kâğıtla mümkün olamayacaktır. Matbaada basılıp çoğaltılan afişler geniş kitlelere ulaşma olanağı sağlamıştır. Türkiye'de ise ilk örnekler



Görsel 2.10: Afiş örneği

Osmanlı'nın son dönemi ve Cumhuriyet'in ilk yıllarında görülmeye başlanmıştır. İlk Türk afiş sanatçısı, Almanya'da sanat eğitim görüp 1925 yılında Türkiye'ye dönen **İhap Hulusi Görey** olmuştur. Afiş tasarımı alanında kendine has bir üslubu olan İhap Hulusi Görey, Türkiye'de çağdaş grafik tasarımın öncüsü sayılmaktadır (Görsel 2.11).

Endüstrileşme ve sosyo-kültürel alandaki gelişmelerle birlikte afiş tasarımı sürekli bir değişim ve dönüşüm sürecine girmiştir. Günümüzde küçüğünden büyüğüne tüm kurum, kuruluş ve sektörlerin tanıtım amaçlı kullandığı en önemli görsel materyal hâline dönüşmüştür.



Görsel 2.11: İhap Hulusi Görey Afişleri

Afişler, kullanım mekânlarına ya da amaçlarına göre çeşitli şekillerde sınıflandırılabilir. Lobi ve koridor gibi alanlarda kullanılmak üzere tasarlanan afişler **iç mekân afişi** diye adlandırılırken ilan panoları, otobüs durakları gibi alanlarda sergilenen afişler **dış mekân afişleri** şeklinde isimlendirilir ve boyutları da mekânlarına göre farklılık gösterebilir. Afişler niteliklerine ve sergilenme amaçlarına göre sosyal, kültürel ve ticari (reklam) afişler şeklinde de sınıflandırılabilir. Sağlık, çevre, insan hakları, eğitim gibi konularda eğitici, uyarıcı ve bilgilendirici afişler **sosyal afiş** sınıfına girerken konser, sinema, tarihi tanıtım, spor müsabakaları gibi etkinliklerin yer aldığı afişler **kültürel afiş**; bir mal ve hizmetin tanıtımının yapıldığı afişler ise **ticari afişler** sınıfında yer almaktadır (Görsel 2.12, 2.13, 2.14).



Görsel 2.12: Sosyal afiş örneği



Görsel 2.13: Kültürel afiş örneği



Görsel 2.14: Ticari afiş örneği

2.1.3. Afiş Tasarımının Önemi

Geçmişte reklamcıların ürün tanıtımı amacıyla kullandığı afişler günümüzde tüm kesimlerce hatırı sayılır bir ilgiyle karşılanmaktadır. Özellikle görsel hafızanın algı üzerindeki kanıtlanmış etkisi insanları görsel materyallere yönlendirmiş ve özellikle son yıllarda bilişim ve genel ağ alanında yaşanan teknolojik dönüşüm birçok pratiğin de değişimine temel oluşturmuştur. Bunlardan biri de görsel bir tasarım ürünü olan afiş tasarımıdır. Önceleri sadece duvarlarda ya da duraklarda sergilenmek üzere tasarlanan afişler, artık interaktif ve bir o kadar hızlı olan genel ağ ortamının görsel bir ürünü haline gelmiştir. Böylelikle afişler, genel ağ ortamlarında daha kalabalık kitlelere mesaj iletmek üzere kullanıcıların karşısına çıkmaktadır. Fazlasıyla yoğun bir veri akışıyla karşı karşıya kalan kullanıcılar dikkatlerini en çok çeken verilere yönelmektedir. Tam da bu noktada görsel tasarımın önemi ortaya çıkmaktadır. İster sokakta olsun ister bilgisayarın başında, herkes sürekli bir mesaj bombardımanıyla karşı karşıyadır. Afiş tasarımcıları da mesajlarını en doğru ve en etkili biçimde iletmeyi amaçlayan sanatçılardır.

Dikkat

Afişin dikkat çekmesi için kullanılan en güçlü taktiklerden biri, renk veya boyut gibi alanlarda zıtlıkların kullanımıdır. Diğerlerinin zıttı olan öge zihin tarafından daha kolay algılanır.

2.1.3.1. İyi Bir Afiş Tasarımı İçin İpuçları

İyi bir afiş tasarımı için seçilen görsel çok önemlidir fakat görselin beklentileri karşılamış olması yeterli değildir. Afiş, kullanılan görsel ögeler ve metnin dengeli bir şekilde harmanlanmasıyla bütünlük oluşturmalı; estetik kaygı asla kaybolmamalıdır (Görsel 2.15).

Etkili bir afiş hazırlanırken dikkat edilmesi gerekenler şunlardır:

- Afişin hazırlanma amacı net olarak bilinmeli
- Afişin hedef kitlesi belirlenmeli
- İlgi çekici ve çözünürlüğü yüksek görseller kullanılmalı
- Yazılar okunaklı, anlaşılır ve yeterince büyük olmalı
- Etkili bir slogan belirlenmeli ve bu slogan fark edilir bir biçimde tasarıma konumlandırılmalı
- Tasarım çarpıcı ve yalın olmalı
- Doğru renkler seçilmeli
- Az ögeyle çok mesaj verilmeli.

Dikkat

Sadeliğin ön planda tutulduğu minimalizmin görsel sanatlardaki etkisi artmaktadır. Minimalist tasarımın anahtar ilkesi: “az görsel ve metinle çok şey anlatabilmek”tir.







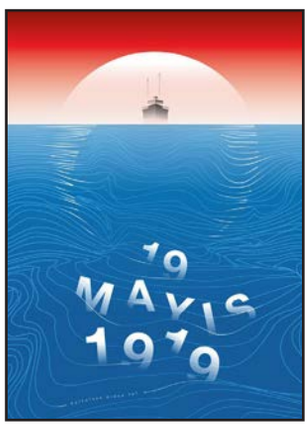






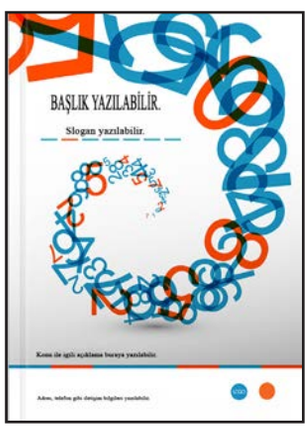












Görsel 2.15: Afiş örnekleri

Uygulama Adı: Slogan Tasarlama

Uygulama Süresi: 3 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda, afiş için slogan oluşturma ve yazıya resim gömme işlemini yaparak görsel tasarım becerilerini geliştirme.

Açıklama: Etkinliğe başlamadan önce üç kişilik bir grup oluşturarak grup ismini belirleyiniz. Aşağıdaki senaryoyu dikkatlice okuyup işlem basamaklarını takip ederek slogan tasarlayınız.

Senaryo: Okulumuz bahar şenlikleri kapsamında uçurtma şenliği düzenleyecektir. Şenliğe tüm vatandaşların katılımı serbesttir ve yanlarında kendi uçurtmalarını getirmeleri gerekmektedir. Bu kapsamda gazetecilik alanı öğrencilerinden şenliğe yönelik afiş tasarlanması istenmiştir. En beğenilen afiş çeşitli yerlere asılacak ve şenliğe katılımın artması sağlanacaktır.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Konuya uygun etkili bir slogan belirleyiniz.
3. Belirlediğiniz sloganı görsel düzenleme programında A3 boyutunda bir belge açarak belgeye yazınız (Belgenin arka planı transparan olmalıdır).
4. Kalın ve okunaklı bir yazı tipi kullanınız.
5. Genel ağdan uçurtma görseli bulunuz.
6. Görseli slogan yazısı içine gömerek doku oluşturunuz.
7. Yazıya kontur ekleyiniz.
8. Tasarımı PNG formatında ve Web için (Save for Web) kaydediniz.
9. Tasarladığınız sloganı sınıf arkadaşlarınızla paylaşarak sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarladığı sloganları inceleyiniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Örnek



Dikkat: Bu uygulamada tasarlanan slogan bir sonraki uygulamada da kullanılacaktır.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.2

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=20829

Uygulama Adı: Uçurtma Şenliği Afişi Tasarımı

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda, tasarım kurallarına uygun afiş tasarlama.

Açıklama: Bir önceki uygulamada (Slogan Tasarlama) yer alan senaryoyu yeniden okuyup bu etkinliğe yönelik aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek afiş tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. A3 boyutunda bir belge açınız.
3. Afişiniz için görsel belirleyiniz ve görseli belge içinde konumlandırınız.
4. Bir önceki uygulamada (Slogan Tasarlama) tasarladığınız sloganı belge içinde konumlandırınız.
5. Uçurtma şenliğinin yapılacağı mekân ve zamanı belirleyerek bu bilgileri belge içine yerleştiriniz.
6. Tasarımınızı estetik, sadelik ve dikkat çekicilik açısından kontrol ediniz.
7. Tasarımınızı JPEG formatında ve Web için kaydediniz.
8. Tasarladığınız afişi sınıf arkadaşlarınızla paylaşarak sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
9. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.3

Uygulama Adı: İstanbul Afişi Tasarımı

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda, estetik kaygı ve sadeliğin ön planda olduğu kültürel bir afiş tasarlama.

Açıklama: Aşağıdaki senaryoyu dikkatlice okuyup işlem basamaklarını takip ederek İstanbul'un kültürel değerlerini yansıtan bir afiş tasarımı yapınız.

Senaryo: Bir gazetede sayfa tasarımcısı olarak çalışıyorsunuz ve gazetede çalışan bir köşe yazarı, köşesinde kullanmak üzere sizden İstanbul'un kültürel değerlerini anlatan bir afiş tasarlamanızı rica etti. Yazar, tasarımda sadeliğin ön planda olmasını ve sloganda "İstanbul" kelimesinin diğer yazı ögelerine oranla vurgulanmasını istedi. Ayrıca beğendiği tasarımların yer aldığı linki (Link adresi aşağıda yer almaktadır) verdi ve buradaki tasarımlardan yararlanabileceğinizi ifade etti. Linkte Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından hazırlanan İstanbul'un tanıtımına yönelik afiş tasarımları yer almaktadır.

