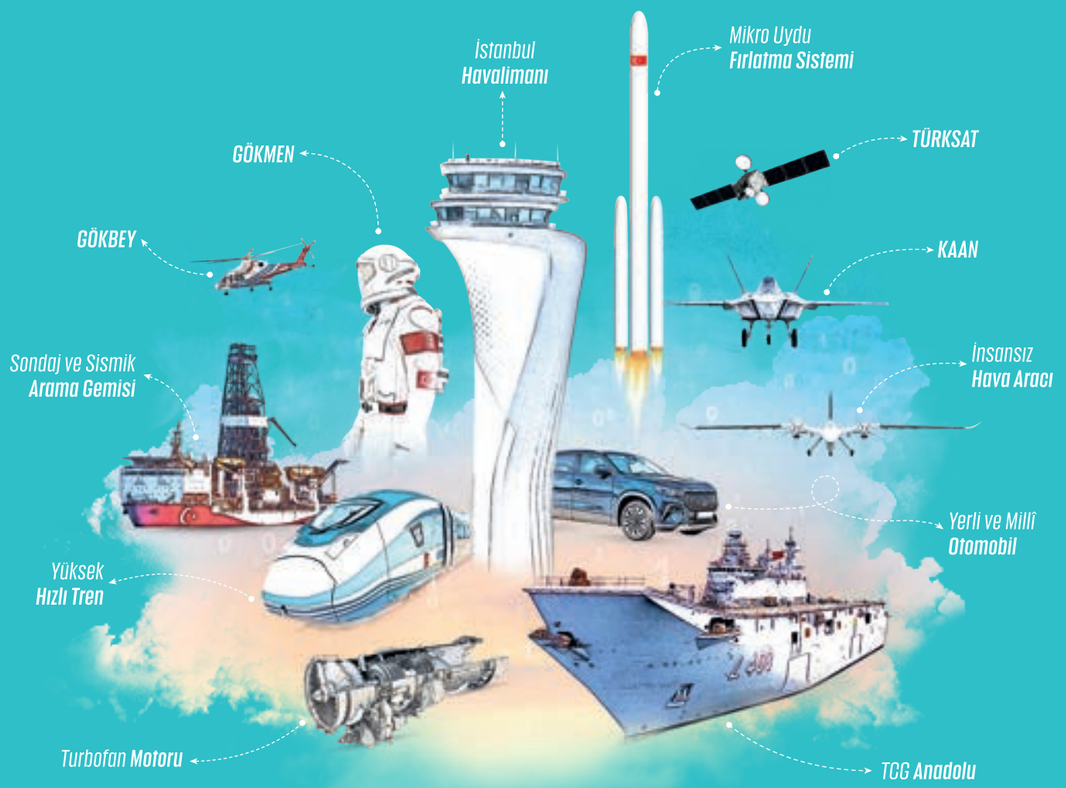
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

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: 978-975-11-6244-1

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

MATBAA TEKNOLOJİSİ ALANI

GÖRÜNTÜ İŞLEME

10 DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK
ANADOLU LİSESİ

MATBAA TEKNOLOJİLERİ ALANI



GÖRÜNTÜ İŞLEME

10

DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

MATBAA TEKNOLOJİSİ ALANI

GÖRÜNTÜ İŞLEME

10

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Filiz ESEN
Filiz ÖZKAYA
Halil DOLANBAY

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI .....: 7959
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....: 1887

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

HAZIRLAYANLAR

Dil Uzmanı	Hülya BAŞTÜRK
Program Geliştirme Uzmanı	Yusuf ŞARLAK
Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı	Filiz İSNAÇ
Rehberlik Uzmanı	Meltem KAŞIKÇI
Görsel Tasarım Uzmanı	Hüsniye Cevahir ÖZDOĞAN KURŞUN

ISBN 978-975-11-6244-1

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

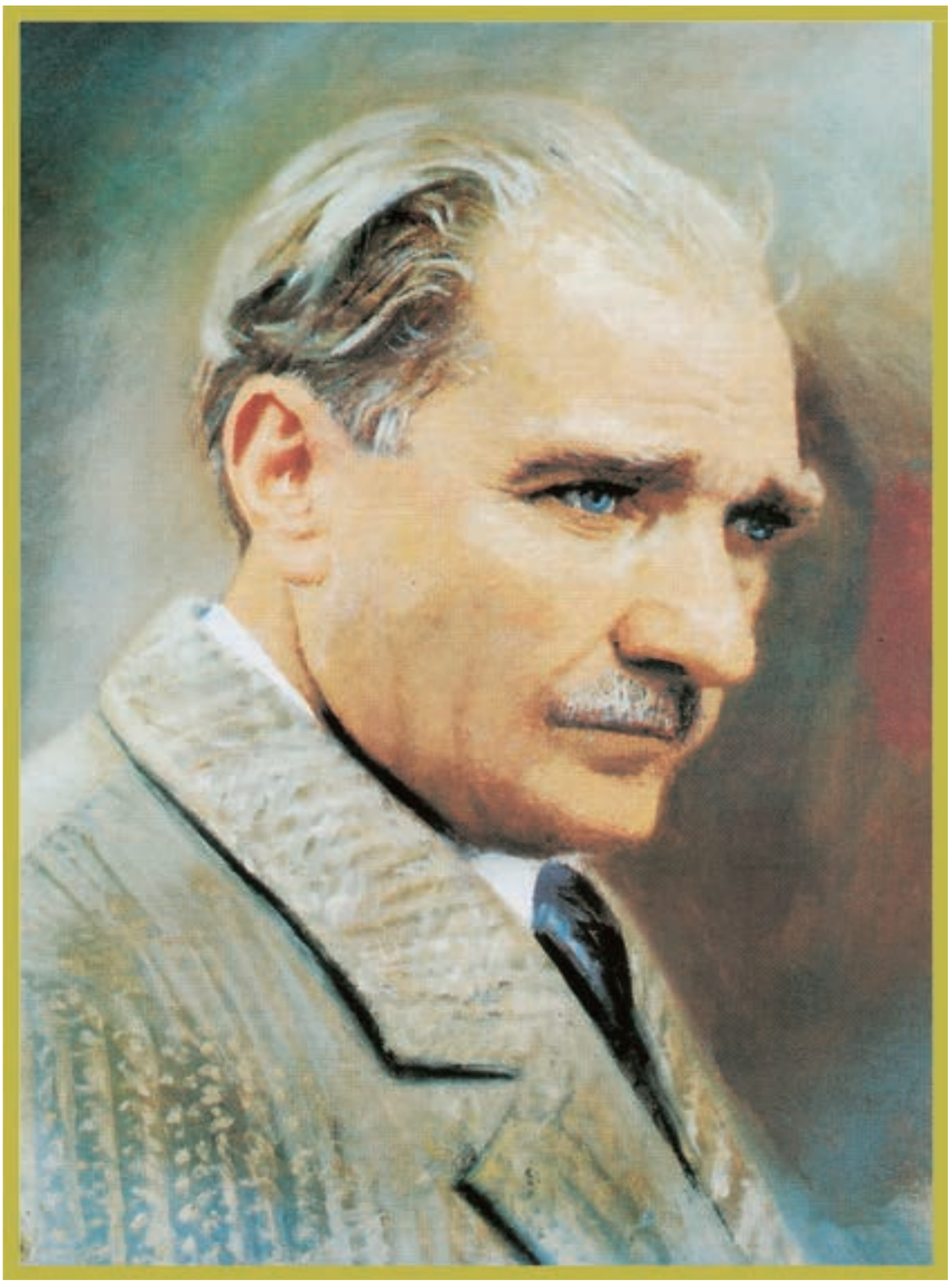
GENÇLİĞE HİTABE

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 MATERYALENİN TANITIMI 12



1. ÖĞRENME BİRİMİ
FOTOĞRAF DÜZENLEME

1. ÖĞRENME BİRİMİ: FOTOĞRAF DÜZENLEME 14

1.1. FOTOĞRAFIN FORM AYARLARI 16
1.1.1. Görüntü İşleme Programları ve Özellikleri 16
1.1.2. Piksel 22
1.1.3. Görsel Formları ile İlgili Bazı Kavramlar 22
1.1.4. Dosya Açma 24
1.1.5. Fotoğrafın Teknik Özellikleri 25
1.1.6. Fotoğrafta Ölçü ve Çözünürlük Ayarları 29
1.1.7. Dönüştürme İşlemleri 33
1.1. UYGULAMA 36
1.1.8. Fotoğrafta Perspektif 38
1.1.9. Görselin Renk Modunun Ayarlanması ve Kaydedilmesi 39
1.2. UYGULAMA 41

1.2. FOTOĞRAFTA RÖTUŞ AYARLARI 44
1.2.1. Rötuş İşleminde Kullanılan Araçlar ve Özellikleri 44
1.2.2. Seçim Araçları 47
1.2.3. Seçimleri Düzenleme 51
1.2.4. Rötuş Filtreleri Kullanımı ve Özellikleri 53
1.2.5. Fotoğrafta Rötuş Yapılması 54
1.3. UYGULAMA 56

1.3. RENK AYARLARI YAPMA 59
1.3.1. Renk Ayarı Araçları 59
1.3.2. Fotoğrafta Renk Ayarları 61
1.4. UYGULAMA 62
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 65



2. ÖĞRENME BİRİMİ
DEKUPE YAPMA

2. ÖĞRENME BİRİMİ: DEKUPE YAPMA 66

2.1. PATİKA OLUŞTURMA 68
2.1.1. Dekupe 69
2.1.2. Dekupe Araçları ve Seçenekleri 69
2.1. UYGULAMA 74

2.2. DEKUPEDE KULLANILAN PENCERELER 77
2.2.1. Patika Penceresi 77

2.3. DEKUPEDE KULLANILAN FİLTRELER 80
2.3.1. Çıkarma Filtresi 80
2.2. UYGULAMA 81
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 84



3. ÖĞRENME BİRİMİ
Fotoğraf İşleme

3. ÖĞRENME BİRİMİ: FOTOĞRAF İŞLEME 86
3.1. FOTOMONTAJ 88
3.1.1. İki Fotoğrafın Tek Görsel Hâline Getirilmesi 88
3.1.2. Katmanlar 89
3.1.3. Katmanlar Penceresi 89
3.1.4. Fotoğraf Özelliklerinin İncelenmesi 90
3.1.5. Arka Plan Değiştirme 91
3.1.6. Çekim Hatalarının Düzeltilmesi 91
3.1.7. Katman Maskesi 93
3.1. UYGULAMA 95
3.2. UYGULAMA 97
3.2. TİPOGRAFİK DÜZENLEMELER 99
3.2.1. Yazı Araçları (Type Tool) Kullanımı ve Özellikleri 99
3.2.2. Tipografik Özellikler 102
3.2.3. Yazılara Efekt Verme 102
3.3. UYGULAMA 104
3.3. FOTOĞRAF RENKLENDİRME 106
3.3.1. Renk Kanalları 106
3.3.2. Siyah Beyaz Fotoğraf Renklendirme 108
3.3.3. Seçili Alan Rengi Değiştirme 113
3.3.4. Alfa (Alpha) Kanalı ile Maskeleme 114
3.3.5. Spot Renk Ekleme 115
3.3.6. Fotoğrafı Renk Dosyalarına Ayırma 116
3.4. UYGULAMA 118
3.5. UYGULAMA 120
3.4. MANİPÜLASYON 123
3.6. UYGULAMA 124
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 127

4. ÖĞRENME BİRİMİ: ZEMİN HAZIRLAMA 130
4.1. TEKNİĞİNE UYGUN RENK GEÇİŞİ VEREREK ZEMİN OLUŞTURMA 132
4.1.1. Renk Araçları ve Özellikleri 132
4.1.2. Zemin Katmanını Normal Katman Hâline Dönüştürme 138
4.1. UYGULAMA 139
4.2. TEKNİĞİNE UYGUN OLARAK DOLGU RENGİ VERİEREK ZEMİN OLUŞTURMA 141
4.2.1. Zemin Hazırlamada Kullanılan Pencere ve Menülerin Kullanımı ve Özellikleri 141
4.2.2. Ön Plan ve Arka Plan Rengini Belirleme 143
4.2.3. Renk Oluşturma 144
4.2.4. Zemine Filtre Verme 144
4.2.5. Zemine Stil Uygulama 148
4.2. UYGULAMA 149
4.3. TEKNİĞİNE UYGUN OLARAK FOTOĞRAFLARI ZEMİN HÂLİNE GETİRME 152
4.3.1. Grafiklerle ve Fotoğraflarla Zemin Oluşturma 152
4.3.2. Fotoğrafın Harmanlama Modunu Değiştirme İşlemini Yapma 152
4.3. UYGULAMA 154
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 156



4. ÖĞRENME BİRİMİ
ZEMİN HAZIRLAMA



5. ÖĞRENME BİRİMİ
KAPAK HAZIRLAMA

5. ÖĞRENME BİRİMİ: KAPAK HAZIRLAMA 158

5.1. KİTAP KAPAĞI TASARIM HAZIRLIĞI 160

5.1.1. Süreli ve Süresiz Yayınlar 160
5.1.2. Kitap Kapağında Bulunan Ögeler 160
5.1.3. Kitap Kapağı Eskizi Hazırlanırken Dikkat Edilecek Noktalar 161
5.1.4. Kapak Ölçüleri Belirlenerek Kitabın İçeriğine Uygun Eskiz Çizimi 161
5.1.5. Kitabın Yazarı ve İçeriği Hakkında Bilgi ve Görsel Toplanması 162
5.1.6. Kitap Kapağının Ölçüsünün, Ön Arka ve Sırt Bölümlerinin, Kırım ve Kesim Çizgilerinin Belirlenmesi 162
5.1. UYGULAMA 163

5.2. KİTAP KAPAĞI TASARIMI 167

5.2.1. Kitap Kapağını Oluşturan Görsel Ögeler 167
5.2.2. Basılacak Kitabın Türü, Hedef Kitlesi, Boyutu, Renk Sayısının Belirlenmesi 167
5.2.3. Özel Yazı Karakterlerinin Bilgisayara Yüklemesi 168
5.2. UYGULAMA 169

5.3. DERGİ KAPAĞI TASARIM HAZIRLIĞI YAPMA 173

5.3.1. Dergi Kapağında Bulunan Ögeler 173
5.3.2. Dergi Kapağı Hazırlanırken Dikkat Edilecek Noktalar 173
5.3.3. Derginin İçeriği Hakkında Bilgi ve Görsel Toplaması 174
5.3.4. Dergi Kapağının Ölçüsünün, Ön Arka ve Sırt Bölümlerinin Kırım ve Kesim Çizgilerinin Belirlenmesi 174
5.3. UYGULAMA 175

5.4. DERGİ KAPAĞI TASARIMI YAPMA 178

5.4.1. Dergi Kapağı Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar 178
5.4.2. Basılacak Derginin Teknik Bilgileri 178
5.4. UYGULAMA 179
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 182



6. ÖĞRENME BİRİMİ
AFİŞ HAZIRLAMA

6. ÖĞRENME BİRİMİ: AFİŞ HAZIRLAMA 184

6.1. AFİŞ TASARIMINA HAZIRLIK AŞAMALARI 186

6.1.1. Afiş ve Türleri 186
6.1.2. Afiş Tasarımındaki Ögeler 187
6.1.3. Afiş Tasarımında Dikkat Edilmesi Gerekenler 187
6.1.4. Afiş Eskizi 191
6.1. UYGULAMA 192

6.2. TİCARİ KONULU AFİŞLER (ADVERTISING) 194

6.2. UYGULAMA 195
6.3. UYGULAMA 200

6.3. SOSYAL KONULU AFİŞLER (SOCIAL POSTERS) 204
6.4 Uygulama 205

6.4. KÜLTÜREL KONULU AFİŞLER (CULTURAL POSTERS) 211
6.5. UYGULAMA 212
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 217

Cevap Anahtarı 219

Kaynakça/Görsel Kaynakça 220

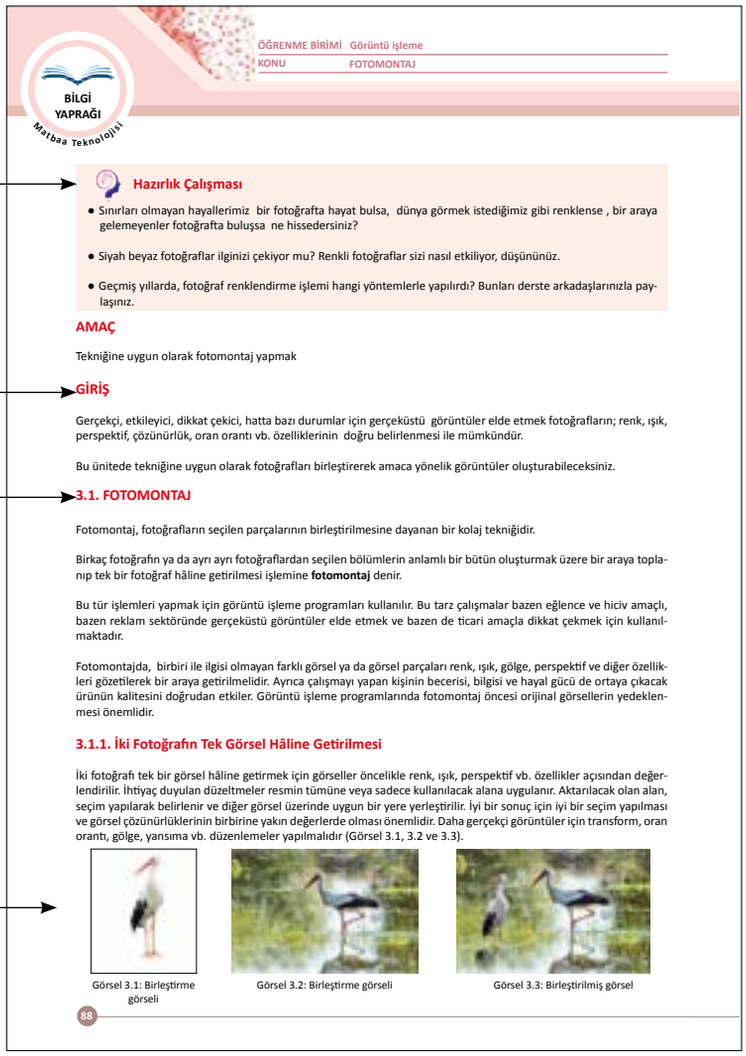
DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Ünite konuları kapsamında ilgi çekici ve düşündürücü soruları içerir.

Öğrenme biriminin konusunu kapsar.

Öğrenme birimindeki konuları kapsar.

Konuların açıklanmasını sağlayan görselleri kapsar.



ÖĞRENME BİRİMİ Görüntü işleme
KONU FOTOMONTAJ

BİLGİ YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Hazırlık Çalışması

- Sınırları olmayan hayallerimiz bir fotoğrafta hayat bulsa, dünya görmek istediğimiz gibi renklense , bir araya gelemeyenler fotoğrafta buluşsa ne hissedersiniz?
- Siyah beyaz fotoğraflar ilginizi çekiyor mu? Renkli fotoğraflar sizi nasıl etkiliyor, düşününüz.
- Geçmiş yıllarda, fotoğraf renklendirme işlemi hangi yöntemlerle yapılırdı? Bunları derste arkadaşlarınızla paylaşınız.

AMAÇ

Tekniğine uygun olarak fotomontaj yapmak

GİRİŞ

Gerçekçi, etkileyici, dikkat çekici, hatta bazı durumlar için gerçeküstü görüntüler elde etmek fotoğrafların; renk, ışık, perspektif, çözünürlük, oran orantı vb. özelliklerinin doğru belirlenmesi ile mümkündür.

Bu ünitede tekniğine uygun olarak fotoğrafları birleştirerek amaca yönelik görüntüler oluşturabileceksiniz.

3.1. FOTOMONTAJ

Fotomontaj, fotoğrafların seçilen parçalarının birleştirilmesine dayanan bir kolaj tekniğidir.

Birkaç fotoğrafın ya da ayrı ayrı fotoğraflardan seçilen bölümlerin anlamlı bir bütün oluşturmak üzere bir araya toplanıp tek bir fotoğraf hâline getirilmesi işlemine **fotomontaj** denir.

Bu tür işlemleri yapmak için görüntü işleme programları kullanılır. Bu tarz çalışmalar bazen eğlence ve hiciv amaçlı, bazen reklam sektöründe gerçeküstü görüntüler elde etmek ve bazen de ticari amaçla dikkat çekmek için kullanılmaktadır.

Fotomontajda, birbiri ile ilgisi olmayan farklı görsel ya da görsel parçaları renk, ışık, gölge, perspektif ve diğer özellikleri gözetilerek bir araya getirilmelidir. Ayrıca çalışmayı yapan kişinin becerisi, bilgisi ve hayal gücü de ortaya çıkacak ürünün kalitesini doğrudan etkiler. Görüntü işleme programlarında fotomontaj öncesi orijinal görsellerin yedeklenmesi önemlidir.

3.1.1. İki Fotoğrafın Tek Görsel Hâline Getirilmesi

İki fotoğrafı tek bir görsel hâline getirmek için görseller öncelikle renk, ışık, perspektif vb. özellikler açısından değerlendirilir. İhtiyaç duyulan düzeltmeler resmin tümüne veya sadece kullanılacak alana uygulanır. Aktarılacak olan alan, seçim yapılarak belirlenir ve diğer görsel üzerinde uygun bir yere yerleştirilir. İyi bir sonuç için iyi bir seçim yapılması ve görsel çözünürlüklerinin birbirine yakın değerlerde olması önemlidir. Daha gerçekçi görüntüler için transform, oran orantı, gölge, yansıma vb. düzenlemeler yapılmalıdır (Görsel 3.1, 3.2 ve 3.3).

Görsel 3.1: Birleştirme görseli

Görsel 3.2: Birleştirme görseli

Görsel 3.3: Birleştirilmiş görsel

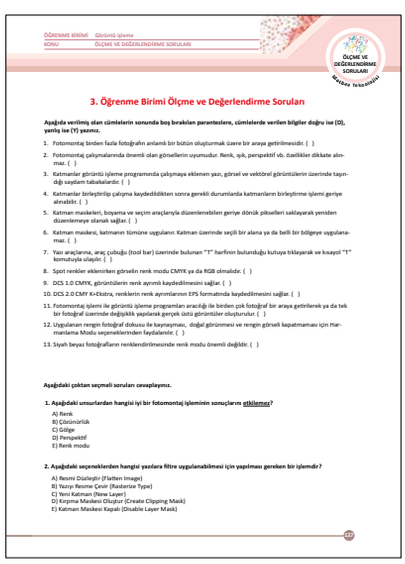
88

Öğrenme birimi kapağı ve öğrenme biriminde işlenen başlıkları içerir.



Görüntü İşleme
ÖĞRENME BİRİMİ 3

1. Fotomontaj
2. Tipografik Düzenleme
3. Fotoğraf Renklendirme
4. Manipülasyon



ÖĞRENME BİRİMİ Görüntü İşleme
KONU ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME SORULARI

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME SORULARI
Matbaa Teknolojisi

3. Öğrenme Birimi Ölçme ve Değerlendirme Soruları

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. Fotomontaj birden fazla fotoğrafın anlamlı bir bütün oluşturmak üzere bir araya getirilmesidir. ( )
2. Fotomontaj çalışmalarında önemli olan görsellerin uyumsuzdur. Renk, ışık, perspektif vb. özellikler dikkate alınmaz. ( )
3. Katmanlar görüntü işleme programında çalışmaya eklenen yazı, görsel ve vektörel görüntülerin üzerinde taşındığı sayfaları tabakalardır. ( )
4. Katmanlar birleştirilip çalışma kaydedildikten sonra gerekli durumlarda katmanların birleştirme işlemi geriye alınabilir. ( )
5. Katman maskeleri, boyama ve seçim araçlarıyla düzenlemelerden geriye dönük pikselleri saklayarak yeniden düzenlemeye olanak sağlar. ( )
6. Katman maskesi, katmanın tümüne uygulanır. Katman üzerinde seçili bir alana ya da belli bir bölgeye uygulanamaz. ( )
7. Yazı araçlarına, araç çubuğu (tool bar) üzerinde bulunan "T" harfinin bulunduğu kutuya tıklayarak ve kısayol "T" komutuyla ulaşılır. ( )
8. Spot renkler eklenirken görselin renk modu CMYK ya da RGB olmalıdır. ( )
9. DCS 1.0 CMYK, görüntülerin renk ayrımlı kaydedilmesini sağlar. ( )
10. DCS 2.0 CMY K+Ekstra, renklerin renk ayrımlarının EPS formatında kaydedilmesini sağlar. ( )
11. Fotomontaj işlemi ile görüntü işleme programları aracılığı ile birden çok fotoğraf bir araya getirilerek ya da tek bir fotoğraf üzerinde değişiklik yapılarak gerçek üstü görüntüler oluşturulur. ( )
12. Uygulanan rengin fotoğraf dokusu ile kaynaşması, doğal görünmesi ve rengin görseli kapatmaması için Harmanlama Modu seçeneklerinden faydalanılır. ( )
13. Siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesinde renk modu önemli değildir. ( )

Aşağıdaki çoktan seçmeli soruları cevaplayınız.

1. Aşağıdaki unsurlardan hangisi iyi bir fotomontaj işleminin sonuçlarını etkilemez?

A) Renk
B) Çözünürlük
C) Gölge
D) Perspektif
E) Renk modu

2. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi yazılara filtre uygulanabilmesi için yapılması gereken bir işlemdir?

A) Resmi Düzleştir (Flatten Image)
B) Yazıyı Resme Çevir (Rasterize Type)
C) Yeni Katman (New Layer)
D) Kırpma Maskesi Oluştur (Create Clipping Mask)
E) Katman Maskesi Kapalı (Disable Layer Mask)

Öğrenme birimi değerlendirilmesinin yapıldığı bölümdür.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI



ÖĞRENME BİRİMİ Görüntü İşleme
KONU FOTOMONTAJ

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Uygulama 3.2

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında doğal görünecek biçimde arka plan değiştirme işlemi yapılmasını sağlamaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 3.26 ve 3.27'yi Görsel 3.28'deki şekilde montajlayınız.

Görsel 3.26: Uygulama görseli

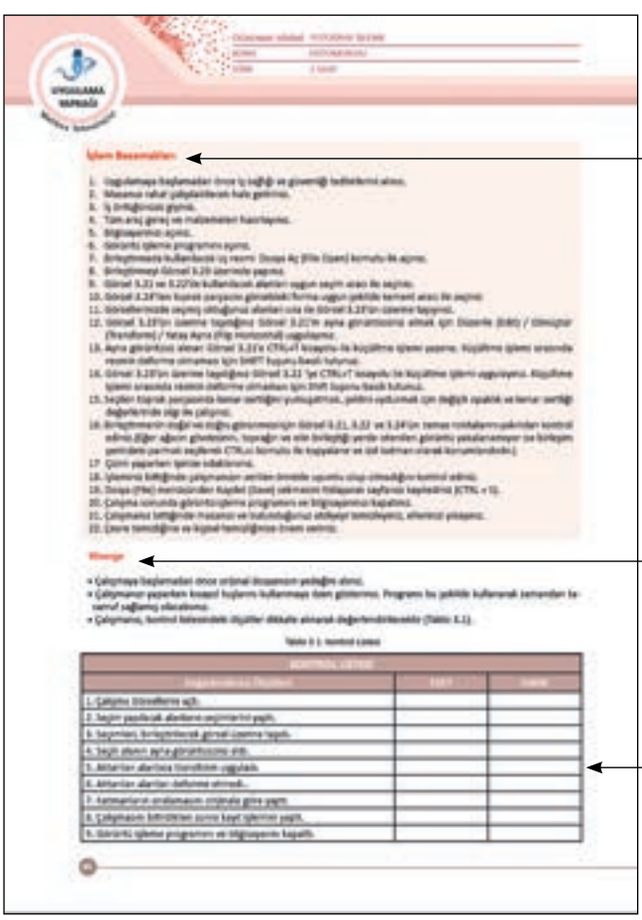
Görsel 3.27: Uygulama görseli

Görsel 3.28: Arka planı değiştirilmiş çalışma

97

Öğrenme birimindeki konuların uygulamalarını kapsar.

Konu ile ilgili uygulamada kullanılan görselleri içerir.



İşlem Basamakları

Dikkat

Kontrol Listesi

Uygulama aşamasının işlem basamaklarını, iş alışkanlıklarını, iş sağlığı ve güvenliği kurallarını, dikkat edilecek noktaları kapsar.

Uygulama sırasında dikkat edilmesi gereken noktaları içerir.

Uygulama sonrası yapılacak değerlendirmeyi içerir.





1. ÖĞRENME BİRİMİ

FOTOĞRAF DÜZENLEME

1.1. FOTOĞRAFIN FORM AYARLARI
1.2. FOTOĞRAFTA RÖTUŞ AYARLARI
1.3. RENK AYARLARI

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ

- Fotoğrafın form ayarlarını
- Fotoğrafta rötuş ayarlarını
- Renk ayarlarını

TEMEL KAVRAMLAR

canvas size, çözünürlük, düzeltme araçları, doygunluk, fırça, fırça büyüklüğü, filtre, image size, hedef, inch, kadraj, katman, kaynak, kayıt formatı, perspektif, piksel, renk düzeltme, renk modu, rötuş, seçim, seçim araçları, seçim ekleme, seçim eksiltme, seçim hattını düzeltme, seçimi yumuşatma, transform, ton





HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Görüntü işleme programları olmasaydı günümüzdeki tasarımlar ne kadar etkileyici olurdu?

2. Genel ağ ortamında aradığımız her şey girdiğimiz sitelerde reklam olarak karşımıza çıkmaktadır. Görüntü işleme programları da yakın gelecekte genel ağ izimizden düşünce tarzımızı bilerek fotoğrafları kendi kendine en ideal şekilde düzenleyip kişiye özel tasarımlar yapabilir mi?

1.1. FOTOĞRAFIN FORM AYARLARI

Fotoğrafın form ayarları; genel olarak bir görselin tasarım öncesinde yapılan ölçü, çözünürlük, kadraj, renk modu, perspektif, kayıt formatı ve geometrik form ayarlarını ifade eder.

1.1.1. Görüntü İşleme Programları ve Özellikleri

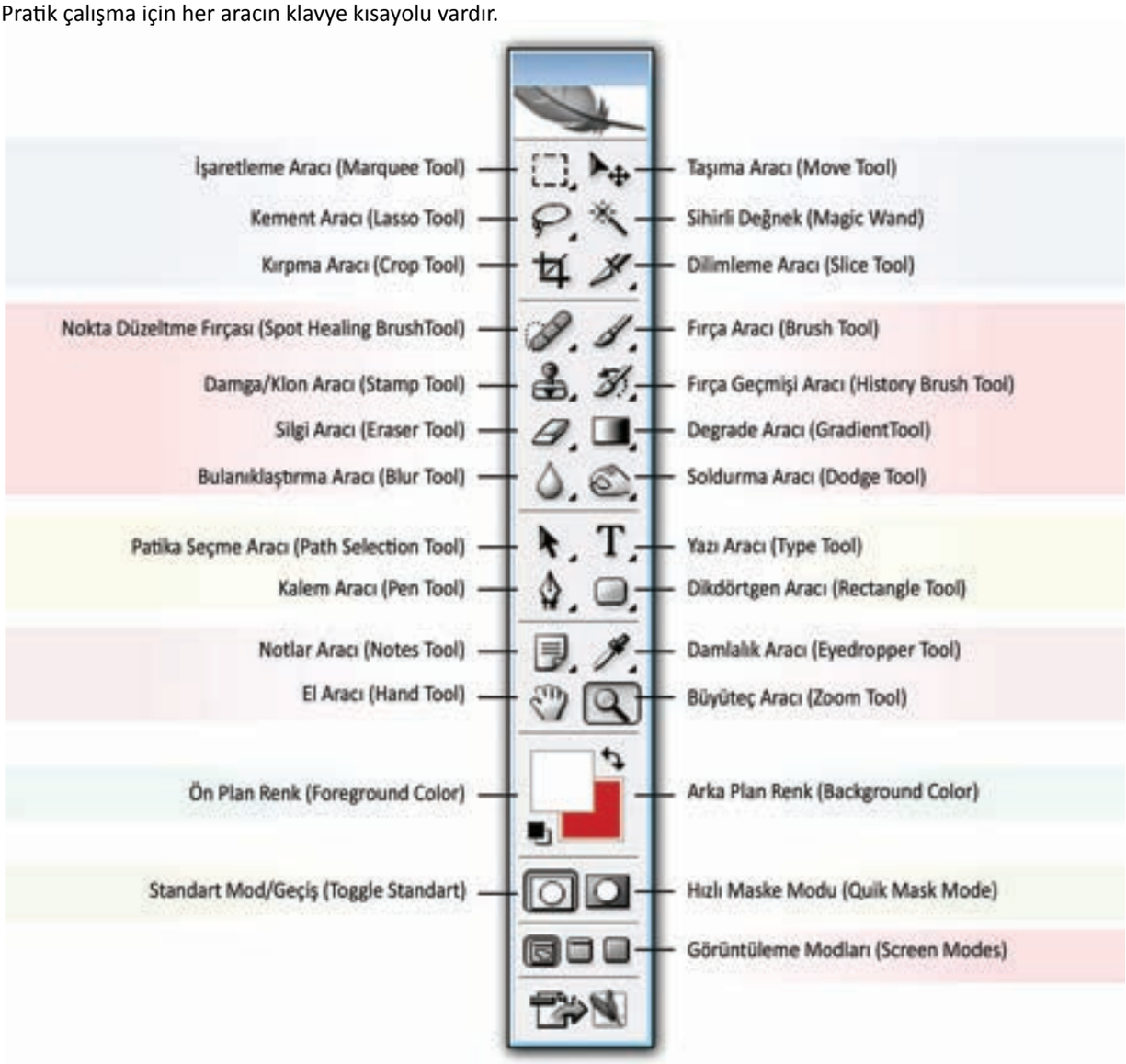
Görüntü işleme programları; piksel işleme programları, fotoğraf düzenleme programları, fotoğraf editörleri, görsel işleme programları gibi çeşitli adlarla anılmaktadır. Görüntü işleme programlarının temel çalışma mantığı katmanlarla çalışılmasıdır. Dünyada yaygın olarak ticari paket programlar kullanılmakta olup genel ağ ortamında ücretsiz edinilebilecek birçok program da mevcuttur. Görüntü işleme programlarında genelde yüksek çözünürlüklü çalışmalar gerçekleştirildiğinden bilgisayarlar işlemci, ram ve cache bellek gibi veriyle bağlantılı kısımlar yönünden iyi donanıma sahip olmalıdır. Görüntü işleme programları, var olan fotoğrafları düzenlemenin yanında görsel bezeme (illüstrasyon) yapmada da kullanılır. İllustratörler, programları genelde özel kalemli tabletle kullanmayı tercih ederler. Ayrıca operatörler, kullanılacak spot renklerin baskı sonuçlarını önceden gözlemlemek için renk kataloglarıyla çalışırlar (Görsel 1.1). Görüntü işleme programlarında bir iş farklı yöntemler kullanılarak yapılabilir. Son dönemde Türkçe yamaları geliştirilse de sektördeki programların çoğu İngilizce olduğundan bu kitapta terimlerin yanında İngilizce karşılıkları parantez içinde gösterilmiştir.



Görsel 1.1: Operatör masası

1.1.1.1. Araç Çubuğu

Görüntü işlemede kullanılmak üzere seçim, kırpma, boyama, silme, ölçüm, rötuş, çizme, yazma, gezinme gibi araçların ve bunların alt bölümlerinden oluşan araçların bir arada yer aldığı çubuğa **araç çubuğu (tool bar)** denir (Görsel 1.2). Pratik çalışma için her aracın klavye kısayolu vardır.



Görsel 1.2: Araç çubuğu

İşaretleme Aracı (Marquee Tool): Dörtgen, elips gibi farklı formlarda seçili alan yaratır. Klavye kısayolu **"M"**dir.

Kement Aracı (Lasso Tool): Serbest (elle) çizim ile seçim alanı yaratır. Klavye kısayolu **"L"**dir.

Kırpma Aracı (Crop Tool): Fotoğrafların kadrajlanıp kırpılması işini yapar. Klavye kısayolu **"C"**dir.

Taşıma Aracı (Move Tool): Seçili katman ya da alanı taşıma işini yapar. Klavye kısayolu **"V"**dir.

Sihirli Değnek (Magic Wand): Aynı ya da benzer renk tonlarının otomatik seçilmesini sağlar. Klavye kısayolu **"W"**dir.

Dilimleme Aracı (Slice Tool): Fotoğraf üzerinde dilimleme işini yapar. Klavye kısayolu **"K"**dir.

Nokta Düzeltme Fırçası (Spot Healing Brush Tool): Nokta, leke düzeltme ve temizleme aracıdır. Klavye kısayolu **"J"**dir.

Damga/Klon Aracı (Stamp Tool): ALT tuşu ile doku bölgesi kaynak (referans) alınıp fare hareketiyle kaynak bölgesinin yeni kaynak (referans) bölgesine kopyalanması işini yapar. Klavye kısayolu **"S"**dir.

Silgi Aracı (Eraser Tool): Silme işlemi yapar. Klavye kısayolu **"E"**dir.

Bulanıklaştırma Aracı (Blur Tool): Bulanıklaştırma işini yapar. Klavye kısayolu **"R"**dir.

Fırça Aracı (Brush Tool): Fırça aracıyla renklendirme yapıldığı gibi birçok araç yine fırça mantığıyla kullanılır. Klavye kısayolu **"B"**dir.

Fırça Geçmişi Aracı (History Brush Tool): Fotoğrafa uygulanan bir efekt öncesi fotoğrafın orijinal hâlinin tonlarını, yapılacak işlemler sonrasında geri getirilmesini sağlar. Klavye kısayolu **"Y"**dir.

Degrade Aracı (Gradient Tool): Katman ya da seçili alana birden fazla renk geçişli dolgu yapar. Klavye kısayolu **"G"**dir.

Soldurma Aracı (Dodge Tool): Fotoğrafta aydınlanmış ya da karartılmış alan elde edilmesini sağlayan araçtır. Klavye kısayolu **"O"**dur.

Patika Seçme Aracı (Path Selection Tool): Çizilmiş patikaların düzenlenebilmesi için bu patikaları seçme işlevi yapar. Klavye kısayolu **"A"**dır.

Kalem Aracı (Pen Tool): Hassas çizim ve dekupe işlemleri için kullanılan ve detay çizimi sağlayan araçtır. Klavye kısayolu **"P"**dir.

Yazı Aracı (Type Tool): Görsele yazı yazılmasını sağlayan araçtır. Klavye kısayolu **"T"**dir.

Dikdörtgen Aracı (Rectangle Tool): Geometrik şekiller çizmeyi sağlayan araçtır. Klavye kısayolu **"U"**dur.

Notlar Aracı (Notes Tool): Görselin üzerine tasarım özelliğini kaybetmeden notlar alınmasını sağlar. Klavye kısayolu **"N"**dir.

El Aracı (Hand Tool): Görüntüyü ekran içinde kaydırmak için kullanılan araçtır. Klavye kısayolu **"H"**dir.

Damlalık Aracı (Eyedropper Tool): Fotoğraf içinde istenilen noktanın renginin alınması için kullanılan araçtır. Klavye kısayolu **"I"**dır.

Büyüteç Aracı (Zoom Tool): Görseli yakınlaştırmak/uzaklaştırmak için kullanılan araçtır. Klavye kısayolu **"Z"**dir.

Ön Plan Renk (Foreground Color): Seçilmiş ön plan rengini gösterir.

Arka Plan Renk (Background Color): Seçilmiş arka plan rengini gösterir.

Hızlı Maske Modu (Quik Mask Mode): Hızlı maskeleme yapmak ya da bu moddan çıkmak işlevini gerçekleştirir.

Görüntüleme Modları (Screen Modes): Görseli ekranda incelemek için "Tam Ekran" görüntüleme seçenekleri sunan ekran görüntüleme modudur. Klavye kısayolu: **"F"**, **"FF"** ve **"TAB"**dır.

1.1.1.2. Menüler

Ana menü; Dosya (File), Düzenle (Edit), Görsel (Image), Katman (Layer), Seçim (Select), Filtre (Filter), Görüntü (View), Pencere (Window) ve Yardım (Help) menülerinden oluşur. Menülerden yapılacak işlemlerini birçoğu pencerelerden ve klavye kısayollarından da yapılabilmektedir.

Dosya

Dosya menüsü; Dosya Açma (Open), Kaydetme (Save), Kapatma (Close), Gönderme (Export), Yazdırma (Print) ve Yazdırma Ayarları (Print Options) gibi dosya ile ilgili işlemleri içerir.

Düzenle

Düzenle (Edit) menüsü; Kes (Cut), Kopyala (Copy), Yapıştır (Paste), Dolgu (Fill), Çerçeve (Stroke), Dönüştür (Transform) ve Program Ayarları (Preferences) gibi düzenleme işlemleri içerir.

Görsel

Görsel (Image) menüsü; Renk Modu (Mode), Renk Ayarları (Adjustments), Görsel Ölçüsü (Image Size) gibi görselle ilgili işlemleri içerir. Çözünürlük ayarları bu menü altında Görsel Ölçüsü (Image Size) menüsünde yer alır.

Katman

Katman menüsü; Yeni Katman (New Layer), Katman Stili (Layer Style), Yazı İşlemleri (Rasterize Type), Hizalama (Align), Birleştirme (Merge), Düzleştirme (Flat) gibi katmanlarla ilgili işlemleri içerir.

Seçim

Seçim menüsü; Seçim (Select), Seçimi İptal Etmek (Deselect), Seçimi Ters Çevirmek (Inverse), Seçimi Şablon Olarak Kaydetmek (Save Selection) ve Geri Çağırmak (Load Selection) gibi seçimle ilgili işlemleri içerir.

Filtre

Filtre (Filter) menüsü; görsellere uygulanacak geometrik ve artistik filtrelerin olduğu menüdür. Filtrelerin diğer adı "Eklenti"dir (Plug-in). Programda mevcut filtrelere ek olarak genel ağ ortamında bulunan yüzlerce eklenti ilave edilebilir.

Görüntü

Görüntü (View) menüsü; Görüntü Modları (View Mode), Ekran Cetveli **(Ruler/CTRL+R)**, Klavuz (Guide) gibi çalışma görüntüsü ve ekran görüntüsüyle ilgili seçenekler sunar.

Pencere

Pencere (Window) menüsü, çalışma pencerelerinin açılıp kapanması için kullanılır. Çalışırken Araç Çubuğu, Katman, Geçmiş (History), Renk (Color), Yazı (Character) gibi sık kullanılan pencereler genelde açık bırakılır.

Yardım

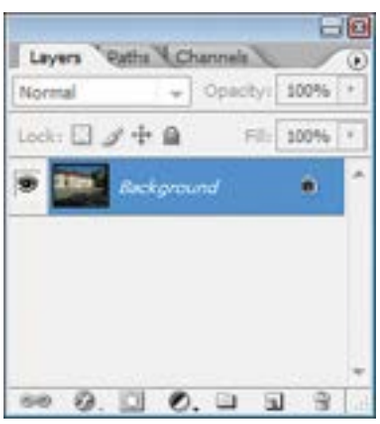
Yardım (Help) menüsü; programın künye ve teknik özelliklerini, program hakkında çevrim içi ve çevrim dışı teknik desteği veren menüdür.

1.1.1.3. Pencereler

Çalışma esnasında operatöre teknik olarak yol gösteren, çalışırken sürekli açık tutulan ya da kapatılabilen kutucuklara **pencere** denir. Bir pencere menüsünde birden fazla pencere yan yana kullanılabilir. Katmanlar (Layers), Patika (Path), Kanallar (Channels), Geçmiş (History) sık kullanılan pencerelerdir.

Katmanlar Penceresi

Görüntü işleme programlarında çalışmalar üst üste gelen parçalardan oluşur. Bu parçalara **Katman (Layer)** adı verilir. Katmanlar penceresinden bu katmanlar yönetilir. Hangi katmanın hangi katmanın üzerinde olacağı, katman listesinde sıralanarak düzenlenir. Tasarımın en altında kalacak olan grafik ögeleri, katmanlar sıralamasında en altta yer alır. Pencereden yeni katman açılabilir. Var olan katman silinebilir. Katmanlar birleştirilebilir, kilitlenebilir, gruplandırılabilir, çoğaltılabilir (Görsel 1.3). Katmandaki objenin saydamlık (opacity) değeri 1-100 arası düzenlenebilir.



Görsel 1.3: Katman (Layer) penceresi

Kanallar (Channels) Penceresi

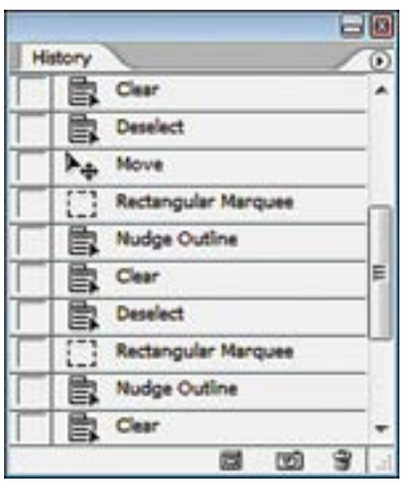
Kanallar penceresi, çalışılan renk modunun bileşenlerinin ve ilave renk kanallarının operatör tarafından izlendiği penceredir (Görsel 1.4). Baskı öncesi renk ayrımında, çalışmanın film ya da kalıplarının renk sayısı ve her bir rengin film/kalıp değerleri ekranda tek tek kontrol edilir. Baskıda meydana gelen istenmeyen lekelerin, çalışmadan ya da film/kalıp aşamasından meydana gelip gelmediği öncelikle çalışmanın ekranda kanal görüntülerine bakılarak kontrol edilir. Spot renkler için yeni kanal eklenerek +1 ya da istenilen spot renk sayısı kadar kanal açılır. İki renk (duotone) ya da daha fazla spot renkle basılacak çalışmalarda spot renk sayısı kadar kanal açılır. Spot kanallarına göre renk alan görsellerin görüntüsü ekrandan takip edilir.



Görsel 1.4: Kanallar (Channels) penceresi



Görsel 1.5: Patika penceresi



Görsel 1.6: Geçmiş penceresi



Görsel 1.7: Karakter penceresi

Patikalar (Paths) Penceresi

Patika, piksel tabanlı programda çizilen vektörel kimlikli çizgilerdir. Bu çizgiler baskıda görünmez. Seçili alan yaratmak üzere kullanılır.

Görsel üzerinden vektörel logo vb. oluştururken, dekupe yaparken ya da standart formlardan bağımsız orijinal bir form çizip boyamak için patika kullanılır.

Çizilen patika, patikalar penceresinde liste hâlinde gösterilir. Her yeni patika için listeye yeni patika satırı eklenir. İstenirse aynı satırda birden fazla patika çizilir. Patika satırları istenmediğinde patika menüsündeki silme ikonuyla seçilip silinir.

Logo çizimi gibi çalışmalarda çizilen patikalar, kopyala yapıştır yöntemiyle vektörel çizim programlarına vektör olarak aktarılabilir. Çizilen patikaların seçim alanına dönüştürülmesi için patika penceresinden istenen patika satırı seçilip kesik çizgili çembere tıklanır. Diğer bir yol, **CTRL** tuşuna basılı tutarak patika listesindeki istenen patikanın görsel görüntüsüne tıklamaktır (Görsel 1.5).

Seçili alan yaratmak üzere çizilecek patikaların düzgün çizilmesinin temel kuralı son tıklamada patika alanının kapatılmasıdır.

Geçmiş Penceresi

Vektörel çizim programları ya da ofis programlarındaki gibi yapılan işlemleri geri alma (undo) imkânı görüntü işleme programlarında bir kere ile sınırlandırılmıştır.

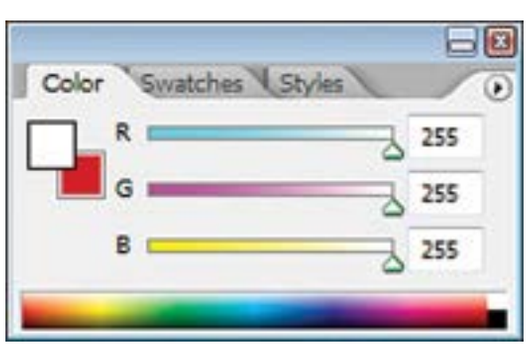
İşlemleri geri alma, maksimum 50 işlem ile Geçmiş penceresinden yapılabilmektedir. Yapılan her işlem bu pencerede bir satır ile gösterilir. Görsele bir çok işlem yaptıktan sonra ilk baştaki orijinal hâline getirmenin pratik yolu Dosya menüsünden verilecek Eski Hâline Döndür komutudur. Klavye kısayolu F12'dir (Görsel1.6).

Karakter Penceresi

Yazı aracıyla yazılan yazıların tipografik ayarlarının yapıldığı penceredir. Paragraf penceresinde ise paragraf düzenindeki yazıların hizalama ve girinti ayarları yapılır (Görsel 1.7).

Renk Penceresi

Renk profiline göre renk seçenekleri sunan penceredir. Kullanılacak renkler palet üzerinden ya da sayısal değerleri girilerek seçilir ve kullanılır. Spot renklere, renk penceresi altında bulunan menüden ulaşılır (Görsel 1.8).



Görsel 1.8: Renk penceresi

1.1.1.4. Klavye Kısayolları

Klavye kısayolları, fare ile menü açıp komuta tıklamak yerine klavyeden hızlı şekilde bir, iki, üç ya da dört tuşla aynı komutu vermeyi sağlar. Matbaa ya da reklam ajansında çalışan bir bilgisayar operatörü gördüğünüzde ilk dikkatinizi çekecek şey, çalışanın bir elinin farede diğer elinin sürekli klavyede olmasıdır. Kullandıkça otomatikleşen davranışa dönüşen fare ile klavye kullanımı operatörün ya da tasarımcının pratik ve verimli çalışmasını sağlar. Klavye kısayolları programdan programa farklılık gösterdiği gibi manuel olarak da kullanıcı tarafından programlar içinde düzenlenebilip kişiselleştirilebilmektedir. Çalışırken araçlar menüsünden araç seçmek de fare yerine harflere tanımlı kısayollarla profesyonellerce yapılmaktadır. Tablo 1.1'de sık kullanılan, kişiselleştirilmesi tercih edilmeyen klavye kısayollarına yer verilmiştir.

Tablo 1.1: Sık Kullanılan Klavye Kısayolları

KLAVYE TUŞU	İŞLEVİ	KLAVYE TUŞU	İŞLEVİ
CTRL+O	Dosya Açma	CTRL+0	Ekrana Sığdır
CTRL+W	Dosya Kapatma	V	Taşıma Aracı
CTRL+	Görüntü Yakınlaştırma	CTRL+1-2-3-4	Renk Kanalları
CTRL-	Görüntü Uzaklaştırma	CTRL+R	Cetvel Görüntüleme
CTRL+TAB	Program İçi Dosya Gezintisi	CTRL+T	Transform
Space+CTRL	Büyüteç (Pozitif)	CTRL+D	Seçim İptal (Deselect)
Space+ALT+CTRL	Büyüteç (Negatif)	CTRL+ALT+A	Tüm Katmanlar
CTRL+C	Kopyala	CTRL+ALT+C	Tuval Ölçüsü
CTRL+X	Kes	CTRL+ALT+I	Görsel Ölçüsü
CTRL+V	Yapıştır	CTRL+L	Düzeyler
CTRL+P	Yazdır	CTRL+M	Eğriler
CTRL+ALT+P	Baskı Önizleme	CTRL+B	Renk Dengesi
CTRL+SHIFT+P	Sayfa Ayarı	CTRL+U	Ton/Doygunluk
CTRL+SHIFT+ALT+I	Sayfa Bilgisi	CTRL+SHIFT+K	Renk Ayarları
F12	Eski Hâline Döndür	CTRL+SHIFT+ALT+K	Kısayol Ayarları
F7	Katmanlar Penceresi	CTRL+SHIFT+ALT+M	Menü Ayarları
F6	Renk Penceresi	M	Geometrik Seçim Aracı
F5	Fırçalar	L	Serbest Seçim Aracı
F8	Bilgi Penceresi	CTRL+A	Tümünü Seç
CTRL+F	Son Filtre	CTRL+SHIFT+A	Tekrar Seç
S	Damga Aracı	CTRL+ALT+D	Seçimi Yumuşatma
T	Yazı Aracı	CTRL+SHIFT+I	Seçimi Ters Çevirme
CTRL+SHIFT+N	Yeni Katman	P	Dolmakalem Aracı
CTRL+G	Katmanları Grupla	B	Fırça Aracı
CTRL+SHIFT+G	Katman Grubunu Boz	C	Kırpma Aracı
E	Silgi Aracı	N	Not Aracı
Z	Büyüteç Aracı	H	El Aracı
CTRL+E	Seçili Katmanları Birleştir	CTRL+SHIFT+E	Görünen Katmanları Birleştir

1.1.2. Piksel (Gözek)

Bilgisayarlar için görseller, x-y düzleminde dizili ve tek renkli minik kareciklerden oluşan sayısal haritalardır. Bilgisayar ortamındaki fotoğraf ya da illüstrasyon gibi vektörel olan ya da karakter kodu olmayan bu görseller, görüntü kalitesine (çözünürlüğe) bağlı olarak değişen çok sayıda kare formlu düz rengin bir araya gelmesiyle oluşur. Görseli oluşturan bu her bir kare formuna **piksel** adı verilir.

Pikselin sabit bir ölçü değeri yoktur. Örneğin 1 cm'lik çizgi üzerinde 300 piksel olabileceği gibi 72 piksel de olabilir. Piksel yoğunluğunu ifade ederken dijital kamera ve ekranlarda megapiksel ifadesi kullanılır. Baskılı işlere yönelik piksel yoğunluğunda ise dpi (dot per inch) ifadesi/birimi kullanılır (Görsel 1.9).



Görsel 1.9: Pikseller

1.1.3. Görsel Formları ile İlgili Bazı Kavramlar

Dosya kayıt formatı ve kullanılan ölçü sistemi görsel form ayarlarındandır.

1.1.3.1. Dosya Uzantıları (Formatları)

Bilgisayarda her dosyanın bir uzantısı vardır. Bu uzantı o dosyanın türünün kimliği olarak nitelendirilir. Örneğin sistem dosyalarında*.exe uzantısına ya da sıkıştırılmış müzik dosyalarında *.mp3 uzantısına günlük hayatta çok sık rastlanır.

Görüntü işleme programları çalışılan dosyaları düzenlenebilir (editable) olarak kendilerine özgü uzantılarla kaydeder. Ayrıca farklı programlarda açılmak/kullanılmak üzere dışa aktar (export) komutlarında, çok geniş dosya uzantısı çeşitliliği sunmaktadır. Profesyoneller kalite kaybının önüne geçmek için dosya boyutunun büyüklüğünü göz ardı ederek sıkıştırılmamış dosya formatlarını tercih eder. Dosya uzantılarının (formatlarının) bir kısmı birden fazla Katmandan oluşan çalışmaları tek katman şeklinde birleştirip kaydederken (flat) bir kısmı ise dosyayı katmanlarıyla yine düzenlenebilir şekilde kaydedebilmektedir. Düzenlenebilir katmanlı kayıt formatları, birleştirilmiş tek katmanlı kayıt seçeneği de sunmaktadır.

Tablo 1.2'de sık kullanılan dosya uzantıları ve Tablo 1.3'te sık kullanılan görsel dosya formatlarının düzenlenebilirlik tablosu gösterilmiştir.

Tablo 1.2: Sık Kullanılan Görsel Dosya Kayıt Formatları

DOSYA UZANTISI/ FORMATI	ÖZELLİKLER
JPG/JPEG	Görsel kalitesinden ayarlanabilir şekilde ödün vererek sıkıştırmayla dosya boyutunu küçültür. En çok kullanılan görsel kayıt formatıdır (Joint Photographic Experts Group/Birleşik Fotoğraf Uzmanları Grubu).
TIF/TIFF	Renkli görsellerde renk derinliği ve kalitesini çok etkilemeden kayıt yapan formattır. Dosya boyutu büyüktür (Tagged Image File Format/Etiketli Görsel Dosya Biçimi).
EPS	İçinde düzenlenebilir Vektör, Karakter (Yazı), Görsel (Image) barındırabilen dosya formatıdır (Encapsulated postscript/Kapsüllenmiş Postscript).
PNG	JPG aksine kayıp olmadan sıkıştırma yapar. Dekupeli görsellerde şeffaf arka plan sağlar. Genelde genel ağ ortamında kullanılır (Portable Network Graphic/Taşınabilir Ağ Grafiği).
PDF	Dosyaları sayfa şeklinde göstermesi, dosya boyutu, EPS gibi düzenlenebilir Vektör, Karakter (Yazı), Görsel (Image) barındırması, düzenlenebilir olması ve özellikle birçok platformca desteklenmesi yüzünden EPS yerine tercih edilmeye başlanmıştır (Portable Document Format/Taşınabilir Doküman Biçimi).
BMP	Renk derinliği düşüktür. Sıkıştırma yapmadığı için dosya boyutu büyük olan kayıt formatıdır (Bitmap/Bit haritası).
GIF	Kayıpsız sıkıştırma sağlar fakat renk derinliği 256 renktir. PNG gibi arka planı şeffaf kullanma imkânı sağlar. Genellikle genel ağ ortamında basit hareketli görseller için kullanılır (Graphics Interchange Format/ Grafik Değiş Tokuş Biçimi).

1.1.3.2. Ölçü Birimleri

Masaüstü yayıncılık programlarının tümünde farklı ölçü birimleri ile çalışılabilmektedir. Bazı ülkelerde ölçü birimi olarak metrik sistem kullanılırken birçok ülke inch ölçü birimini kullanmaktadırlar. Bir inch 2,54 cm'dir. Inch ölçü birimini santimetreye çevirirken ölçü 2,54 ile çarpılır. Santimetre ölçü birimi kullanılmış olan işler inch'e çevrilirken ise 2,54'e bölünür. Ülkemizde operatörler genellikle milimetre (mm) ölçü birimiyle çalışırlar. Yapılan işe ölçü değerleri girilirken görüntü işleme programları ölçü birimi seçeneği sunmaktadır. Ülkeler arası dosya alışverişinde metrik sistemden farklı çalışılmış dosyaların ölçü birimleri hatalı ölçülerde işlere yol açmamak için kontrol edilmelidir. Örneğin 25 inç x 25 inç çalışılmış bir görüntünün metrik sistemde karşılığı 635 mm x 635 mm'dir. Tablo 1.4'te sık kullanılan ölçü birimlerinin milimetre karşılığı gösterilmiştir.

Tablo 1.3: Sık Kullanılan Görsel Dosya Formatlarının Düzenlenebilirliği

DOSYA UZANTISI/ FORMATI	DÜZENLENEBİLİR (EDITABLE) DOSYA	DÜZENLENEMEZ (FLATTEN) DOSYA
JPG/JPEG		√
TIFF	√	
EPS	√	√
PNG		√
PDF	√	
BMP		√
GIF		√

Tablo 1.4: Sık Kullanılan Ölçü Birimleri ve mm Karşılığı Tablosu

ÖLÇÜ BİRİMİ	MM KARŞILIĞI
1 mm	1
1 inch (")	2.54
1 point	0.352778
1 picas	4.233

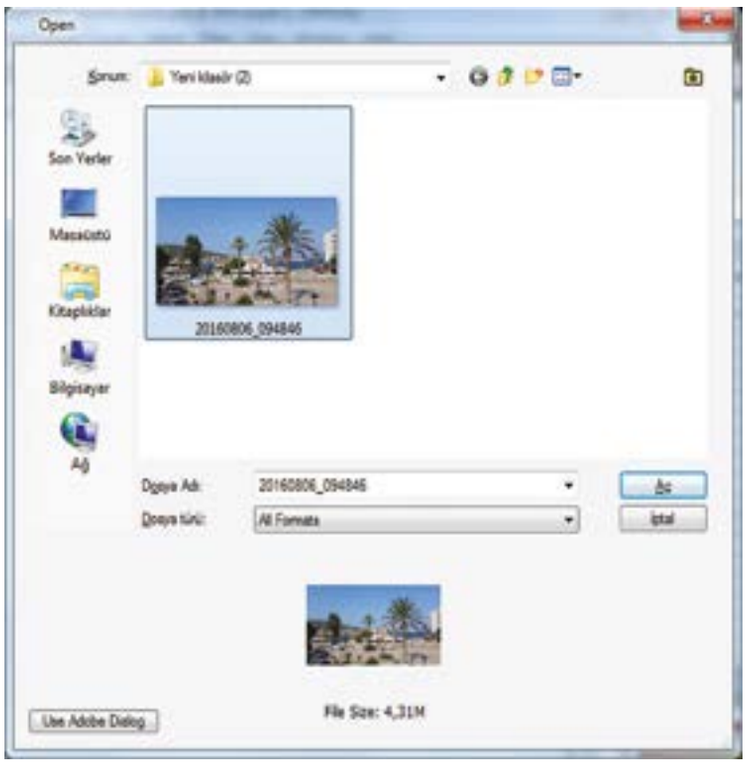
1.1.4. Dosya Açma

Dosya açma, var olan dosyayı açma ve yeni dosya açma olarak ikiye ayrılır.

1.1.4.1. Var Olan Dosyayı Açma

Dosya menüsünden Aç komutuna tıklanır **(CTRL+O)**. Açılan pencereden açmak istenen dosyanın adresine giderek dosya seçilir. Aç butonuna tıklanır ve dosya açılır. Görüntü işleme programları kendi kayıt formatı dışındaki diğer görsel kayıt formatlarını da bu yöntemle açar (Görsel 1.10).

Diğer bir yöntem ise program dışında ilgili dosyaya çift tıklayarak dosyayı açmaktır. Bunun için ilgili dosyanın işletim sisteminden program ile ilişkilendirilmesi gereklidir.



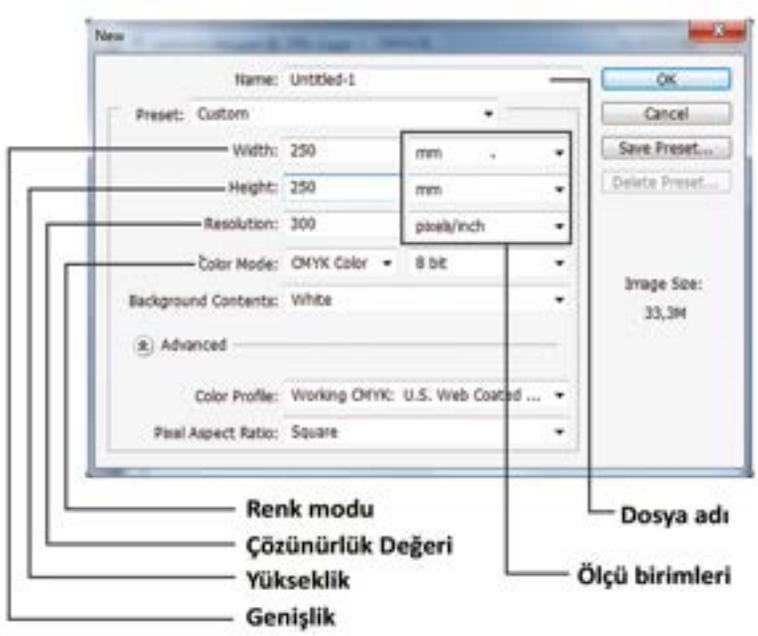
Görsel 1.10: Dosya açma menüsü ve penceresi

1.1.4.2. Yeni Dosya Açma

Dosya menüsünden Yeni komutuna tıklanır **(CTRL+N)**. Açılan pencereden oluşturulmak istenilen yeni dosya için Dosya ismi, Yükseklik, Genişlik (Width), Çözünürlük (Resolution), Arka Plan Rengi (Background Contents) ve Renk Profili (Color Mode) vb. bilgiler girilir. Değerler girilirken ölçü birimlerine dikkat edilir.

Baskıya yönelik çalışmalarda çözünürlük 300 piksel/inç ya da 120 piksel (pixel)/cm olarak girilmelidir. Genel ağ ortamına yönelik çalışılacak görseller için ideal çözünürlük değeri ise 72 piksel/inç'tir. Tamam (OK) butonuna tıklanır ve yeni dosya oluşturulmuş olur (Görsel 1.11).

Yeni dosya açıldıktan sonra dosya ölçüleri, çözünürlüğü ve renk modu gibi tüm dosya özellikleri görüntü işleme programı içinde çalışılırken de değiştirilebilir.



Görsel 1.11: Yeni dosya menüsü ve penceresi

1.1.5. Fotoğrafın Teknik Özellikleri

Görüntü işleme programlarında; Görselin Ölçüsü, Çözünürlüğü, Renk Modu (Color Mode), Kadrajı (Kırpma/Crop) ve Görüntü Modu fotoğrafın teknik özelliklerinden bazılarıdır.

1.1.5.1. Fotoğrafın Çözünürlüğü (Resolution)

Çözünürlük, dijital ortamda birim hatta piksel yoğunluğudur. Fotoğrafın kalitesi açısından en önemli parametredir. Dijital ortamda piksel değerinin yüksekliği görüntü kalitesini artırır. Tram faktöründen dolayı baskı görüntü kalitesi için ise dijital çalışma çözünürlüğü 300 ppi (pixel per inch) ideal çözünürlük olarak belirlenmiştir. Genel ağ ortamındaki ideal çözünürlük değeri ise 72 ppi'dir. Örneğin Görsel 1.12'te aynı görselin 300 ppi ve 80 ppi çözünürlükteki hâlleri gösterilmiştir. Dijital görsellerin çözünürlüğü arttıkça piksel sayısı artacağı için dosya boyutu da artacaktır. Çözünürlük ayarı Görsel ölçü penceresindeki, Çözünürlük kısmından yapılır.



Görsel 1.12: Aynı görselin 300 ppi ve 80 ppi çözünürlükteki görüntüleri

1.1.5.2. Fotoğrafın Renk Modu

Baskı Öncesi İşlemler 9. sınıf ders kitabında ışık ve renk konularında toplamsal renkler olan ışık renkleri RGB (Red-Green-Blue/Kırmızı-Yeşil-Mavi) olarak ve çıkarımsal renkler olan baskı renkleri de CMYK (Cyan-Magenta-Yellow-Black/Cyan mavisi-Magenta kırmızısı-Sarı-Siyah) olarak işlenmişti.

Görüntü işleme programları RGB, CMYK, Grayscale, Bitmap, Duotone, Indexed Color, Multichannel, Labcolor gibi modlarda çalışabilmektedir.

Renk modlarına Görsel menüsündeki Mod menüsünden ulaşılır (Görsel 1.13).



Görsel 1.13: Görsel modu menüsü

RGB Renk Modu

Monitör, TV, tablet gibi cihazlarda kullanılacak görsellere yönelik çalışılan üç kanallı ışıksal renk modudur. Red-Green-Blue renklerin belli dalga boylarında bir araya gelmesiyle görüntüyü oluşturur. Modlar içinde en gerçekçi görüntü modudur (Görsel 1.14).



Görsel 1.14: RBG renk modu ve bileşenleri

CMYK Renk Modu (Baskı Modu)

Baskıya yönelik kullanılan 4 kanallı renk modudur. CMYK (Cyan-Magenta-Yellow-Black) renklerin belli oranlarda bir araya gelmesiyle görüntüyü oluşturur (Görsel 1.15).

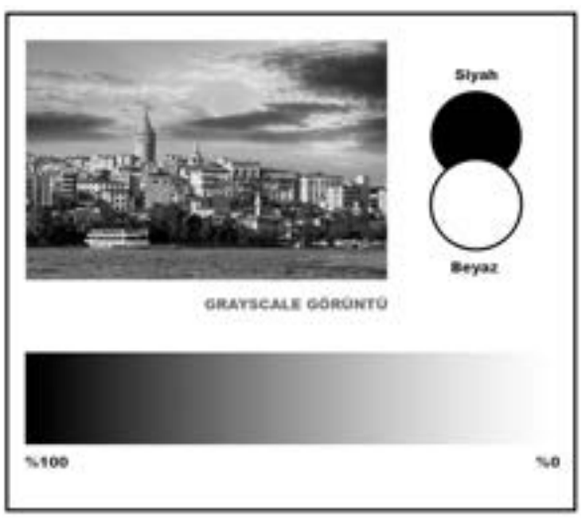


Görsel 1.15: CMYK renk modu ve bileşenleri

Grayscale Renk Modu

Siyah beyaz çalışmalar için kullanılan gri tonlamalı, tek kanallı ve siyah beyaz renk modudur (Görsel 1.16).

RGB ve CMYK renk modlarındaki görseller siyah/beyaz çalışılacaksa grayscale renk modu tercih edilir. Bu mod tek kanal olduğundan ayrıca dosya büyüklüğünde tasarruf sağlar.



Görsel 1.16: Grayscale renk modu

Duotone Renk Modu

Genellikle pantone renklerle basılan ambalajlarda fotoğrafların CMYK yerine spot renklerle elde edilmesi ya da ekstra kanallarla detay kaybının önlenmesi amacıyla kullanılır. İki, üç ve dört kanal çalışılabilir (Görsel 1.17).



Görsel 1.17: Duotone renk modu

Bitmap Renk Modu

Pikselleri siyah ve beyazdan oluşan görsellerdir, 1 bit'lik haritalar olarak da adlandırılır. Gri ton değerleri yoktur (Görsel 1.18).



Görsel 1.18: Bitmap renk modu

Indexed Color Renk Modu

Indexed Color görselleri indexlenmiş (tanımlanmış/sabit) 256 renkten oluşur. Yüksek çözünürlükte çalışılsa da renk sınırlılığı pikselleşme (kumlanma) kusuru ortaya çıkarır (Görsel 1.19).



Görsel 1.19: Indexed Color renk modu

Multichannel Renk Modu

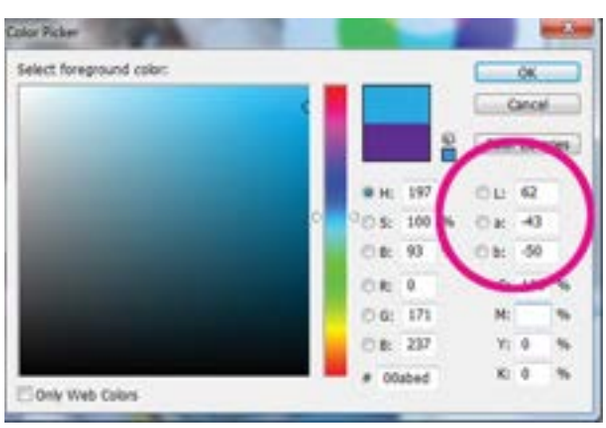
Genellikle spot renk kullanılacak özel baskılar için tercih edilir. CMYK kanallarına ilave kanallar eklenir. Bu moddaki çalışmalar katmanlı olarak büyük dosya kayıt formatı olan DCS2.0 gibi dosya formatlarında kaydedilebilir (Görsel 1.20).



Görsel 1.20: Multichannel renk modunda spot renk ve renk ayrımı

Lab Color Renk Modu

Aygıt renk tanımlarından bağımsız, insan görme yetisindeki tüm renkleri tanımlayan renk uzayıdır. Lab Renk modunda, L açıklık 0'dan 100'e kadar, a bileşeni (yeşil-kırmızı ekseni) ve b bileşeni (mavi-sarı ekseni) +127 ile -128 arasında değerlerle gösterilir (Görsel 1.21).



Görsel 1.21: Lab Color sayısal menüsü

1.1.5.3. Resmin Görüntüsü (Ekran Modu)

Görsellerle çalışılırken kontrol için menüler ekrandan kaldırılıp çalışma bütünü tam ekran olarak görüntülenmelidir. Bu işlem, görüntü menüsünden ekran modlarına tıklanarak yapılabildiği gibi klavyeden **F** ve **TAB** tuşları kullanılarak daha pratik yapılmaktadır. F tuşuna bir kez basıldığında gri zeminli (Görsel 1.22), iki kez basıldığında siyah zeminli full ekran görüntüsü elde edilir (Görsel 1.23). **TAB** tuşuna basıldığında ise ekrandaki tüm pencereler kaybolur (Görsel 1.24). Görsel bu ekranlarda yakınlaştırılıp uzaklaştırılabilir, sağa sola ve yukarı aşağı kaydırılabilir.



Görsel 1.22: Bir kere F tuşuna basılmış ekran modu



Görsel 1.23: İki kere F tuşuna basılmış ekran modu



Görsel 1.24: İki kere F+TAB tuşuna basılmış ekran modu

1.1.5.4. Kadraj ve Kırpma

Kadraj, fotoğraf makinelerinde vizörden görülen görüntüdür (Görsel 1.25). Görüntü işleme programlarında kadraj ise fotoğrafın istenilen bir alanının dışındaki görüntünün kırpılması sonucu elde edilen görüntüdür (Görsel 1.26). Kadrajlama işlemi için Kırpma aracı kullanılır (Görsel 1.27). Orijinal fotoğrafı yeni formda bir alana kırparken fotoğraf konusunun bütünlük özelliğini kaybetmemesine dikkat edilir.



Görsel 1.25: Orijinal fotoğraf



Görsel 1.26: Kırpılmış fotoğraf



Görsel 1.27: Kırpma aracı ile kadrajlama

1.1.6. Fotoğrafta Ölçü ve Çözünürlük Ayarları

Masaüstü yayıncılıkta, fotoğrafçılık sektöründe olduğu gibi standart fotoğraf ölçüleri yoktur. Operatör tarafından hazırlanan görsel, istenilen boyutlarda çalışılabilir. Görüntü işleme programlarında görseller istenilen ölçülere küçültülüp büyültülebilir. Küçültme ve büyültme işlemi orantılı ve orantısız veya çözünürlüğe bağlı orantılı yapılabilir. Ancak küçültme ve büyültme işlemlerinde uygulanan oranların boyuta oranının yüksek olması durumunda kalite problemi ortaya çıkar.