Link: https://www.ktb.gov.tr/TR-120659/tanitim-gorselleri.html

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Tasarımda sadeliğe ve estetiğe odaklanınız (Minimalist fotoğraf ve tasarım örneklerini inceleyebilirsiniz).
3. A3 boyutunda dikey bir sayfa açınız.
4. Afişiniz için yüksek çözünürlüklü görsel veya görseller belirleyiniz.
5. Etkili bir slogan belirleyiniz.
6. Tüm tasarım süresince ikiden fazla yazı stili kullanmamaya özen gösteriniz.
7. Tasarımı JPEG, PSD formatlarında ve Web için kaydediniz.
8. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.4

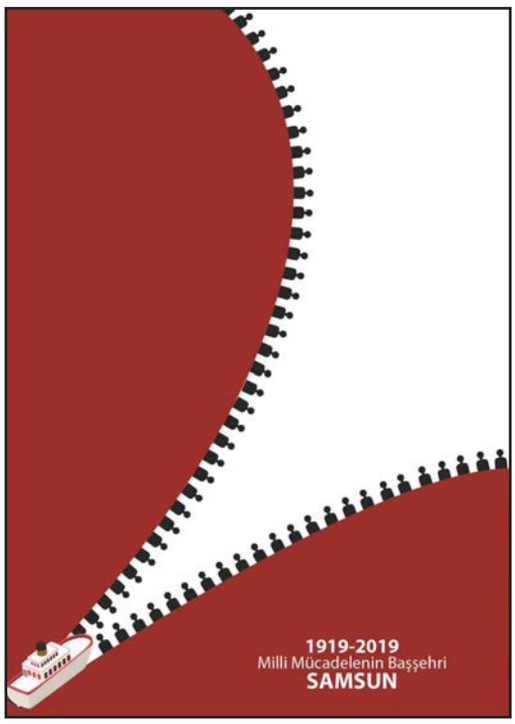
Uygulama No.: 2.5

Uygulama Adı: Afiş Tasarımı

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Görsel üzerinde başkalaştırma (manipülasyon) yaparak tasarım ilkeleri doğrultusunda özgün bir afiş tasarlama.

Açıklama: Yandaki afiş örneğini inceleyiniz (Görsel 2.16) ve afişin tasarımında ağırlıklı olarak hangi tasarım ilkesine veya ilkelerine uyulduğunu tespit ediniz. Tespit ettiğiniz ilkeleri öğretmenizle ve sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız. Belirlediğiniz bu ilkeler doğrultusunda aşağıdaki işlem basamaklarını takip ederek yeni bir afiş tasarımı yapınız.



Görsel 2.16: Afiş tasarımı örneği

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Afiş için konu belirleyiniz.
3. Belirlediğiniz konu hakkında araştırma yapınız ve örnek afişler inceleyiniz.
4. 50x70 cm ölçülerinde bir belge açınız.
5. Tasarımını yapmayı planladığınız afiş için görsel temin ediniz.
6. Görseli direkt kullanmayınız, görsel düzenleme programında görsel üzerinde başkalaştırma işlemleri uygulayınız (renk değişimi, doku ekleme, maskeleme, degrade vb.).
7. Afişinizde kullandığınız yazıların okunaklı ve afişe uygun puntoda olmasına dikkat ediniz.
8. Afişinizde gerekliyse logo, yer, tarih gibi bilgilere yer veriniz.
9. Tasarımı JPEG formatında ve Web için kaydediniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Alan Tanıtımı Afişi Tasarlama

Uygulama No.: 2.6

Uygulama Süresi: 6 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda, öğrenim görülen alana yönelik tanıtım afişi tasarlama.

Açıklama: Alanınızla ilgili araştırma yaparak afişinizde kullanmak üzere bilgi ve fotoğraflar temin ediniz (Fotoğrafları kendiniz de çekebilirsiniz). Aşağıdaki işlem basamakları doğrultusunda özgün bir tanıtım afişi tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. 700x1000 mm ölçülerinde sayfa açınız.
3. Afişiniz için gerekli olan yüksek çözünürlüklü görselleri belirleyiniz.
4. Görselleri görüntü işleme programında düzenleyiniz.
5. Çarpıcı bir slogan oluşturunuz.
6. Kullanacağınız diğer metinleri oluşturunuz.
7. Çalışmanızı tasarlayınız.
8. Çalışmanızı görsel açıdan ve metin açısından kontrol ediniz.
9. Çalışmanızı 2 farklı formatta kaydediniz.
10. Alan tanıtım afişinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşarak sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
11. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

2.2. İLAN TASARIMI

Eski çağlarda insanlar bilgi vermek, bir olayı duyurmak amacıyla duvar gazeteleri ve tabletler üzerine elle çizdikleri şekil ve yazılarla çevrelerinde gerçekleşen ya da gerçekleşecek olan olayları duyururlardı. Matbaa ve baskı teknolojilerindeki gelişmelerle bunların yerini gazete ve dergiler almıştır. Günümüzde ise bir olayı duyurmak veya bir ürün ve hizmetin tanıtımını yapmak amacıyla gazete, dergi, televizyon, radyo, haber siteleri, iç mekân ve dış mekân pano ve duvarları ya da sosyal medya ve diğer dijital platformlar kullanılmaktadır. Elle çizilen basit şekil ve yazılar ile başlayan duyuruların yerini bugün daha profesyonel tasarımlar almıştır. Ayırt edilebilir, dikkat çekici, sade ve açık bir anlatımla en kısa zamanda ve en anlaşılır biçimde mesaj ileten ilanlar tasarlamak, ürün ve hizmetin tanıtımının da daha iyi yapılmasına katkı sağlamaktadır. Günümüzde basitçe görsel ve yazılı materyalleri bir araya getirmekten ziyade tasarım, renk, görsel ve metin yazarlığını bir arada ve etkili bir şekilde kullanarak ilan tasarlamak önem kazanmıştır.

Teknolojik gelişmeler ile birlikte iletişim sektöründe çalışanlar için tasarım, masaüstü yayıncılık programları, tipografi gibi konularda bilgi sahibi olmak zorunlu hâle gelse de etkili bir tasarım hazırlamak, tasarımcının yaratıcılığına ve uygulamadaki başarısına bağlıdır. Bu nedenle etkili ilan tasarımları için tasarım programlarına hâkim olmanın yanında özgün ve yaratıcı çalışmalar ortaya koymak gereklidir. Özgün ve yaratıcı tasarımlar için ise görsel düzenleme programının yanında tasarımı yapılan ürünün özellikleri ve tasarım ilkeleri çok iyi bilinmelidir.



Görsel 2.17: İlan örneği

2.2.1. İlan

TDK Türkçe Sözlük'e göre **ilan**; duyuru, açıkça bildirme, açıkça duyurma anlamlarına gelmektedir. Belirli bir kitleye bir konu hakkında bildirimde bulunmak, duyuru yapmak, bir ürün ya da hizmetin tanıtımını yapmak amacıyla hazırlanan tasarımlara **ilan** denir (Görsel 2.17).

Tanımdan da anlaşılacağı üzere ilanlar farklı amaçlar için hazırlanabilir. Duyuru amacıyla hazırlanan ilanlar gazete, dergi ve dijital ortamlarda sıklıkla karşımıza çıkar. Teknolojik gelişmelerle birlikte insanların zamanının büyük bölümünü geçirmeye başladığı sosyal medya platformları da artık ilanların yayımlandığı yerler arasına girmiştir. Bir ürün ya da hizmetin tanıtımı için tasarlanan ilanlar ise medya organlarında yer alabileceği gibi iç mekân ve dış mekânlarda duvar ve panolarda sergilenebilir veya el ilanı şeklinde düzenlenebilir. El ilanlarının dağıtımının hedef kitleyi yakalayacak şekilde yapılması, etkinliğini belirleyen en önemli faktörlerdendir.

2.2.2. İlanın Basın Yayın Kuruluşları İçin Önemi

Türk tarihinde ilk ilan örnekleri 1840 yılında Ceride-i Havadis gazetesinin "İlanat" başlığı altında yer alan vefat ilanlarıdır. Bu dönemde gazeteler, hükümet tarafından verilen resmî ilan olarak nitelendirilebilecek yazılara da yer vermekteydi. Gerçek anlamda ilk ilan ise 1864 yılında Tercüman-ı Ahval gazetesinde yayımlanan, İngiliz şirketi Loton Ciznel'a (Lotın Sıznıl) aittir. Bu ilan resimli zirai alet ve madenî eşya ilanı ile tabak çanak satışı yapan bir mağazanın ilanıdır.

İlanlar geçmişten günümüze basın yayın kuruluşları için en önemli gelir kaynağı olmuştur. Öyle ki bir gazetenin satış fiyatı çoğu zaman ancak gazetenin kâğıt masrafını karşılamaktadır. Bu nedenle basın kuruluşları için ilan hayati önem taşımaktadır. Özellikle yerel gazeteler yerel ilanlarla ayakta kalabilmektedir. Gazete, dergi ve internet gazetelerinin en önemli gelir kaynağı olan ilanlar, sayfada kaplayacakları yere göre (sütun ve satır sayısı) fiyatlandırılır. Kişi, kurum ve kuruluşlar bir basın yayın kuruluşuna ilan verirken gazete ve derginin tirajına veya dijital ortamda yayımlanacaksa o sayfanın ziyaret edilme sayısına bakmaktadır. İlan verenin en temel amacı, hedef kitlesinin büyük bölümüne ulaşabilmektir. Bu anlamda ilanlar için kitle iletişim araçlarının tercih edilmesi, daha büyük hedef kitleye ulaşmayı sağlamaktadır.

Özellikle bir ürün ve hizmeti tanıtmak amacıyla hazırlanan ve büyük bütçelerle basın yayın kuruluşlarında yayımlanan ilanlar için tasarım çok önemlidir. İlanın tasarımı ve insanlar üzerinde bırakacağı etki ne kadar iyi olursa ilan, amacına o kadar ulaşmış olur. Farklı amaç ve çeşitlerde hazırlanan ilanların tasarımları da farklıdır.

Dikkat

Bir duyuruyu iletmek, ürün ve hizmetin tanıtımını yapmak amacıyla daha büyük kitlelere ulaşabilmenin yolu; ilanlar için daha büyük bütçeler ayırarak daha etkili tasarımlar yaptırmak, tirajı yüksek gazete ve dergiler ile daha çok ziyaret edilen haber sitelerini tercih etmektir.

2.2.3. Etkili Bir İlan Tasarımı İçin Dikkat Edilmesi Gerekenler

Etkili bir ilan tasarımı için dikkat edilmesi gereken hususlar şunlardır:

İlanın Amacının Belirlenmesi: İlan tasarımına başlamadan önce ilanın hangi amaçla hazırlanacağı belirlenmeli, ilanı veren kişi ve kurum ile ilgili araştırma yapılmalıdır. Örneğin bir firmaya ürün tanıtım ilanı hazırlarken firmayı temsil eden renkler, yazı karakterleri bilinmeli ve ürün ile ilgili daha önce yapılan ilanlar incelenmelidir.

Hedef Kitlenin Analizi: Etkili bir ilan tasarımı için ilanın hangi hedef kitle için hazırlandığının iyi tespit edilmesi gerekir. Hedef kitlenin beklenti ve isteklerine dönük hazırlanan ilanlar daha çok ilgi görmektedir.

İlanın Çeşidi: Hangi alanda ilan hazırlanacağı ilan tasarımını etkileyen unsurlardandır. Bir ölüm ilanının veya bir ürün tanıtım ilanının tasarımları birbirinden farklıdır. Duyuru amacıyla tasarlanan ilanlarda daha çok metin yer alırken ticari amaçla hazırlanan tanıtım ilanlarında daha çok görsel ve daha az metin kullanılmaktadır.