1.1.6.1. Görsel Ölçü

Bir görüntünün ölçü ve çözünürlük ayarlarının görüntülendiği ve yeniden düzenlendiği alandır. Burada yapılacak değişiklikler sayfa ile birlikte içindeki tüm katmanlara da uygulanır. İleti penceresine Görsel menüsü altından Görsel Ölçü seçeneği ile ulaşılır. Kısayol komutu **ALT+CTRL+I**'dır. Komutun uygulanması ile programda açık olan görselin ölçü ve çözünürlük bilgilerini içeren bir ileti penceresi açılır (Görsel 1.28).

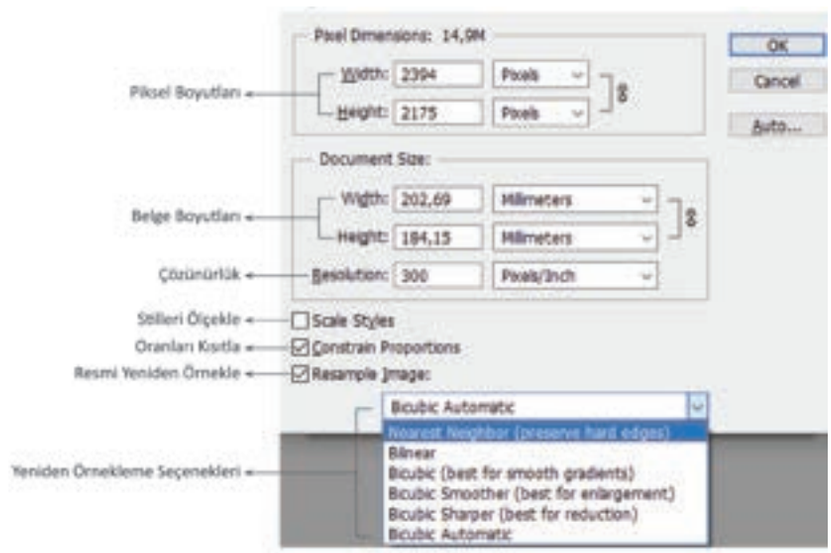
Piksel Boyutları (Pixel Dimensions): Görüntü boyutunu, genişlik ve yükseklik yönündeki piksel sayıları ile gösteren kısımdır. Görüntünün genişlik ve yükseklik yönündeki piksel sayılarının çarpımı ile toplam piksel sayısı da hesaplanabilir. Dosya boyutu da bu verilerin hemen üstünde yer almaktadır.

Belge Boyutu (Document Size): Çalışmanın yazdırılabilir alanının, genişlik ve yükseklik yönündeki ölçülerinin görüntülendiği ve değiştirilebildiği bölümüdür. Görüntünün genişlik ve yükseklik ölçülerinin yanında yer alan bölüm ölçü birimi seçim alanıdır (Görsel 1.29).

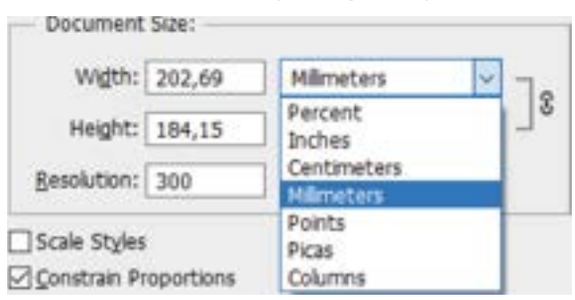
Çözünürlük (Resolution): Birim alandaki piksel sayısının görüntülendiği ve değiştirilebildiği alandır. Verilecek değer, çalışmanın kullanılacağı mecraya göre değişir. Birim alan ölçü birimi inç ya da cm olarak belirlenebilir (Görsel 1.30).

Stilleri Ölçekle (Scale Styles): Katman stilleri kullanılması durumunda işaretlenerek stillerin de çalışmayla doğru orantılı olarak ölçeklendirilmesinin sağlandığı alandır.

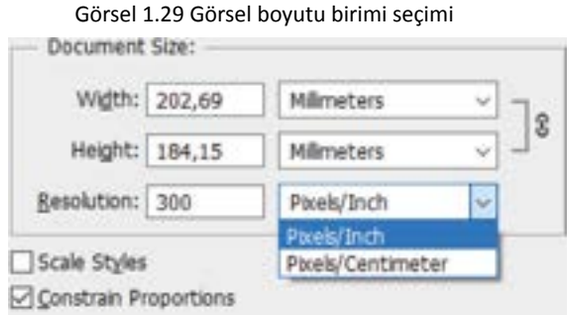
Oranları Kısıtla (Constrain Proportions): Seçeneğin işaretli olması durumunda çalışmanın yükseklik, genişlik ve çözünürlük değerlerinden biri değiştirildiğinde diğer veriler orantıyı koruyacak biçimde değişir. Seçenek işaretlenmeden yapılacak değişikliklerin görsel deformasyonuna neden olacağı unutulmamalıdır.



Görsel 1.28: Görsel Ölçü (Image Size) penceresi



Görsel 1.29 Görsel boyutu birimi seçimi



Görsel 1.30 Çözünürlük birimi seçimi

Resmi Yeniden Örnekleme (Resample Image): Mevcut görüntü boyutu, kullanılmak istenen boyuttan çok küçük ya da çok büyükse farklı seçeneklerle büyültme ya da küçültme yapılan alandır. Büyültülecek bir görüntü için piksel eklenirken küçültülecek görüntülerden piksel çıkarılır. Görüntünün piksel eklenerek büyültülmesi yukarı ya da üst örnekleme, piksel azaltılarak küçültülmesi ise aşağı örnekleme olarak ifade edilmektedir. Eklenecek ve çıkarılacak piksellerin sayısı, yeri, rengi gibi veriler örnekleme alanı seçeneklerine göre farklı yöntemlerle yeniden hesaplanır.

Yeniden örnekleme için kullanılacak seçenekler şunlardır:

En Yakın Komşu (Nearest Neighbor): Pikselleri hızlı bir şekilde çoğaltır, keskin kenarları korur.

Çift Doğrusal (Bilinear): Çevre piksellerin renk değerlerinin ortalamasını alarak genişletir.

Bikübik (Best For Smooth Gradients): Çevre piksellerin renk ortalaması ile yumuşak geçişler sağlar.

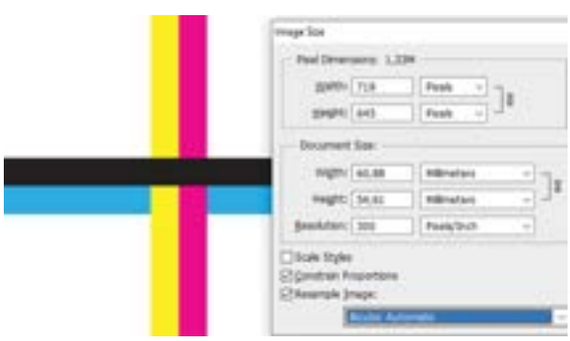
Bikübik Smoother (Best For Enlargements): Daha yumuşak genişletme sağlar.

Bikübik Sharper (Best For Reduction): Görüntüdeki ayrıntıyı koruyarak daha keskin azaltma sağlar.

Otomatik (Bicubik Automatic): Yapılmak istenen işleme göre girilen veriler doğrultusunda otomatik olarak örneklem seçeneklerinden birini uygular.

Gözlem Çalışması: Görsel 1.31'de üst örneklem için 100 Cyan, 100 Magenta, 100 Yellow ve 100 Siyah kullanılarak tek piksel satır/sütun seçim işaretleyici ile hazırlanmıştır. Görsele üst örneklem için daha yumuşak genişletme [Bikübik Smoother (Best for Enlargements)] seçeneği kullanılarak genişlik yönünde değeri artırılmış, çözünürlük sabit tutulmuştur. Uygulamadan önceki ve sonraki görüntüleri karşılaştırıldığında görsellerin 3200 kat büyültülmüş görüntülerinde, üst örneklem sonucu eklenen pikseller aşağıdaki şekilde gözlemlenmiştir. Örnek uygulama, sonucun gözlemlenebilir olması için belge boyutuna yüksek bir değer girilerek gerçekleştirilmiştir. Görsel %100 ekran görünümünde görüntülendiğinde görselin bulanıklaştığı gözlenecektir (Görsel 1.32).

Not: Görsellere üst örneklem ya da alt örneklem uygulanmasını gerektiren durumlarda mutlaka görsel boyutları ve çözünürlükleri birlikte değerlendirilmelidir. Gerek üst örneklem için eklenen piksellerin, gerekse alt örneklem için eksiltilen piksellerin boyuta oranı arttıkça görsel kalitesine etkileri olumsuz olarak yansır.



Görsel 1.31: Hazırlanan gözlem görseli kesiti



Görsel 1.32: Üst örneklem uygulanmış görsel kesiti

Görsel 1.33, 72 ppi çözünürlüktedir. Çözünürlük baskı için 300 ppi olarak değiştirilecektir. Yeniden örnekleme yapılmayacak ancak oranlar korunacaktır (Görsel 1.34).



Görsel 1.33: Mevcut Görsel Ölçü penceresi



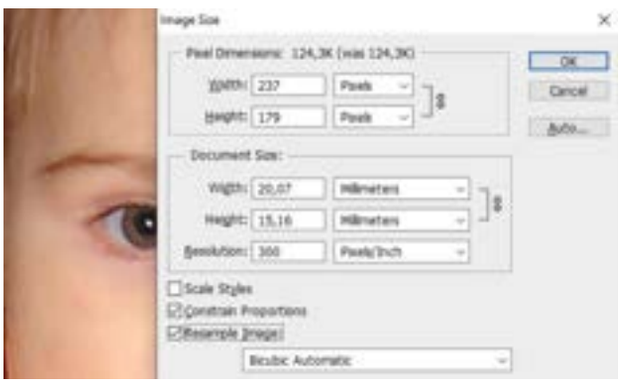
Görsel 1.34: Çözünürlüğü değiştirilmiş Görsel Ölçü penceresi

Çözünürlüğün değiştirilmesi baskı boyutunun değiştirir. Görsel boyutun değiştirilmesi durumunda da çözünürlük değişecektir.

Yeniden Örnekleme seçeneği aktif olmadığı için piksel boyutları değişmez.

Oranları Kısıtla seçeneği işaretli değilse öncelikle Yeniden Örnekleme aktif edilir. Oranları Kısıtla seçeneği işaretlendikten sonra yeniden örnekleme alanı işareti kaldırılır.

Görsele yeniden örneklem uygulanacaktır. Belge boyutu yatayda 50 mm olarak değiştirilecektir. Oranlar korunacak ve çözünürlük, baskı için 300 ppi olarak kalacaktır (Görsel 1.35 ve 1.36).



Görsel 1.35: Mevcut ölçü penceresi



Görsel 1.36: Yeniden örneklem uygulanmış görsel ölçü

Oranları Koru aktifken genişlik veya yükseklik yönlerinden birine girilen değere göre diğer yön değeri orantılı olarak program tarafından hesaplanır. En boy dengesi korunur.

Yeniden Örnekleme seçeneği aktif ise piksel boyutları değiştirir. Seçilen örneklem yöntemine göre piksel boyutları otomatik olarak hesaplanır.

Yeniden örnekleme yapılırken çözünürlük değeri değişmez.

1.1.6.2. Tuval Ölçüsü

Tuval Ölçüsü (Canvas Size) çalışma sayfasının boyutunu küçültmek yada büyültmek için kullanılır. Büyültmek için mevcut görüntünün etrafına alan eklenirken, küçültmek için yapılan işlem ile görüntü kırpılır. Yapılan ölçü değişikliği, çalışılan dosyanın sadece sayfa ebadını etkiler. Katmanlarda yer alan ögeler, ölçü değişikliğinden etkilenmez. Ölçülendirme penceresini açmak için Görsel(Image) menüsü altından Tuval Ölçüsü seçilir ya da kısayol **ALT+CTRL+C** komutu verilir (Görsel 1.37, 1.38 ve 1.39).



Görsel 1.37: Tuval boyutu penceresi



Görsel 1.38: Göreli işaretli değil



Görsel 1.39: Göreli işaretli

Tuval Boyutu: Mevcut tuval ölçülerini gösterir.

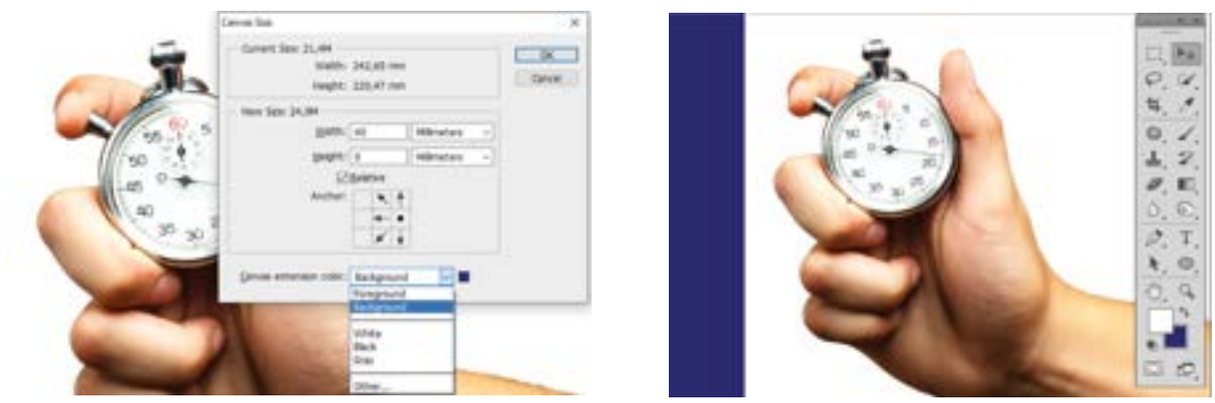
Yeni Ölçü Alanı: Tuvalin yeni ölçüleri için değer girilecek alanları ve ölçü birimi seçenekleri bulunur.

Göreli (Relative): İşaretli ise tuvale eklenecek ya da çıkarılacak değer girilir. Büyültmek için pozitif, küçültmek için negatif değer girilmelidir. İşaretli değil ise tuvalin mevcut ölçüleri üzerinden ekleme ya da çıkarma yapılarak yeni değer girilir.

Çapa (Anchor): Ölçü değişikliğinin hangi yönde yapılacağını gösterir. Nokta ile işaretli alan görsel konumunu gösterir.

Tuval Uzantı Rengi (Canvas Extension Color): Eklenecek alanın renk seçimi yapılır. Görüntü arka planı şeffaf ise eklenen tuval ölçüsü de şeffaftır.

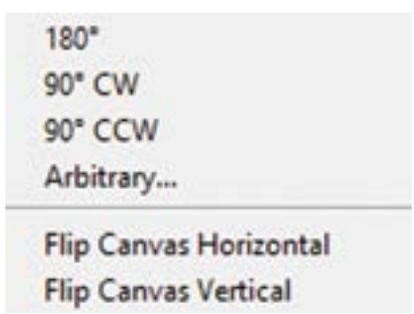
Örnek: Mevcut görsel genişlik yönünde 40 mm büyültülmüştür. Eklenen alan sol kenar yönüne ve arka alan (background) renginde uygulanmıştır (Görsel 1.40).



Görsel 1.40: Tuval boyutu uygulama pencereleri

1.1.6.3. Görüntü Döndürme

Tuvalin ve katmanlarda yer alan tüm ögelerin birlikte döndürülmesini sağlar. 180°, 90° Saat Yönü (CW), 90° Saat Yönü Tersi (CCW) gibi sabit açılar ile döndürme yapılabileceği gibi İsteğe Bağlı seçeneği ileti penceresiyle farklı açılarda, Saat Yönü ve Saat Yönü Tersi seçenekleri de sunmaktadır. Ayrıca tuval ve tüm katman ögelerinin, Tuval Yatay Çevirme (Flip Canvas Horizontal) ve Tuval Dikey Çevirme (Flip Canvas Vertical) seçenekleriyle ayna görüntüleri de alınabilmektedir. Görüntü Döndürme penceresini açmak için Görsel menüsü altından Görüntü Döndürme (Image Rotation) seçilir (Görsel 1.41 ve 1.42).



Görsel 1.41: Görüntü döndürme seçenekleri



Görsel 1.42: Döndürme seçenekleri uygulanmış görüntüler

1.1.7. Dönüştürme (Transform) İşlemleri

Transform kelimesinin anlamı dönüştürmektir. Ancak masaüstü yayıncılık için transform ebatsal olarak serbest ya da ölçülü şekilde büyültmek, küçültmek, eğmek, bükmek ve perspektif vermek anlamlarını taşır.

Katman durumdaki ögelere transform işlemi yapılabilir.

ÖNEMLİ UYARI

Arka plan görselleri hareket etmeye ve işlem yapmaya kilitlidir. Bu durumdaki katmanlarda transform çalışmaz.

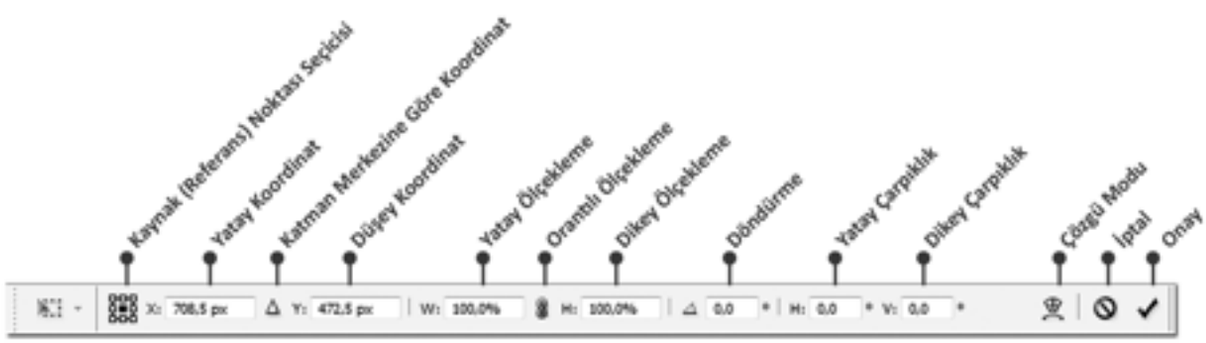
Görsel katmanlı değilse ilk açıldığında background olarak açılır. Katman menüsünden backgrounda çift tıklanıp kilit açılır yani Katman durumuna getirilir.

1.1.7.1. Dönüştür Menüsü

Dönüştürmek (Transform) bir görseli ya da ögesini yeni geometrik forma dönüştürmektir. Görüntü işleme programlarında Dönüştürmek için ilgili Katman seçilir ve Düzenle menüsünden Dönüştür menüsüne geçilir. Burada istenilen Dönüştürme işlemi seçilerek görsele ya da ögesine uygulanır. Dönüştürme ögeleri; Ölçeklendirme (Scale), Döndürme (Rotate), Çarpıklık (Skew), Çarpıtma (Distort), Perspektif (Perspective) ve Çözgüdür (Warp). Döndürme işlemlerine pratik çözüm için 180^0, sola 90^0 ve sağa 90^0 seçenekleri vardır. **CTRL+T** kısayolu çok sık kullanılan Serbest Dönüştürme (Free Transform) komutudur.

Dönüştür Kontrol Paneli

Herhangi bir Dönüştürme ya da Serbest Dönüştürme işlemi başlatıldığında ekranın üst kenarında Dönüştür kontrol paneli belirir (Görsel 1.43). Kontrol paneli üzerindeki ayarlar sayesinde pratik çalışılarak zamandan tasarruf sağlanır.



Görsel 1.43: Dönüştür kontrol paneli

Kaynak (Referans) Noktası Seçicisi: İşlem öncesi katmanın merkezinin, kenar ortalarının ya da köşelerinin kaynak (refrans) noktası seçildiği bölümdür. Yapılacak döndürme gibi dönüştürme işlemleri, seçilecek kaynak noktasına göre uygulanır. Her işlem öncesi kaynak (referans) noktası değiştirilebilir.

Yatay (X)/Düşey (Y)/Katman Merkezine Göre Koordinat: X ve Y koordinat değerleri, katman merkezi ile sayfanın sol üst köşesini 0 noktası olarak kaynak alır. Katman merkezine göre koordinat butonu tıklandığında katmanın kendi merkezi 0 noktası olur.

Yatay/Dikey/Orantılı Ölçekleme: Yatay ve dikey orantısız ölçekleme yapılır. Ayrıca orantılı ölçekleme butonu tıklanıp tek bir değer girilerek orantılı ölçekleme gerçekleştirilir.

Döndürme: Açısal değer girilerek döndürme gerçekleştirilir.

Yatay (H) Çarpıklık: Açısal değer girilerek yatay çarpıklık gerçekleştirilir.

Dikey (V) Çarpıklık: Açısal değer girilerek dikey çarpıklık gerçekleştirilir.

Çözgü Modu: Eğme, bükme gibi çözgü çalışması gerçekleştirilir.

İptal: Yapılan işlemlerin iptal edilmesini sağlayan butondur. İptal işlemi için diğer seçenek klavyeden **ESC** tuşuna basmaktır.

Onay: Yapılan işlemlerin onaylanıp uygulanmasını sağlayan butondur. Onay işlemi için diğer seçenek klavyeden ENTER tuşuna basmaktır.

Dönüştür kontrol panelindeki işlem seçenekleri, dönüştürme işlemi yapılmış ve onaylanmamış katmana ilave dönüştürme işlemi uygulanmasını sağlar.

Ölçeklendirme

Ölçeklendirme, küçültme ve büyültme işlemidir.

Düzenle /Dönüştür menüsünden Ölçeklendirme (Scale) komutuna tıklanır. Kenar ve köşelerde kare kutucuklar belirir. Bu kutucuklara tıklayıp fareyi sürükleyerek ölçeklendirme yapılır. Aynı anda klavyeden **SHIFT** tuşu basılı tutulduğunda orantılı ölçeklendirme gerçekleşir (Görsel 1.44).



Görsel 1.44: Ölçeklendirme

Döndürme

Döndürme (Rotate); resmi kendi ekseni ya da istenilen kaynak noktasına göre açısal döndürme işlemidir.

Düzenle /Dönüştür menüsünden Döndür komutuna tıklanır. Kenar ve köşelerde kare kutucuklar belirir. Resmin dışına tıklayıp fareyi sürükleyerek döndürme yapılır. Klavyeden **SHIFT** tuşunu basılarak sürüklendiğinde on beşer derecelik açı ile döndürme işlemi gerçekleşir (Görsel 1.45).



Görsel 1.45: Döndürme

Çarpıklık

Çarpıklık, resmin kenarlarından yapılan doğrusal ve açısal eğrilik işlemidir. Düzenle /Dönüştür menüsünden Çarpıklık (Skew) komutuna tıklanır. Kenar ve köşelerde kare kutucuklar belirir. Bu kutucuklara tıklayıp fareyi doğrusal sürükleyerek çarpıklık yapılır ya da düzeltilir (Görsel 1.46).

Çarpıtma

Çarpıtma (Distort), resmin köşelerinden yapılan çarpıklık işlemidir. Düzenle / Dönüştür menüsünden Çarpıtma komutuna tıklanır. Dört kenar ve köşelerde kare kutucuklar belirir. Bu kutucuklara tıklayıp fareyi serbest sürükleyerek çarpıtma yapılır ya da düzeltilir (Görsel 1.47).



Görsel 1.46: Çarpıklık



Görsel 1.47: Çarpıtma

Perspektif

Perspektif açısal derinlik işlemidir. Düzenle / Dönüştür menüsünden Perspektif (Perpective) komutuna tıklanır. Kenar ve köşelerde kare kutucuklar belirir. Bu kutucuklara tıklayıp fareyi doğrusal sürükleyerek fotoğrafa perspektif verilir ya da düzeltilir (Görsel 1.48).

Çözgü

Çözgü; eğme,bükme ve kıvırma gibi kavisli dönüştürme işlemleridir. Düzenle /Dönüştür menüsünden Çözgü (Warp) komutuna tıklanır. Fare serbest ya da doğrusal sürüklenerek eğrisel bükme ve kıvırma işlemleri gerçekleştirilir (Görsel 1.49).



Görsel 1.48: Perspektif



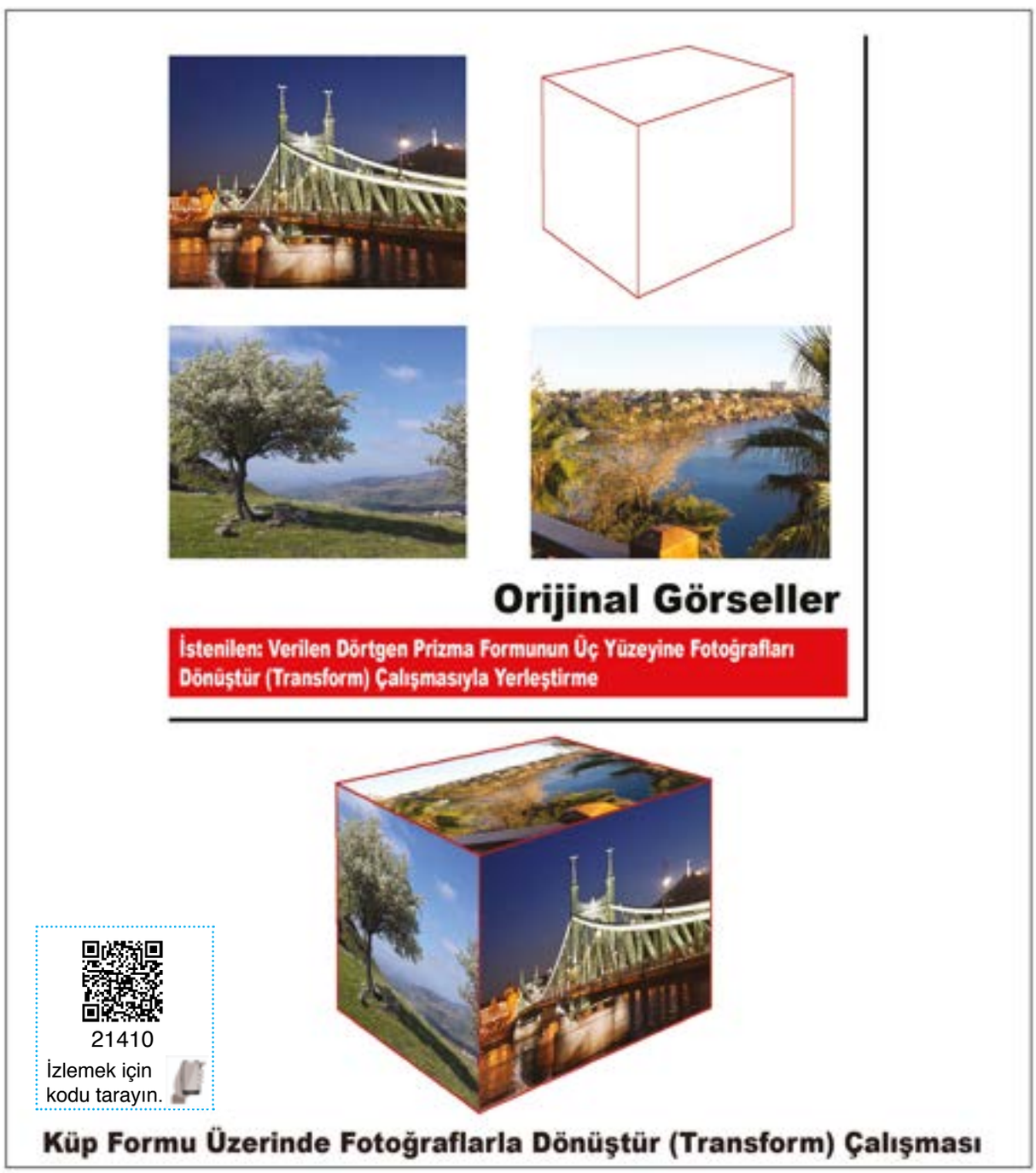
Görsel 1.49: Çözgü

1.1. UYGULAMA

DÖNÜŞTÜR KULLANARAK GÖRSELLERDE FORM AYARI YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı Dönüştür (Transform) kullanarak görsellerde form ayarı yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 1.50'de verilen küp formu üzerinde fotoğrafları kullanıp görsellerde form ayarı çalışması yapınız.



Görsel 1.50: Uygulama fotoğrafı

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. İş önlüğünüzü giyiniz.
3. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Görüntü işleme programınızda çalışacağınız küp formu dosyasını Dosya Menüsünden, Aç komutu **(CTRL+O)** ile dosya adresinden açınız (Görsel 1.51).
8. İlk Dönüştür uygulayacağınız fotoğrafı aynı yöntemle açıp fare ile küp formu üzerine sürükleyiniz.
9. Küp formu üzerine yerleştireceğiniz fotoğrafa Düzenle /Dönüştür menüsünden Çarpıtma komutu veriniz. Fotoğrafın köşelerinde beliren kutucuklara fare ile tıklayıp kutucukları fotoğrafı yerleştireceğiniz yüzeyin köşelerine sürükleyiniz ve fotoğraf kenarlarını küp yüzey kenarlarına tam olarak hizalayınız (Görsel 1.52). Bu işlemi yaparken altta kalan küp çizgilerini görmek için fotoğrafların opaklığını (opacity) azaltabilirsiniz.
10. Diğer iki yüzey için 8 ve 9. maddelerdeki işlemleri uygulayınız (Görsel 1.53 ve 1.54).
11. Dosyanızı görüntü işleme programının kayıt formatında kaydetmek için Dosya menüsünden, Kaydet komutu **(CTRL+S)** ile adlandırarak Kaydet butonuna basıp seçeceğiniz dizin adresine kaydediniz.
12. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
13. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
14. Masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.



Görsel 1.51



Görsel 1.52



Görsel 1.53



Görsel 1.54

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 1.5).

Tablo 1.5: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Görselleri açtı.		
2. Dönüştür /Çarpıtma komutunu kullandı.		
3. Çalışmayı eksiksiz olarak tamamladı.		
4. Çalışma dosyasını kaydetti.		
5. Görüntü işleme programını kapattı.		

1.1.8. Fotoğrafta Perspektif

TDK Türkçe Sözlük'e göre **perspektif**, nesneleri bir yüzey üzerine görüldükleri gibi çizme sanatıdır. Perspektif mesafe ve gözlemci açısına bağlı olarak üç boyutlu nesnelerin iki boyutlu mecralardaki iz düşümüdür. Fotoğrafı kaliteli yapan sadece çözünürlük değildir. Konunun kadrajı ve ışığı kadar perspektifi de önemlidir (Görsel 1.55). Fotoğrafta yanlış çekim açısı, mercek (lens) kalitesi ya da mesafeden kaynaklı perspektif kusurları sıkça karşılaşılan bir problemdir.



Görsel 1.55: Doğru uygulanmış perspektif örneği

Katmana Dönüştür menüsünden Perspektif komutu verilir ve perspektif açısı düzeltilir (Görsel 1.56 ve 1.57).



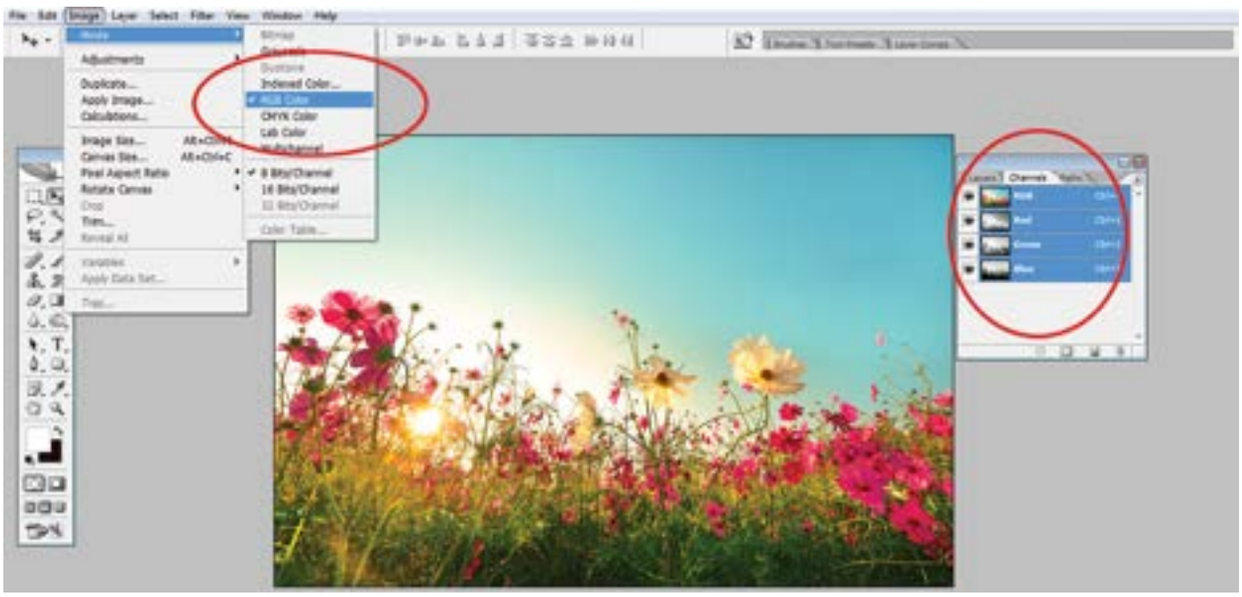
Görsel 1.56: Perspektif hatalı orijinal ve düzeltilmiş hâli



Görsel 1.57: Perspektif hatalı orijinale perspektif ayarı yapılması

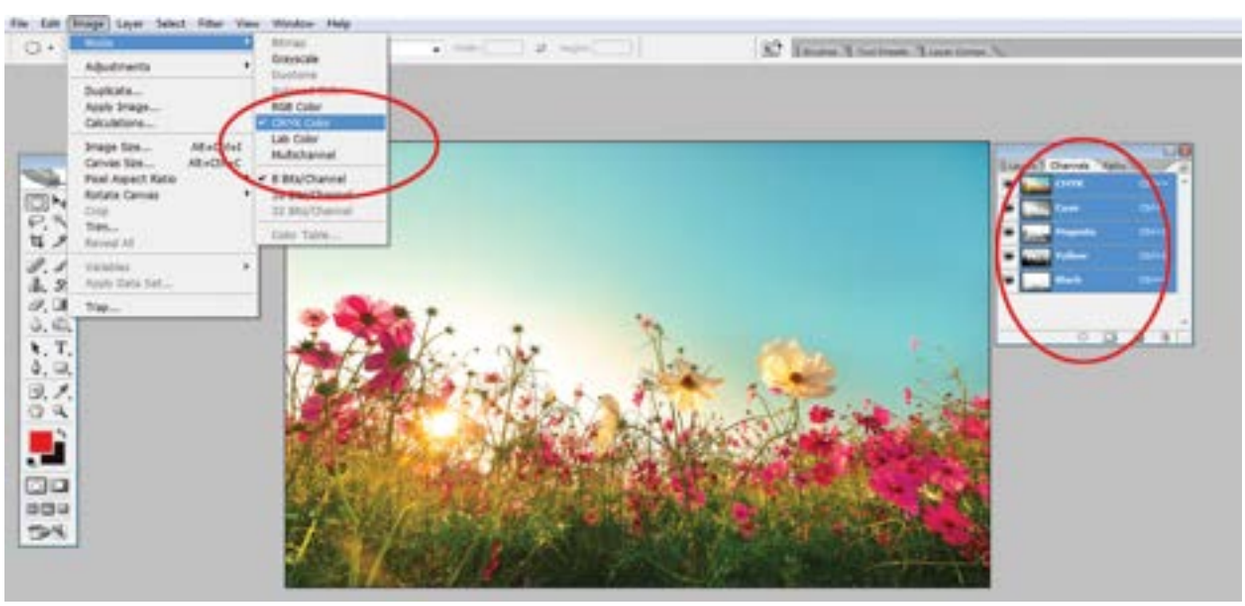
1.1.9. Görselin Renk Modunun Ayarlanması ve Kaydedilmesi

Dijital fotoğraf makineleri RGB modda çekim yapar. Çekilen fotoğraflar ya da RGB modda hazırlanmış çalışmalar baskı öncesinde ekstra renk yoksa renk ayrımı için CMYK renk moduna dönüştürülmelidir. Bu dönüştürme işlemi kalıp aşamasında CTP (Computer to Plate) makinaları tarafından otomatik olarak yapılsa da operatör, renk dönüşümünü gözlemlemek amacıyla fotoğrafları tasarım aşamasında RGB den CMYK'ye çevirmelidir (Görsel 1.58).