İlanın Kullanılacağı Yer: İlan, yayımlanacağı veya sergileneceği yere göre hazırlanmalıdır. Gazete, dergi, dijital platformlar, iç mekân veya dış mekân için hazırlanacak ilanlar boyut ve içerik açısından farklılık gösterir (Görsel 2.18).



Görsel 2.18: Dijital platformlar için tasarlanan ilan örneği

Dil ve İfade Biçimi: İlanın dil ve ifade biçimi anlaşılırlık açısından önemlidir. İlanda vurgulanmak istenen mesaj mutlaka ilk anda dikkat çekmeli, dil açık ve anlaşılır olmalıdır. İlanlarda kısa, öz ve herkesin anlayacağı metinler kullanılmalıdır. Çünkü ilanlar kısa sürede tüketilen tanıtım ürünleridir.

Doğru Renkleri Kullanmak: İlan tasarımında kullanılacak renk seçiminde renk-doku, şekil-zemin ilişkisine dikkat edilmelidir. Okumayı zorlaştıracak ve tasarımı karmaşık hâle getirecek renkler tercih edilmemelidir. Kurum ve firma için hazırlanan ilanlarda renk tercihini etkileyen bir diğer unsur da kurum ve firmayı temsil eden renkleri kullanmaktır. O kurum ve firmayla özdeşleşmiş renkler ilk bakışta ilan hakkında bilgi verecektir.

Basılı ve Dijital İlanlar Tasarlamak: Baskıya girecek veya dijital ortamda yayımlanacak ilanların çözünürlük değerleri ve kayıt formatları doğru seçilmelidir. Örneğin bir gazeteye basılacak ilan için 300 PPI değeri kullanılırken dijital ortamda yayımlanacak ilan için bu değer 72 PPI'dır. Görsel düzenleme programında tasarlanan ilanı kaydederken de uygun format seçilmelidir.

Görsel Tasarım İlkelerini Etkili Bir Şekilde Kullanmak: Çeşitli görsel ve metinleri bir araya getirerek hazırlanacak ilanın tasarımı ilgi çekici olmalı, hedef kitleyi sıkmadan en kısa sürede, en iyi mesajı verebilmelidir. İlanın etkililiğini arttıracak bir tasarım yapmak, amaca ulaşmanın en kısa yoludur. Bu noktada renk, doku, denge, oran, vurgu vb. görsel tasarım ilkeleri hakkında bilgi sahibi olmak önem kazanmaktadır.

Kültürel Ögelerin Kullanımı: İlan tasarlarken içinde yaşanılan toplumun kültürel ögeleri ve değerleri dikkate alınmalıdır. İlanlarda insanların toplumsal ve kültürel değerlerine ters düşen görsel ve metinleri kullanmak tepkilere neden olacaktır. Bunun yerine insanlara tanıdık gelen kültürel ögelerin kullanılması tasarıma olumlu bir bakış açısı getirecektir.

Özgün Tasarım Hazırlamak: Hemen her konuda karşımıza farklı ilan tasarımları çıkmaktadır. Bu tasarımlardan en çok dikkat çekenler, diğerlerinden ayırt edilebilir, yenilikçi ilanlardır. Özgün ve farklı bakış açısına sahip ilanlar, birbirine benzeyen ilan tasarımları içinde kolayca ayırt edilir.

2.2.4. İlan Çeşitleri

İlanlar; seri, resmî ve ticari ilanlar olmak üzere üç başlık altında incelenebilir.

2.2.4.1. Seri İlanlar

Ev, eşya, araba, arsa alım satımı, ölüm ve kayıp ilanları, iş ve elaman arayanlar için duyuru amacıyla hazırlanan birkaç satırdan oluşan ve belirli sayfalarda verilen ilanlar seri ilanlardır. Bu ilanlar küçük ilanlar olarak da adlandırılır (Görsel 2.19). Özellikle gazeteler için önemli gelir kaynağı olan seri ilanlar, gazetelerin belirli sayfalarında yer alabileceği gibi özel ekler olarak da yayımlanabilmektedir.



Seri İlanlar

A. Y. 75334115 tc adına 090 - 915 seri numaralı fatura defterlerimiz kayıptır, hükümsüzdür.

ERZİNCAN Ome Hastanesi Cildiye Uzmanı arıyor.
Tel: 0111 111

İ - GENİ 11111111-111 sicil nolu yazarkasa ruhsatım kaybolmuştur. Hükümsüzdür. F. **SEZGİ** Merter VD/ **0101010101**

YENİ kimlik kartımı kaybettim. Hükümsüzdür. **Ayşegül N.**

İSTANBUL AAA Üniversitesi Hukuk Fakültesi geçici mezuniyet belgemi kaybettim. Hükümsüzdür. Eray **K.**

EVDEN- EVE TAŞIMACILIK Nakliyat Sigortalı, **ASANSÖRLÜ** Taşımacılık

ABCDE Hospitaldent; Hastanemize **RADYOLOJİ UZMANI** aranıyor. 0716.347.97

1920 tarihli Tıp Fakültesi diplomamı kaybettim. Hükümsüzdür. **Erdal A.**

MUĞLA'da Özel Hastaneye Anestezi, **KBB**, Kadın Doğum Uzmanı. 0.572.627.72

KARS ili Sultangazi ilçesinde faaliyette bulunan tıp merkezimize; Tüm branşlarda hekim arayaşımız mevcuttur.

0931.899.83

SAHİBİNDEN acil satılık 2011 model Honda City LS 65.000 km, garaj arabası. 0222 2222

İZMİR V.D 531145785 nolu mükellefiyim. Seri- 8- 5 arası faturalarımı kaybettim. Hükümsüzdür. **Ferit K.**

ŞANLIURFA' daki Polikliniğimize; Dermatolog alınacaktır. (emeklide olabilir) 0 572 157 51

ATAKU'daki Tıp Merkezimize Çocuk Hastalıkları uzmanı 0.534.799.70

TAKSİM AAA Polikliniğine Hemşire aranıyor. 0.843.932

Eskişehir'de eski yeni mobilyalarınız, halılarınız, perdeleriniz, evden alınır. Nakliye ücreti yoktur. 612 612 6122

BARTIN Gelişim üniversitesi

Tepebaşı Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden almış olduğum diplomamı kaybettim. Hükümsüzdür. **MELEK Ç.**

12.12.2019 tarihinde araba kazası sırasında cüzdanımı, ehliyetimi, kimlik kartımı ve banka kartlarımı kaybettim. Hükümsüzdür. **Beril N.**

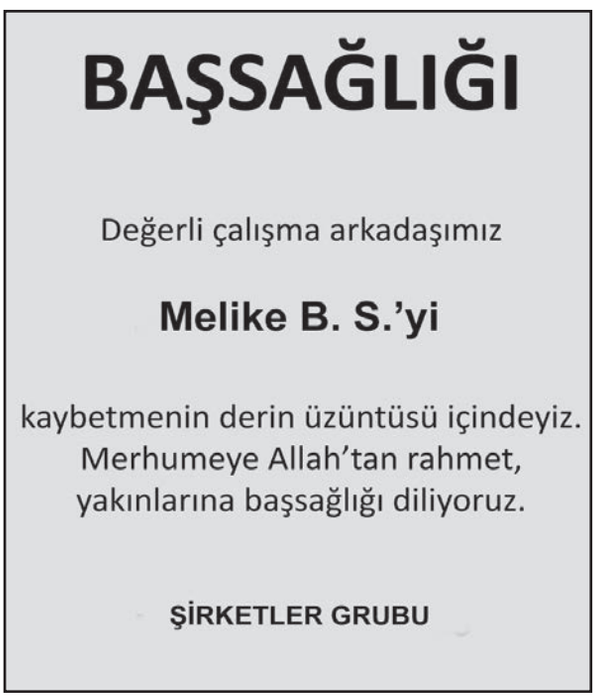
Ankara'daki Anaokulumuza deneyimli personel alınacaktır. Tel: 0111 111 11 11 **Birsel A.**

KALICIkoruma kimliğimi kaybettim. Hükümsüzdür **Yaşar N.** 999777127

Barış E . Anadolu Üniversitesi öğrenci kimliğimi kaybettim. Hükümsüzdür.

Görsel 2.19: Seri ilanlar örneği

Seri ilanlar, yazının ağırlıkta olduğu ve bir şeyi duyurmak amacıyla hazırlanan ilanlardır. Bu ilanları hazırlarken ilanların sayfalarda küçük yer kapladığı ve anlatımın kısa ve öz olması gerektiği unutulmamalıdır. Ölüm ilanı, alım satım ilanları gibi ilanlar seri ilanlar sayfasında iki üç satırda verilebileceği gibi daha büyük ve belirlenmiş bir alanda da verilebilir (Görsel 2.20, 2.21). Seri ilanlar, birçok insanın ilgili gazeteyi almasının önemli bir sebebidir.



Görsel 2.20: Ölüm ilanı örneği



Görsel 2.21: Arsa satış ilanı örneği

Sıra Sizde

İlinizde yayımlanan farklı gazetelerin aynı tarihli sayılarını alarak seri ilanlar sayfalarını inceleyiniz. Hangi gazetelerin seri ilanlara daha çok yer ayırdığını ve bunun nedenleri ile ilgili fikirlerinizi sınıf ortamında diğer arkadaşlarınızla paylaşınız.

Uygulama Adı: Alım Satım İlanı Tasarımı

Uygulama No.: 2.7

Uygulama Süresi: 2 ders saati

Amaç: Gazetelerdeki alım satım ilanlarını inceleyerek piksel tabanlı programda benzer ilanlar tasarlama.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek gazetede yayımlanmak üzere bir alım satım ilanı tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Gazetelerde yer alan alım satım ilanlarını inceleyiniz.
3. İlan tasarımının taşıması gereken özellikleri inceleyiniz.
4. Kurguladığınız ilan tasarımını önce el ile bir kâğıda çizerek taslak oluşturunuz. Taslağınızda metinlerin sütun ve satır sayılarını belirleyiniz. Taslak oluşturmak, görsel düzenleme programında tasarım yaparken yol gösterici olacaktır
5. Görsel düzenleme programında eni 7x10 cm olan bir çalışma sayfası oluşturunuz.
6. Gazeteye basılacak bir alım satım ilanı için gerekli çözünürlük değerini giriniz.
7. Kullanacağınız metni oluşturunuz. Metnin açık, sade ve anlaşılır olmasına dikkat ediniz.
8. Alım satım ilanı çalışmanızı tasarlayınız.
9. Tasarladığınız ilanı PNG ve JPEG formatında kaydediniz.
10. Tasarladığınız alım satım ilanıyla birlikte sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarladığı alım satım ilanlarını da inceleyiniz.
11. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Seri İlanlar Sayfası Tasarlama

Uygulama No.: 2.8

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda gazete için seri ilan sayfası hazırlama.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek tabloid bir gazetede yayımlanacak seri ilanlar sayfası tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Gazete veya dergilerde yer alan seri ilanlar sayfalarını inceleyiniz.
3. Seri ilanlar sayfasının içeriğinde yer alan metinleri inceleyiniz.
4. Kurguladığınız seri ilanlar sayfasını önce el ile bir kâğıda çizerek taslak oluşturunuz. Taslak oluşturmak, görsel düzenleme programında tasarım yaparken yol gösterici olur.
5. Görsel düzenleme programında tabloid ebatta (430×280 mm), 3 sütundan oluşan bir çalışma sayfası oluşturunuz.
6. Gazeteye basılacak bir seri ilanlar sayfası için gerekli çözünürlük değerini giriniz.
7. Kullanacağınız metinleri oluşturunuz. Metinler ev, araba, arsa alım satım ilanları, elaman ve iş arama ilanlarından oluşmalıdır. Metinlerin açık, sade ve anlaşılır olmasına dikkat ediniz.
8. Seri ilanlar sayfasını tasarlayınız.
9. Tasarımınızı baskıya uygun iki farklı formatta kaydediniz.
10. Tasarımınızla birlikte sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını da inceleyiniz.
11. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

2.2.4.2. Resmî İlanlar

Kanun, tüzük ve yönetmeliklere göre yayımlanması zorunlu olan merkezî yönetim kapsamına giren ve mahâlli idareler, sosyal güvenlik kurumları, kamu iktisadi teşebbüsleri gibi resmî kurumların reklam niteliği taşımayan ilanlarıdır. Basın İlan Kurumu resmî ilanların daha geniş kitlelere ulaşabilmesi için www.ilan.gov.tr adresinden de duyuru yayımlamaktadır (Görsel 2.22). Bu ilanlar icra, ihâle, personel alımı, tebligat ve kurum harici başlıkları altında verilmektedir. Ayrıca Basın İlan Kurumu kararına göre basılı gazeteler resmî ilanları eş zamanlı olarak haber sitelerinde de yayımlamak zorundadır.

Dikkat

Basın yayın kuruluşları resmî ilanları ancak Basın İlan Kurumunun izni ile yayımlayabilir.



Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA) 2020 Yılı Mali Destek programları ilan edildi.

2020 Yılı Proje Teklif Çağrısı kapsamında ilan edilen mali destek programlarının toplam bütçesi 50.000.000 TL olarak belirlendi.

BEBKA'nın resmi ilanına ulaşmak için **tıklayınız**

Görsel 2.22: Resmî ilan örneği

2.2.4.3. Ticari İlanlar

Bir ürün veya hizmeti tanıtmak amacıyla hazırlanan ilanlardır. Ticari ilanlarda amaç hedef kitleye ürün ve hizmeti tanıtmak olduğu için genellikle sayfalarda daha büyük yer tutar. Bu nedenle daha büyük bütçeli ilanlardır.



Görsel 2.23: Ticari ilan örneği

Tasarımın etkililiği ürün ve hizmetin satışında önemli rol oynayacağı için bu tür ilanları hazırlamak daha büyük emek gerektirir. Ticari ilanlar, basın yayın kuruluşları dışında iç mekân ve dış mekân ilanları olarak ya da el ilanı olarak da hazırlanabilmektedir (Görsel 2.23).

Dikkat

Günümüzde sosyal medya platformları ticari ilanların en çok yayımlandığı yerler arasına girmiştir. Firmalar insanların sıkça vakit geçirdiği dijital ortamlara ilan vererek daha büyük kitlelere ulaşmayı amaçlamaktadır. Bu ilanlar, çoğu kez WEB sayfaları ziyaretlerinde bir anda karşılaşılan ilanlardır.

Sıra Sizde

Basılı ve dijital ortamlarda yayımlanmış ticari amaçlı ilanları inceleyiniz. Bu ilanları görsel tasarım, renk, hareketlilik vb. yönlerden karşılaştırarak elde ettiğiniz bilgileri sınıf içinde arkadaşlarınızla paylaşınız.

Uygulama Adı: Ticari İlan Tasarlama

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda el ilanı tasarlama.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen metin ve görselleri bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek koronavirüs (COVID-19) tedbirleri ile ilgili el ilanı tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. El ilanı örneklerini inceleyiniz.
3. El ilanı tasarımı yaparken dikkat edilmesi gereken hususları gözden geçiriniz.
4. Kurguladığınız ilan tasarımını önce el ile bir kâğıda çizerek taslak oluşturunuz. Taslak oluşturmak, görsel düzenleme programında tasarım yaparken yol gösterici olacaktır.
5. Öğretmeniniz tarafından verilen görsel ve metinleri düzenleyiniz.
6. Metinlerde ön plana çıkarmak istediğiniz önemli noktaları renk, punto vb. özellikleri değiştirerek vurgulayanız.
7. Görsel düzenleme programında hazırlanacak el ilanı ile ilgili 14x21 cm boyutunda ve arkalı önlü şekilde çalışma sayfası oluşturunuz.
8. Basımı yapılacak bir el ilanı için gerekli çözünürlük değerini giriniz.
9. Etkili bir tasarım hazırlayabilmek için kullanacağınız metin ve arka plan renklerine dikkat ediniz.
10. El ilanınızı tasarlayınız.
11. Tasarımınızı iki farklı formatta kaydediniz.
12. Tasarımınızı ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
13. Elektriği boşa harcamamak için lütfen bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi toplayınız.
14. Koronavirüs ile ilgili hazırladığınız ve öğretmeninizce uygun görülen el ilanlarınızı farkındalık oluşturmak amacı ile çoğaltarak okulunuzdaki arkadaşlarınıza dağıtabilirsiniz.
15. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.9

Uygulama Adı: Kurs İlanı Tasarlama

Uygulama No.: 2.10

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda tanıtım ilanı tasarlama.

Açıklama: Aşağıdaki senaryoyu dikkatlice okuyup işlem basamaklarına dikkat ederek iç mekân ve dış mekânlarda duvara asılacak bir kurs ilanı tasarlayınız.

Senaryo: Bir gazetede sayfa tasarımcısı olarak çalışıyorsunuz ve ilinizde açılacak yeni bir kursun tanıtım ilanının, çalıştığınız gazetenin ilan sayfasında yer almasını isteyen bir müşteri gazeteye ilan vermek istiyor. Siz de ondan aldığınız bilgiler doğrultusunda kurs ilanı tasarlayacaksınız. Kursun neye yönelik olduğu, nerede olduğu, kimlere hitap ettiği gibi hususlar aldığınız bilgiler arasında. Şimdi size düşen en iyi tanıtım ilanını hazırlamak.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Dijital ve basılı kurs ilanları örneklerini inceleyiniz.
3. Tanıtım ilanı tasarlarken dikkat edilmesi gereken hususları gözden geçiriniz.
4. Görsel düzenleme programında hazırlanacak kurs ilanı için 29x42 cm boyutunda bir çalışma sayfası oluşturunuz.
5. Baskıya girecek bir tanıtım ilanı için gerekli çözünürlük değerini giriniz.
6. Metin ve görsellerinizi hazırlayarak tasarımınıza uygun şekilde düzenleyiniz.
7. Metinlerde ön plana çıkarmak istediğiniz önemli noktaları renk, punto vb. özelliklerden yararlanarak vurgulayınız.
8. Etkili bir tasarım hazırlayabilmek için kullanacağınız metin ve arka plan renklerine dikkat ediniz.
9. Kurs ilanınızı tasarlayınız.
10. Tasarımınızı iki farklı formatta kaydediniz.
11. Tasarımınızı ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
12. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.11

Uygulama Adı: Serbest Konulu Tanıtım İlanı Tasarlama

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda genel ağ için ilan tasarlama.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek belirlediğiniz bir konu ile ilgili, Web ortamında yayımlanacak bir ilan tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Web ortamında yayımlanmış tanıtım ilanlarını inceleyiniz.
3. Web ortamı için tanıtım ilanı tasarlarken dikkat etmeniz gereken hususları gözden geçiriniz.
4. Metin ve görsellerinizi hazırlayarak tasarımınıza uygun şekilde düzenleyiniz.
5. Metinlerde ön plana çıkarmak istediğiniz önemli noktaları renk, punto vb. özelliklerden yararlanarak vurgulayınız.
6. Görsel düzenleme programında hazırlanacak tasarım ilanınız için belirlediğiniz ebatta bir çalışma sayfası oluşturunuz.
7. Web ortamında yayımlanacak tanıtım ilanı için gerekli çözünürlük değerini giriniz.
8. İnsanların Web ortamında gezinirken dikkatini çekecek bir tasarım hazırlayabilmek için kullanacağınız metin ve arka plan renklerine dikkat ediniz.
9. İlanınızı tasarlayınız.
10. Tasarımınızı Web ortamında yayımlanmaya uygun bir formatta kaydediniz.
11. Tasarımınızı ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
12. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

2.3. BROŞÜR TASARIMI

Broşürler farklı biçimlerde hazırlanabilecek bir tasarımlardır. ve bu onun çeşitliliğini de arttırmaktadır. Broşür tasarımında ebat, malzeme ve baskı adedi bakımından çeşitlilik, diğer tanıtım materyallerine göre daha fazladır. Bu çeşitlilik, broşürün hangi amaçla hazırlandığına bağlı olarak belirlenmektedir.

Broşürü afiş ve ilandan ayıran en önemli özellikler daha uzun sürede tüketilmesi ve çoklu sayfa biçiminde tasarlanmasıdır. Bu nedenle broşür tasarımı yapılırken görsel düzenleme programında açılan sayfaların katlanacağı unutulmamalı ve çalışma sayfası buna uygun olarak oluşturulmalıdır. Örneğin Görsel 2.24'teki broşürün ilk sayfası yani kapağı üçüncü kısımdaki cami görselinin olduğu sayfadır fakat katlama şekline göre son sayfasını yani arka kapağını değiştirmek

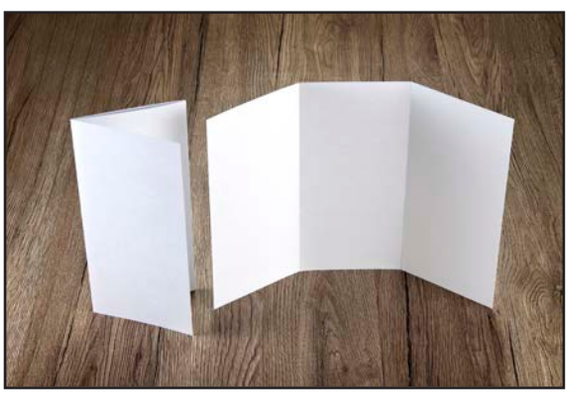


Görsel 2.24: Broşürün dış yüzü

mümkündür. Şöyle ki katlama biçimi Görsel 2.26'daki gibi içe katlama şeklinde olursa arka kapağa Görsel 2.25'teki harita gelecekken Z şeklinde katlama (Görsel 2.27) yapıldığında arka kapağa Görsel 2.24'teki çoklu Türkiye fotoğraflarının yer aldığı orta sayfa denk gelir.