Görsel 1.58: RGB'den CMYK'ye renk modu değişimi

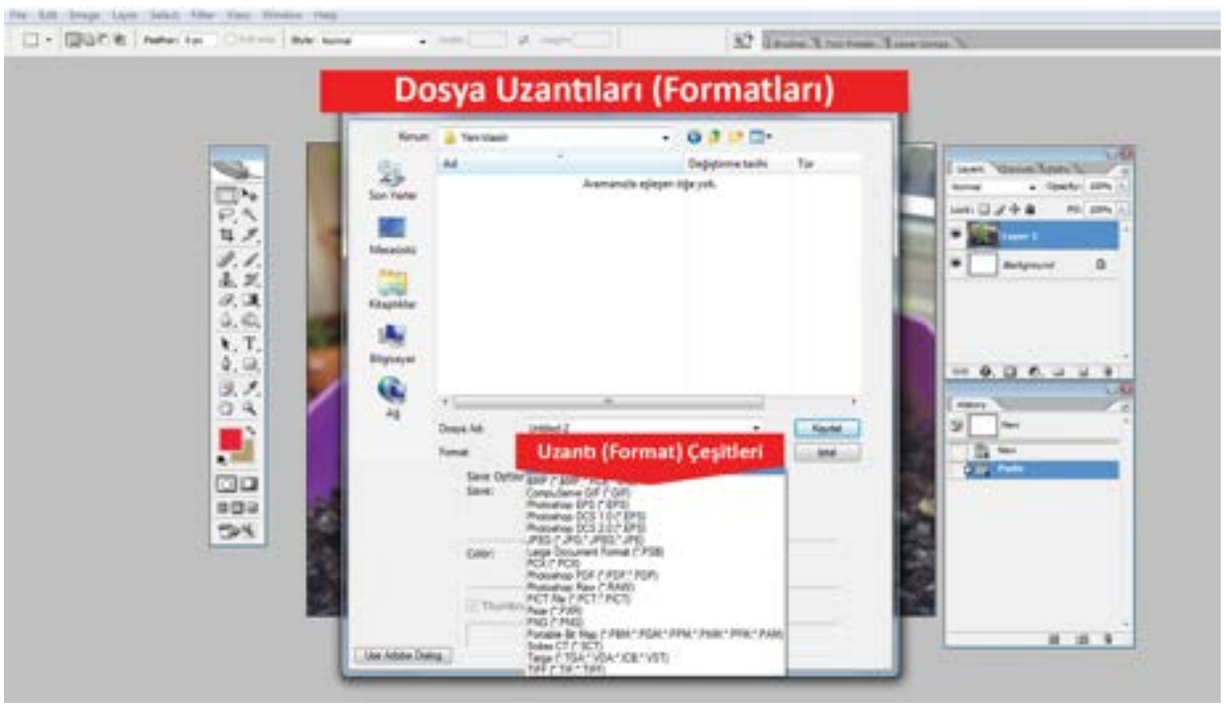
RGB'den CMYK'ye dönüştürülen görsellerde çok az miktarda soluklaşma/matlaşma meydana gelir (Görsel 1.59). Bu renk canlılığı etkisinin azalma sebebi RGB modunda ışığın kendisinin renk olmasından dolayı canlı ve daha fazla renk seçeneği sunmasıyken CMYK renk modunda renklerin baskı materyalinde pigmentlerle oluşmasıdır.



Görsel 1.59: CMYK'ye dönüştürülen fotoğrafta değişen renk kanalları

Görsel /Mod menüsünden CMYK komutu verilince kanal sayısı değişir ve artık dosya sadece CMYK renk modunu destekleyen *.PDF, *.EPS, *.DCS, *.RAW, *.TIFF gibi dosya formatlarıyla kaydedilebilir. CMYK renk modunu desteklemeyen *.GIF, *.PNG gibi formatlarla kayıt yapılamaz.

Çalışmayı görüntü işleme programının kayıt formatında kaydetmek için Dosya menüsünden, Kaydet komutu **(CTRL+S)** ile dosya adlandırılarak ve kayıt adresi (konum) belirlenerek Kaydet butonuna basılıp kaydedilir. Görüntü işleme programının kayıt formatından farklı bir formatta kaydetmek için Dosya Menüsünden, Farklı Kaydet (Save As) komutu **(CTRL+SHIFT+S)** ile dosya adlandırılarak, kayıt adresi ve dosya formatı belirlenir ve Kaydet butonuna basılıp kaydedilir (Görsel 1.60).



Görsel 1.60: Dosya kaydetme



UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

1.2. UYGULAMA

GÖRSEL ÖLÇÜLENDİRME, RENK MODU AYARI VE ÇÖZÜNÜRLÜK AYARI YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görsel ölçülendirme, renk modu ayarı ve çözünürlük ayarı yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 1.61'de verilen görsel için ölçülendirme, renk modu ve çözünürlük çalışması yapınız.



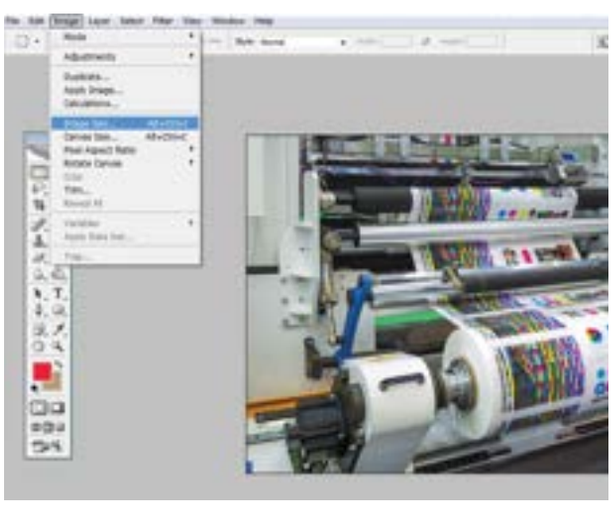
Görsel 1.61: Uygulama fotoğrafı

Yönerge

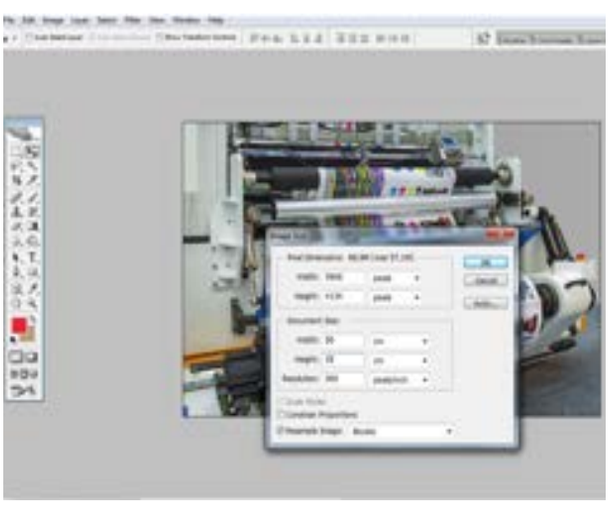
- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

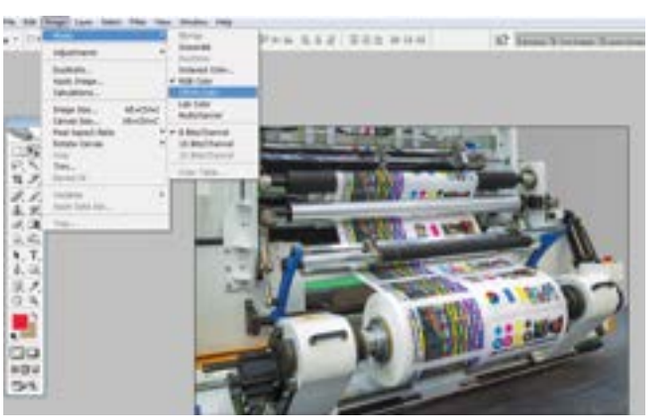
1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. İş önlüğünüzü giyiniz.
3. Masanızı rahat çalışabilecek hâle getiriniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Görüntü işleme programınızda çalışacağınız fotoğrafı Dosya Menüsünden, Aç komutu **(CTRL+O)** ile dosya adresinden açınız.
8. Görsel menüsünden Görsel Ölçü penceresini açınız (Görsel 1.62).
9. Yeni ebat ölçülerini Görsel Ölçü penceresinin Döküman Ölçüsü kısmından Genişlik 500 mm, Yükseklik 350 mm ve Çözünürlük 300 piksel per inch (ppi) değerlerini giriniz (Görsel 1.63).
10. Görsel menüsü altındaki Mod menüsünden görselinizi CMYK'ye tıklayarak dönüştürünüz (Görsel 1.64).



Görsel 1.62

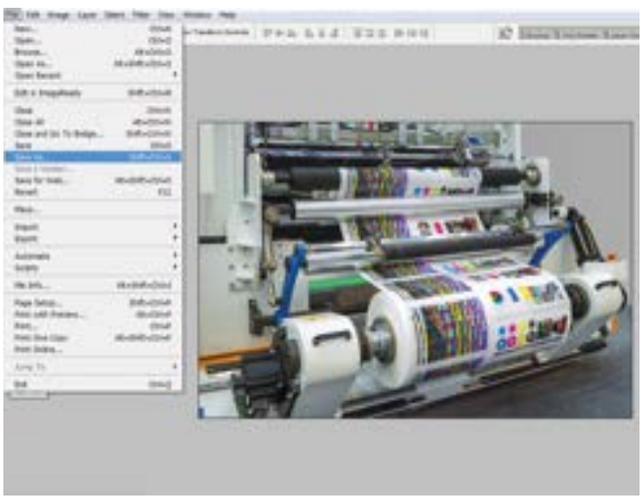


Görsel 1.63

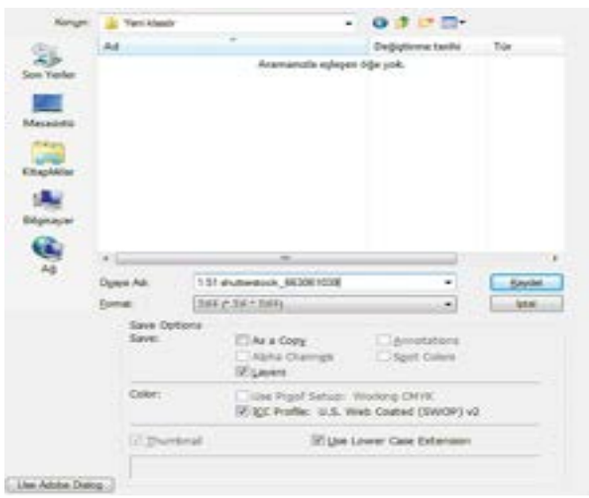


Görsel 1.64

11. Görüntü işleme programının kayıt formatında kaydetmek için Dosya menüsünden, Kaydet komutu **(CTRL+S)** ile dosyanızı adlandırarak Kaydet butonuna basıp seçeceğiniz dizin adresine kaydediniz.
12. Görüntü işleme programının kayıt formatından farklı formatta kaydetmek için Dosya menüsünden, Farklı Kaydet komutu **(CTRL+SHIFT+S)** ile dosyanızı adlandırarak Farklı Kaydet butonuna basıp seçeceğiniz dizin adresine TIF formatında kaydediniz (Görsel 1.65 ve 1.66).
13. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
14. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
15. Masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
16. Çalışma sonunda geri dönüştürülebilir atıklar oluşursa geri dönüşüme kazandırınız.
17. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.



Görsel 1.65



Görsel 1.66

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 1.6).

Tablo 1.6: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Fotoğrafı açtı.		
2. Fotoğraf ölçülerini değiştirdi.		
3. Fotoğrafın çözünürlüğünü değiştirdi.		
4. Görsel Ölçü penceresini açtı.		
5. Fotoğrafın renk profilini CMYK'ye çevirdi.		
6. Fotoğrafı CMYK'yi destekleyen formatta kaydetti.		
7. Çalışmayı verilen örnekle uyumlu yaptı.		

1.2. FOTOĞRAFTA RÖTUŞ AYARLARI

Fotoğrafta bulanıklık, yıpranma, kumlama ve çizik gibi kusurları gidermek ya da fotoğraf ögelerini çoğaltmak, yok etmek veya deforme etmek gibi yapılan iyileştirme çalışmalarına **rötuş** denir.

1.2.1. Rötuş İşleminde Kullanılan Araçlar ve Özellikleri

Görüntü işleme programlarında rötuş araçları; Düzeltme Araçları (Healing Tools), Damga/Klon Aracı (Stamp Tool), Silgi Aracı (Eraser Tool), Bulanıklaştırma Aracı (Blur Tool) ve Soldurma Aracı'dır (Dodge Tool). Bu araçlar Fırça (Brush) mantığıyla kullanılır.

1.2.1.1. Düzeltme Araçları

Düzeltme araçları; Nokta Düzeltme Fırçası (Spot Healing BrushTool), Düzeltme Fırçası (Healing Brush Tool), Yama Aracı (Patch Tool) ve Kırmızı Göz Aracı (Red Eye Tool) olmak üzere dört adettir (Görsel 1.67).



Görsel 1.67: Düzeltme araçları

Nokta Düzeltme Fırçası

Görsel üzerindeki noktasal lekeleri otomatik olarak düzelten araçtır. Kullanımı pratiktir. Leke üzerinde fare tıklanıp sürüklenir. Fırça büyüklüğü ve özellikleri, noktasal lekelerin büyüklüğüne göre ayarlanabilir. Detaysız, düz renge yakın zeminlerde başarılıdır (Görsel 1.68, 1.69 ve 1.70).



Görsel 1.68: Boya lekeli otomobil görseli

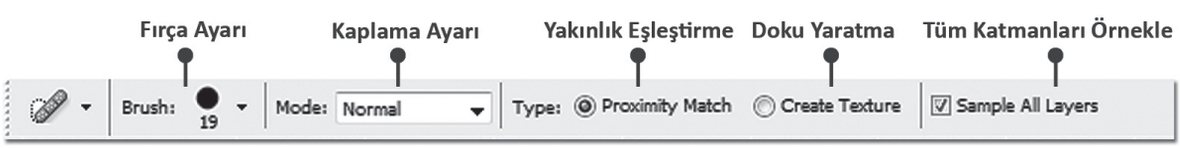


Görsel 1.69: Nokta lekesi üzerinde fare sürüklemesi izi görüntüsü



Görsel 1.70: Boya lekeli otomobilin nokta düzeltme fırçası aracıyla rötuşlanmış görseli

Kontrol panelinde beliren Nokta Düzeltme Fırçası kontrol panelinde Fırça Ayarı, Kaplama Modu Ayarı, Yakınlık Eşleştirme, Doku Yaratma gibi ayar seçenekleri vardır. Tüm Katmanları Örnekle seçiliyken işlem tüm katmanlara uygulanır. Seçili olmadığında ise sadece aktif katmanda çalışılır (Görsel 1.71).



Görsel 1.71: Nokta Düzeltme Fırçası kontrol paneli

Düzeltme Fırçası

Nokta Düzeltme Fırçasından (Spot Healing BrushTool) farklı olarak Düzeltme Fırçası, **ALT** tuşu ile kaynak alınan doku baz alınarak fare ile taranacak alanda iyileştirme yapar.

Düzeltme Fırçası kontrol panelinde; Fırça Ayarı, Kaplama Modu Ayarı, Kaynak Türü ve Hizalama gibi ayar seçenekleri vardır. Tüm Katmanları Örnekle (Sample All Layers) seçiliyken işlem tüm katmanlara uygulanır. Seçili olmadığında ise sadece aktif katmanda çalışılır (Görsel 1.72).



Görsel 1.72: Nokta Düzeltme Fırçası kontrol paneli

Yama Aracı

Seçili bir alanın başka bir alana taşınmasını ya da seçili alana fare ile tıklanacak alandan doku yaması yapılmasını sağlayan araçtır.

Yama Aracı (Patch Tool) kontrol panelinde; Seçim Seçenekleri, Kaynak, Hedef, Şeffaflık, Doku Kullanma gibi ayar seçenekleri vardır. Seçim seçeneklerinden seçim kesişimi, birleşimi ve seçim farkı alanları ayarlanır. Kaynak (Source) tıklandığında seçilmiş alana farenin sürüklenip bırakıldığı yerdeki doku yamanır. Hedef (Destination) tıklandığında seçilmiş alan, farenin sürüklenip bırakıldığı yere yamanır (Görsel 1.73).



Görsel 1.73: Yama Aracı (Patch Tool) kontrol paneli

Kırmızı Göz Aracı

Fotoğraflarda oluşan kırmızı gözleri fare ile dörtgen form içine alarak düzelten rötuş aracıdır. Her zaman başarılı sonuç vermeyebilir. RGB ve Lab renk modlarında çalışır.

Kırmızı Göz Aracı (Red Eye Tool) kontrol panelinde, gözbebeği ölçüsü yüzdelik ayarı ve koyuluk miktarı yüzdelik ayarı yapılır (Görsel 1.74).



Görsel 1.74: Kırmızı Göz Aracı kontrol paneli

Kırmızı Göz Aracı kullanırken yapılacak düzeltmenin gerçekçi olmasına dikkat edilir. Yanlış uygulama sonucunda gözün iris ya da beyaz kısımlarında istenmeyen renk tonları ortaya çıkabilir.

Kırmızı Göz Aracı kontrol panelinde yapılan ayarlara rağmen başarılı sonuç alınamadığında farklı seçim araçları kullanarak gözlerde meydana gelen kırmızı alanlar seçilir ve renk ayarlarına başvurulur.

CMYK çalışmalarda Kırmızı Göz Aracı çalışmayacağı için görsel RGB ya da Lab renk moduna alınıp işlem yapılmalı ve tekrar CMYK'ye çevrilmelidir.

1.2.1.2. Damga/Klon Aracı

Görsel üzerinde rötuşlanacak alana en uygun dokuyu **ALT** tuşu ile kaynak alıp fareyi sürükledikçe kaynak bölgesini taranan bölgeye kopyalayan rötuş aracıdır. Damga Aracı (Stamp Tool) ile doku alınan katman ve doku aktarılan katman aynı olabileceği gibi farklı da olabilir (Görsel 1.75, 1.76 ve 1.77).



Görsel 1.75: Akneli insan yüzü fotoğrafı



Görsel 1.76: Doku kaynağı ve kopyalanması



Görsel 1.77: Rötuşlanmış insan yüzü fotoğrafı

Damga Aracı kontrol panelinde; Fırça Ayarı, Kaplama Modu Ayarı, Opaklık Yüzdesi, Akış Yüzdesi, Pistole Modu ve Hizalama gibi ayar seçenekleri vardır. Tüm Katmanları Örnekle (Sample All Layers) seçiliyken işlem tüm katmanlara uygulanır. Seçili olmadığında ise sadece aktif katmanda çalışılır (Görsel 1.78).

Araç çubuğunda Damga Aracı'nın altında bulunan Desen Damga Aracı (Pattern Stamp Tool) ise benzer özelliklerle doku yerine desen klonlayıp taşıma işlevi görür.



Görsel 1.78: Damga Aracı kontrol paneli

1.2.1.3. Silgi Aracı

Silgi (Eraser) aracı silme işlemi yapar. Katman arka plan ise seçili arka plan rengi ile silme yapar. Katman arka plandeğil ise silinen yerleri şeffaf olacak şekilde siler. Fırça büyüklüğü ve özellikleri ayarlanabilir (Görsel 1.79, 1.80 ve 1.81).



Görsel 1.79: Orijinal fotoğraf



Görsel 1.80: Katman arka plan durumunda silme işlemi



Görsel 1.81: Katman arka plan durumunda değilken silme işlemi

1.2.1.4. Bulanıklaştırma Aracı

Bulanıklaştırma Aracı (Blur Tool) görsel üzerinde bulanıklık oluşturan rötuş aracıdır. Fotoğraflarda geri plana atılmak istenen ögelere uygulanır. Fırça büyüklüğü ve özellikleri ayarlanabilir (Görsel 1.82, 1.83 ve 1.84).



Görsel 1.82: Orijinal fotoğraf



Görsel 1.83: Sadece dinleyicilere bulanıklaştırma işlemi yapma



Görsel 1.84: Bölgesel bulanıklaştırılmış fotoğraf

1.2.1.5. Soldurma Aracı

Soldurma (Dodge) aracı renkleri soldurma işlemi için kullanılırken alt menüdeki Yak (Burn) ise parlatma işlemi için kullanılır. Genellikle karanlık fotoğraflarda tercih edilir. Hassas renk ayarı yapan profesyonellerin tercihidir. Fırça büyüklüğü ve özellikleri ayarlanabilir (Görsel 1.85, 1.86 ve 1.87).



Görsel 1.85: Gün batımı orijinal fotoğrafı



Görsel 1.86: Bulut bölgesi soldurulmuş örnek



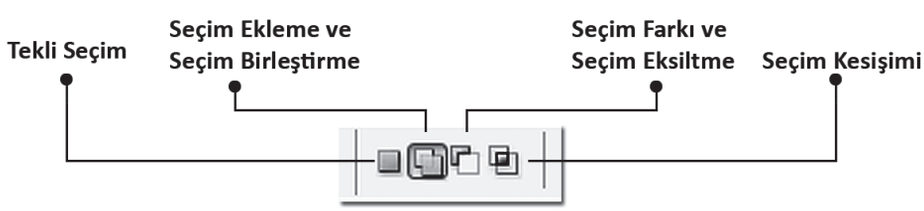
Görsel 1.87: Bulut bölgesi yakılmış örnek

1.2.2. Seçim Araçları

Görselin belli bir alanında rötuş ya da başka bir işlem yapılmak istendiğinde diğer alanların etkilenmemesi için sadece istenen alan seçilir. Seçim işlemi temel olarak üç gruba ayrılır. Bunlar; geometrik seçim, serbest seçim ve benzer piksellerin seçimidir.

Seçim Seçenekleri

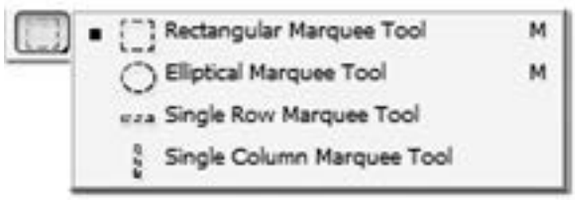
Seçim araçlarını kullanırken tüm seçim aracı kontrol panellerinde küme konusu mantığıyla çalışan seçim seçenekleri vardır. Bu seçenekler; Tekli Seçim, Seçim Ekleme ve Seçim Birleştirme, Seçim Farkı ve Seçim Eksiltme, Seçim Kesişimi'dir (Görsel 1.88). Pratik yöntemle seçim yaparken **SHIFT** tuşu basılı tutulursa seçilmiş alana yeni seçim alanı eklenir. **ALT** tuşu basılı tutulursa seçilmiş alandan yeni seçilecek alan iptal edilir.



Görsel 1.88: Seçim seçenekleri

1.2.2.1. Geometrik Seçim Araçları

Geometrik seçim araçları; Dörtgen İşaretleyici (Rectangular Marquee), Eliptik İşaretleyici (Eliptical Marquee), Piksel Satır İşaretleyici (Single Row Marquee) ve Piksel Sütun İşaretleyici (Single Column Marquee) olmak üzere dört adettir (Görsel 1.89).



Görsel 1.89: Geometrik seçim araçları

Dörtgen İşaretleyici [Seçici (Rectangular Marquee Tool)]

Dörtgen formlu seçim işlemi için kullanılır. Kontrol panelinde; Seçim Seçenekleri, Seçimi Yumuşatma, Kenar Yumuşatma, Stil ve Ölçülü Seçim seçenekleri vardır.

Eliptik İşaretleyici [Seçici (Eliptical Marquee Tool)]

Daire, oval gibi elips formlu seçim işlemi için kullanılır. Kontrol panelinde; Seçim Seçenekleri, Seçimi Yumuşatma, Kenar Yumuşatma, Stil ve Ölçülü Seçim seçenekleri vardır (Görsel 1.90).

Hem dörtgen hem de eliptik işaretleyici araçlarının kontrol panelinde Stil Normal seçildiğinde serbest ölçülü seçim alanı oluşturulur. Sabit En Boy Oranı (Fixed Aspect Ratio) seçildiğinde, ölçü menüsü aktif hâle gelir ve girilecek seçim alanı ölçüleri oranında seçim alanı oluşturulur. Sabit Boyut (Fixed Size) seçildiğinde, girilecek seçim alanı ölçüleri ebadında seçim alanı oluşturulur.



Görsel 1.90: Dörtgen ve Eliptik İşaretleyici kontrol paneli

Piksel Satır İşaretleyici [Seçici (Single Row Marquee Tool)]

Bir piksellik yatay seçim alanı oluşturan araçtır.

Piksel Sütun İşaretleyici [Seçici (Single Column Marquee Tool)]

Bir piksellik dikey seçim alanı oluşturan araçtır.

1.2.2.2. Serbest Seçim Araçları

Kement Aracı (Lasso Tool)

Serbest formlu, fare ile seçim alanı oluşturan araçtır. Kontrol panelinde; Seçim Seçenekleri, Seçimi Yumuşatma ve Kenar Yumuşatma seçenekleri vardır (Görsel 1.91).



Görsel 1.91: Kement Aracı kontrol paneli

Poligonal Kement Aracı (Polygonal Lasso Tool)

Poligon formlu seçim alanı oluşturan araçtır. Düz kenarlı seçim alanı oluşturmak için kullanılır. Kontrol panelinde; Seçim Seçenekleri, Seçimi Yumuşatma ve Kenar Yumuşatma seçenekleri vardır (Görsel 1.92).



Görsel 1.92: Poligonal Kement Aracı Kontrol Paneli

Manyetik Kement Aracı (Magnetic Lasso Tool)

Bulunduğu zemin ile kontrast oluşturan ögelerin seçimi için kullanılan seçim aracıdır. Kontrol panelinde; Seçim Seçenekleri, Seçimi Yumuşatma, Kenar Yumuşatma, Algı Genişliği, Kenar Kontrast Algı Hassasiyeti, Bağlantı Sıklığı ve tablet kullanımına yönelik Tablet Basınç Ayarı seçenekleri vardır (Görsel 1.93).



Görsel 1.93: Manyetik Kement Aracı kontrol paneli

İPUCU

- Görselde seçim yapılırken **SHIFT** tuşu basılı tutulursa birden fazla seçim aynı anda yapılır.
- Görselde seçilmiş alanın tam tersi seçilmek istenirse Seçim (Select) menüsünden Ters (Inverse) ya da klayve kısayolu **CTRL+SHIFT+I** komutu kullanılır.
- En iyi rötuş en az yapılandır. Çok fazla oynama, görseli doğal görüntüsünden uzaklaştırır.

1.2.2.3. Benzer Piksel Seçim Araçları

Sihirli Değnek

Sihirli Değnek (Magic Wand) ile birbirine yakın renk tonundaki alanlar seçilir. Tolerans değeri ile ton yakınlığı ayarı değiştirilebilir (Görsel 1.94 ve 1.95) .

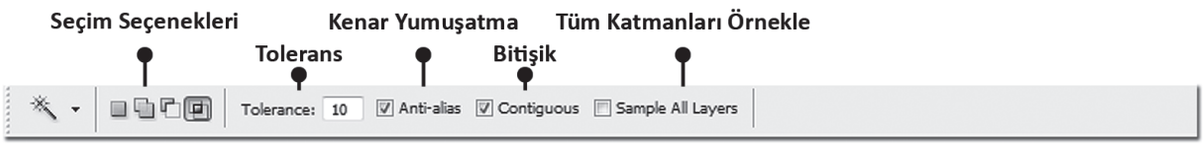


Görsel 1.94: Orijinal görsel



Görsel 1.95: Seçim işlemi sonrası işlem sonucu

Seçim seçenekleri ile birleşim, fark ve kesişim seçim alanları oluşturulabilir. Sihirli Değnek kontrol panelinde ayrıca; Seçim Kenar Yumuşaklığı (Anti-Alias), Bitişik ve Olmayan Ton Değerleri (Contiguous) ve seçimi bir katmanla sınırlama ya da tüm katmanlara uygulama seçeneği olan Tüm Katmanları Örnekle seçenekleri vardır (Görsel 1.96)



Görsel 1.96: Sihirli Değnek kontrol paneli

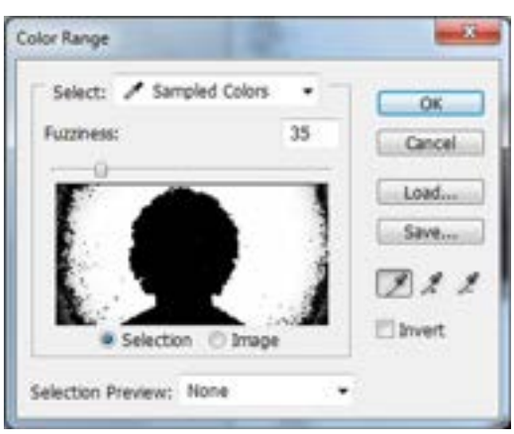
Hızlı Seçim Aracı (Quick Selection Tool)

Seçilmek istenilen alanda fare basılıyken sürüklenerek seçim alanı oluşturan araçtır. Seçilmiş fazla alanları iptal etmek için fare ile **ALT** tuşu ile birlikte kullanılır. Seçim hassasiyeti kontrol panelinden fırça ayarı ile yapılır.

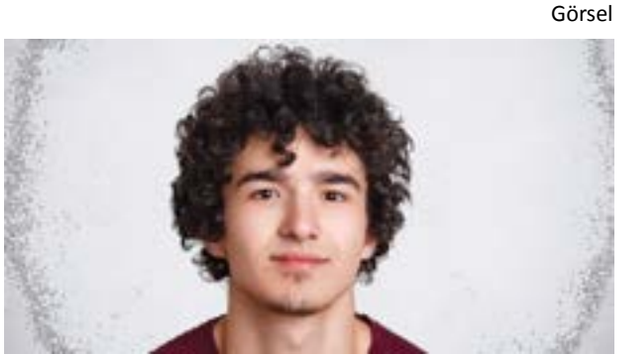
1.2.2.4. Renk Aralığına Göre Seçim

Renk Aralığı

İnsan saçı ya da bol yapraklı bir ağaç gibi sınır hatları karmaşık olan nesneleri seçmenin pratik yoludur. Seçim menüsündeki Renk Aralığı (Color Range) komutu, karmaşık hatları olan nesneleri bulundukları zeminden ayırmak için seçim alanı oluşturma imkânı sağlar. Renk Aralığı komutu, birbirine yakın tonlardaki pikselleri seçer (Görsel 1.97). Seçilecek piksellerin ton aralığı toleransı, Renk Aralığı penceresinden ayarlanır. Düz renge yakın tonlu zeminli görsellerde başarılı sonuç verir (Görsel 1.98 ve 1.99)



Görsel 1.97



Görsel 1.98: Renk Aralığı seçimi



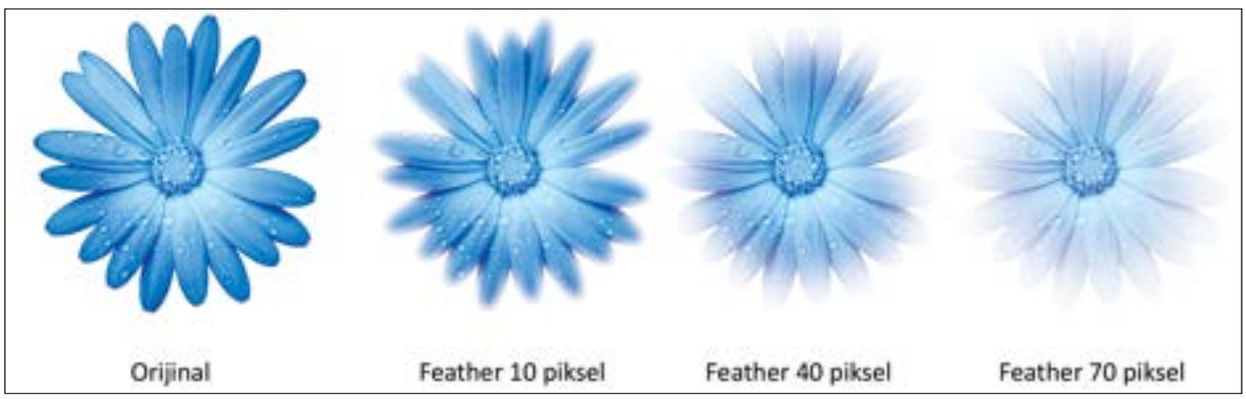
Görsel 1.99: Renk Aralığı seçimi ile arka planı değiştirilmiş görsel

1.2.3. Seçimleri Düzenleme

Görüntü işleme programlarında seçim alanları yumuşatılabilir, seçili alan dışındaki alanlar pratik şekilde seçilebilir.

1.2.3.1. Seçimi Yumuşatma

Bir görsel üzerinde seçim araçlarıyla seçilen bir öge başka bir çalışma alanı üzerine eklendiğinde bu iki parça arasında bir kopukluk oluşur ve görselin eklenen alana ait olmadığı belli olur. Bu nedenle doğal görüntü algısı için kopyalanan ögenin kenarları yumuşatılarak kopyalandığı alan ile kaynaştırılması gerekir. Seçim hattının opaktan şeffafa (transparana) yumuşak kademeli geçişine **Seçimi Yumuşatma (Feather)** denir (Görsel 1.100). Bu menüye Seçim menüsünden Yumuşatma komutuyla ulaşılır (Görsel 1.101). Yumuşatma'nın sabit bir değeri yoktur. Verilecek değer çalışmanın çözünürlüğüne ve boyutuna göre değişir. Yumuşatma değeri belirlenirken bu değeri doğru uygulamak görseli aslından uzaklaştırmamak, görseli bozmamak gerekir.



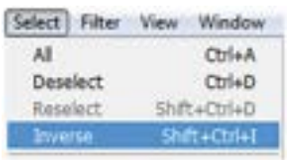
Görsel 1.100: Seçimi Yumuşatma uygulanmış fotoğraf

1.2.3.2. Seçimi Ters Çevirme



Görsel 1.101: Seçimi Yumuşatma penceresi

Seçim araçları ile seçilmiş alanın dışında kalan tüm alanların seçimini yapmak için kullanılan komuttur. Seçim menüsünden Seçimi Ters Çevir (Inverse) komutu kullanılarak seçim tersine çevrilir (Görsel 1.102 ve 1.103).



Görsel 1.102: Seçim menüsünde Ters Çevir komutu

Bu işlemi uygulamak için dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Belirlenen ögenin seçimi yapılır.
- Seçim menüsünden Seçimi Ters Çevir sekmesine tıklanır. Seçimi Ters Çevir komutu çalışma sırasında zamandan tasarruf sağlar.
- Klavye kısayolu **SHIFT+CTRL+I**'dır.



Görsel 1.103: Seçimi Ters Çevir uygulaması

1.2.3.3. Seçim Hattını Düzeltme

Detaylı çalışma gerektiren insan saçı veya bol yapraklı bir ağaç görseli üzerinde dekupe işlemi yapıldığında bu görsellerin kenarlarında arka zemine ait görüntüler kalmaktadır. Bu tarz görselleri hem daha kısa zamanda hem daha profesyonelce arka plandan ayırmak için Seçim Hattını Düzeltme (Refine Edge) kullanılır (Görsel 1.104, 1.105, 1.106, 1.107 ve 1.108).

Bu işlemi uygulamak için dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Hızlı Seçim Aracı ya da Sihirli Değnek Aracı ile görüntünün seçimi yapılır
- Seçimi Ters Çevirme sekmesi ile seçim tersine çevrilir.
- Kontrol panelinden Seçim Hattını Düzeltme (Refine Edge) komutuna tıklanır.
- Seçim Hattını Düzeltme dört farklı bölümden oluşur. Bu bölümlerden ilki Görüntüleme Modu'dur (View Mode). Bu bölümde dekupe işlemi yapılacak görüntünün arka plan rengi seçilir.
- Kenar Algılama (Edge Detection) bölümünden fırça seçilir.
- Arka plandan doku alınarak görüntünün kenarları boyanır.
- Fırça bırakıldığında görüntü üzerindeki değişiklikler görülür.
- Üçüncü bölüm olan Kenar Ayarları (Adjust Edge) ile düzleştirme, yumuşatma, kontrast gibi seçim ayarları yapılır.
- Dördüncü bölümde ise görüntüye maske eklenebilir.
- Çalışma tamamlandığında Ok butonuna tıklanır.
- Görüntü kopyalanıp yeni zemin üzerine aktarılır.



Görsel 1.104: Seçim menüsünde Seçim Hattını Düzeltme



Görsel 1.105: Seçim Hattını Düzeltme penceresi



Görsel 1.106: Seçim hattı düzeltilecek görsel



Görsel 1.107: Seçim hattı düzeltilecek görsele Katman Üstünde kullanılacak zemin



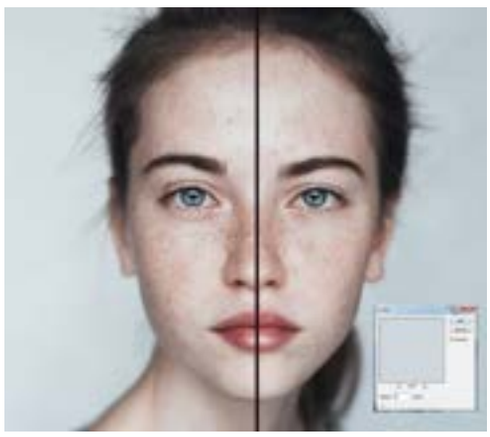
Görsel 1.108: Seçim Hattı Düzeltme uygulaması

1.2.4. Rötuş Filtreleri Kullanımı ve Özellikleri

Filtre (Filter) menüsü altında bulunan filtrelerden rötuş amaçlı sık kullanılanları; Bulanıklaştırma (Blur), Çarpıtma (Distort) Keskinleştirme (Sharpen) ve Noise (Parazit) filtreleridir. Ayrıca genel ağ ortamında ücretli veya ücretsiz bulunan yüzlerce rötuş filtresi program içine eklenebilir.