Görsel 2.25: Broşürün iç yüzü



Görsel 2.26: İçe katlama



Görsel 2.27: Z katlama

2.3.1. Broşür

Bir ürün veya hizmet ile ilgili ayrıntılı bilgiler içeren mesajları etkili bir şekilde sunmak için hazırlanan tasarımlara **broşür** denir. Broşürler bir kurumu, firmayı, markayı veya ürünü tanıtmak için hazırlanır. Broşür kâğıda basılmak üzere hazırlanabileceği gibi Web ortamında yayımlanmak üzere de hazırlanabilir.

2.3.2. Broşür Tasarımı Yaparken Dikkat Edilmesi Gerekenler

Broşürün Hazırlanma Amacı: Broşür tasarımına başlamadan önce broşürün hazırlanma amacı iyi tespit edilmelidir. Bütün tanıtım tasarımlarında olduğu gibi broşürde de amaç, hedef kitleye en etkili şekilde mesaj iletmektir. Firma, ürün, kültürel etkinlik için veya bir marketin indirim kampanyası gibi değişik amaçlarla tasarlanan broşürler birbirinden farklı şekilde hazırlanmalıdır. Genellikle ürün tanıtımı, kurumsal tanıtım, imaj tanıtımı ve geliştirilmesi için tasarlanan ürünlerde amaç, kullanıcıya anlayabileceği ve hızlı algılayabileceği bir biçimde mesajın görsel grafik ağırlıklı bir tasarımda ulaştırılmasıdır.

Broşür Maketi Oluşturmak: Elde bir broşür maketi hazırlamak, görsel düzenleme programında tasarım yaparken kolaylık sağlar. Afiş ve ilandan farklı olarak çoklu ve sıralı olmayan sayfalarda hazırlanan broşürlerin tasarımı da diğerlerine oranla daha fazla emek gerektirir. Tasarıma başlamadan önce sayfa kenar boşlukları, kırım ve katlama sayıları, görsel ve metinlerin yerleri ile kullanılacak renkler belirlenerek maket oluşturmak, tasarım sürecinde yol gösterici olur. (Uygulama 2.10'a bk.).

Tasarım İlkelerine Uygunluk: Broşür tasarlarken görsel tasarım ilkeleri dikkate alınmalıdır. Tasarım; görsel, metin, çizim, renk, ebat vb. unsurların bir araya getirilmesiyle oluşturulur. Etkili ve amaca ulaştıran bir broşür tasarlanırken tasarım unsurları en sade ve anlaşılır biçimde bir araya getirilmelidir. Kullanılan görsel ve renk ile metinlerin denge ve uyumu broşürün etkililiğini arttırır.

Broşürde Yer Alması Gereken Bilgiler: Broşürler; bir kurum veya firmayı, bunlara ait ürün ve hizmetleri tanıtmak amacıyla hazırlanan basılı ve dijital materyallerdir. Kurum kimliği açısından bakıldığında broşürler, müşteriler için kurumun ciddiyetini ve güvenirliğini arttırmaktadır. Bu nedenle tasarımı yapılacak broşürde kullanılacak görsel ve metinler kurum veya firmanın kurumsal kimliğine uygun olarak hazırlanmalıdır. Kurum ya da firmanın adı, logosu, firmayı temsil eden yazı font ve renkleri, iletişim bilgileri mutlaka broşürde yer almalıdır. Bu şekilde hazırlanan broşürler ilk bakışta hangi kurum ya da firma için hazırlandığı hakkında hedef kitleye bilgi verir. Kurumu ifade

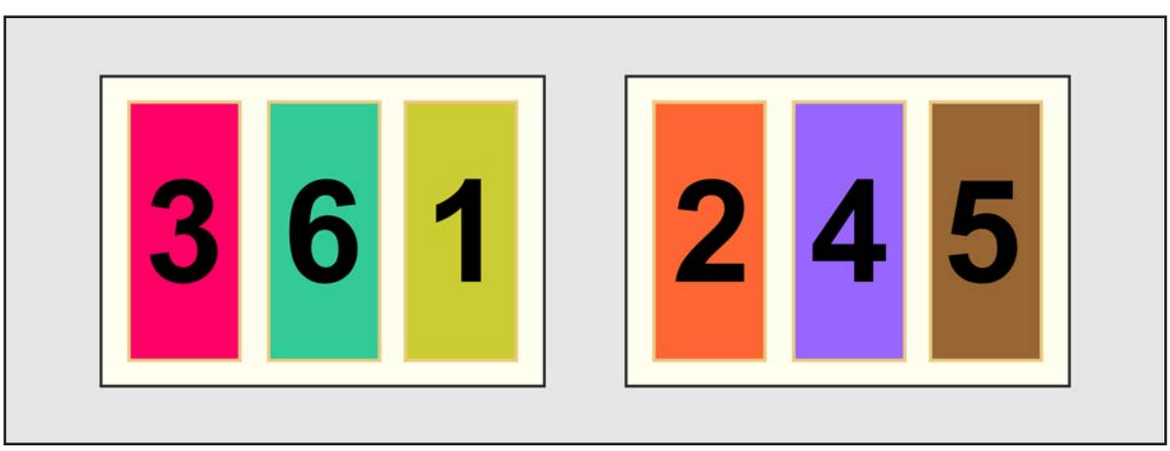
eden yazı karakterleri, puntoları, renkler gibi bilgiler net olarak bilinmediğinde hazırlanan broşür kurumdan bağımsız bir konuma oturur. Ancak bu durum kuruma ait olan fontlar dışında bir font kullanılamayacağı anlamına gelmez. Önemli olan kurumun kimliğine uymayan tasarımların hazırlanmamasıdır (Uygulama 2.11'e bk.).

Sayfa Organizasyonu: Broşür tasarımı afiş ve ilandan farklı olarak daha karmaşık sayfa organizasyonuna sahiptir. Görsel düzenleme programında yeni bir çalışma sayfası oluşturulurken en uygun ebat seçilmeli, kırım ve sayfa sayısı belirlenmelidir. Çalışma sayfasında sayfa kenar boşlukları, katlama çizgileri gibi temel ayarların doğru yapılması baskı aşamasında ortaya çıkabilecek sorunları önler.

Broşür Kırım, Sayfa Sayıları ve Katlama Şekilleri: Broşürler farklı kırım ve sayfa sayılarından oluşur. Kırım sayısı hem broşürün kaç sayfa olacağını hem de sayfa numaralarını etkiler (Görsel 2.28). Ayrıca sayfa kırımları ile oluşturulan katlanır broşürlerle daha küçük ebatta bir tasarım ürünü elde edilmiş olur. Bu nedenle tasarlanacak broşüre en uygun kırım ve katlama sayısı seçilmelidir.

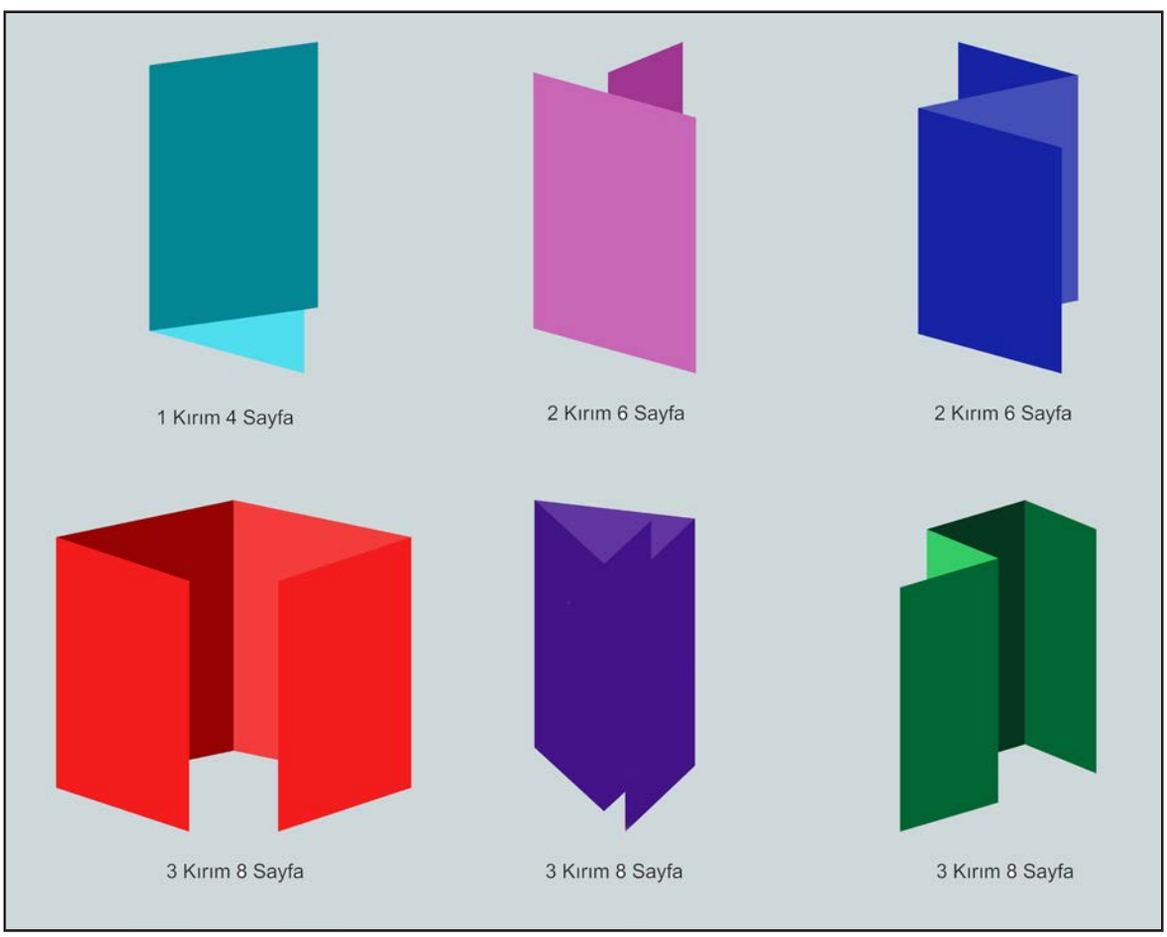
Dikkat

Broşürde görsellik tüm görsel tasarımlarda olduğu gibi oldukça önemlidir. Ancak broşürün bilgilendirici olması da gerekir. Broşürde konuya ilişkin açıklamalar yer almalı fakat tasarım yazıya boğulmamalı ve mümkün olduğunca kısa, açık, net cümleler kullanılmalıdır.



Görsel 2.28: Katlama biçimine göre sayfa sıralaması örneği

Broşürler, gazete ve dergiler aracılığıyla kolaylıkla dağıtılabilmesi için genellikle A4 (21x29,7 cm) ebadında tek veya iki kırımlı olarak hazırlanır. Bunların dışında broşürün türüne ve içeriğine göre daha özel ebatlarda farklı kırım ve sayfa sayısında da hazırlanabilir (Görsel 2.29). Birden fazla kırım ile hazırlanan broşür tasarımlarında sayfa oluştururken her kırım ile yeni bir sayfa oluşur.



Görsel 2.29: Sık kullanılan broşür kırım ve sayfa sayıları örnekleri

Bu sayfalar arasında kırımdan kaynaklı kesme hatalarının olmaması için kırım aralarına boşluklar verilmeli, metin ve görseller sayfa bütünlüğü göz önüne alınarak yerleştirilmelidir.
Ayrıca Görsel 2.30 ve 2.31'de görüldüğü gibi broşürün katlanma şekilleri sayfa numaralarını da etkileyeceğinden görsel ve metinler yerleştirilirken sayfa sırası bozulmamalıdır (Uygulama 2.12'ye bk.).



Görsel 2.30: 1 kırım 4 sayfa örneği, 4. ve 1. sayfalar



Görsel 2.31: 1 kırım 4 sayfa örneği, 2. ve 3. sayfalar

Dikkat

Broşürde renklerin ve görsellerin birbiriyle uyumu son derece önemlidir. Kullanılan görsel ile renkler arasında uyum sağlanmaya çalışılmalıdır.

Tasarımda Kullanılacak Görseller: Broşürde kullanılacak görseller; kaliteli, yüksek çözünürlüklü, konu ile ilişkili olmalıdır ve hedef kitleye ulaştırılacak mesajla bütünlük oluşturmalıdır. Görseller, tasarımın etkinliğini artıran en önemli unsurlardandır. Kompozisyon kurallarına uygun, mesajı destekleyecek ve yalın görseller tercih etmek önemlidir.

Tasarımda Kullanılacak Metinler: Metinler kullanılırken sayfa bütünlüğü göz önünde bulundurulmalıdır. Sayfalara yerleştirilen metinlerde vurgulanması gereken cümleler anlaşılırlığı ve sadeliği bozmayacak şekilde farklı renk, punto ve şekillerde yazılabilir.

Broşürün Birinci Sayfasını Hazırlama: Hedef kitle, eline ulaşan broşürün iletmek istediği mesajı ilk anda broşürün birinci sayfasına bakarak alır ve ilgisini çeken broşürü daha ayrıntılı inceler. Bu nedenle özellikle broşürün birinci sayfasında yer alan görsel ve metinler kısa ve öz biçimde konuyu özetlemelidir. Birinci sayfa tasarlanırken konuyu özetleyecek görsel ve kısa metinler kullanmanın yanında tanıtımı yapılan kurum ya da firmanın kurumsal kimliğine de yer verilmelidir.

Dikkat

Yazı tipi ve punto seçiminde karmaşıklığa yol açmayacak biçimde seçimler yapılmalı ve çok sayıda farklı yazı tipi kullanılmamalıdır.

Baskı Öncesi Hazırlık: Broşürün hangi ebatta ve özellikte kâğıda basılacağı iyi belirlenmelidir. Kâğıt ebadı; broşürün içeriği, kırım sayısı ve sayfa sayısına göre yeni çalışma sayfası oluştururken belirlenmelidir. Broşür genellikle kuşe kâğıda basılır. Mat kuşe kâğıda basılan broşürler ile daha iyi sonuçlar elde edilir. Bu nedenle kullanılacak görseller kaliteli ve tasarım, baskıda bozulmayacak nitelikte olmalıdır. Broşürler tasarlanırken gösterilen özen ve baskı kalitesi, mesajın müşterilere en etkileyici biçimde sunulmasında önemli rol oynar.

Uygulama Adı: Elde Broşür Taslağı Hazırlama

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Broşür için elle mizanpaj taslağı hazırlama.

Açıklama: Aşağıda 1 kırım 4 sayfadan oluşan elle çizilmiş bir broşür maketi örneği yer almaktadır. Bu örneği inceleyip aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek A4 ebadında, bir kırımlı 4 sayfadan oluşan broşür maketi hazırlayınız.



Görsel 2.32: Katlanmış boş maket



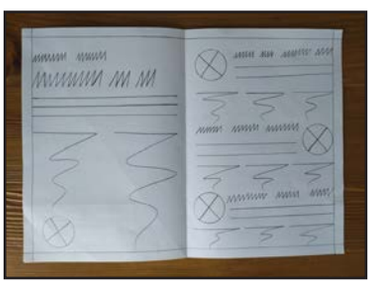
Görsel 2.33: İç yüz (2. ve 3. sayfa)



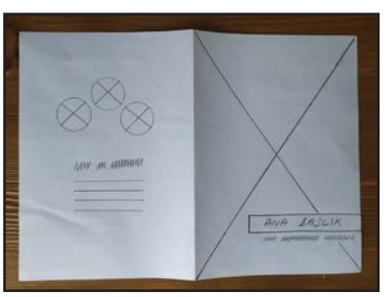
Görsel 2.34: Dış yüz (4. ve 1. sayfa)



Görsel 2.35: Katlanmış karalama taslağı



Görsel 2.36: 2. ve 3. sayfaların taslağı



Görsel 2.37: 4. ve 1. sayfaların taslağı

Dikkat: Ön yüzey sol bölüm 4. sayfa, ön yüzey sağ bölüm 1. sayfa (Görsel: 2.34, 2.37); arka yüzey sol bölüm 2. sayfa, arka yüzey sağ bölüm 3. sayfa (Görsel: 2.33, 2.36) olacak şekilde belirlenmelidir.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Broşür tasarımının taşıması gereken özellikleri araştırınız.
3. Broşür tasarım örneklerini inceleyiniz.
4. Tasarlayacağınız broşürün amacını ve konusunu belirleyiniz.
5. A4 ebadındaki kâğıdı yatay şekilde ikiye katlayarak 4 sayfa oluşturunuz.
6. Önlü arkalı broşür için uygun sayfa numaralarını belirleyiniz.
7. Sayfanızın kenar boşluklarını ve çalışma sayfasını elde çizerek oluşturunuz.
8. Kalem ile kurguladığınız tasarımı kâğıda çizerek maket oluşturunuz.
9. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.12

Uygulama Adı: Firma Tanıtım Broşürü Tasarlama

Uygulama No.: 2.13

Uygulama Süresi: 6 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda tanıtım broşürü tasarlama.

Açıklama: Öğretmeniniz tarafından verilen metin ve görselleri bilgisayarınıza kaydediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek görsel düzenleme programında bir firmanın A4 ebatta, tek kırımlı ve 4 sayfalı ürün tanıtım broşürünü tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Firma tanıtım broşürlerini inceleyiniz.
3. Broşür tasarımında dikkat edilmesi gereken özellikleri inceleyiniz.
4. Kurguladığınız broşür tasarımını önce el ile bir kâğıda çizerek maketini oluşturunuz. Maket oluşturmak, görsel düzenleme programında tasarım yaparken yol gösterici olur.
5. Öğretmeniniz tarafından verilen metin ve görselleri düzenleyiniz.
6. Görsel düzenleme programında A4 ebadında yatay şekilde 2 sayfa açınız.
7. Sayfaları tek kırım (arkalı önlü 4 sayfa) olacak şekilde planlayınız. Çalışma sayfanızın kenar boşluklarını ve çalışma alanını doğru ayarladığınızdan emin olunuz.
8. Mat kuşe kâğıda basılacak bir broşür için gerekli çözünürlük değerini girerek çalışma sayfanızı oluşturunuz.
9. Broşürünüzü tasarlayınız.
10. Tasarladığınız broşürü iki farklı formatta kaydediniz.
11. Tasarladığınız broşürü ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
12. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama Adı: Sanatsal Etkinlik Broşürü Hazırlama

Uygulama Süresi: 6 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda kırımlı etkinlik broşürü hazırlama.

Açıklama: Metin ve görsellerle ilgili gerekli ön hazırlığı yapılabilmeniz için öğretmeniniz tarafından verilen bilgilere dikkat ediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek A4 ebatta, 2 kırım, 6 sayfadan oluşan bir sanatsal etkinlik broşürü tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Sanatsal etkinlik broşürlerini inceleyiniz.
3. Broşür tasarımında dikkat edilmesi gereken özellikleri inceleyiniz.
4. Broşür tasarlayacağınız sanatsal alanı belirleyiniz.
5. Tasarımınız için gerekli metin ve görselleri oluşturarak düzenleyiniz.
6. A4 ebatta, 2 kırım, 6 sayfa ve yatay şekilde bir tasarım kurgulayarak el ile bir kâğıda çiziniz ve broşür maketini oluşturunuz. Maket oluştururken özellikle sayfa sayısı ve sayfa sıralarına dikkat ediniz.
7. Görsel düzenleme programında A4 ebadında yatay şekilde 2 sayfa açınız.
8. Sayfaları 2 kırımlı (arkalı önlü 6 sayfa) olacak şekilde maketinizde oluşturduğunuz sayfa sıralamasına göre ayarlayınız. Çalışma sayfanızın kenar boşluklarını ve çalışma alanını doğru ayarladığınızdan emin olunuz.
9. Mat kuşe kâğıda basılacak bir broşür için gerekli çözünürlük değerini girerek çalışma sayfanızı oluşturunuz.
10. Broşürünüzü tasarlayınız.
11. Tasarladığınız broşürü iki farklı formatta kaydediniz.
12. Tasarladığınız broşürü ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın broşürlerini inceleyiniz.
13. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.14



Görsel 2.38: Broşürün ön yüzüne örnek



Görsel 2.39: Broşürün arka yüzüne örnek

2.3.3. Broşür Çeşitleri

Broşürler sayfa yapılarına göre genel olarak iki grupta incelenebilir.

2.3.3.1. Föy Broşür

Föy broşür, kırım ve katlama yapılmayan arkalı önlü tek sayfalı broşürlerdir. Ön ve arka yüzü olmak üzere çift taraflıdır (Görsel 2.38, 2.39).

Uygulama Adı: Föy Broşür Tasarlama

Uygulama Süresi: 4 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda tek sayfa broşür tasarlama.

Açıklama: Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek A4 ebadında okulunuzu tanıtan bir föy broşür tasarlayınız.