1.2.4.1. Bulanıklaştırma Filtresi ve Kullanımı

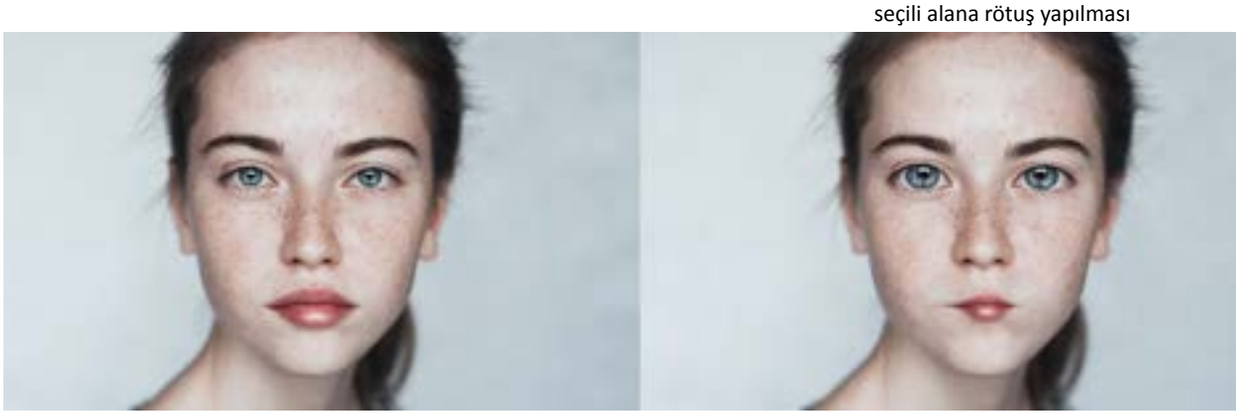
Bulanıklaştırma (Blur) filtresi katman ya da seçili alanlarda bulanıklık sağlayarak görsel üzerindeki istenmeyen detayların kaybolmasını sağlar. Araç çubuğunda kullanılan bulanıklaştırma aracından daha fazla dairesel, hareketli, yüzey, lensli gibi uygulama detayı sunan seçenekleri vardır. Hareket efektlerinde de kullanılır (Görsel 1.109).



Görsel 1.109: Bulanıklaştırma filtresi ile seçili alana rötuş yapılması

1.2.4.2. Çarpıtma Filtresi ve Kullanımı

Çarpıtma (Distort) filtresi katman ya da seçili alanlarda form değişimi yaparak görsel üzerindeki ögelerin farklı formlarda görünmesini sağlar. Çarpıtma filtrelerinin birden fazla uygulama detayı sunan seçenekleri vardır (Görsel 1.110).



Görsel 1.110: Çarpıtma filtresi (pinch) rötuşu uygulama öncesi ve sonrası

1.2.4.3. Keskinleştirme Filtresi ve Kullanımı

Keskinleştirme (Sharpen) filtresi katman ya da seçili alanlarda renk değerlerini keskinleştirerek netlik ve detay algısı oluşturur. Keskinleştirme menüsünün birden fazla uygulama detayı sunan seçenekleri vardır (Görsel 1.111).



Görsel 1.111: Keskinleştirme filtresi rötuşu uygulaması öncesi ve sonrası

1.2.4.4. Noise Filtresi ve Kullanımı

Noise (Parazit) filtresi, operatör tarafından belirlenecek değer sıklığında görsele rastgele piksel ekleyen filtredir. Genellikle rötuş sonucu doku kaybı yaşanmış ve yapay hissi veren görsellere gerçekçilik katmak amacıyla kullanılır. Çok yoğun kullanılması görselde kumlanmaya yol açar (Görsel 1.112).

Noise Filtresi menüsünde ayrıca; Benekleri Giderme (Despeckle), Toz ve Çizikler (Dust&Scratches), Medyan (Median) ve Parazit Azaltma (Reduce Noise) seçenekleri vardır..



Görsel 1.112: Parazit filtresi rötuşu uygulama öncesi ve sonrası

İPUCU

- Görselde seçilmiş alandan seçimi kaldırmanın kısayolu **CTRL+D**'dir.
- Rötuş işlerinde, işlem sırasında görseli bozma riskine karşı dosyanın orijinalinin bir yedeği ya da katman kopyası alınır.
- Seçili alanlarda yapılacak işlemlerin keskin hatlı olmaması isteniyorsa, Seçim menüsünden Seçimi Yumuşat değeri verilerek seçim sınırları yumuşatılır.

1.2.5. Fotoğrafta Rötuş Yapılması

Yapılacak işlemler fotoğrafa göre değiştiği gibi programda aynı işlem farklı şekillerde de yapılabilmektedir. Bu yüzden fotoğrafta rötuş yapmak standart prosedürü olan bir işlem değildir. Rötuş yapılacak fotoğrafın kusurlarına göre bir ya da birden fazla araçla çalışılabilir. Rötuş işleminde öncelikle orijinal gözlemlenir (Görsel 1.113).



Görsel 1.113: Rötuşu yapılacak orijinal

Gözlem: Dosya açılır ve Görsel Ölçü menüsünden mevcut ölçü ve çözünürlük değerlerine bakılır. Çözünürlüğü çok düşük olan fotoğrafın baskı kalitesinden söz edilemez. Çok küçük olan fotoğraf büyültüldükçe çözünürlüğünden kaybedecektir. Ölçü ve çözünürlük iyi ise (ideal: 300 ppi) fotoğrafın kusurları operatör tarafından tespit edilip rötuşlamaya geçilir.

Giderilecek Kusurların Tespiti: Martılar kaldırılacak, mat görüntüye canlılık kazandırılacak.

Birinci Adım: Martılar, Damga aracıyla en yakın yerden doku kopyalanarak yok edilir. Bu işlem esnasında fırça büyüklüğüne ve kopyalanacak dokunun en yakın yerden alınmasına dikkat edilir (Görsel 1.114).



Görsel 1.114: Damga aracıyla fotoğrafın martılar kaldırılmış hâli

İkinci Adım: Soldurma Aracı ve altında bulunan Yak araçları kullanılarak fotoğrafın istenmeyen matlığı giderilmeye çalışılır. Bu araçları kullanılacakları bölgenin renk ton değerlerine göre Açık Ton (Highlights), Orta Ton (Midtones), Koyu Ton (Shadows) ayarlarında kullanmak abartılı renk patlamalarının önüne geçer (Görsel 1.115).



Görsel 1.115: Soldurma ve Yak araçları kullanılarak renk rötuşu

1.3. UYGULAMA

FOTOĞRAFTA RÖTUŞ YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı fotoğrafta rötuş yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 1.116'daki rötuş çalışmasını yapınız.



Görsel 1.116: Uygulama fotoğrafı

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. İş önlüğünüzü giyiniz.
3. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Görüntü işleme programında çalışacağınız fotoğrafı Dosya menüsünden, Aç komutu **(CTRL+O)** ile dosya adresinden açınız.
8. Damga aracıyla insan elindeki bene yakın yerden **ALT** tuşu ile doku kaynağı belirleyip beni bu yeni dokuyla yok ediniz (Görsel 1.117).
9. Küçük saksıyı Manyetik Kement aracıyla seçim alanı hâline getirip yanına bir kopyasını yeni bir katmanda yapıştırınız (Görsel 1.118).
10. Bulanıklaştırma aracıyla duvar saatini bulanıklaştırınız (Görsel 1.119).



Görsel 1.117



Görsel 1.118



Görsel 1.119

11. Soldurma aracının altında bulunan Yak aracıyla çiçeklerin yeşil tonlarını canlandırınız (Görsel 120).
12. Görüntü işleme programını kayıt formatında kaydetmek için Dosya menüsünden, Kaydet komutu **(CTRL+S)** ile dosyanızı adlandırarak seçeceğiniz dizin adresine, Kaydet butonuna basıp kaydediniz.
13. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
14. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
15. Masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
16. Çalışma sonunda geri dönüştürülebilir atıklar oluşursa geri dönüşüme kazandırınız.
17. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.



Görsel 1.120

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 1.7).

Tablo 1.7: Kontrol Listesi

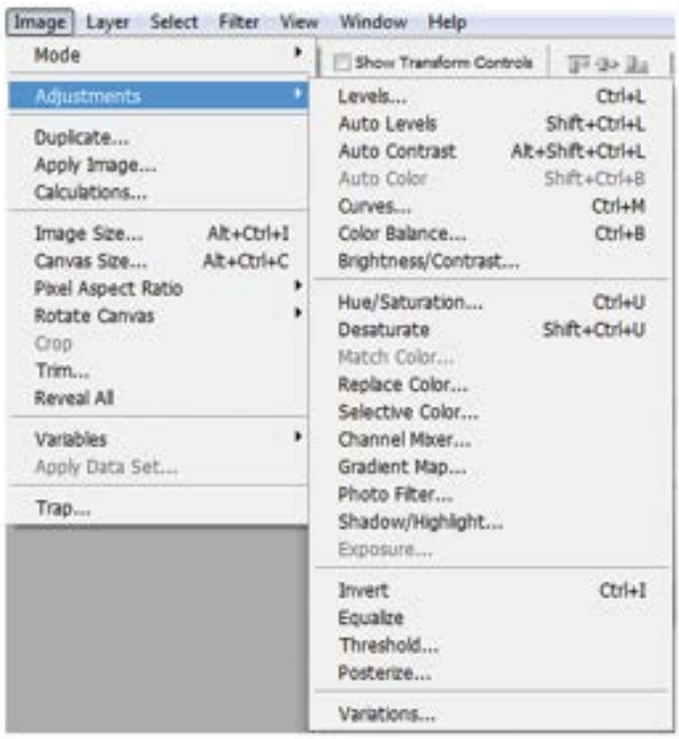
KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Görüntü işleme programını açtı.		
2. Fotoğrafı sayfaya ekledi.		
3. Damga aracıyla beni kaldırdı.		
4. Manyetik Kement aracıyla saksıda seçili alan oluşturup kopyaladı.		
5. Bulanıklaştırma aracıyla saati bulanıklaştırdı.		
6. Soldurma aracıyla çiçeklerin yeşil tonlarını canlandırdı.		
7. Çalışmayı kaydetti.		
8. Çalışmayı belirlenen süre içerisinde gerçekleştirdi.		
9. Görüntü işleme programını kapattı		

1.3. RENK AYARLARI YAPMAK

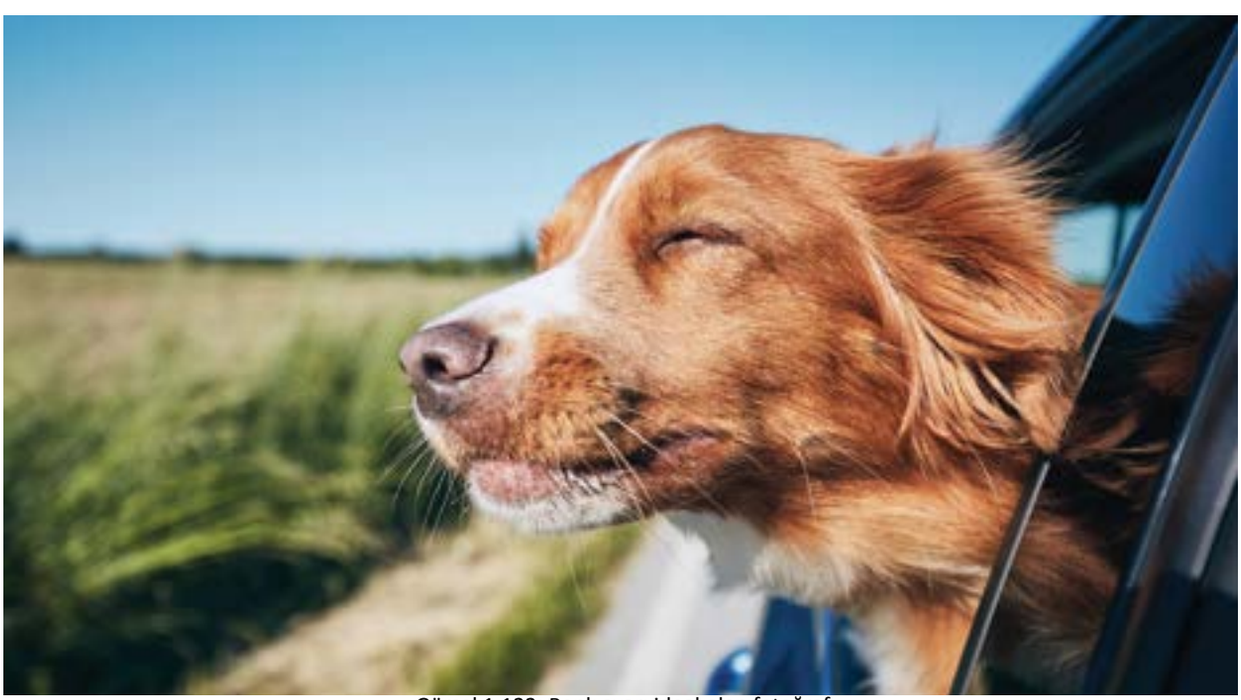
Tasarımlarda kullanılmak üzere temin edilen fotoğraflarda, çekim ortamından kaynaklanan ve orijinal görüntüyle uyuşmayan sonuçlar bulunabilir. Baskı sonucunda oluşan görüntülerin orijinal görüntüye yakın olması bir zorunluluktur. Baskı sonucunda oluşan görüntüdeki renk ve tonlarda orijinal görüntüye en yakın sonucu almak için görüntü işleme programları Ayarlamalar (Adjustment) başlığı altında birçok seçenek sunar. Bu seçeneklerle fotoğrafın renk, ton ve doygunluk, parlaklık, kontrast değerleri, netlik vb. düzenlemeleri yapılır.

1.3.1 Renk Ayarı Araçları

Renk ayarı araçları, mevcut piksel renk aralığını yeni piksel renk aralığıyla eşler. Görsel menüsü altında bulunan, Ayarlamalar menüsündeki araçlardan oluşur. Sık kullanılan renk ayar araçları; Düzeyler (Levels), Eğriler (Curves), Renk Dengesi (Color Blance), Parlaklık/Karşıtlık (Brightness/Contrast) ve Ton/Doygunluk'tur (Hue/Saturation). Bu menüde ayrıca programın otomatik olarak renk ayarı yaptığı komutlar vardır. Menünün iki, üç ve dördüncü bölümünde yer alan ayarlar profesyonel düzeydeki kullanıcılara dönük ayarlardır (Görsel 1.121). Renk ayarının aşırı ölçüde yapılması patlama olarak tabir edilen piksel kaybolmasına sebep olur. Görsel1.122'de renk ayarı ideal olan bir fotoğraf gösterilmiştir.



Görsel 1.121: Renk ayarı araçları menüsü



Görsel 1.122: Renk ayarı ideal olan fotoğraf

1.3.1.1. Düzeyler (Levels)

Görüntünün renk dengesini ve ton aralığını, görüntüyü oluşturan gölge, orta ton ve vurgu bileşenlerinin yoğunluk seviyelerini ayarlayan renk ayarı aracıdır (Görsel 1.123).

1.3.1.2. Eğriler (Curves)

Görüntüyü oluşturan gölge, orta ton ve vurgu bileşenlerinin renk ayarını eğri grafiği ile yapan araçtır (Görsel 1.124).

1.3.1.3. Renk Dengesi (Color Blance)

Renk modu bileşenlerinin görüntüdeki ton seviyesini ayarlayan araçtır (Görsel 1.125).

1.3.1.4. Parlaklık/Karşıtlık (Brightness/Contrast)

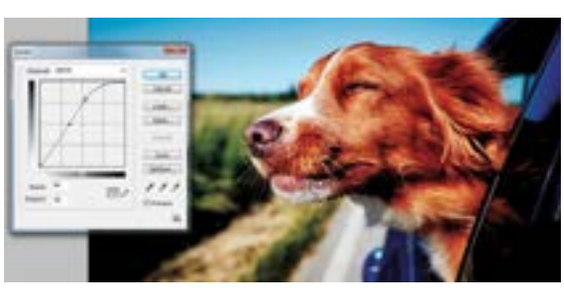
Görüntüyü parlak veya karanlık yapan ya da görüntüde renkler arasında karşıtlık yaparak görüntüyü ayarlayan araçtır (Görsel 1.126).

1.3.1.5. Ton/Doygunluk (Hue/Saturation)

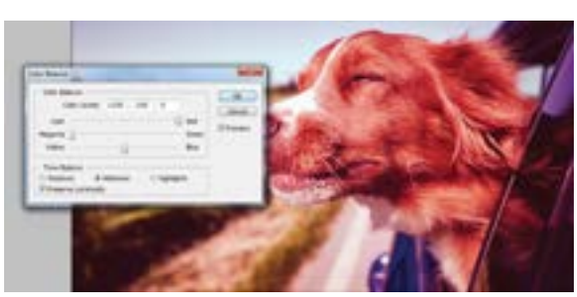
Görüntüyü, seçilecek tek ton renge çeviren ve renk şiddeti ayarı yapan araçtır. Hue; ton, Saturation; doygunluk demektir. Siyah beyaz fotoğraflar da istenilen renkte tek ton fotoğrafa çevrilebilir (Görsel 1.127 ve 1.128).



Görsel 1.123: Düzeyler renk ayarı örneği



Görsel 1.124: Eğriler renk ayarı örneği



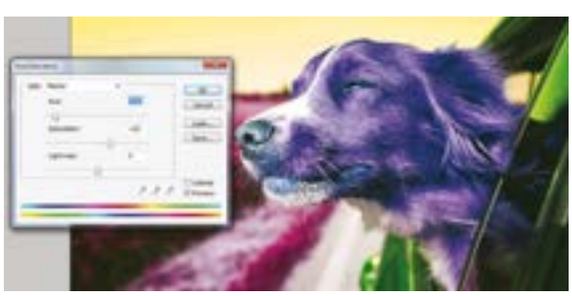
Görsel 1.125: Renk Dengesi renk ayarı örneği



Görsel 1.126: Parlaklık/Karşıtlık renk ayarı örneği



Görsel 1.127: Ton/Doygunluk renk ayarı örneği-colorize aktif



Görsel 1.128: Ton/Doygunluk renk ayarı örneği-colorize pasif

1.3.2. Fotoğrafta Renk Ayarları

Fotoğrafta renk ayarı yapmak da rötuş yapmak gibi standart prosedürü olmayan bir işlemdir. Renk ayarı yapılacak fotoğrafın renk kusurlarına göre bir ya da birden fazla araçla çalışılabilir. Örneğin Görsel 1.129'daki orijinalin renk ayarı yapılıp dergi sayfasına basılacak. Bu durumda Görsel 1.130 ve 1.131'deki işlemler yapılır.



Görsel 1.129: Renk ayarı yapılacak orijinal

Gözlem: Dosya açılır ve Görsel Ölçü menüsünden mevcut ölçü ve çözünürlük değerlerine bakılır. Rötuş konusunda da bahsedildiği gibi çözünürlüğü çok düşük olan fotoğrafın baskısı kaliteli olmaz. Fotoğraf büyültüldükçe çözünürlüğünden kaybedecektir. Ölçü ve çözünürlük iyi ise (ideal: 300 ppi) fotoğrafın kusurları operatör tarafından tespit edilip renk ayarına geçilir.



Görsel 1.130: Düzeyler ayarı ile orta tonların açılması

Giderilecek Kusurların Tespiti: Koyu tonları açılacak ve matlığı giderilecek bir fotoğraf.

Birinci Adım: Düzeyler ayarı tonları açmanın en pratik yolunu sunar. Burada aşırı ton açılması piksel kaybına sebep olacağından ayar iyi gözlenerek yapılmalıdır (Görsel 1.130).

İkinci Adım: Mat görüntüyü canlandırmanın en kolay yolu doygunluğun artırılmasıdır. Aşırı artırma fotoğrafın doğallığının kaybolmasına ve illüstrasyona benzemesine sebep olur (Görsel 1.131 ve 1.132).



Görsel 1.131: Ton/Doygunluk renk ayarı ile doygunluğun artırılması



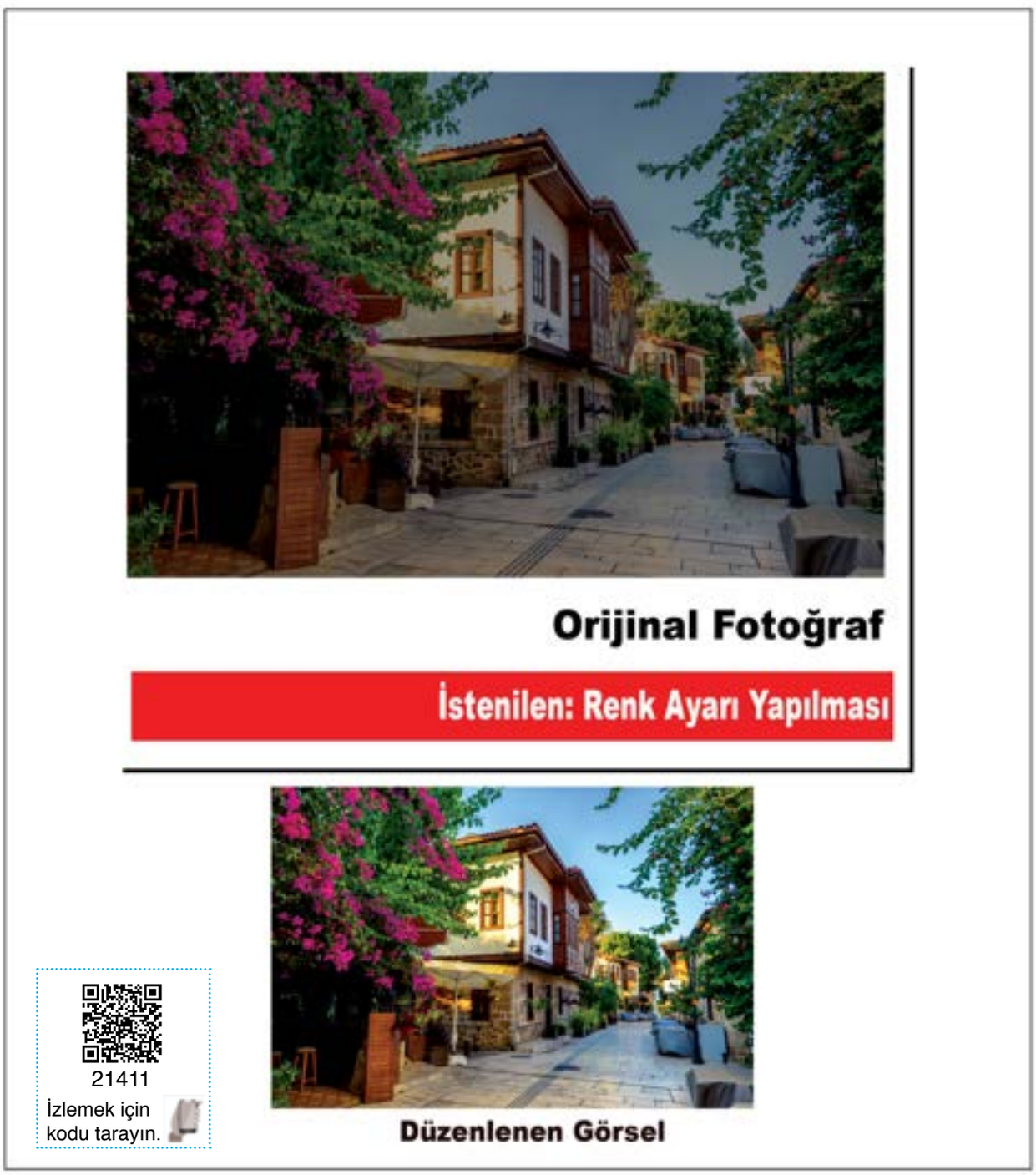
Görsel 1.132: Orijinal ve renk ayarı yapılmış fotoğraf

1.4. UYGULAMA

FOTOĞRAFTA RENK AYARI YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı fotoğrafta renk ayarı yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 1.133'teki orijinal fotoğrafa renk ayarı çalışması yapınız.



Görsel 1.133: Uygulama fotoğrafı

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. İş önlüğünüzü giyiniz.
3. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Görüntü işleme programınızda çalışacağınız fotoğrafı Dosya menüsünden, Aç komutu **(CTRL+O)** ile dosya adresinden açınız.
8. Görsel Menüsü altındaki Ayarlamalar menüsünden Düzeyler penceresini açarak resmin ton değerini açınız (Görsel 1.134).
9. Görsel Menüsü altındaki Ayarlamalar menüsünden Ton/Doygunluk penceresini açarak görselin renk doygunluğunu artırınız (Görsel 1.135).
10. Görsel Menüsü (Image) altındaki Ayarlamalar (Adjustments) menüsünden Parlaklık/Karşıtlık penceresini açarak görselin karşıtlığını artırınız (Görsel 1.136).



Görsel 1.134

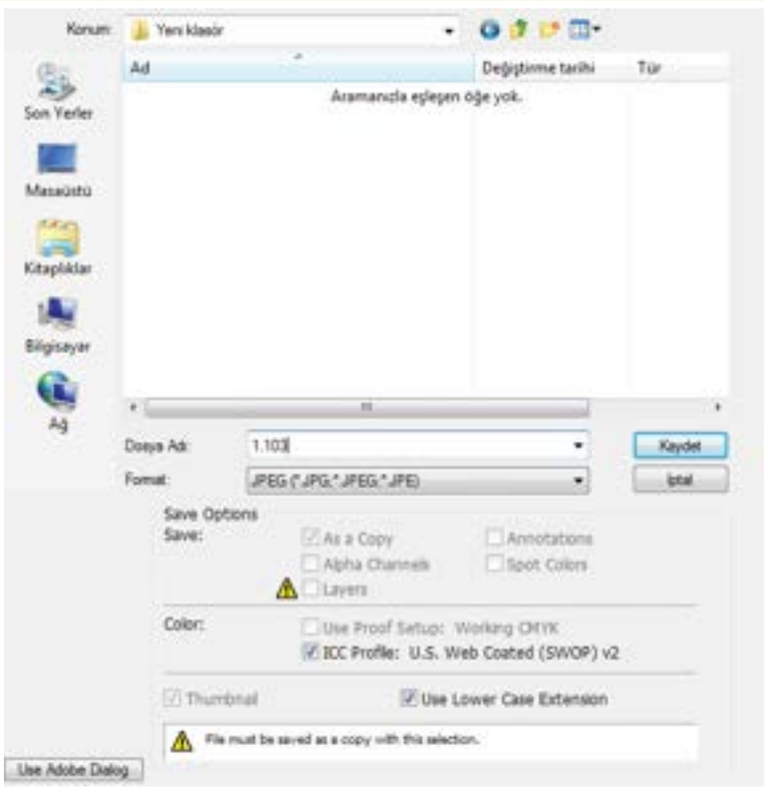


Görsel 1.135



Görsel 1.136

11. Dosyanızı JPG formatında kaydetmek için Dosya menüsünden, Farklı Kaydet komutu **(CTRL+ SHIFT+S)** ile dosya formatını JPG seçerek ve dosyanızı adlandırarak seçeceğiniz dizin adresine Kaydet butonuna basıp JPG formatında kaydediniz (Görsel 1.137).
12. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
13. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
14. Masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
15. Çalışma sonunda geri dönüştürülebilir atıklar oluşursa geri dönüşüme kazandırınız.
16. Çevre temizliğe ve kişisel temizliğine önem veriniz.



Görsel 1.137

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 1.8).

Tablo 1.8: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Görüntü işleme programını açtı.		
2. Fotoğrafı sayfaya ekledi.		
3. Düzeyler penceresinden görselin ton değerini açtı.		
4. Ton/Doygunluk penceresinden görselin doygunluğunu artırdı.		
5. Parlaklık/Karşıtlık penceresinden görselin karşıtlığını artırdı. Parlaklık/Karşıtlık penceresinden görselin karşıtlığını artırdı.		
6. Çalışmayı kaydetti.		
7. Çalışmayı belirlenen süre içerisinde gerçekleştirdi.		



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Türkçe açılımı “Taşınabilir Doküman Biçimi" olan dosya kayıt formatı PDF’tir.
2. ( ) Bir inch ölçü biriminin santimetre karşılığı 2.64 santimetredir.
3. ( ) Renk modu ayarı Görsel (Image) menüsünde yer alır.
4. ( ) RGB renk modundan CMYK renk moduna çevrilen görsellerde çok az matlık oluşur.
5. ( ) Dönüştür (Transform) komutu kısayolu **CTRL+T**’dir.
6. ( ) Ölçeklendirme yapılırken **SHIFT** tuşu basılı tutulursa orantısız ölçeklendirme olur.
7. ( ) Tuval ölçüsü değiştirildiğinde katmanlardaki ögelerin de ölçüsü değişir.

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

8. Aşağıdakilerden hangisi seçim, kırpma, boyama, silme, ölçüm, rötuş, çizme/yazma, gezinme araçlarının ve bunların alt bölümlerinden oluşan araçların bir arada yer aldığı çubuğa verilen addır?

A) Araç çubuğu B) Piksel çubuğu C) Pencere çubuğu
D) İşlem çubuğu E) Menü çubuğu

9. Aşağıdakilerden hangisi dijital ortamda görüntüyü oluşturan en küçük birime verilen addır?

A) Nokta B) Piksel C) Renk D) Ton E) Tram

10. Aşağıdakilerden hangisi dijital ortamda birim hatta piksel yoğunluğu tanımını ifade eder?

A) Çözünürlük B) DPI C) RGB D) Rötuş E) Yarım ton

11. Aşağıdakilerden hangisi görsel dosya uzantısı <u>değildir</u>?

A) BMP B) JPG C) PNG D) TIF E) XLS

12. Aşağıdakilerden hangisi renk modu <u>değildir</u>?

A) CMYK B) Duotone C) Multichannel D) RGB E) Seperate

13. Aşağıdakilerden hangisi görüntü işleme programlarında çalışan bir dosyadaki bağımsız ögeleri ifade eder?

A) Doku B) Kanal C) Katman (Layer) D) Parça E) Seçim

14. Fotoğrafı tamir etmek ya da iyileştirmek amacıyla yapılan işlem aşağıdakilerden hangisidir?

A) Boyama B) Düzeltme C) Kırpma D) Rötuş E) Silme

15. Aşağıdakilerden hangisi üç boyutlu nesnelerin iki boyutlu mecralardaki iz düşümüne verilen addır?

A) Çözünürlük B) Kanal C) Lab Color D) Patika E) Perspektif





2. ÖĞRENME BİRİMİ

DEKUPE YAPMA

2.1. PATİKA (PATH) OLUŞTURMA
2.2. DEKUPEDE KULLANILAN PENCERELER
2.3. DEKUPEDE KULLANILAN FİLTRELER

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ

- Patika oluşturmayı
- Dekupe yapılan nesnelere filtre ve efekt uygulamayı

TEMEL KAVRAMLAR

bağlantı noktası, dekupe, dolgu uygulama, hattı, iş yolu, patika, patika konturu, patikayı seçime dönüştür, patika paneli, patika sekil aracı





HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. **Marketlerin insertlerindeki ürünlerin genellikle fotoğraflardan makas ile kesilmiş gibi kullanılmasını nasıl yorumluyorsunuz? Bu konudaki fikirlerinizi arkadaşlarınızla tartışınız.**

2. **Bir fotoğraftaki öge ya da ögeleri, fotoğrafın bütününden hangi durumlarda ve niçin kesmek isteriz? Günlük hayatınızda karşılaştığınız örnekleri düşününüz.**

2.1. PATİKA OLUŞTURMA

Görüntü işleme programları ile yapılacak birçok çalışmada fotoğrafların belirli bir alanının kullanılması gerekmektedir. Fotoğrafların sadece kullanılacak kısmının belirlenerek ayrılmasının birçok yolu bulunmaktadır. Bu yollardan en çok tercih edilen ve vektörel bir seçim hattı sunan dekupe araçlarıdır.

2.1.1. Dekupe

Fotoğraf üzerinde istenilen bir alanın diğer kısımlarından ayrılması işlemine **dekupe** denir. Dekupe araçları ile belirlenen alan, başka bir fotoğraf üzerine aktarılabilir, arka planı temizlenebilir veya silinebilir. Ayrıca ayrılan bu alana filtre ve efekt de uygulanabilir.

Dekupesi yapılacak alanın kenarlarından dekupe aracı ile geçilerek bir hat oluşturulur. Oluşan bu seçim hattına **patika (path)** denir. Patikalar vektöreldir, seçim alanının kenarlarının keskin ve yüksek çözünürlüklü olarak belirlenmesini sağlar. Ancak oluşturulan patika çizgileri sanaldır. Çerçeve, dolgu, desen vb. işlemler uygulanmazsa farklı formatlarda kaydedildiğinde veya çıktı alındığında görüntülenemezler.

Patikalar taşınabilir, çerçeve olarak düzenlenebilir ve patikalara dolgu uygulanabilir. Ayrıca aktif seçili duruma getirildiğinde belirlenen alan taşınabilir, silinebilir veya ölçeklendirilebilir (Görsel 2.1).

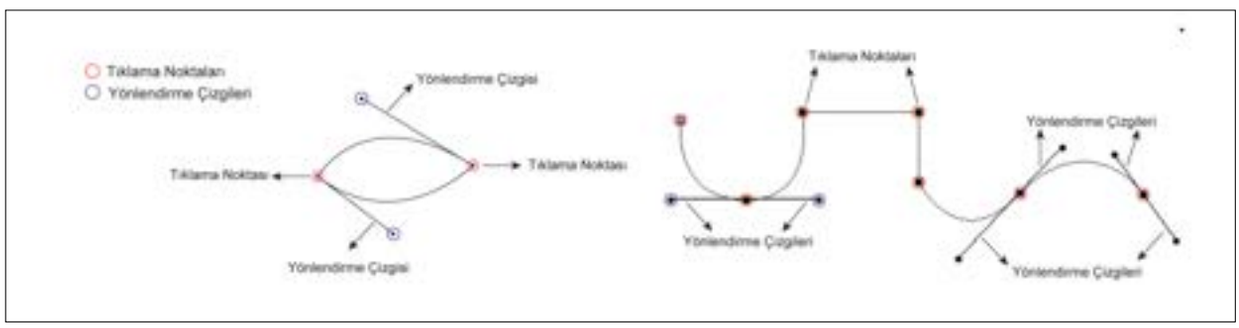
Fotoğraflar üzerinden istenilen alanın hassas bir hatla belirlenmesini patika araçları gerçekleştirir. Oluşturulan patikaları düzenlemek için de patika seçme araçları, kontrol paneli seçenekleri ve Patika (Path) penceresinden yararlanılmaktadır.



Görsel 2.1: Dekupe yapılacak görsel ve dekupe yapılmış görsel

2.1.2. Dekupe Araçları ve Seçenekleri

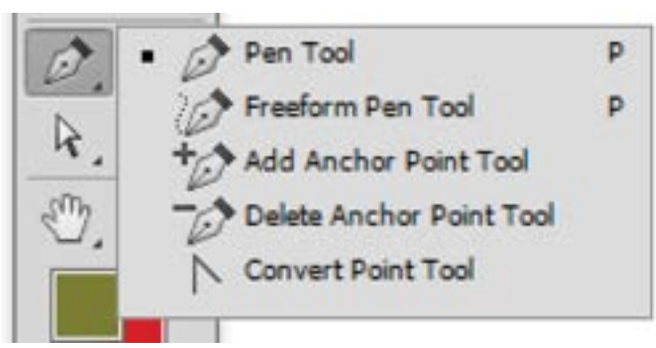
Bir patika çok sayıda parçadan oluşur. Bu parçaların her biri dekupe yapılan alanın formuna göre düz veya eğri biçimlerden, açık ya da kapalı olarak oluşturulabilir. Oluşturulan patikalar üzerinde tıklama noktaları, eğrilerin oluşturulduğu noktalar üzerinde de iki yönlü yönlendirme çizgileri belirir (Görsel 2.2).



Görsel 2.2: Kapalı ve açık patika

Görüntü işleme programlarında dekupe işlemi için kullanılan araçlara araç kutusu üzerinden ulaşılmaktadır (Görsel 2.3).

Kullanılacak araç ile ilgili ayarlar ise kontrol paneli seçeneklerinden ve Patika penceresi üzerinden yapılmaktadır.



Görsel 2.3: Patika araç seçenekleri

2.1.2.1. Kalem Aracı

Dekupe işlemlerinde patikalar çoğunlukla Kalem (Pen Tool) aracı ile oluşturulur. Kalem aracına, araç kutusundan ve klavye kısayolu olan **"P"** tuşundan ulaşılır.