İşlem Basamakları

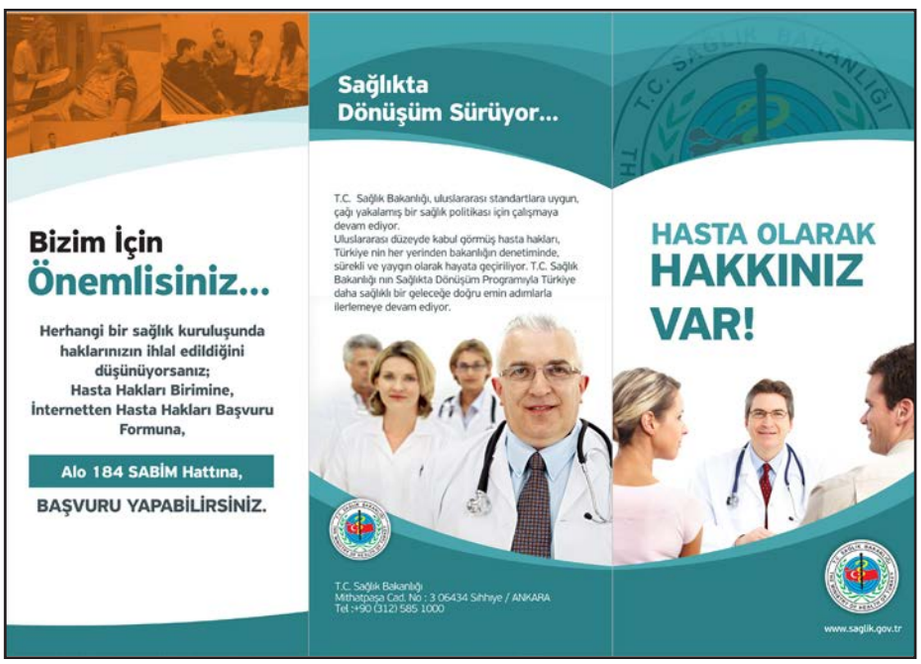
1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. Föy broşür örneklerini inceleyiniz.
3. Tasarımınız için gerekli metin ve görselleri oluşturarak düzenleyiniz.
4. Kurguladığınız broşür tasarımını önce el ile bir kâğıda çizerek maketini oluşturunuz.
5. Görsel düzenleme programında A4 ebadında ön ve arka yüz olmak üzere 2 sayfadan oluşan bir belge açınız.
6. Mat kuşe kâğıda basılacak bir broşür için gerekli çözünürlük değerini girerek çalışma sayfanızı oluşturunuz.
7. Föy broşürünüzü tasarlayınız.
8. Tasarladığınız broşürü iki farklı formatta kaydediniz.
9. Tasarladığınız çalışmanızı ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın tasarımlarını inceleyiniz.
10. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

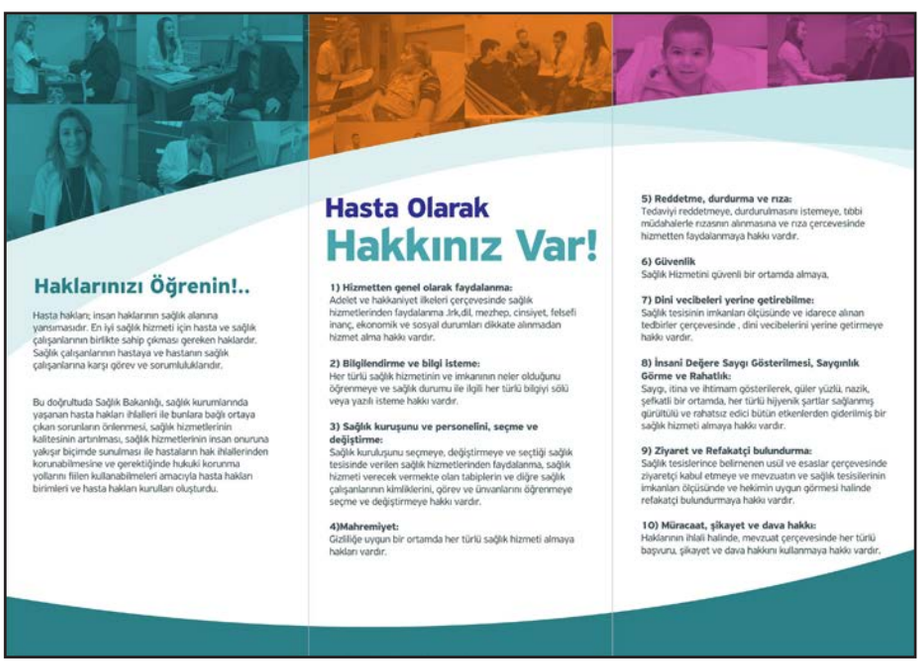
Uygulama No.: 2.15

2.3.3.2. İnsert (İnsört) Broşür

Birden fazla kırım ve sayfa sayısına sahip, katlanır broşürlerdir. Föye göre hazırlanması daha uzun zaman alır ve daha çok görsel ve metin içerir (Görsel 2.40, 2.41).



Görsel 2.40: İnsert broşür örneği (dış yüzü)



Görsel 2.41: İnsert broşür örneği (iç yüzü)

Uygulama Adı: İnsert Broşür Hazırlama

Uygulama Süresi: 8 ders saati

Amaç: Piksel tabanlı programda tasarım ilkeleri doğrultusunda çok sayfalı broşür tasarlama.

Açıklama: Metin ve görsellerle ilgili gerekli ön hazırlığı yapılabilmeniz için öğretmeniniz tarafından verilen bilgilere dikkat ediniz. Aşağıdaki işlem basamaklarına dikkat ederek A4 ebatta, 2 kırım, 6 sayfadan oluşan bir insert broşür tasarlayınız.

İşlem Basamakları

1. İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak bilgisayarınızı açınız.
2. İnsert broşür örneklerini inceleyiniz.
3. Broşür tasarımının taşıması gereken özellikleri inceleyiniz.
4. Broşür tasarlayacağınız konu ile ilgili hazırladığınız metin ve görselleri düzenleyiniz.
5. A4 ebatta, 2 kırım, 6 sayfa ve yatay şekilde bir tasarım kurgulayarak el ile bir kâğıda çiziniz ve broşür maketini oluşturunuz. Maket oluştururken özellikle sayfa sayısı ve sayfa sıralarına dikkat ediniz.
6. Görsel düzenleme programında A4 ebadında yatay şekilde 2 sayfa açınız.
7. Sayfaları 2 kırımlı (arkalı önlü 6 sayfa) olacak şekilde maketinizde oluşturduğunuz sayfa sıralamasına göre ayarlayınız. Çalışma sayfanızın kenar boşluklarını ve çalışma alanını doğru ayarladığınızdan emin olunuz.
8. Mat kuşe kâğıda basılacak bir broşür için gerekli çözünürlük değerini girerek çalışma sayfanızı oluşturunuz.
9. İnsert broşürünüzü tasarlayınız.
10. Tasarladığınız insert broşürü iki farklı formatta kaydediniz.
11. Tasarladığınız insert broşür çalışmanızı ve sınıftaki diğer arkadaşlarınızın çalışmalarını inceleyiniz.
12. Elektriği tasarruflu kullanmak için lütfen çalışmanız bittiğinde bilgisayarınızı kapatınız ve atölyenizi düzenleyiniz.

Değerlendirme: Yapacağınız uygulama EK-2'de verilen Kontrol Listesi kullanılarak değerlendirilecektir. Çalışmanızı planlarken kontrol listesinde yer alan ölçütleri dikkate alınız.

Uygulama No.: 2.16

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A) Aşağıdaki cümlelerin başındaki boşluklara cümle doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Afiş tasarımında yazılara ağırlık verilmeli ve uzun metinler yazılmalıdır.
2. ( ) Tasarımda zıt renklerin kullanılması görselin dikkat çekme olasılığını arttırır.
3. ( ) İlanlar sadece gazete ve dergi gibi basılı yayın organlarında yayımlanır.
4. ( ) Web ortamında yayımlanacak ilanlar tasarlanırken 72 PPI çözünürlük değeri verilmelidir.
5. ( ) Föy şeklinde hazırlanan broşürler 3 kırım ve 8 sayfadan oluşur.
6. ( ) Broşürler bir firma ya da markanın ürününü tanıtmak amacıyla hazırlanır.

B) Aşağıdaki cümlelerde yer alan boşlukları uygun ifadelerle doldurunuz.

7. Simetrik denge tasarımdaki görselde durağan bir etki yaratırken asimetrik denge görsele ..... kazandırır.
8. Sağlık, çevre, insan hakları, eğitim gibi konularda; eğitici, uyarıcı ve bilgilendirici afişler ..... afişler sınıfındadır.
9. Ev, arsa, araba alım satımı, başsağlığı ilanları gazetelerin ..... ilanlar başlığı altında yer alır.
10. Kanun, tüzük ve yönetmeliklere göre yayınlanması zorunlu olan ilanlara ..... ilanlar denir.
11. İki veya daha fazla kırım sayısına ve çoklu sayfa sayısına sahip olan broşürlere ..... denir.

C) Aşağıdaki soruları dikkatlice okuyarak doğru seçeneği işaretleyiniz.

12. **Aşağıdakilerden hangisi seri ilan çeşitlerinden biri <u>değildir</u>?**
    A) Tanıtım B) Ölüm C) Alım satım D) Eleman E) İş
13. **Aşağıdakilerden hangisi etkili bir ilan tasarımı için dikkat edilmesi gereken hususlardan biri <u>değildir</u>?**
    A) İlanın amacını belirlemek.
    B) İlanın hedef kitlesini tanımak.
    C) Özgün tasarımlar yapmaktan kaçınmak.
    D) Tasarım programı ile ilgili bilgi sahibi olmak.
    E) Açık ve anlaşılır metinler kullanmak.
14. **Aşağıdakilerden hangisi görsel tasarım ilkelerinden biri <u>değildir</u>?**
    A) Bütünlük B) Hizalama C) Karmaşıklık D) Oran orantı E) Vurgu

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

15. Afişlerde kullanılan sloganlar için aşağıdaki ifadelerden hangisi doğrudur?

A) Uzun olmalıdır.
B) Tarih, yer gibi bilgiler içermelidir.
C) Çarpıcı olmalıdır.
D) Küçük puntolarla yazılmalıdır.
E) Renksiz olmalıdır.

16. Bir firma için hazırlanan broşürde aşağıdakilerden hangisinin bulunması zorunlu değildir?

A) Logo B) Adres C) Telefon numarası
D) Çalışan sayısı E) Firma adı

17. Aşağıdakilerden hangisi etkili bir broşür tasarlarken dikkat edilmesi gereken hususlardan biri değildir?

A) Broşürün hazırlanma amacını araştırmak.
B) Hedef kitlenin özelliklerini doğru tespit etmek.
C) Sayfa ebadı, kırım ve sayfa sayısını tasarıma başlamadan önce belirlemek.
D) Broşürü kuşe kağıda basmak.
E) Aynı karakter, punto ve renkte metin kullanmak.

D) Aşağıdaki soruları okuyarak cevaplarını noktalı yerlere yazınız.