Dekupesi yapılacak görsel belirlenir. Kullanılacak görsellerin arka plan görüntüsü olmadan nesne bütünlüğü bozulmayacak şekilde nesnenin dokusuna az miktarda girilerek Kalem aracı ile istenilen formda hassas patika çizimi yapılır. Doğrusal çizimler için **SHIFT** tuşu kullanılır. Eğri çizimleri oluşturmak için ise fare ile görsel üzerine tıklanır, bırakılmadan istenilen eğimin büyüklüğü ve yönü oluşturulacak biçimde sürüklenir. Çizim aşamasında oluşturulan eğriler istenilen düzeyde değilse daha sonra patika tıklama noktasında beliren yönlendirme çizgileriyle de düzenlenebilir. Bağlantı noktası üzerinde beliren yönlendirme çizgileri ile eğri yayının kavis yönü ve büyüklüğü ayarlanır. Çizim aşamasında eğrinin bittiği noktada doğrusal çizime dönüleceği zaman Kalem aracının alt aracı olan Nokta Dönüştürme Aracı (Convert Point Tool) ya da klavyeden **ALT** tuşu kullanılır (Görsel 2.4).

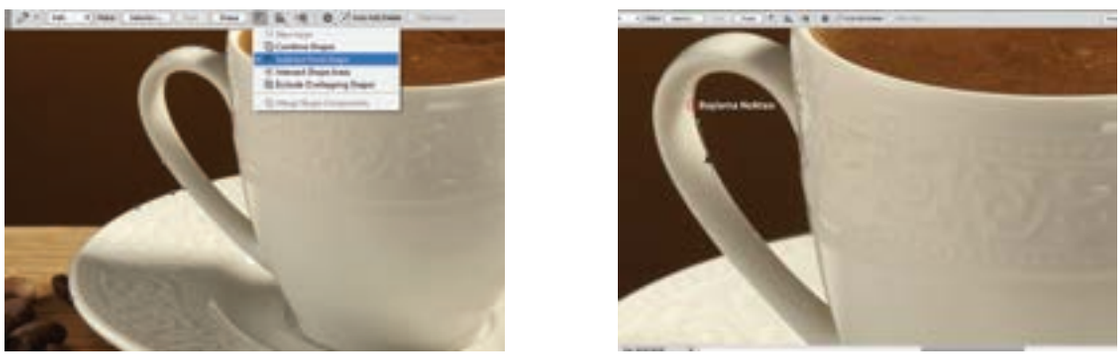


Görsel 2.4: Patika oluşturma

Kalem aracı art arda tıklanarak iki nokta arasına hat oluşturulur. İlk nokta tıklanarak bırakılır ve hattın yerine göre ikinci nokta tıklandığında patika hattı görünür. Kaliteli ve düzgün kenar hatlı seçimler için patika şekil hattı, mümkün olduğunca az nokta ile oluşturulmalıdır.

Patika hattının çizimi esnasında tıklama noktalarının yeri ve eğrileri düzenlenebilir. Bunun için klavyeden **CTRL** tuşuna basılır. Kalem ucu beyaz ok olarak belirir. Düzenlenecek tıklama noktası seçilerek yeri değiştirilebilir ya da yönlendirme çizgileri ile eğri yayları düzenlenebilir. **CTRL** tuşu bırakıldığında tekrar Kalem aracı kullanılır.

Dekupe edilecek görsel üzerinde boşaltılması istenilen alanların bulunması durumunda öncelikle patika dış ana hattı çizilmelidir. Tamamlanan patika ana hattı çiziminden sonra kontrol paneli üzerindeki patika birleşme seçeneklerinden fark kümesi seçilerek çıkarılacak alanın seçimi yapılmalıdır (Görsel 2.5).



Görsel 2.5: Fark kümesi seçimi ve seçimden çıkacak alanın seçimi

Patikaların Oluşturulması

- Araç kutusundan Kalem aracı seçilir.
- Araç seçimi ile üst kısımda açılan kontrol paneli ayarları kontrol edilir (Bakınız: patika aracı kontrol paneli seçenekleri).
- Patika penceresi, Pencere / Patika komutu ile açılır.
- Patika hattı için belirlenen noktaya tıklanır (Görsel 2.5).
- Şekil ana hattına uygun biçimde düz ve eğri çizimlerle ilerleyerek şekil ana hattı oluşturulur.
- Eğri çizimlerden düz çizimlere geçişlerde **ALT** tuşu ile son bırakılan nokta tıklanır (Görsel 2.5).
- Kapalı bir patika için başlangıç noktasına dönülmelidir. Başlangıç noktasına ulaşıldığında araç üzerinde sağ alt köşede küçük bir “o” işareti belirir. Başlangıç noktasına tıklanarak patika kapatılır (Görsel 2.6).
- Oluşan patika hattı otomatik olarak Patika penceresinde görünür (Görsel 2.6).
- Patikaları seçili duruma getirmek ve gerekli düzenlemeleri yapabilmek için **CTRL** tuşu basılıyken **ENTER** yapılır.



Görsel 2.6: Patika hattı ve Patika penceresi

2.1.2.2. Serbest El Aracı



Görsel 2.7: Manyetik özelliği ile oluşturulan patika hattı

Patika oluşturmada kullanılan diğer araç Serbest El Dolamakalem Aracı'dır (Freeform Pen Tool). Bu araç ile serbest çizim şeklinde veya mıknatıs özelliği ile patikalar oluşturulur.

Serbest Çizim Aracı (Freehand Tool) seçeneğine fare ile tıklanır ve bırakmadan sürüklenir. Patika hattı elin hareket yönüne göre oluşur. Patika hattı üzerinde tıklama noktaları görünür değildir. Tıklama noktalarını görünür duruma getirmek için patika seçim araçları ile tıklanır. Başlangıç noktası ile birleştirilecek patika hattı için **CTRL** tuşuna basılarak fare bırakılır. Bu yöntem hassas seçimler için kullanışlı değildir.

Patika hattını, görünür tıklama noktaları ve mıknatıs özelliği ile oluşturmak için araç kontrol paneli seçeneklerinden Manyetik (Magnetic) işaretlenir. Patika hattı için bir başlangıç noktası belirlenerek tıklanır. Fare, patika hattı oluşturulacak şeklin kenar hatlarında tıklamadan sürüklenir. Sürükleme esnasında hat üzerinde otomatik olarak tıklama noktaları oluşur. Otomatik oluşan tıklama noktaları dışında fare ile tıklanarak da tıklama noktası oluşturulabilir. Patika başlangıç noktasına dönmeden kapatılmak istenirse fare çift tıklanır. Aracın tıklama noktası sıklığı, yapışma hassasiyeti gibi ayarlar araç kontrol paneli seçeneklerinden düzenlenebilir. Kaliteli, hassas bir patika hattı seçimi için belirlenen alan ile diğer alanın renk kontrastı önemlidir (Görsel 2.7).

2.1.2.3. Bağlantı Noktası Ekleme Aracı

Bağlantı Noktası Ekleme Aracı (Add Anchor Point Tool), oluşturulmuş patikaların düzenlenmesi için kullanılır. Patika hattı üzerinde düzenlenmek istenen yerde nokta bulunmuyorsa bu alana araç ile tıklanarak nokta eklenir. Eklenen nokta ile iki tane yönlendirme çizgisi oluşur. Oluşturulan noktaların yeri ve eğri yayının kavis yönü ile büyüklüğü de düzenlenebilir. Bu araca, daha hassas düzenleme isteyen patika hatlarında ihtiyaç duyulmaktadır.

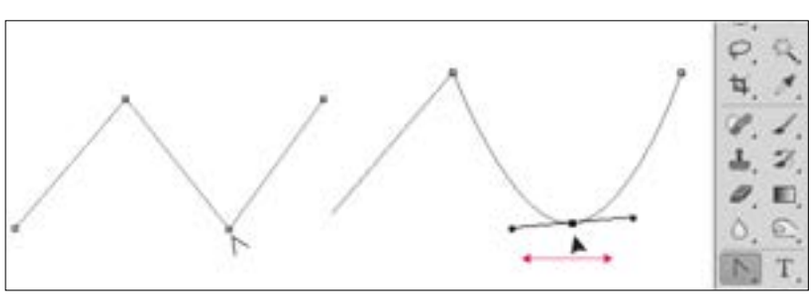
2.1.2.4. Bağlantı Noktası Silme Aracı

Bağlantı Noktası Silme Aracı (Delete Anchor Point Tool) ile oluşturulmuş patika hattı üzerinde bulunan noktalar silinebilir. Seçimin kaliteli olması için az nokta ile çalışmak önemlidir. Oluşturulan noktaların silinmesinde dikkatli olmak gereklidir. Patika hattının üzerindeki bir noktanın silinmesi sorun oluşturmayabilir ancak bazen patika hattında büyük değişikliklere de neden olabilir.

2.1.2.5. Nokta Dönüştürme Aracı

Nokta Dönüştürme Aracı (Convert Point Tool), patika hattı üzerindeki tıklama noktalarını köşe ise eğri, eğri ise köşe olacak biçimde dönüştürür.

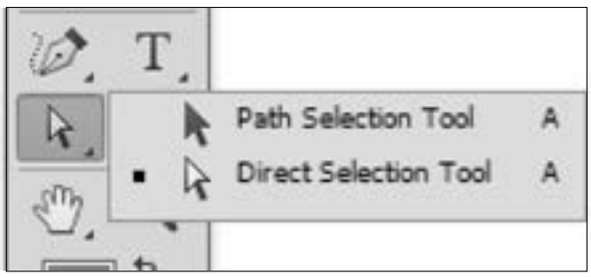
Eğri patika parçalarını köşe olarak dönüştürmek için eğri bağlantı noktası tıklanır. Tıklanan eğri, köşe olarak dönüşür ve yönlendirme çizgileri kaybolur.



Görsel 2.8: Bağlantı noktası dönüştürme

Köşe bağlantı noktalarını eğri olarak dönüştürmek için köşe bağlantı noktası fare ile tıklanır ve bırakmadan eğri oluşturulmak istenen yöne sürüklenir. Köşe bağlantı noktası eğriye dönüşürken iki yönde yönlendirme çizgileri oluşur (Görsel 2.8).

2.1.2.6. Patika Seçme Araçları



Görsel 2.9: Patika seçme araçları

Oluşturulan patikaları taşımak veya eğrileri düzenlemek için patikaların ya da tıklama noktalarının seçilmesi için kullanılan araçlardır. İki farklı patika seçim aracı vardır. Araç kutusu üzerinden ulaşılabileceği gibi klavyeden kısayol **'A'** tuşu ile de aktif hâle getirilebir (Görsel 2.9).

• **Patika Seçme Aracı (Path Selection Tool):** Oluşturulmuş patika hattının tümü seçilmek ve taşınmak istendiğinde kullanılır. Seçilmiş patika hattı **CTRL+ENTER** yapıldığında seçim alanı olarak düzenlenebilir. Birden fazla patika hattının seçilmesi istendiğinde **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanılır. Ayrıca patika seçimi yapmak için araç, sayfa üzerinde patikaya temas edecek şekilde tıklanır ve sürüklenir.

• **Düğüm Seçme Aracı (Direct Selection Tool):** Patika hattı üzerindeki tıklama noktalarını seçmek için kullanılır. Seçilen tıklama noktalarının yeri değiştirilebilir, eğri yayı düzenlenebilir. Seçilen tıklama noktasının içi koyulaşır. Birden fazla tıklama noktası seçmek için **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanılır. Ayrıca fare tıklanarak sürüklenirse sürükleme alanı içinde kalan tıklama noktaları seçili duruma gelir.

2.1.2.7. Dekupe Aracı Kontrol Paneli Seçenekleri

Araç kutusundan Patika aracı seçimi ile ekranın üst kısımda açılan ve araç ile ilgili ayarların yapıldığı alandır. Patika araçları ile patika hattı oluşturulabildiği gibi patika hattının Şekil (Shape) olarak oluşturulması da mümkündür. Şekil olarak oluşturulan patika hattı iç alanı dolguludur.

Patika modu seçili ise kontrol paneli seçenekleri şöyledir (Görsel 2.10):

1- Patikanın seçim olarak düzenlenmesini sağlar.

2- Patikaya yeni katman üzerinde vektör maskesi ekler.

3- Patikayı yeni katmanda şekil olarak oluşturur.

4- Patikaların birbiri ile birleşme seçenekleri belirlenir.

5- Patikaların hizalanma ve dağıtılma seçeneklerini içerir.

6- Patikaların üst alt ilişkilerinin düzenlemesini sağlar.

7- Lastik Bant (Rubber Band) çizim esnasında dolmakalem ile tıklama noktası arasında çizim hattının gösterilmesini sağlayan seçenektir. İşaretli ise patikanın nereye ve hangi eğimde yapıldığı tıklama noktası bırakılmadan önce görüntülenir.

8- Otomatik Tıklama Noktası Ekle / Çıkar seçeneğidir. Seçenek işaretli ise çizim esnasında patika hattı üzerinde tıklandığı yerde nokta varsa çıkarır, yoksa ekler.



Görsel 2.10: Patika modu kontrol paneli seçenekleri

Şekil modu seçili ise kontrol paneli seçenekleri şöyledir (Görsel 2.11):

1- Çizilen şeklin iç dolgusu seçilir.

2- Şeklin çerçeve renk seçimi yapılır.

3- Çerçeve kalınlık değeri belirlenir.

4- Çizgi tipi seçimi yapılır.

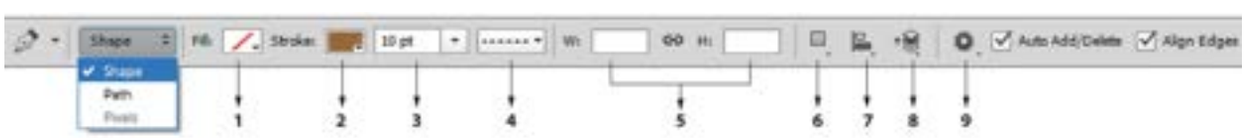
5- Çizilecek şeklin ölçüleri belirlenir.

6- Şekillerin birbiri ile birleşme seçenekleri belirlenir.

7- Şekillerin hizalanma ve dağıtılma seçeneklerini içerir.

8- Çizilen şekillerin alt üst ilişkilerinin düzenlemesini sağlar.

9- Lastik Bant çizim esnasında dolmakalem ile tıklama noktası arasında çizim hattının gösterilmesini sağlayan seçenek. İşaretli ise patikanın nereye ve hangi eğimde yapıldığı tıklama noktası bırakılmadan önce görüntülenir.



Görsel 2.11: Şekil modu kontrol paneli seçenekleri

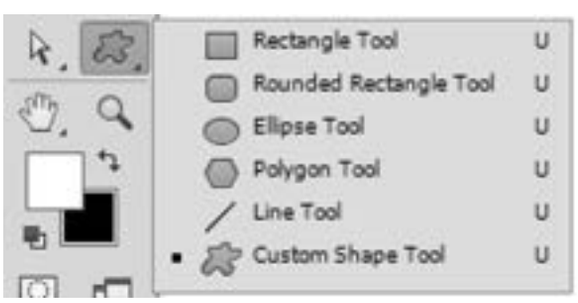
2.1.2.8. Şekil Araçları

Şekil (Shape) Araçları, araç kutusunda yer alan ve vektörel şekillerin oluşturulmasında kullanılan çizim araçlarıdır. Geometrik formlarda şekiller çizilebileceği gibi farklı formlarda çizimlerin yapıldığı Özel Şekil Aracı (Custom Shape Tool) seçeneği de bulunmaktadır (Görsel 2.12).

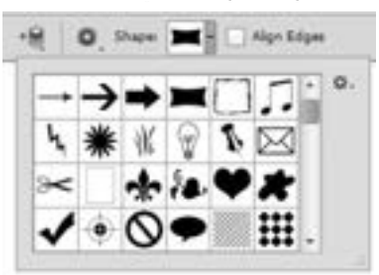
Özel Şekil Aracı seçeneği tıklandığında kontrol panelinde tanımlanmış özel şekil seçeneklerinin sunulduğu alan belirir. Şeklin yanındaki ok tıklandığında hazır şekil seçeneklerine ulaşılır (Görsel 2.13). Çalışmada vektörel bir şekil oluşturmak için çizim yapılacak şekil aracı seçilerek sayfada tıklanır ve sürüklenir. Orantılı çizimler için SHIFT tuşu ile birlikte kullanılır. Ölçülü bir çizim yapmak için araç kontrol paneli seçeneklerine genişlik ve yükseklik bilgileri girilir. Şekiller patika seçim araçları ile taşınabilir ve düzenlenebilir.

Tanımlanmış özel şekiller kullanılabileceği gibi oluşturulan bir şekil, özel şekil olarak da kaydedilebilir. İstenilen şekil, tanımlanmış özel şekil alanında görünür değil ise tanımlanmış özel şekillerin bulunduğu alanda yer alan dişli şeklinin üzerine tıklanarak farklı başlıklarda toplanmış seçeneklere ulaşılır.

Kullanılan şekillere dolgu, çerçeve, desen uygulanabilir. Seçim alanı olarak kullanılabilir. Dönüştürme uygulanabilir. Kullanılan şekiller, katmanlar penceresinde Şekil Katmanı adında yeni bir katmanda ve Patika penceresinde oluşur.



Görsel 2.12: Şekil Araçları seçenekleri



Görsel 2.13: Özel Şekil Aracı seçenekleri

2.1. UYGULAMA

PATİKA HATTI OLUŞTURARAK DEKUPE İŞLEMİ YAPAMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında patika hattı oluşturarak Görsel 2.14'teki görseli dekupe işlemi yapıp Görsel 2.15'teki gibi farklı bir zemin üzerine taşımaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak dekupe çalışmasını yapınız.



Görsel 2.14: Uygulama fotoğrafı



Görsel 2.15: Uygulama örneği

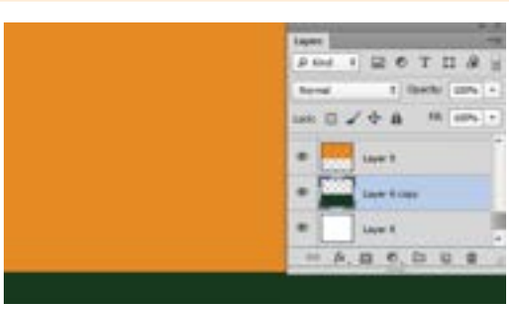
Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Uygulama görselini Dosya /Aç komutu ile açınız.
8. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
9. Sayfanın genişliğini 15 cm, yüksekliğini 13 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
10. Yeni açtığınız sayfanın arka planı için sayfanın alt kısmını yeni katmanda dörtgen seçim aracı ile seçiniz. Bu alanın içini uygun renkle doldurunuz. Aynı işlemleri sayfanın üst tarafı için de uygulayınız (Görsel 2.16).
11. Üst tarafın genişliğini alt tarafa göre biraz daha fazla olacak biçimde seçiniz (Görsel 2.16).

21412
İzlemek için kodu tarayın.



Görsel 2.16

12. Açtığınız uygulama görselinin dekupesi için Dolmakalem aracını seçiniz.
13. Bir başlangıç noktası belirleyerek tıklayınız. Tıklama noktasını, dekupe yapılacak alanın dokusuna çok az girerek bırakınız.
14. Tıklama noktaları bırakarak düz ve eğri çizimler ile ilerleyiniz. Eğri çizimlerden düz çizime geçmek için son bıraktığınız noktaya **ALT** tuşu ile birlikte tıklamayı unutmayınız.
15. Patika oluşturulacak alanın etrafından ilerleyerek kapalı bir patika için başlangıç noktasına ulaşınız.
16. Patika hattını tamamladıktan sonra patikanızı kontrol ediniz. Gerekli düzenlemeleri nokta ekleyerek veya yönlendirme çizgileri yardımı ile yapınız (Görsel 2.17).
17. Patikanızı, **CTRL+ENTER** tuş kombinasyonu ile seçili duruma getiriniz (Görsel 2.18).



Görsel 2.17



Görsel 2.18

18. Seçim alanının taşınan zemin üzerinde keskin kenarlı görünmesini engellemek ve daha yumuşak bir geçiş sağlamak için Seçim Yumuşatma uygulayınız. Seçim yumuşatma değerinin görselin çözünürlüğüne ve büyüklüğüne göre farklılık göstereceğini unutmayınız.
19. Taşıma Aracı ile seçiminizi arka plan olarak hazırladığınız yeni sayfanın üzerine sürükleyerek taşıyınız.
20. **CTRL+T** yaparak taşıdığınız alanın büyüklüğünü ayarlayınız. Deforme etmemek ve orantıyı korumak için büyültme ve küçültmelerde **SHIFT** tuşunu kullanınız (Görsel 2.19).
21. Elmaları çoğaltmak için uygun olan elmanın dekupesini yapınız (Görsel 2.20).



Görsel 2.19



Görsel 2.20

22. Dekupe yaptığınız elmayı seçili duruma getiriniz. **CTRL+J** komutu ile yeni katmana kopyalayınız.
23. Çoğaltılan elmalara Dönüştürme uygulayarak küçültme, döndürme gibi işlemler uygulayınız.
24. Örnek çalışmadakiyle aynı sayıda elmayı çoğaltarak orijinalindeki gibi aynı yerlere yerleştiriniz.
25. Elmanın sepet ile temas eden bölümünün daha doğal görünmesi için sepetin kenar kısmına denk gelen elma katmanını ve elmanın ilgili kısmını seçerek siliniz (Görsel 2.21).
26. Gerekli kontrolleri yaparak ihtiyaç duyulan alanlarda rötuş araçları ile düzenlemeler yapınız.
27. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
28. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
29. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
30. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.



Görsel 2.21

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 2.1).

Tablo 2.1: Kontrol Listesi

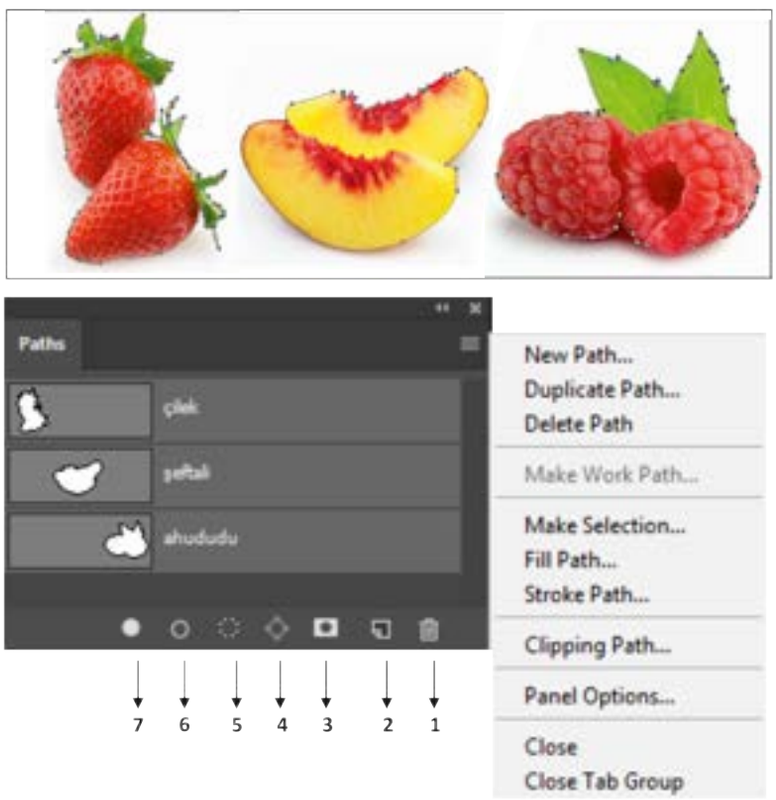
KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Sayfada seçim alanı oluşturdu.		
3. Seçim alanlarına renk uyguladı.		
4. Dekupe işlemini yaptı.		
5. Patikaları seçili duruma getirdi.		
6. Seçili alanı yeni sayfaya taşıdı.		
7. Transform uyguladı.		
8. Çoğaltma görseli dekupesini yaptı.		
9. Çalışmasını, orijinaline uygun düzenledi.		
10. Çalışmasını tamamlayıp kaydetti.		

2.2. DEKUPEDE KULLANILAN PENCERELER

Dekupe işleminde kullanılan Patika penceresinin ögeleri ve kullanım özellikleri detaylı bir şekilde anlatılacaktır.

2.2.1. Patika Penceresi

Görüntü işleme programında görseller üzerinden alınacak parçaların Dolmakalem aracı ile patikaları çizildikten sonra bu patikaların; kaydedilmesi, istenmeyen patikaların silinmesi, çizilen patikaların seçim hâline dönüştürülmesi, patikaların çoğaltılması gibi birçok işlemin yapıldığı penceredir. Görsel üzerinde oluşturulan her çizim için bir çalışma patikası (work path) oluşur. Panel içindeki patikaların küçük resimleri sayesinde seçilen patikalara kolayca ulaşılabilir. Patika penceresi, çalışma esnasında oluşturulan patikaların düzenli olarak saklanmasına imkân sağlar. Çalışmanın içindeki patikalar kaydedildiği için çalışma daha sonra açıldığında patikaların tekrar çizilmesi gerekmez. Böylece çalışma esnasında zamandan tasarruf sağlanır. Bu menüye Pencereler / Patika sekmesinden ulaşılır (Görsel 2.22).



Görsel 2.22: Patika penceresi

Patika penceresinin bölümleri şunlardır:

1- Patikayı silme

2- Yeni patika oluşturma

3- Katmana maske ekleme

4- Seçili alanı patikaya dönüştürme

5- Patikayı seçili alana dönüştürme

6- Patikaya çizgi kalınlığı verme

7- Patikayı renkle doldurma

2.2.1.1. Yeni Patika

Görüntü işleme programında dekupe işlemini gerçekleştirmek için dekupe araçları ile çizim yapıldığında Patika penceresinde çizilen görüntünün şekli oluşur. Oluşan bu şekiller patikalardır. Bu patikalara ayrı ayrı işlemler uygulayabilmek için her çizimin yeni bir patikasının olması gerekir. Bu yüzden dekupesi yapılacak çalışmadan önce, Patika penceresinden Yeni Patika (New Path) oluşturulmalıdır. Oluşturulan bu patikaların isimlerini değiştirmek için çizimin bulunduğu bölüme çift tıklamak ve belirlenen ismi vermek yeterli olacaktır.

2.2.1.2. Patikanın Çoğaltılması

Dekupe araçları ile çizim yapılarak oluşturulan patikaların çoğaltılma işlemidir. Çoğaltılmak istenen patika seçilir ve menüden Patikayı Çoğalt (Duplicate Path) sekmesine tıklanır.

2.2.1.3. Patikanın Silinmesi

Patika penceresinde patikaların sayısının artması ile oluşabilecek karmaşanın önlenmesi için gerekli olmayan patikalar silinmelidir. Patikaların silinmesi için üç yöntem vardır:

- Patika seçildikten sonra klavyeden Sil tuşuna basılır.
- Patika üzerine fare ile tıklanıp Patika penceresinde bulunan çöp kovasına sürüklenir.
- Patika seçildikten sonra Patika penceresinden Patika Sil sekmesine tıklanır.

2.2.1.4. İş Yolu Oluşturma

Arka zeminden kolaylıkla ayrılabilen görsellerin patikalarını oluşturmak için kullanılan kolay patika oluşturma seçeneğidir. Görüntü, seçim araçlarıyla seçildiğinde Patika penceresinden İş Yolu Oluşturma (Make Work Path) sekmesine tıklanır. Bu sekmede bulunan tolerans değeri ile patika üzerinde bulunan nokta sayısı belirlenir. Çalışmanın hassasiyetine göre tolerans değeri artırılıp azaltılabilir. Bu değer 0,5-10 piksel aralığındadır. Tolerans değeri arttıkça patika üzerindeki nokta sayısı azalır (Görsel 2.23).



Görsel 2.23: İş Yolu Oluşturma

2.2.1.5. Patikayı Seçime Dönüştürme (Make Selection)

Patikası oluşturulmuş bir görselin çevrelediği alanı seçili hâle getiren sekmedir. Bu sekme seçili alanın kenarlarının yumuşatılmasına imkân sağlar. Buradaki değer ile seçimin görsel içinde içe ve dışa doğru ne oranda yayılacağı belirlenir. Bu sekme, seçim ve seçimi çevreleyen pikseller arasında daha yumuşak bir geçim sağlar (Görsel 2.24).



Görsel 2.24: Patikayı Seçime Dönüştürme

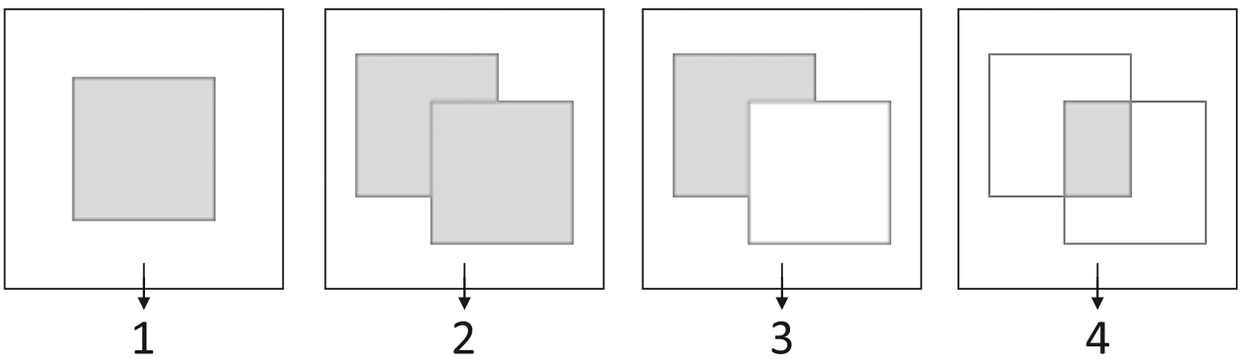
İşlem (Operation): Patikayı seçime dönüştürürken seçme alanına uygulanacak işlem seçenekleridir (Görsel 2.25).

1. **Yeni Seçim (New Selection):** Yeni bir seçim alanı oluşturur.

2. **Seçime Ekle (Add to Selection):** Daha önceden seçili bir alana ek olarak seçim yapar.

3. **Seçimden Çıkart (Subract From Selection):** Daha önceden seçili bir alandan eksiltme yaparak seçim yapar.

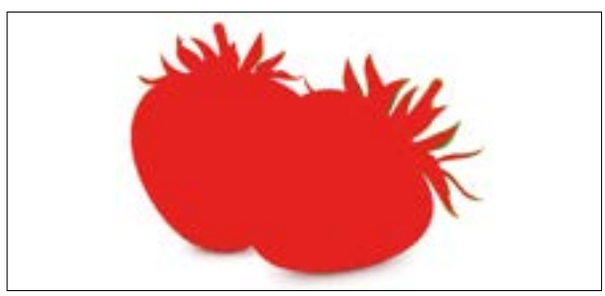
4. **Seçimle Kesiştir (Intersect With Selection):** Daha önceden seçili bir alan ile yeni seçilen alanın kesişimini seçer.



Görsel 2.25: Seçim alanı belirleme

2.2.1.6. Patikayı Doldurma

Patika düz bir renk ile doldurulacaksa bu işlem için Patika penceresindeki Patikayı Seçilen Ön Plan Rengiyle Doldur (Fill Path With Foregraund Color) sekmesi tıklanır. Patika seçiliyken ön plan rengi belirlenir. Komut uygulandığında patikanın içi belirlenen ön plan rengi ile dolar. Çalışma sayfasında birden çok patikaya ön plan rengi uygulanacaksa patikalar **SHIFT** tuşuyla seçilmeli ve renk verilmelidir (Görsel 2.26).



Görsel 2.26: Patikayı Seçilen Ön Plan Rengiyle Doldur

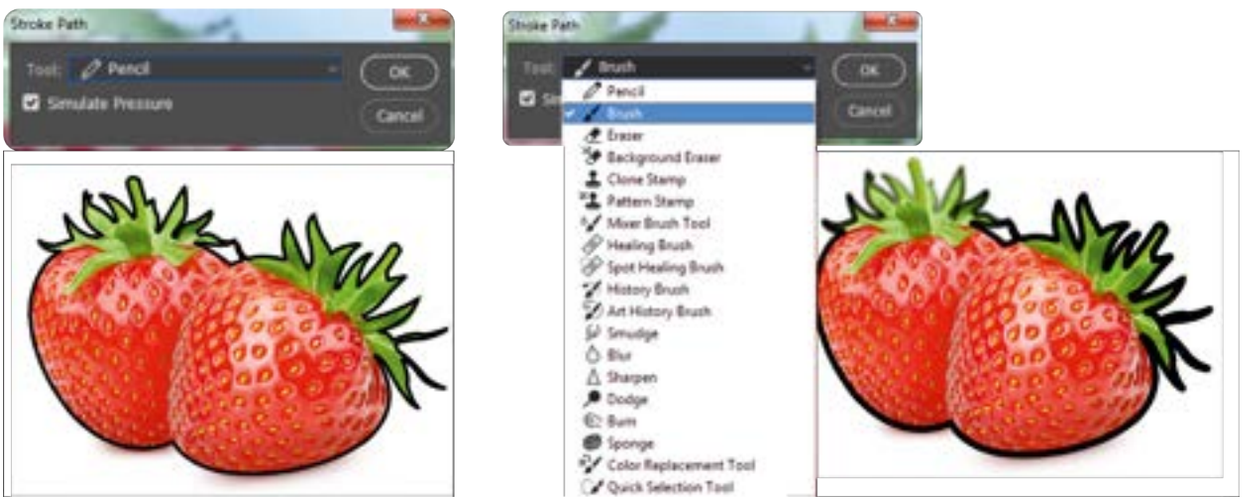
Patika rengi daha detaylı olarak düzenlenmek istendiğinde ise Patika menüsünden Patikayı Doldur (Fill Path) sekmesiyle patika üzerinde birçok renk uygulaması yapılabilir. Patika içine desen (pattern) ya da zemin rengi uygulayabilir. Bu sekmeyle patikaya harmanlama modları verilip opaklık ayarı düzenlenebilir ayrıca kenar yumuşatma değeri ayarlanabilir (Görsel 2.27).



Görsel 2.27: Patikayı Doldur penceresi

2.2.1.7. Kontur Patikası Oluşturma

Patika seçiliyken ön plan rengi belirlenir. Komut uygulandığında patikanın kenar hattında belirlenen ön plan renginde bir çizgi oluşur. Bu sekmeyle patikalar çizgiye çevrilir. Görüntü işleme programında görüntülerin kenarlarına hassas olarak çizgiler oluşturmanın en etkili yoludur. Oluşturulan patikaya verilen çizgi, patikayı değil resmi boyar ve patika silinse bile resim üzerinde kenar çizgisi kalır. Bu komut uygulanırken görüntünün orijinal hâlinin kopyası alınmalıdır. Patika çizgisi daha detaylı olarak düzenlenmek istendiğinde ise Patika menüsünden Kontur Yolu (Stroke Path) sekmesiyle farklı uygulamalar yapılabilir (Görsel 2.28).



Görsel 2.28: Kontur Patikası

2.2.1.8. Kırpma Patikası Oluşturma

Kırpma patikası (Clipping Path), vektörel programlarda kullanılmak istenen görüntünün arka zemini olmadan sadece patikanın bulunduğu alanın kullanılmasını sağlar. Kırpma patikasının kullanılabilmesi için çizilen patikanın kaydedilmesi gerekir. Kırpma patikası oluşturulduktan sonra çalışma TIFF veya EPS formatında kaydedilmelidir.

2.2.1.9. Panel Seçenekleri

Oluşturulan patikaların, Patika penceresindeki görüntü boyutlarını ayarlamak için Panel Seçenekleri (Panel Options) penceresi kullanılır. Bu pencerede şu seçenekler bulunmaktadır:

- Küçük (Small)
- Orta (Medium)
- Büyük (Large)

2.3. DEKUPEDE KULLANILAN FİLTRELER

Bu bölümde dekupe işleminde kullanılan başlıca filtrelerden biri olan Extract Filtresi anlatılacaktır.

2.3.1. Çıkarma (Extract) Filtresi

Dekupe işlemi yapılırken, dekupe araçları kullanılmadan Filtreler/Extract komutu ile dekupe işlemleri yapılabilmekteydi. Fakat görüntü işleme programlarının yeni sürümlerinde, programlar bu filtreye yer vermemiştir. Bu filtrenin içeriğindeki tüm yöntemler dekupe aracı ve Patika penceresi ile yapılabilmektedir.

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

2.2. UYGULAMA

PATİKA PENCERESİNDEKİ SEKMELERİ UYGULAMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında Patika penceresi üzerindeki sekmelerin işleyişi hakkında işlem pratiği oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını takip ederek uygulamalardaki çalışmayı yapınız.

21413
İzlemek için kodu tarayın.

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.

1. UYGULAMA

1. Uygulama görselini Dosya /Aç komutu ile açınız (Görsel 2.29).
2. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
3. Sayfanın genişliğini 17 cm, yüksekliğini 15 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini siyah olarak seçiniz.
4. Katmanınızın ismini Zemin olarak düzenleyiniz.
5. Görselin dekupesi için Dolmakalem aracını seçiniz.
6. Bir başlangıç noktası belirleyiniz. Görselin kenarlarında beyazlık kalmayacak şekilde patikanızı oluşturunuz (Görsel 2.30).
7. Patika hattını tamamladıktan sonra patikanızı kontrol ediniz. Gerekli düzenlemeleri yapınız (Görsel 2.30).
8. Patikanızın ismini Patika penceresinden Meyve olarak değiştiriniz.
9. Patikayı seçime dönüştürmek için Patikayı Seçime Dönüştürme sekmesini çalışmanıza uygulayınız.
10. Çalışmanızın kenar yumuşatma payını 7 olarak belirleyiniz.
11. Seçili hâle gelen görselinizi kopyalayınız.
12. Kopyaladığınız görselinizi zemin katmanına yapıştırınız (Görsel 2.31).
13. Çalışmanızı tamamlayınız.



Görsel 2.29



Görsel 2.30



Görsel 2.31

2. UYGULAMA

14. Uygulama görselini Dosya / komutu ile açınız (Görsel 2.32).
15. Beyaz alanı Sihirli Değnek ile seçili hâle getiriniz (Görsel 2.33).
16. Şeçimi ters çeviriniz [Inverse **(SHIFT+CTRL+I)**].
17. Patika penceresinden İş Yolu Oluşturma sekmesini seçiniz (Görsel 2.34).
18. Tolerans değerini 10 olarak belirleyiniz (Görsel 2.34).
19. Çalışmanızı tamamlayınız.



Görsel 2.32



Görsel 2.33



Görsel 2.34

3. UYGULAMA

1. Uygulama görselini Dosya /Aç komutu ile açınız (Görsel 2.35).
2. Görselinin dekupesi için Kalem aracını seçiniz.
3. Bir başlangıç noktası belirleyiniz. Görselin kenarlarında beyazlık kalmayacak şekilde patikanızı oluşturunuz (Görsel 2.36).
4. Patika hattını tamamladıktan sonra patikanızı kontrol ediniz. Gerekli düzenlemeleri yapınız (Görsel 2.36).
5. Patikanızın ismini Patika penceresinden Meyve olarak değiştiriniz.
6. Patika penceresinden Kontur Patikası Kontur Patikası sekmesini seçiniz (Görsel 2.37).
7. Oluşturulan patikaya verilen çizginin, patikayı değil resmi boyadığını hatırlayınız (Görsel 2.37).
8. Çalışmaya başlamadan önce görselinizi yedekleyiniz.
9. Çalışmanızı tamamlayınız.



Görsel 2.35



Görsel 2.36



Görsel 2.37

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

4. UYGULAMA

1. Uygulama görselini Dosya /Aç komutu ile açınız (Görsel 2.38).
2. Görselinin dekupesi için Dolmakalem aracını seçiniz.
3. Bir başlangıç noktası belirleyiniz. Görselin kenarlarında beyazlık kalmayacak şekilde patikanızı oluşturunuz (Görsel 2.39).
4. Patika hattını tamamladıktan sonra patikanızı kontrol ediniz. Gerekli düzenlemeleri yapınız (Görsel 2.39).



Görsel 2.38



Görsel 2.39



Görsel 2.40

5. Patikanızın ismini Patika penceresinden Meyve olarak değiştiriniz.
6. Patika penceresinden Patikayı Doldur sekmesini seçiniz (Görsel 2.40).
7. Ön plan rengini siyah, yumuşatma değerini 10, modunu normal olarak seçiniz (Görsel 2.40).
8. Farklı değerler vererek farklı sonuçlara ulaşabilirsiniz.
9. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
10. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
11. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
12. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 2.2).

Tablo 2.2: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Görüntü işleme programını açtı.		
2. Fotoğrafı sayfaya ekledi.		
3. Görselin dekupesini yaptı.		
4. Patikayı seçime dönüştürdü.		
5. Seçili görseli “iş yoluna” dönüştürdü.		
6. Kontur patikası oluşturdu.		
7. Patikayı doldurdu.		
8. Çalışmayı belirlenen süre içerisinde gerçekleştirdi.		
9. Görüntü işleme programını kapattı.		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME SORULARI
Matbaa Teknolojisi

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Dekupe, fotoğraf üzerinde istenilen bir alanın diğer kısımlarından ayrılmasıdır.
2. ( ) Dekupe işleminde kullanılan araçların ayarları Katmanlar penceresinden yapılır.
3. ( ) Patikayı oluşturan parçalar dekupe yapılan alanın formuna göre düz veya eğri biçimlerden, açık ya da kapalı olarak oluşturulur.
4. ( ) Dekupe işlemlerinde patikalar çoğunlukla Kalem (Pen) aracı ile oluşturulur.
5. ( ) Kalem (Pen) aracı, Serbest El Kalem Aracı (Freeform Pen Tool), Manyetik Kement (Magnetic Lasso) aracı ile patikalar oluşturulur.
6. ( ) Patikaları seçili duruma getirmek için **CTRL+ ENTER** tuşuna basılır.
7. ( ) Bağlantı Noktalarını Dönüştürme Aracı, patika hattı üzerindeki tıklama noktalarını köşe ise eğri, eğri ise köşe olacak biçimde dönüştürür.
8. ( ) Düğüm Seçme Aracı (Direct Selection Tool) ile patika hattı üzerindeki tıklama noktaları seçilir.
9. ( ) Patikaların kaydedilmesi, istenmeyen patikaların silinmesi, çizilen patikaların seçim hâline dönüştürülmesi, patikaların çoğaltılması gibi işlemler kontrol panelinden yapılır.
10. ( ) Kontur Patikası (Stroke Path) patikanın kenar hattına, belirlenen ön plan renginde bir çizgi ekler.
11. ( ) Serbest çizim aracı elin hareket yönüne göre patika hattı oluşturur.
12. ( ) Patikalara ayrı ayrı işlemler uygulayabilmek için her çizimin yeni bir patikasının olmasına gerek yoktur.
13. ( ) İş Yolu Oluşturma (Make Work Path), arka zeminden kolaylıkla ayrılabilen görsellerin patikalarını oluşturmak için kullanılır.
14. ( ) Patikayı Seçime Dönüştürme (Make Selection) sekmesi kullanıldığında seçili alanın kenarları yumuşatılamaz.

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

15. Oluşturulan patikaları taşımak, eğrileri düzenlemek ve tıklama noktalarını seçmek için kullanılan araç aşağıdaki seçeneklerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A) Patika Seçim Araçları
B) Lastik Bant (Rubber Band)
C) Bağlantı Noktası Ekleme Aracı (Add Anchor Point Tool)
D) Nokta Dönüştürme Aracı (Convert Point Tool)
E) Kalem Aracı (Pen Tool)

16. Dekupe işleminde Patika (Path) modu seçiliyken kontrol panelinde aşağıdaki seçeneklerden hangisine ulaşılmaz?

A) Çerçeve kalınlık değeri belirleme
B) Maske ekleme
C) Patikayı seçim olarak düzenleme
D) Patikaları birleştirme
E) Patikaları hizalama

17. Dekupe işleminde Şekil (Shape) modu seçiliyken kontrol panelinde aşağıdaki seçeneklerden hangisine ulaşılmaz?

A) Çerçeve renk seçim alanı
B) Dolgu seçenekleri alanı
C) Çizgi tipi seçim alanı
D) Şeklin ölçüleri
E) Maske ekleme

18. Araç kutusunda yer alan ve vektörel şekillerin oluşturulmasında kullanılan çizim aracı aşağıdaki seçeneklerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

A) Düzeltme Araçları
B) Geometrik Seçim Araçları
C) Seçim Araçları
D) Şekil (Shape) Araçları
E) Yama Aracı (Patch Tool)

19. Aşağıdaki işlemlerden hangisi Patika penceresi içerisinde yer almaz?

A) Yeni patika oluşturma
B) Patikaların ölçülerini düzenleme
C) Patikayı seçili alana dönüştürme
D) Patikayı renkle doldurma
E) Seçili alanı patikaya dönüştürme

20. Aşağıda verilen seçeneklerden hangisi Patikayı Seçime Dönüştürme'de (Make Selection) kullanılan seçme alanlarından biri değildir?

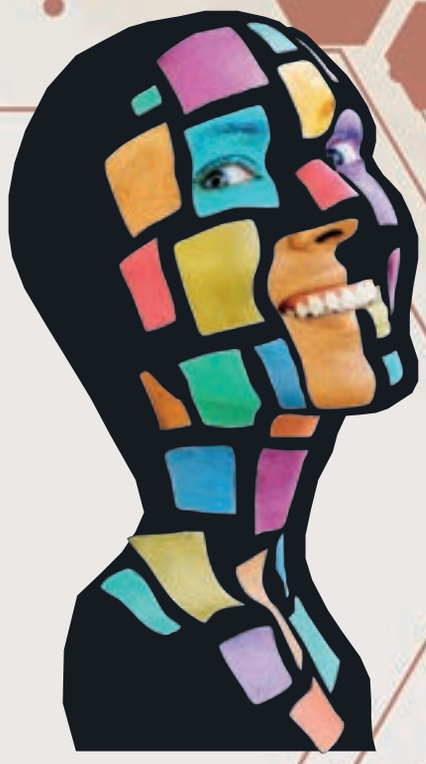
A) Yeni Seçim (New Selection)
B) Seçime Ekle (Add to Selection)
C) Seçimden Çıkart (Subract From Selection)
D) Seçimle Kesiştir (Intersect With Selection)
E) Seçimi dönüştür (Transform Selection)

21. Aşağıdakilerden hangisi görüntü işleme programında görsellerin kenarlarına hassas olarak çizgiler oluşturmak için kullanılır?

A) Kontur Patikası Oluşturma (Stroke Path)
B) Patikayı Doldurma (Fill Path)
C) Bağlantı Noktası Ekleme Aracı (Add Anchor Point Tool)
D) Dolmakalem Aracı (Pen Tool)
E) Serbest El Aracı (Freeform Pen Tool)

22. Aşağıda verilen seçeneklerden hangisi seçimi patikaya dönüştürme işleminde kullanılır?

A) Patikayı Kaydet (Save Path)
B) İş Yolu Yap (Make Work Path)
C) Seçime Dönüştür (Make Selections)
D) Yeni Patika (New Path)
E) Kontur Patikası (Stroke Path)





3. ÖĞRENME BİRİMİ

FOTOĞRAF İŞLEME

3.1. FOTOMONTAJ YAPMA
3.2. TİPOGRAFİK DÜZENLEMELER YAPMA
3.3. FOTOĞRAF RENKLENDİRME YAPMA
3.4. MANİPÜLASYON YAPMA

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ

- Fotomontaj yapmayı
- Tipografik düzenlemeler yapmayı
- Fotoğrafları renklendirmeyi
- Manipülasyon yapmayı

TEMEL KAVRAMLAR

alfa kanalı, arka plan, CMYK, çekim hatası, çözgü yazı, DCS 2.0, ekstra renk, fotomontaj, kanallar paneli, karakter paneli, katman, katman birleştirme, katmanları gruplama, katman maskesi, katman stili, kolaj, kontrast, manipülasyon, paragraf paneli, parlaklık, punto, renk dosyalarına ayırma, renk kanalı, RGB, siyah-beyaz fotoğraf renklendirme, spot kanal, tipografi, yazı karakteri, yazı maskesi, yazılara efekt uygulama, yazıyı resme çevirme





HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Sınırları olmayan hayallerimiz bir fotoğrafta hayat bulsa, dünya görmek istediğimiz gibi renklense , bir araya gelemeyenler fotoğrafta buluşsa ne hissedersiniz?

2. Siyah beyaz fotoğraflar ilginizi çekiyor mu? Renkli fotoğraflar sizi nasıl etkiliyor, düşününüz.

3.1. FOTOMONTAJ

Fotomontaj, fotoğrafların seçilen parçalarının birleştirilmesine dayanan bir kolaj tekniğidir. Birkaç fotoğrafın ya da ayrı ayrı fotoğraflardan seçilen bölümlerin anlamlı bir bütün oluşturmak üzere bir araya toplanıp tek bir fotoğraf hâline getirilmesi işlemine **fotomontaj** denir.

Bu tür işlemleri yapmak için görüntü işleme programları kullanılır. Bu tarz çalışmalar bazen eğlence ve hiciv amaçlı, bazen reklam sektöründe gerçeküstü görüntüler elde etmek ve bazen de ticari amaçla dikkat çekmek için kullanılmaktadır.

Fotomontajda, birbiri ile ilgisi olmayan farklı görsel ya da görsel parçaları renk, ışık, gölge, perspektif ve diğer özellikleri gözetilerek bir araya getirilmelidir. Ayrıca çalışmayı yapan kişinin becerisi, bilgisi ve hayal gücü de ortaya çıkacak ürünün kalitesini doğrudan etkiler. Görüntü işleme programlarında fotomontaj öncesi orijinal görsellerin yedeklenmesi önemlidir.

3.1.1. İki Fotoğrafın Tek Görsel Hâline Getirilmesi

İki fotoğrafı tek bir görsel hâline getirmek için görseller öncelikle renk, ışık, perspektif vb. özellikler açısından değerlendirilir. İhtiyaç duyulan düzeltmeler resmin tümüne veya sadece kullanılacak alana uygulanır. Aktarılacak olan alan, seçim yapılarak belirlenir ve diğer görsel üzerinde uygun bir yere yerleştirilir. İyi bir sonuç için iyi bir seçim yapılması ve görsel çözünürlüklerinin birbirine yakın değerlerde olması önemlidir. Daha gerçekçi görüntüler için transform, oran orantı, gölge, yansıma vb. düzenlemeler yapılmalıdır (Görsel 3.1, 3.2 ve 3.3).



Görsel 3.1: Birleştirme görseli



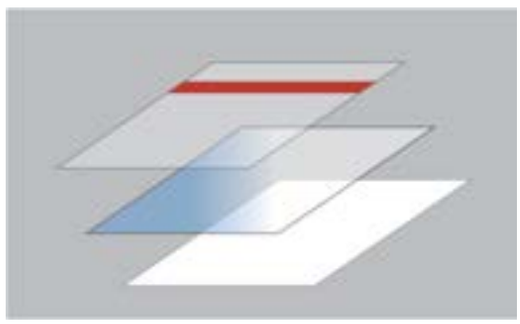
Görsel 3.2: Birleştirme görseli



Görsel 3.3: Birleştirilmiş görsel

3.1.2. Katmanlar

Görüntü işleme programında, çalışma içinde yer alan her öge program tarafından bir katman olarak algılanır. Yeni açılan bir görsel tek katmandan oluşur. Katmanlar saydam tabakalardır (Görsel 3.4). Çalışmaya eklenen yazı, görsel ya da görsel parçaları, vektörel görüntüler, bu saydam tabakalar üzerinde yer alır ve her katman bir öncekinin üzerine sıralanır. Böylece ögeler birbirinden bağımsız olarak daha rahat düzenlenebilir, silinebilir, çoğaltılabilir.



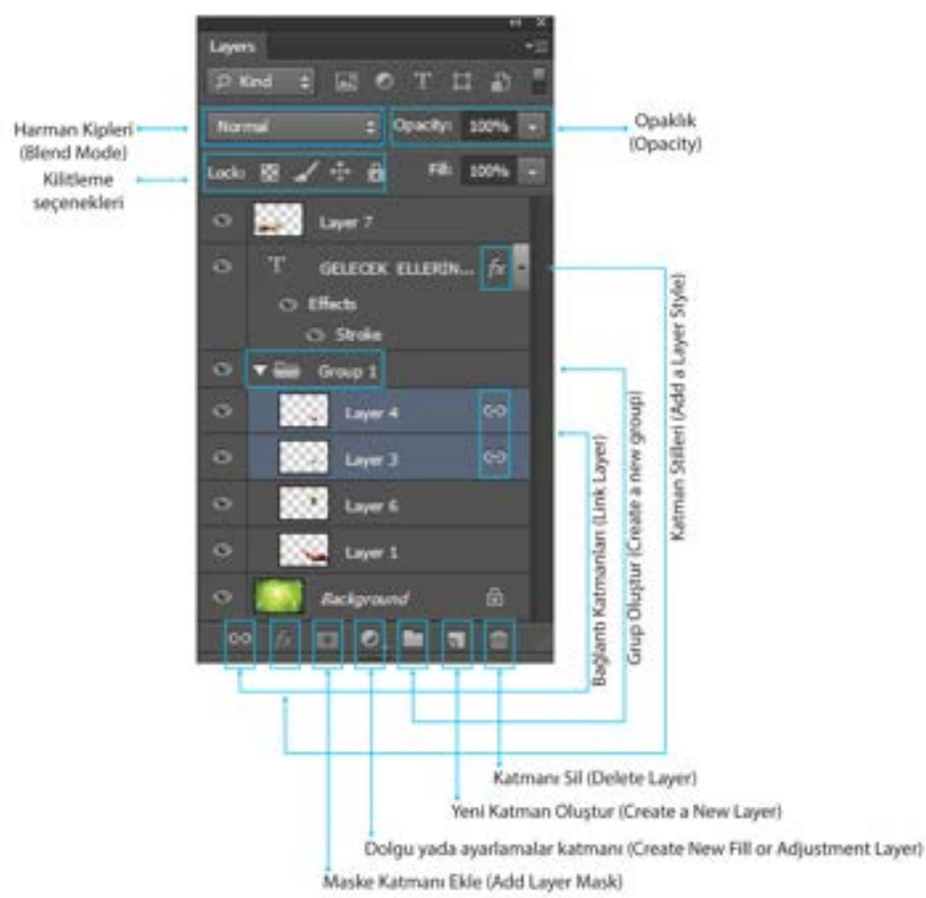
Görsel 3.4: Katmanlar

Katmanlar penceresinin en alt katmanı olan arka plan katmanı normal bir katmana dönüştürülmediği sürece her zaman kilitlidir. Bu katmanın sırası, karıştırma modu veya opaklığı değiştirilemez.

3.1.3. Katmanlar Penceresi

Katmanlar ile ilgili işlemler Katman başlığı altından yapılabileceği gibi Katmanlar penceresinden de yapılabilir. Katmanlar penceresi; katmanların sırasını değiştirmek, yeni bir katman oluşturmak, var olan bir katmanı silmek, katmanlara efekt vermek, bir katmanın opaklık değerini ayarlamak, iki veya daha fazla katmanı birbirine bağlamak, stil özelliği kazandırmak, birbiriyle ilişkili olan katmanları gruplayıp bir araya toplamak, katmanları maskelemek gibi bir çok özelliğe aynı anda ulaşıp uygulama yapabilen temel program gerecidir (Görsel 3.5).

Katmanlar penceresi görünmüyor ise Pencere (Window) menüsünden Katmanlar seçilerek ya da kısayol **F7** tuşuyla açılır.



Görsel 3.5: Katmanlar Penceresi

3.1.3.1. Katmanları Birleştirme

Katmanlar, çalışmalarımızda düzeni sağlamak ve dosya boyutunu azaltmak gibi işlemler için birleştirilir ya da gruplandırılır. Ayrıca katmanlara isim verilir. İhtiyaç yoksa ilgili katman silinir.

Katmanları birleştirmek için farklı seçenekler bulunmaktadır.

- Katman penceresi seçeneklerinden tüm katmanları tek bir katman hâline getirmek için Resmi Düzleştir (Flatten Image) komutu verilir. Bu seçenekte görünür katmanlar birleşir, görünmeyen katmanlar silinir ve arka plan katmanı hâline gelir.

- Seçili katmanı altındaki katmanla birleştirmek için Altındaki ile Birleştir (Merge Down) komutu verilir.

- Sadece görünen katmanları birleştirmek için Görünenleri Birleştir (Merge Visible) komutu verilir.

- Aynı komutlar Katman menüsü altında da bulunmaktadır.

- Katman penceresinden ilgili katman fare sağ tıklanarak birleştirme seçeneklerine erişilir.

- Ayrıca **SHIFT** tuşu ile seçilen katmanlar **CTRL+E** kısayol tuşları ile de birleştirilebilir.

Katman birleştirme işlemi çalışma kaydedildikten sonra geri dönüşü olmayan bir işlemdir. Çalışmanın bir kopyası kaydedildikten sonra katman birleştirme işlemi yapılmalıdır.

3.1.3.2. Katmanları Gruplama

Çok sayıda katmanla çalışılan durumlarda birbiri ile ilgili katmanların gruplanması çalışmalarda düzeni sağlar ve kullanılacak katmanın bulunmasını kolaylaştırır. Ayrıca ilgili katmanlar birleştirilmeden birlikte taşınabilir, düzenlenebilir, küçültülüp büyültülebilir.

Katmanların gruplanmasında iki yol izlenebilir.

- Gruplanacak katmanlar seçilerek Katman penceresi seçeneklerinden ya da Katman menüsündeki Yeni satırı altındaki Yeni Grup (New Group From Layers) komutuyla seçilir. Açılan pencereden gruba isim verilerek Tamam işareti tıklanır. Seçili tüm katmanlar grup içinde toplanır.

- Katman penceresi seçeneklerinden ya da Katman / Yeni menüsü altından Yeni Grup (New Group) seçilir. Açılan ileti penceresinden gruba isim verilir. Grup içinde olması istenilen katmanlar seçilir ve oluşan grup klasörünün içine sürüklenerek taşınır. Ayrıca Katman penceresi altındaki klasör işareti tıklanarak da yeni grup klasörü oluşturulabilir.

Kullanılmayacak gruplar içerikleri ile ya da içerikler kalacak şekilde silinebilir. Grubu silmek için Katman penceresi altında bulunan çöp kovası kullanılabilir. Ayrıca Katman penceresi seçeneklerinden Grubu Sil (Delete Group)/grup katmanı sağ tıklanarak Grubu Sil (Delete Group) ve menülerden Katmanlar /Sil /Grup komutları da verilebilir.

3.1.4. Fotoğraf Özelliklerinin İncelenmesi

İyi bir fotomontaj için görsellerin özellikleri mutlaka değerlendirilmelidir. Kullanılacak görseller; renk ve kontrast dengesi, ışık, perspektif, ölçek, çözünürlük vb. özellikler açısından birbirine yakın olmalı ve gerekli düzeltmeler yapılmalıdır. Düzeltmeler yapıldıktan sonra istenilen sonuca ulaşılamıyorsa farklı görselle devam edilmelidir.

Ton uyumu, aydınlık, renk vb. kusurlar için Ayarlamalar menüsünden faydalanılırken perspektif, ölçek, çarpıklık gibi hataların iyileştirilmesi için de Dönüştür seçenekleri kullanılmalıdır (Görsel 3.6 ve 3.7).



Görsel 3.6: Renk düzeltme görseli



Görsel 3.7: Renk düzeltme uygulaması

3.1.5. Arka Plan Değiştirme

Fotomontaj çalışmalarında, yapılan iş ister görsellerin birleştirilmesi ister arka planın değiştirilmesi olsun, görsellerin özellikleri ve yapılacak işlemler hemen hemen aynıdır. Görselde ya istenmeyen bölgeler uygun seçim araçlarıyla seçilerek silinir ya da kullanılmak istenilen alan seçilerek arka plan olarak kullanılacak resmin üzerine taşınır. Buna göre tercih yaparken hangi seçimin daha kolay uygulanacağı belirlenmelidir (Görsel 3.8, 3.9 ve 3.10).



Görsel 3.8: Uygulama görseli



Görsel 3.9: Uygulama görseli



Görsel 3.10: Arka planı değiştirilmiş görsel

3.1.6. Çekim Hatalarının Düzeltilmesi

Montajda kullanılacak görseller incelenerek çekim hataları açısından değerlendirilmelidir.

En sık karşılaşılan çekim hatalarından bazıları şunlardır:

- Kırmızı göz
- Net olmayan görseller
- Perspektif hataları
- Çarpıklık
- İstenmeyen objelerin kadraja girmesi
- Pozlama hataları (Az veya fazla pozlama)
- Ufuk çizgisi kusurları
- Renk sapmaları

Kullanılacak görsellerde çekim hatalarından kaynaklanan problemlerin büyük bir kısmı görüntü işleme programları ile giderilir. Ancak yine de istenilen nitelikte sonuçlar alınamayacak görseller olabilir. İstenilen sonuca ulaşmak için sabırlı olmak, emek vermek ve zaman ayırmak da gerekir.

Çekim hataları, özelliklerine göre Dönüştür, Ayarlamalar, rötuş araçları ve bazı filtreler kullanılarak düzeltilir.

Örnek 1: Kırmızı göz kusurunu gidermek için rötuş araçları içinden Kırmızı Göz Düzeltme Aracı kullanılır. Bu araçla tek tıklama ile sonuç elde edilebilir (Görsel 3.11 ve 3.12).



Görsel 3.11: Kırmızı göz kusuru



Görsel 3.12: Kırmızı göz kusuru giderilmiş görsel

Örnek 2: Çarpık fotoğraflanmış ya da taranmış bir görselin düzeltilmesi için kullanılacak en pratik araç Perspektif Kırpma Aracı'dır (Perspektive Crop Tool). Bu araçla seçim alanına benzer bir alan oluşturulur. Oluşan alanın köşelerinde beliren noktalar tutularak köşelere taşınır ve **ENTER** tuşuna basılır.

İPUCU

- Perspektif Kırpma Aracı bulunmayan sürümlerde Kırpma aracı seçilir. Kontrol paneli üzerinde bulunan perspektif seçeneği işaretlenerek köşelerde oluşan noktalar bağımsız olarak düzenlenebilir.

- Çarpık görsellerin düzeltilmesi işlemleri Dönüştür seçenekleri ile de yapılabilir. Ayrıca Görsel / Görsel Döndürme (Image Rotation)/İsteğe Göre (Arbitrary) seçildikten sonra açılan ileti penceresinden açı girilerek de yapılmaktadır. Bu seçenek ile çalışmak için araç kutusunda bulunan Cetvel Aracı (Ruler Tool) ile girilecek açı değeri tespit edilmelidir (Görsel 3.13, 3.14 ve 3.15).



Görsel 3.13: Çarpık görsel



Görsel 3.14: Kırpma aracı ile işaretleme



Görsel 3.15: Çarpıklığı düzeltilmiş görsel

3.1.7. Katman Maskesi (Layer Mask)

Katman maskeleri, boyama veya seçim araçlarıyla düzenlenebilen geri dönüşlü maskelerdir. Yani geriye gidilebilir ve gizledikleri pikselleri kaybetmeden daha sonra yeniden düzenlenebilir. Katmanlar penceresinde resmin sağında ek görsel olarak görüntülenir.

Katman maskesi, gri tonlamalı bir görüntüdür. Siyaha boyadığınız alanlar gizlidir (Görsel 3.16). Beyaza boyadığınız alanlar görünürdür (Görsel 3.17). Ayrıca grinin tonlarına boyadığınız alanlar çeşitli saydamlık düzeylerinde görünür (Görsel 3.18).



Görsel 3.16: Örtücü katman maskesi



Görsel 3.17: Görünür katman maskesi



Görsel 3.18: Geçişli katman maskesi

3.1.7.1. Katman Maskesi Ekleme

Katman maskesi tüm katmana uygulanabileceği gibi katmanda seçili bir alana da uygulanabilir. Tüm katmanı görüntüleyen veya gizleyen maske eklemek için aşağıda verilen işlemler uygulanmalıdır.

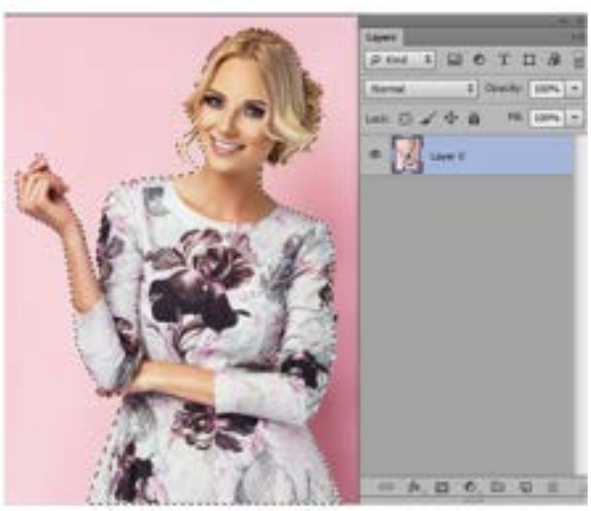
- Seçili bir alan olmamalıdır.
- Maske uygulanacak katman, Katmanlar penceresinden seçili hâle getirilir.
- Tüm katmanı gösteren bir maske eklemek için Katmanlar penceresinden Katman Maskesi Ekle (Add Layer Mask) düğmesi tıklanır veya Katman, Katman Maskesi, Tümünü Göster (Reveal All) seçilir.
- Tüm katmanı gizleyen bir maske eklemek için Katman Maskesi Ekle düğmesine klavyeden **ALT** tuşuna basılı tutarak tıklanır ya da Katman / Katman Maskes / Tümünü Gizle (Hide All) seçilir.

Katmanın bir bölümünü gizleyen katman maskesi eklemek için aşağıda verilen işlemler uygulanmalıdır.

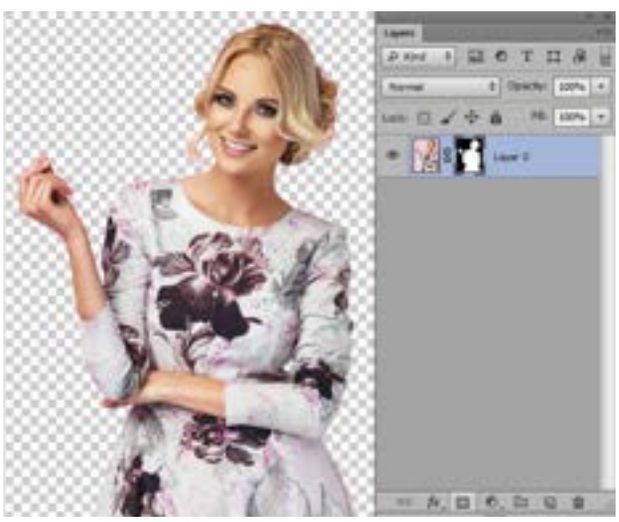
- Katman penceresinden, kullanılacak katman seçilir.
- Görselde istenilen alan, uygun seçim aracı ile seçilir.
- Seçili alanı ortaya çıkaran bir maske eklemek için Katmanlar penceresinden Katman Maskesi Ekle düğmesi tıklanır.
- Seçili alanı gizleyen bir maske eklemek için Katman Maskesi Ekle düğmesine klavyeden **ALT** tuşuna basılı tutarak tıklanır.

Kullanılmayan katman maskesini silmek için küçük görselle katman maskesi resmi arasındaki zincir işareti tıklanarak kaldırılır. Maske küçük resmi seçilir ve katman penceresi altındaki çöp kovası görseline tıklanır ya da maske küçük resmi seçilir fare sağ tuş tıklanır ve Maske Katmanı Sil (Delete Layer Mask) seçilir.

Katman maskeleri bazı durumlarda silmeden devre dışı bırakılabilir. Devre dışı bırakılmak istenilen katman maskesi küçük resmi seçiliyken fare sağ tuşu tıklanır ve açılan pencereden Katman Maskesi Kapalı seçeneği işaretlenir. Bu işlemden sonra katman maskesinin üzerinde kırmızı çarpı işareti belirir. Tekrar aktif hâle getirmek için yine aynı işlem yapılır. Katman Maskesi Açık (Enable Layer Mask) tıklanarak maske aktif edilir (Görsel 3.19 ve 3.20).



Görsel 3.19: Seçimi yapılmış görsel



Görsel 3.20: Seçim alanına maske uygulama



3.1. UYGULAMA
GÖRSEL BİRLEŞTİRME İŞLEMİ YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında, doğal görünen görsel birleştirme işlemi yapılmasını sağlamaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 3.21, 3.22, 3.23 ve 3.24'teki fotoğraflarla Görsel 3.25'teki gibi fotomontaj işlemini yapınız.

21414
İzlemek için kodu tarayın.



Görsel 3.21: Uygulama görseli



Görsel 3.22: Uygulama görseli



Görsel 3.23: Uygulama görseli



Görsel 3.24: Uygulama görseli



Görsel 3.25: Birleştirilmiş çalışma

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Birleştirmede kullanılacak üç resmi Dosya /Aç komutu ile açınız.
8. Birleştirmeyi Görsel 3.23 üzerinde yapınız.
9. Görsel 3.21 ve 3.22'de kullanılacak alanları uygun seçim aracı ile seçiniz.
10. Görsel 3.24'ten toprak parçasını görseldeki forma uygun şekilde kement aracı ile seçiniz.
11. Görsellerinizde seçmiş olduğunuz alanları sıra ile Görsel 3.23'ün üzerine taşıyınız.
12. Görsel 3.23'ün üzerine taşıdığınız Görsel 3.21'in ayna görüntüsünü almak için Düzenle / Dönüştür / Yatay Ayna (Flip Horizontal) uygulayınız.
13. Ayna görüntüsü alınan Görsel 3.21'e **CTRL+T** kısayolu ile küçültme işlemi yapınız. Küçültme işlemi sırasında resmin deforme olmaması için **SHIFT** tuşunu basılı tutunuz.
14. Görsel 3.23'ün üzerine taşıdığınız Görsel 3.22 'ye **CTRL+T** kısayolu ile küçültme işlemi uygulayınız. Küçültme işlemi sırasında resmin deforme olmaması için **SHİFT** tuşunu basılı tutunuz.
15. Seçilen toprak parçasında kenar sertliğini yumuşatmak, şeklini uydurmak için değişik opaklık ve kenar sertliği değerlerinde silgi ile çalışınız.
16. Birleştirmenin doğal ve doğru görünmesi için Görsel 3.21, 3.22 ve 3.24'ün temas noktalarını yakından kontrol ediniz. (Eğer ağacın gövdesinin, toprağın ve elin birleştiği yerde istenilen görüntü yakalanamıyor ise birleşim yerindeki parmak seçilerek **CTRL+J** komutu ile kopyalanır ve üst katman olarak konumlandırılır.)
17 Çizim yaparken işinize odaklanınız.
18. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
19. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL + S)**.
20. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
21. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
22. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 3.1).

Tablo 3.1: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Çalışma görsellerini açtı.		
2. Seçim yapılacak alanların seçimlerini yaptı.		
3. Seçimleri, birleştirilecek görsel üzerine taşıdı.		
4. Seçili alanın ayna görüntüsünü aldı.		
5. Aktarılan alanlara transform uyguladı.		
6. Aktarılan alanları deforme etmedi.		
7. Katmanların sıralamasını orijinale göre yaptı.		
8. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
9. Görüntü işleme programını kapattı.		

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

3.2. UYGULAMA
ARKA PLAN DEĞİŞTİRME

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında doğal görünecek biçimde arka plan değiştirme işlemi yapılmasını sağlamaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 3.26 ve 3.27'yi Görsel 3.28'deki şekilde montajlayınız.



Görsel 3.26: Uygulama görseli



Görsel 3.27: Uygulama görseli



Görsel 3.28: Arka planı değiştirilmiş çalışma

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Arka plan değiştirmede kullanılacak tüm görselleri Dosya /Aç komutu ile açınız.
8. Arka plan olarak kullanılacak Görsel 3.26'yı Görsel menüsünden Ayarlamalar bölümünden Parlaklık-Karşıtlık ayarını yaparak aydınlatınız.
9. Görsel 3.27'de kullanılacak alanın dekupesini Kalem aracı ile yapınız.
10. Görsel 3.27'de dekupe yaptığınız alanı **CTRL+ENTER** ile seçili duruma getiriniz.
11. Görsel 3.27' de seçili duruma getirdiğiniz alanı arka plan görseli olarak kullanılacak olan Görsel 3.26 üzerine sürükleyerek taşıyınız.
12. Görsel 3.26'nın üzerine taşıdığınız Görsel 3.27'nin **CTRL+T** kısayolu ile küçültme işlemini yapınız. Küçültme işlemi sırasında resmin deforme olmaması için **SHIFT** tuşunu basılı tutunuz.
13. Görsel 3.26'nın üzerine taşınıp Dönüştür uygulanan alanın daha doğal görünmesi için görselin ihtiyacına göre gölge, yansıma gibi özellikler ekleyiniz. Ayaklarının altına ortam ışığına uygun gölge uygulayınız.
14. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
15. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
16. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
17. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
18. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
19. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 3.2).

Tablo 3.2: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Çalışma görsellerini açtı.		
2. Arka plan görseli ışık ayarlarını yaptı.		
3. Seçim yapılacak alanların seçimlerini yaptı.		
4. Seçimleri, birleştirilecek görsel üzerine taşıdı.		
5. Aktarılan alanlara transform uyguladı.		
6. Aktarılan alanları deforme etmedi.		
7. Katmanların sıralamasını orijinale göre yaptı.		
8. Çalışmasına gölge uyguladı.		
9. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
10. Çalışmasını yaparken işine odaklandı.		