18. Görsel tasarım ilkelerini yazınız.

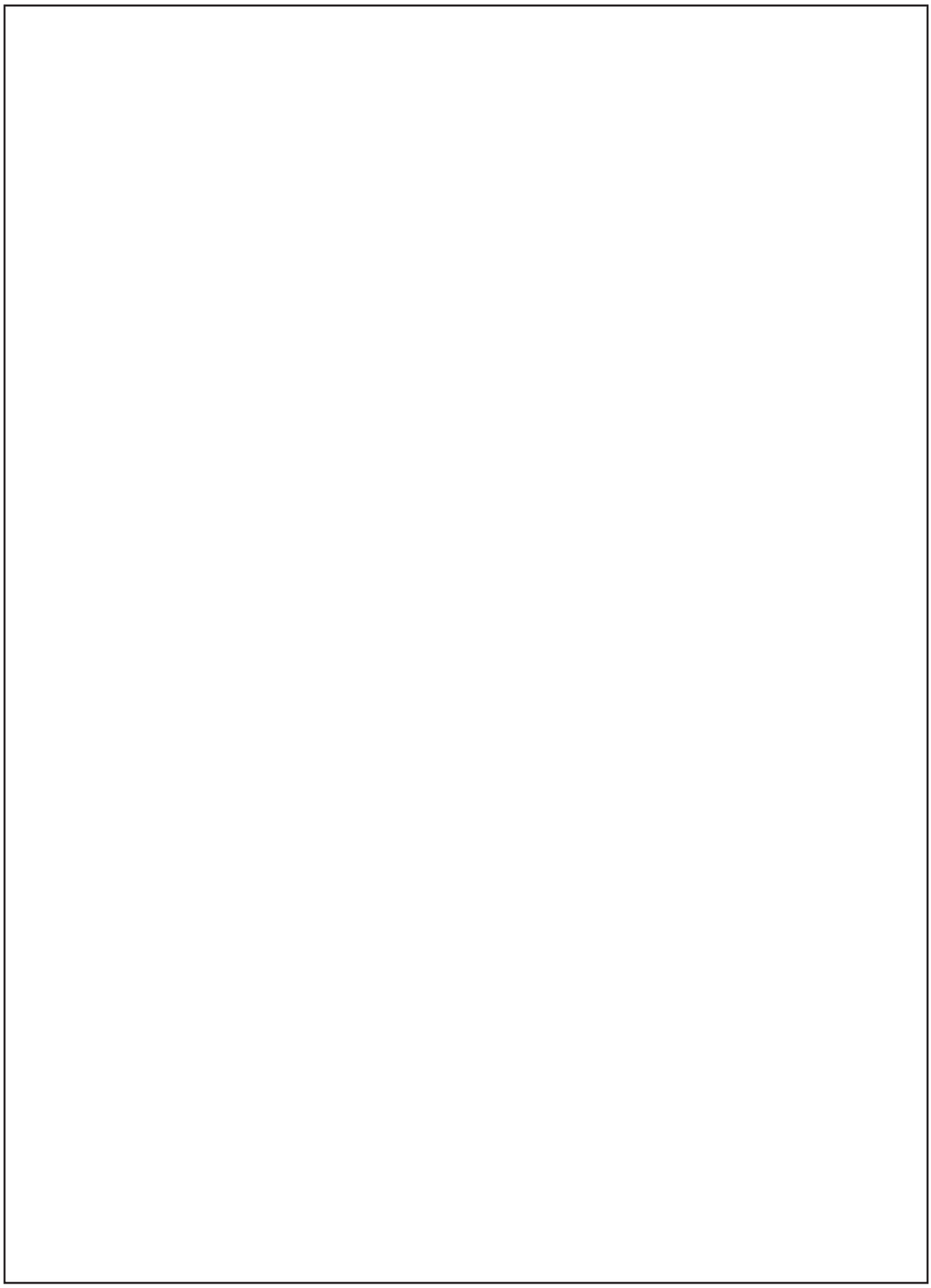
.....
.....
.....
.....

19. Türk basın tarihinde ilk ilanlar hangi gazetelerde yayımlanmıştır?

.....
.....
.....
.....

20. Broşür türlerini yazarak açıklayınız.

.....
.....
.....
.....



EK-1

KONTROL LİSTESİ		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	**EVET (GERÇEKLEŞTİ)**	**HAYIR (GERÇEKLEŞMEDİ)**
Çalışma öncesi ihtiyaç duyulan görüntüleri hazırladı.		
Görüntüleri görsel düzenleme programında açtı.		
Görüntüde istenen ayarlamaları yaptı.		
Çalışmayı uygun şekilde kaydetti.		
Düzenli ve planlı çalışarak süreyi verimli kullandı.		
Tabloda, "HAYIR" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.		

EK-2

KONTROL LİSTESİ		
GÖZLENECEK DAVRANIŞLAR	**EVET (GERÇEKLEŞTİ)**	**HAYIR (GERÇEKLEŞMEDİ)**
Tasarım türünün özellikleri ile ilgili ön araştırma yaptı.		
Görsel tasarım ilkelerine uygun bir taslak tasarım hazırladı.		
Görsel düzenleme programında tasarımın özelliklerine uygun çalışma sayfası oluşturdu.		
Metinleri tasarım ilkelerine uygun olarak düzenledi.		
Görselleri tasarım ilkelerine uygun olarak düzenledi.		
Özgün ve etkili tasarımlar yaptı.		
Tasarımı belirtilen formatta kaydetti.		
Verilen süreyi etkili kullanarak tasarımını zamanında tamamladı.		
Tabloda, "HAYIR" olarak işaretlenen ölçütler için ilgili konuları tekrar ediniz.		

CEVAP ANAHTARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A

1	Düzenle>Fırça Hazır Ayarlarını tanımla
2	Serbest Biçim Kalemi Aracı
3	Bağlantı Noktası Ekleme Aracı
4	Dekupe
5	Pencere>Katmanlar

B

6	A
7	B
8	D
9	C
10	D
11	C
12	A
13	B
14	E
15	B
16	E
17	C
18	D
19	D
20	E
21	B
22	C
23	D
24	E
25	B

2. ÖĞRENME BİRİMİ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A

1	Y
2	D
3	Y
4	D
5	Y
6	D

B

7	hareketlilik
8	sosyal
9	seri
10	resmî
11	insert

C

12	A
13	C
14	C
15	C
16	D
17	E

D

18	Denge, bütünlük, vurgu, hizalama, oran orantı, Gestalt ilkeleri
19	Türk tarihinde ilk ilan örnekleri 1840 yılında Ceride-i Havadis gazetesinde yayımlanmıştır.Gerçek anlamda ilk ilan ise 1864 yılında Tercüman-ı Ahval gazetesinde yayımlanmıştır.
20	Föy Broşür: Kırım ve katlama yapılmayan arkalı önlü tek sayfalı broşürlerdir, ön ve arka yüzü olmak üzere çift taraflıdır. İnsert Broşür: Birden fazla kırım ve sayfa sayısına sahip, katlanır broşürlerdir. Föye göre hazırlanması daha uzun zaman alır ve daha çok görsel ve metin içerir.

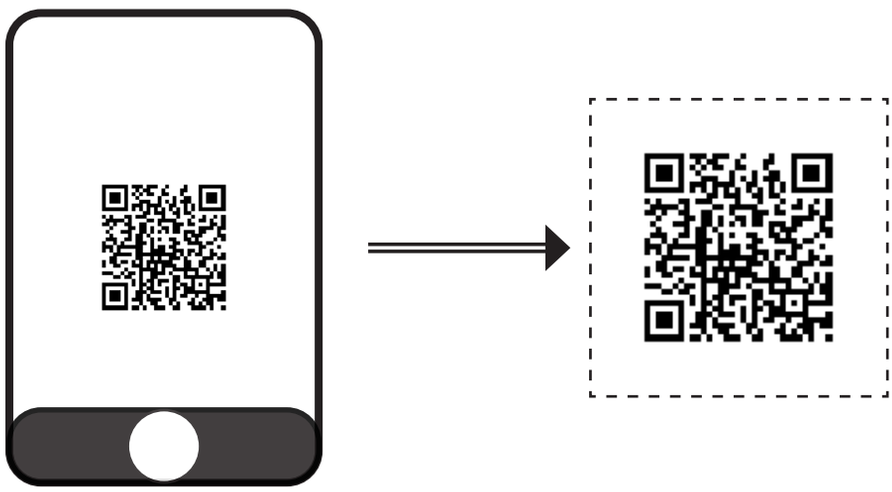
KAYNAKÇA

- Bakar Fındıkçı, M. (2015). **Görsel Kültür Kuramına Dayalı Grafik Tasarım Eğitiminin Öğrencilerin Afiş Tasarımlarına Etkisi.** Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Becer, Ü. (2002). **İletişim ve Grafik Tasarım.** Dost Yayıncılık, Ankara.
- Boztaş , E. (2011). **Grafik Tasarım Eğitimi İçin Görsel Çoklu Ortam Materyali Geliştirme.** Ege Eğitim Dergisi/12, s. 44-62.
- Brainard, S. (1998). **A Design Manual.** 2. baskı. Upper Saddle River, NY: Prentice-Hâll.
- Dinçeli, D., Sevindik, O., Karatepe, A. K. & Karagöl, E. (2016). **Türkiye de Görsel Kültür İçerisinde Afiş Sanatına Bakış.** 5.Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu (393-411). İstanbul.
- Gezer, Ü. (2019). **Çağdaş Sanat ve Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım Ögeleri ve İlkeleri.** Ulakbilge, 40/Eylül, s. 595-614 doi: 10.7816/ulakbilge-07-40-02
- Işıngör, M., Eti, E. & Aslıer, M. (1986). **Temel Sanat Eğitimi Resim Teknikleri Grafik Resim.** Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Ketenci, H. F. & Bilgili, C. (2006). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı.** Beta Basım, İstanbul.
- MEB Gazetecilik Alanı Çerçeve Öğretim Programı. (2020). Ankara.
- Parlak, H. (2012). **Temel Grafik Tasarım Bilgisi.** Ege Üniversitesi Basımevi, İzmir.
- Teker, U. (2002). **Grafik Tasarım ve Reklam.** Dokuz Eylül Yayıncılık, İzmir.
- Türk Dil Kurumu. (2012). Tıpkı basım. Yazım Kılavuzu. Ankara.
- Türk Dil Kurumu. (2020). Güncel Türkçe Sözlük. Kasım 26, 2020 tarihinde https://www.tdk.gov.tr adresinden erişildi.
- www.bik.gov.tr (Erişim tarihi: 26.11.2020)
- https://www.bik.gov.tr/kurumsal/hakkimizda (Erişim tarihi: 2.12.2020)
- https://www.bik.gov.tr/kurumsal/resmi-ilan-tarihcesi (Erişim tarihi: 1.12.2020)
- http://yildizentegretml.meb.k12.tr/ (Erişim tarihi: 29.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/gradients.html (Erişim tarihi: 02.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/creating-modifying-brushes.html#brush_panel_overview (Erişim tarihi: 03.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/drawing-pen-tools.html (Erişim tarihi: 05.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/drawing-shapes.html (Erişim tarihi: 12.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/creating-type.html (Erişim tarihi: 19.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/layer-basics.html (Erişim tarihi: 22.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/saving-selections-alpha-channel-masks.html (Erişim tarihi: 30.11.2020)
- https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/file-formats.html (Erişim tarihi: 05.12.2020)

Kaynakça atıf sistemi, APA 6.0 yazım kuralları ve kaynak gösterme biçimine göre düzenlenmiştir.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel Kaynakçaya ulaşmak için karekodu okutunuz.



http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=1507