3.2. TİPOGRAFİK DÜZENLEMELER

Grafik çalışmalarda düz metinler yerine ilgi çeken metinler oluşturmak için harf, sayı ve sembolleri kullanan tekniğe **tipografi** denir. Tipografi, hem iletişim kurmak için hem de sanat olarak reklam sektöründe ve afişlerde sıkça uygulanan bir tekniktir (Görsel 3.29).



Görsel 3.29: Tipografik çalışma örnekleri

Görüntü işleme programlarında yapılacak düzenlemelerde Yazım (Type) menüsü, yazı araçları ve düzenleme seçenekleri ile yazılara efekt uygulama yöntemleri, tipografik çalışmaların temelini oluşturmaktadır.

Tipografik çalışmalar yapabilmek için yazı araçları, bu araçların kullanımı ve özellikleri bilinmelidir.

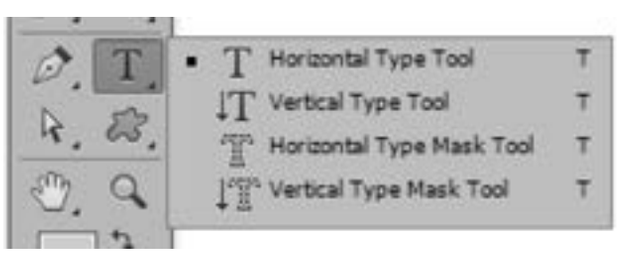
Tipografi, gerek basılı gerekse dijital ortamlarda yapılan iletişimde etkili bir yere sahiptir. Bu ortamlar için hazırlanan tasarımlarda tipografinin önemi büyüktür. Tipografi; metinsel düzenlemelerde duyguyu yansıtır, okumaya devam için edilmesi için teşvik eder. Sanatsal düzenlemelerde görsel etkiyi destekler. Reklam amaçlı çalışmalarda da ikna edici vazgeçilmez bir unsurdur. Özellikle logo çalışmalarında, afişlerde, reklam materyallerinde ve ambalajlarda sıkça başvurulan düzenleme tekniğidir.

3.2.1. Yazı Araçları (Type Tool) Kullanımı ve Özellikleri

Görüntü işleme programları çoğunlukla görsel işleme amacı ile kullanılsa da yazıların eklendiği çalışmalara da sıkça rastlanmaktadır.

Yazı araçlarına, araç çubuğu (tool bar) üzerinde bulunan **"T"** harfinin bulunduğu kutuya tıklanarak ya da kısayol **"T"** komutuyla ulaşılır.

Araç çubuğu üzerinde bulunan **"T"** harfinin bulunduğu kutuya fare sağ tık basılı tutulduğunda 4 farklı yazı seçeneği görünür (Görsel 3.30).



Yatay Konumda Yazı Aracı (Horizontal Type Tool)

Dikey Konumda Yazı Aracı (Vertical Type Tool)

Yatay Yazı Maskesi Aracı (Horizontal Type Mask Tool)

Dikey Yazı Maskesi Aracı (Vertical Type Mask Tool)

Görsel 3.30: Yazı aracı seçenekleri

Yazı maskesi araçları ile yazı oluşturulduğunda seçili font ve punto büyüklüğünde seçim alanı oluşturulur. Oluşan bu alan renk ve doku ile doldurulabilir. Filtre ve efekt uygulanabilir. Dönüştür uygulanabilir. Yazı maskesi araçları ile çalışıldığında yeni bir katman oluşmaz hangi katman seçili ise yazı o katmanda yer alır. Görsel üzerinde oluşan yazı arka plandan ayrılabilir ya da kopyası alınarak yeni bir katmana aktarılabilir (Görsel 3.31).



Görsel 3.31: Yazı maskesi uygulama

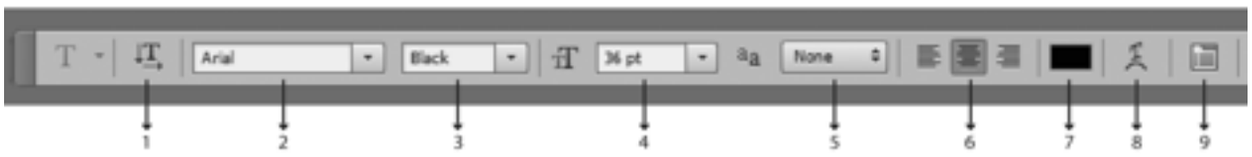
3.2.1.1. Yazı Oluşturma

Yazı aracı ile sayfada üç şekilde yazı oluşturulabilir.

- Kısa yazılar genellikle imleç ile sayfaya direkt tıklanarak oluşturulur, yazdıkça satır uzar alt satıra geçmez.
- Paragraflardan oluşan uzun yazılarda fare sağa doğru çapraz sürüklenir ve imleç bir alan içinde belirir. Yazı yazıldıkça açılan metin kutusu uzunluğuna göre imleç otomatik olarak alt satıra geçer.
- Kapalı veya açık patika oluşturulur. Yazı aracı yola yaklaştırılarak tıklandığında imleç yol üzerinde belirir ve yolu takip eden yazılar yazılabilir. Her durumda da Katman penceresinde otomatik olarak bir yazı katmanı oluşur.

3.2.1.2. Yazı Seçenekleri Kontrol Paneli

Yazı aracının seçimi ile kontrol panelinde yazı düzenleme alanları görülür. Yazı düzenleme işi bu alandan yapılabileceği gibi daha detaylı düzenlemeler için Karakter (Character) ve Paragraf (Paragraph) pencerelerinden de yararlanılır (Görsel 3.32).



Görsel 3.32: Yazı aracı kontrol paneli

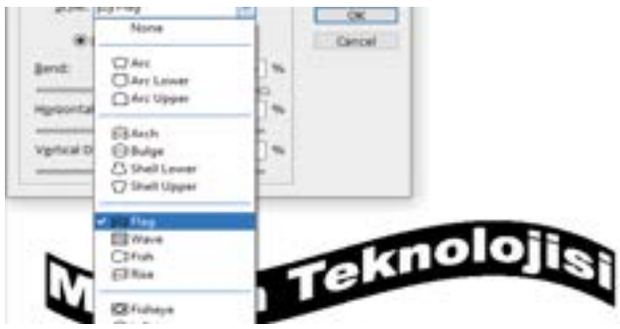
1. Yazı yönü değiştirilir. Yatay ya da dikey yazı oluşturulur.
2. Kullanılacak yazı fontunun seçimi yapılır (Arial, Times vb.).
3. Font stili belirlenir [Kalın (Bold), Eğik (İtalik), Normal (Regular) vb.].
4. Font büyüklüğü ayarlanır. Font büyüklük değeri punto cinsinden girilir.
5. Yazı kenar keskinlik seçimi yapılır (Keskin (Sharp), Güçlü (Strong), Pürüzsüz (Smooth) vb.).
6. Yazının nereden hizalanacağı belirlenir [Sola Hizala (Left Align Text), Sağa Hizala (Right Align Text), Merkezden Hizala (Center Text)].

7. Yazı rengi seçimi yapılır.
8. Çözgü Yazı (Warp Text) iletişim penceresi açılır (Görsel 3.33).
9. Karakter ve Paragraf pencereleri açılır (Görsel 3.34 ve 3.35).

Çözgü Yazı (Warp Text)

Yazılara farklı görünümler kazandırmak için kullanılır. Yazılar çarpıtılabilir; rüzgâr, yay vb. efektler uygulanabilir.

Stil bölümünden yazının nasıl çarpıtılacağı seçilir. Sürgülerin sağa ve sola hareketiyle de bükme, yatay ve dikey eğiklik miktarı ayarlanabilir.



Görsel 3.33: Warp Text penceresi

Karakter ve Paragraf Penceresi

Karakter ve Paragraf pencerelerine yazı aracı kontrol panelinden ya da Pencere menüsü altından ulaşılmaktadır. Yazı Seçenekleri penceresinde yer alan ayarlamaları da içeren Karakter penceresinde harfler arası boşluk ve satır arası boşluk seçeneği bulunur. Paragraf penceresinde de girinti, tireleme gibi daha çok ayarlama seçeneği vardır.



Görsel 3.34: Karakter penceresi



Görsel 3.35: Paragraf penceresi

3.2.2. Tipografik Özellikler

Tipografik özellikler dendiğinde yazının fontu, stili, puntosu, rengi, satır arası boşlukları, harf arası boşlukları, bloklama şekli gibi birçok özellik başta gelmektedir. Bu özelliklerin belirlenmesinde dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Tipografik özellikler belirlenirken yazının okunur olmasına dikkat edilmelidir. Yazı karışık görünmemelidir.
- Seçilen font, punto, renk vb. özellikler içeriğe uygun olmalı okumayı zorlaştırmamalıdır. Yazı resmî ya da kurumsal ise klasik font ve renkler seçilirken eğlence içerikli bir yazıda daha hareketli fontlar daha canlı renkler kullanılmalıdır.
- Uzun yazılarda yazının tümü büyük harflerden oluşmamalıdır.
- Çok uzun ya da çok kısa satırlar kullanılmamalıdır.
- Hedef kitle göz ardı edilmemelidir.
- Boşluk kullanımına önem verilmelidir. Görsel denge korunmalıdır.
- Harf arası ve satır arası boşluklara dikkat edilmelidir. Sıkışık olan veya fazla boşluk bırakılan bir düzenleme tercih edilmemelidir.
- Zeminde renk, doku ve desen kullanımına dikkat edilmelir. Daha iyi okunması için açık zemin üzerine koyu renk yazı uygulanmalıdır.

Tipografik özelliklerin düzenlenmesi, yapılan çalışmanın amacına göre belirlenmelidir. Metinsel bir düzenleme ile sanatsal ya da reklam amaçlı bir çalışmada özelliklerine göre farklılıklar olmalıdır.

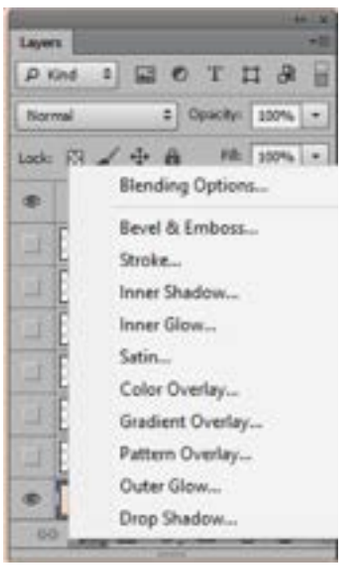
Tipografik düzenlemelerde font, stil, punto, satır arası, harf arası vb. özellikler Karakter penceresinden yapılır. Yazı hizalama, girinti vb. özellikler ise Paragraf penceresinden yapılmaktadır.

3.2.3. Yazılara Efekt Verme

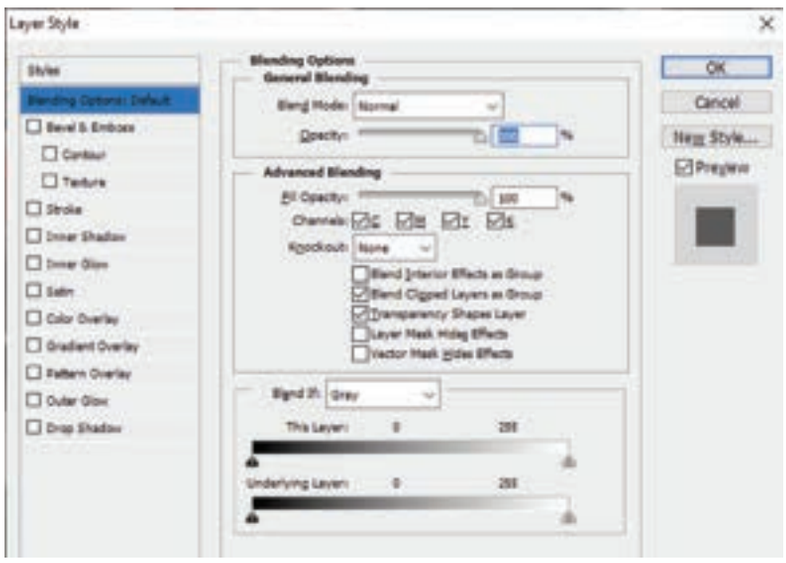
Görüntü işleme programlarında yazılara da görseller üzerinde uygulanan filtre ve efektler uygulanabilir. Efekt uygulamak için Katman penceresinin alt kısmında yer alan fx'e tıklanır ya da yazı katmanı seçili iken Katman /Katman Stili (Layer Style)/Karıştırma Ayarları (Blending Options) komutu verilerek Katman Stili penceresi açılır. Açılan pencerede Gölge (Drop Shadow), İç Işıma (Inner Glow), Dış Işıma (Outer Glow), Kabartma (Emboss), Renk (Color) ve Desen Kaplama (Pattern Overlay) gibi birçok efekt mevcuttur.



Katman Stili ileti penceresinden uygulanacak efekt seçildikten sonra açılan pencereden istenilen etkiye uygun değerler ilgili alanlara girilir. Girilen değerlerin etkilerini görebilmek için Ön İzleme (Preview) işaretlenmelidir. Bir yazıya birden çok efekt uygulanabilir. Uygulanan efektler yazı katmanı satırında görünür. Aktif olması istenmeyen efektler yazı katmanı altında oluşan göz işareti üzerine tıklanarak kapatılıp tekrar görünür yapılabilir (Görsel 3.36 ve 3.37).



Görsel 3.36: fx seçenekleri



Görsel 3.37: Katman Stili penceresi

Görüntü işleme programlarında efekt ve filtre uygulanabilmesi için bazı durumlarda yazıların resim hâline dönüştürülmesi gerekmektedir. Resim hâline dönüştürülen yazı vektör özelliğini kaybeder, pikselleşir. Yazı artık font, punto, stil, harf arası boşluk gibi özellikler açısından düzenlenemez. Bu nedenle resim hâline dönüştürme yapılmadan önce yazının bir kopya katmanı oluşturulup çalışmaya devam edilmesi yararlı olacaktır.

Yazıyı Resme Çevir (Rasterize Type) komutu Katman menüsünde ya da ilgili katmana sağ tıklandığında açılan menüde yer alır. Resme çevrilen yazı katmanı küçük resmi değişir. Katman küçük resminde yazı transparan bir zemin üzerinde görünür.



Görsel 3.38: Yazı efektleri uygulanmış çalışmalar

3.3. UYGULAMA

KATMAN STİLİ EFEKTLERİNİ UYGULAMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında yazılara Katman Stili efektlerini uygulayarak farklı biçim kazandırmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 3.39'daki çalışmayı yapınız.



Görsel 3.39: Yazı efektleri uygulama örneği

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL + N)**.
8. Sayfanın genişliğini 20 cm, yüksekliğini 7 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak ayarlayınız.
9. Yazı aracını "T" seçiniz ve sayfaya tıklayarak imleci konumlandırınız.
10. Siyah renkte 61 punto büyüklüğünde tırnaksız ve kalın bir font ile yazınızı yazınız.
11. Harf arası açıklığını Karakter penceresinden 30 olarak ayarlayınız (Görsel 3.40).
12. Yazı katmanı seçiliyken katmanlar penceresinin alt kısmında bulunan fx'e tıklayınız. Açılan pencereden Düşen Gölge değerlerini girerek gölge uygulayınız (Görsel 3.41).
13. Aynı pencereden efektlerin yanındaki kutunun içine tıklayarak efekt ayarlarını aktif edip verilen değerleri giriniz.



Görsel 3.40



Görsel 3.41

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

14. İkinci efekt olarak İç Işıma uygulayınız (Görsel 3.42).
15. Daha sonra uygun Çerçeve değeri giriniz (Görsel 3.43).
16. Son olarak Konik Kabartma (Bevel & Emboss) değerlerini girip efekt uygulamanızı sonuçlandırınız (Görsel 3.44).
17. Çalışma sırasında işinize odaklanınız. Uygularken değerleri değiştirerek oluşan sonuçları inceleyiniz.
18. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
19. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+ S)**.
20. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
21 Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
22. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.



Görsel 3.42



Görsel 3.43



Görsel 3.44

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 3.3).

Tablo 3.3: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Yazıyı uygun özelliklerde oluşturdu.		
3. Yazının harf arası boşluklarını ayarladı.		
4. Yazıya, Düşen Gölge uyguladı.		
5. Yazıya, İç Işıma uyguladı.		
6. Yazıya, Çerçeve uyguladı.		
7. Yazıya, Emboss uyguladı.		
8. Aşamalardaki sonuçları örnekteki ile karşılaştırarak ilerledi.		
9. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
10. Görüntü işleme programını kapattı.		

3.3. FOTOĞRAF RENKLENDİRME

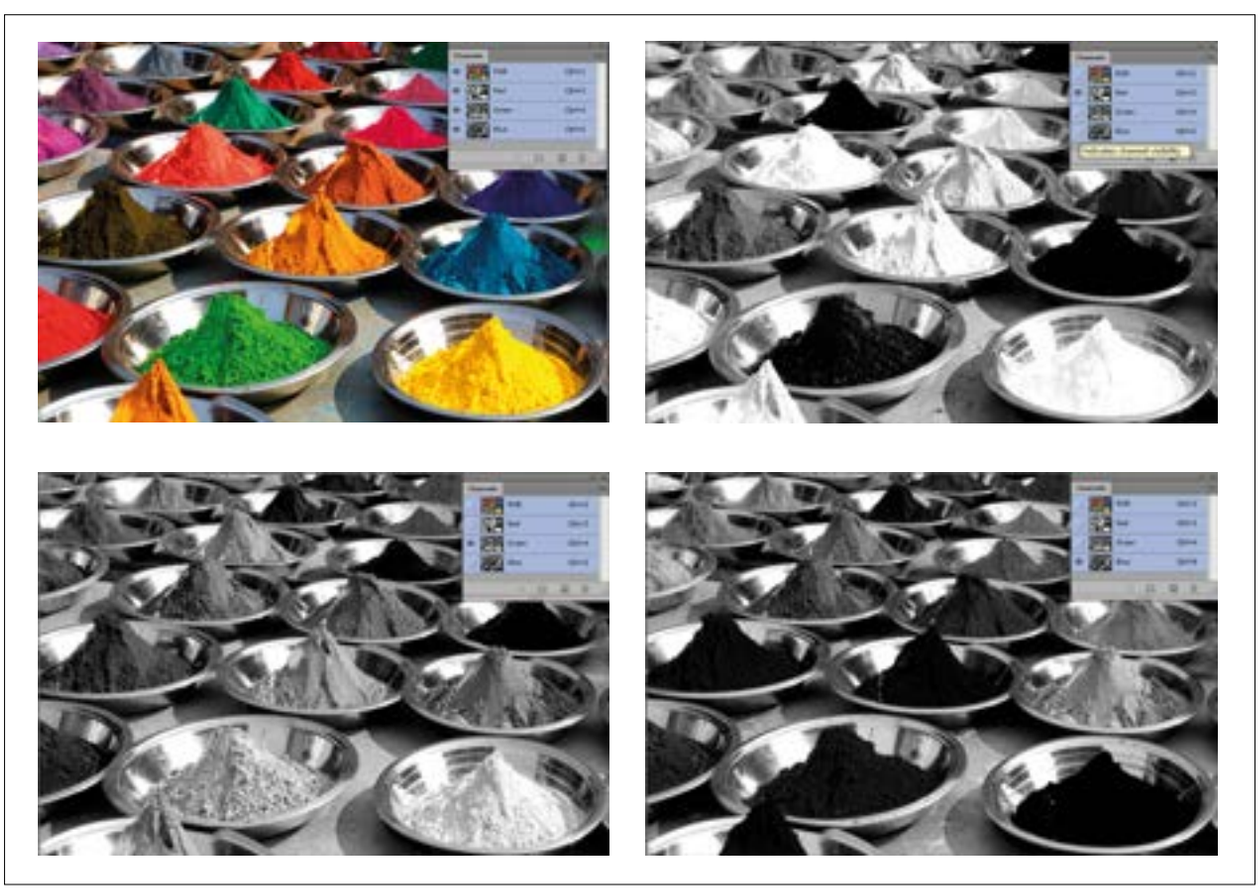
Fotoğraf renklendirme, zahmetli yöntemlerle olsa da uzun zamandır yapılan bir çalışmadır. Günümüz teknolojisinde geliştirilen programlar aracılığı ile daha kaliteli ve doğal görüntüler, daha kolay ve hızlı bir şekilde yapılabilmektedir.

3.3.1.Renk Kanalları

Görüntü işleme programlarında görsel, renk moduna göre en az bir renk kanalından oluşur. Renk modu resmin renk kanal sayısını belirler. Görseldeki her kanal, Kanallar (Channels) penceresinde bir satırla temsil edilir.

Örneğin RGB (Red, Green, Blue) bir görüntüde her renk için bir kanal ve bunların en üstündeki görüntüyü düzenlemek için kullanılan birleşik bir kanal bulunurken, CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) bir görüntüde dört renk kanalı ve yine en üstte birleşik bir kanal bulunur (Görsel 3.45).

Kanallar gerçekte gri tonlamalı görüntülerdir ve o rengin görseldeki pixel yoğunluğunu gösterir.



Görsel 3.45: RGB renk modundaki görselin renk kanallarındaki görüntüsü

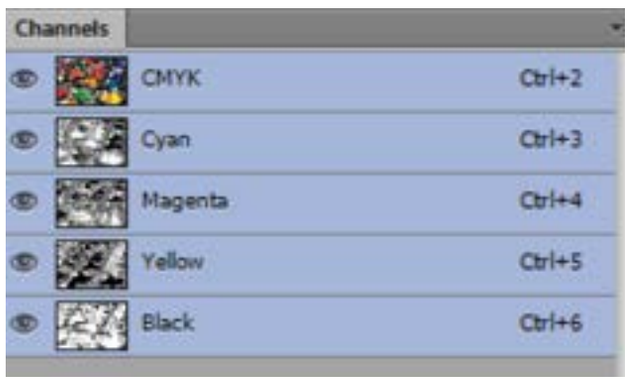
Görsel 3.45'teki görüntüler RGB bir görselin renk kanallarındaki görüntülere aittir. Bir görselin kanal görüntülerindeki piksel yoğunluğuna bakılarak orijinal görselde hangi rengin ağırlıkta olduğu hakkında fikir yürütülebilir. Bu görüntüler doğrultusunda piksel yoğunluğu en yüksek kanalın mavi (blue), en düşük kanalın da kırmızı (red) olduğu gözlenir. Ayrıca; mavi, mavinin tonları ve mavi rengi bulunduran karışım renkler de ağırlıktadır.

3.3.1.1. Kanallar Penceresi

Kanallar penceresinde görselin renk moduna bağlı olarak renk kanalları listelenir. İlk kanal birleşik kanaldır. Kanal penceresinde görüntüyü oluşturan renk kanalları tek tek veya çoklu olarak görüntülenebilir. Kanallar penceresi görünmüyor ise Pencere menüsünden Kanallar komutu ile açılır (Görsel 3.46, 3.47, 3.48 ve 3.49).



Görsel 3.46: RGB renk modu Kanal penceresi görüntüsü



Görsel 3.47: CMYK renk modu Kanal penceresi görüntüsü



Görsel 3.48: Kanal penceresi

1. Kanalı Seçim Olarak Yükleme (Load Channel As Selection)
2. Seçimi Kanal Olarak Kaydetme (Save Selection As Channel)
3. Yeni Kanal Oluşturma (Create New Channel)
4. Seçili Kanalı Silme (Delete Current Channel)
5. Kanalı Kapat/Aç (Göz işareti varsa renk kanalı görünür durumdadır.)
6. Kanal Kısayol Komutları



Görsel 3.49: Kanal penceresi seçenekleri

3.3.2. Siyah Beyaz Fotoğraf Renklendirme

Görüntü işleme programlarında siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesi için birçok yöntem kullanılmaktadır. Özellikle katman maskesi yöntemi ve fırça ile boyama en çok kullanılan yöntemlerdir (Görsel 3.50 ve 3.51).

Siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesinde hangi yöntem kullanılırsa kullanılsın renklendirme yapılmadan önce dikkatle yapılması gereken işlemler bulunmaktadır.

Bu işlemler şunlardır:

- Fotoğrafların renk modu RGB'ye ya da CMYK'ye çevrilmelidir.
- Fotoğrafta çarpıklık gibi kusurlar varsa Dönüştür ya da Kırpma aracı Perspektif özelliği kullanılarak düzeltilmeli ve kenarlarındaki istenmeyen kısımlar kırpılmalıdır.
- Fotoğraflarda istenmeyen yazı, çizik, yırtık, yıpranmış alanlar ve lekeler varsa rötuşlanarak giderilmelidir.
- Fotoğrafların ton, netlik ve ışık ayarları yapılmalıdır. Bu ayarlamalar için Görsel /Ayarlamalar Eğriler /Parlaklık-Karşıtlık /Düzeyler gibi renk düzenleme menüsü kullanılmalıdır.
- Bayrak ve flama renkleri, kurumsal marka renkleri vb. orijinaline uygun olarak renklendirilmelidir.
- Çalışmanın gerçekçi görünmesi için doğal renklerin seçilmesine dikkat edilmelidir.

Katman Maskesi Yöntemi ile Renklendirme

Bu yöntem çalışmanın ileri aşamalarında da değişikliklerin daha kolay bir şekilde yapılmasına olanak sağlar.

- Renklendirme yapılacak görsel, görüntü işleme programında açılır. Renk modu, kırpma, çarpıklık ve rötuş gibi çalışmaları tamamlanır.



Görsel 3.50: Renklendirilecek görsel



Görsel 3.51: Örnek çalışma

• Katman penceresinin alt kısmında bulunan Yeni Dolgu Katmanı Oluştur (Create New Fill Or Adjustment Layer) tıklanarak açılan seçeneklerden Düz Renk (Solid Color) seçilir. Açılan pencereden renk seçimi yapılır. Bu aşamada görselin üzeri renkle kaplanır ve Katman penceresine katman olarak eklenir (Görsel 3.52 ve 3.53).

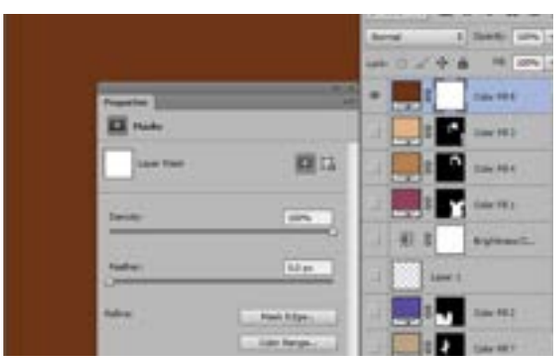


Görsel 3.52: Yeni dolgu katmanı oluşturma



Görsel 3.53: Renk seçimi

• Oluşan maske katmanın rengi beyaz olduğu için alt katmanı gizler. Maske rengi siyah renk yapılarak alt katmanın görünür olması sağlanır. Maske rengini siyah ile doldurmak için maske küçük resmi üzerine çift tıklanır ve ers Çevir seçilir (Görsel 3.54 ve 3.55).



Görsel 3.54: Katman maskesi özellikleri penceresi



Görsel 3.55: Gizleyen katman maskesi

• Bu aşamadan sonra görsel görünür durumdadır. Araç kutusunda bulunan ön alan ve arka alan renkleri siyah ve beyaz olmalıdır. Farklı renkler bulunuyor ise klavyeden kısayol **"D"** tuşu kullanılarak ayarlanır. Katmanlar penceresinde maske küçük resmi seçilir ve beyaz renk ön alan rengi olarak ayarlanır. Araç kutusundan fırça aracı seçilerek görsel üzerinde renklendirme yapılacak alan boyanır (Görsel 3.56).



Görsel 3.56: Maskenin fırça ile açılması

- Fırça aracı ile rengin uygulanacağı alanlar açılır. Fırça büyüklüğü ve sertliği rengin uygulandığı bölgeye göre değiştirilebilir. Geniş alanlarda büyük fırça ile küçük alanlarda daha küçük fırça ile çalışmak gerekir. Renk bu aşamada kapatıcı bir etki yapmaktadır. Rengin uygulanacağı alan tamamlandığında Katman penceresinden harman kipleri seçenekleri kullanılarak alt katmandaki görsel ile uygulanan renk kaynaştırılır (Görsel 3.57). Renk değiştirilmek istenirse ilgili katmandan renk üzerine tıklanır (Görsel 3.58).

- Fırça ile yapılan işlemlerde ilgili alan dışına renk uygulanmış ise araç kutusundan ön alan ve arka alan renk sıralaması değiştirilir. Siyah renk üstte olacak şekilde konumlandırılır. Fırça aracı seçilerek temizlenmesi gereken kısımlar tekrar kapatılır.



Görsel 3.57: Harman kipi uygulanması



Görsel 3.58: Renklendirilmiş görsel katman paneli

- Fotoğraf üzerinde başka bir alanın renklendirilmesine geçildiğinde yine Katman penceresinden Düz Renk (Solid Color) seçimi ile başlayan işlemler her farklı renk ve alan için tekrarlanır.

- Aynı renk uygulanacak alanlar aynı katmanda seçilmelidir. Örneğin kız çocuk için ten rengi uygulanırken el, kol, bacak seçiminin aynı katman maskesinde görünür olması ton uyumunun sağlanmasına yardımcı olur. Anne ile çocuğun ten rengi ayrı katmanlarda olmalıdır. Yaş, ırk vb. özellikler ten rengi açısından farlılıklar göstermektedir (Görsel 3.59).

- Fotoğraf katmanı kapatıldığında renk uygulanan alanlar görüntülenebilir. Renklendirilecek alanlar bitene kadar işlemler devam ettirilir (Görsel 3.59, 3.60).



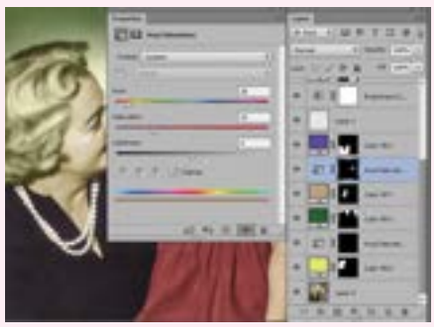
Görsel 3.59: Renklendirilmiş alan kontrolü



Görsel 3.60: Renklendirilmiş uygulama

İPUCU

- Katman penceresinden Yeni Dolgu Renk Katmanı tıklandığında açılan pencereden Düz Renk yerine en çok tercih edilen seçenek Ton/Doygunluk ile de renklendirme yapmak mümkündür (Görsel 3.61). Ton/Doygunluk seçimi ile açılan pencereden Renklendir işaretlenmelidir. Renk Sürgüsü ile renk seçimi yapılır. Doygunluk sürgüsü ile seçilen rengin yoğunluğu ayarlanır (Görsel 3.61). Açıklık sürgüsü ile rengin parlaklığı ayarlanır (Görsel 3.61).



Görsel 3.61: Ton/Doygunluk penceresi

- Uygulanan rengin fotoğraf dokusu ile kaynaşması ve doğal görünmesi için Harmanlama seçenekleri Solid Renk için zorunludur. Aksi durumda renk, görseli örter. Harmanlama seçeneklerini kullanmak olumlu sonuçlar verir. En çok kullanılan harmanlama seçenekleri arasında Çoğalt, Renk, Soft Işık yer alsa da diğer seçeneklerin değerlendirilmesi de fayda sağlayabilir.

- Renk uygulama sırasında fırçanın kenar sertliği, renklendirilen alanın kenarlarının keskin ya da daha yumuşak görünmesini etkiler. Saç, kaş gibi alanların ya da etrafının renklendirilmesinde çok sert olmayan bir fırça daha iyi sonuç verir. Bu alanlarda renklendirmeye ihtiyaç duyulmayacaksa araç kutusunda yer alan Yakma ve Soldurma araçları ile ihtiyaca göre açıklaştırılıp koyulaştırılabilir. Ancak bu işlemlerin fotoğraf katmanında yapılması gerekmektedir. Bu nedenle işlemlere başlamadan önce fotoğraftan bir kopya almanız gerekmektedir.

Fırça ile Renklendirme

Bu yöntem ile renklendirme yapılırken her renk için yeni bir katman oluşturulmalıdır.

- Renklendirme yapılacak görsel görüntü işleme programında açılır. Renk Modu, Kırpma, Çarpıklık ve rötuş gibi çalışmaları tamamlanır (Görsel 3.62 ve 3.63).



Görsel 3.62: Renklendirilecek fotoğraf



Görsel 3.63: Örnek renklendirme

- Fırça ile yapılacak renklendirmelerde her renk için yeni bir katman oluşturulur. Araç kutusundaki ön plan rengi üzerine tıklanarak Renk Seçici penceresi açılır. Uygulanmak istenen renk seçildikten sonra araç kutusundan fırça aracı seçilir (Görsel 3.64, 3.65 ve 3.66).


Görsel 3.64: Yeni katmanlı pencere


Görsel 3.65: Renk Seçici penceresi


Görsel 3.66: Fırça aracı seçimi

- Renklendirilecek bölge yeni katman üzerinde fırça aracı ile boyanır. Boyama işlemi bittikten sonra Katman penceresinden istenilen etkiye uygun harman kipleri ile kaynaştırılarak tamamlanır (Görsel 3.67, 3.68 ve 3.69).


Görsel 3.67: Seçilen rengin uygulanması


Görsel 3.68: Renk uygulanmış katman penceresi


Görsel 3.69: Harman kipi uygulanmış görsel

- Renklendirilecek tüm alanlar ayrı ayrı katmanlarda istenilen renklerle doldurulur ve harman kipleri ile harmanlanarak çalışma tamamlanır. Orijinal fotoğrafın gözü kapatılarak renklendirilen alanlar kontrol edilir (Görsel 3.70 ve 3.71).


Görsel 3.70: Renk uygulanmış alanları görüntüleme


Görsel 3.71: Katman pencere görüntüsü

İPUCU

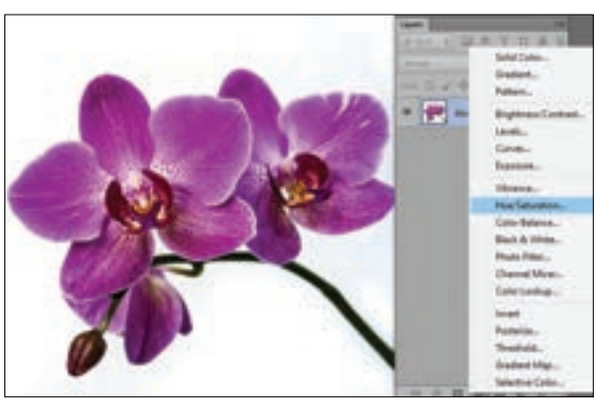
- Boyanacak alanlar geniş ve seçim yapmaya uygunsa tercih edilecek seçim aracı ile seçim yapılarak boyanabilir. Ancak seçim orijinal katmanında yapılmalıdır. Renk ile doldurma işlemi ise açılan katman üzerinde gerçekleştirilmelidir.
- Bazı durumlarda istenilen renk ve harman kipine ilave olarak ilgili katmanın opaklık (opacity) değerinin değiştirilmesi sonuç açısından olumlu katkı sağlamaktadır.
- Ten renginin uygulanması aşamasında renkli bir görseldeki ten renginden damlalık aracı ile referans değerler almak kolaylık sağlayacaktır.

3.3.3. Seçili Alan Rengi Değiştirme

Bir fotoğrafta renk değiştirme, fotoğraf kalitesinin yetersiz olduğu durumlar dışında reklam amaçlı hazırlanan ürün kataloglarında ve sanatsal çalışmalarda sık sık başvurulan bir yöntemdir.

Renk değiştirmede uygulanan işlemlerle siyah beyaz fotoğraf renklendirmede uygulanan işlemler birçok noktada aynıdır.

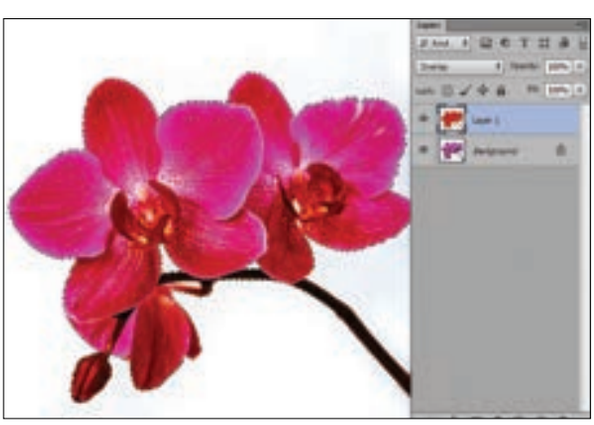
- Renk değiştirme işlemi uygulanacak görsel Dosya /Aç komutu ile açılır.
- Rengi değiştirilecek alan çok koyu tonlarda ise uygulanacak rengin etkili olması için uygun yöntemle seçimi yapılır ve Görsel /Ayarlamalar /Parlaklık-Kontrast komutuyla açılan pencereden aydınlatılır.
- Renk değiştirmede sıklıkla kullanılan pencere, kısayol **CTRL+U** kısayol komutu ile açılan Görsel / Ayarlamalar /Ton-Doygunluk penceresidir. Açılan pencereden Renklendir (Colorize) işaretlenerek tercih edilecek renk ile bu rengin yoğunluğu ve parlaklığı ayarlanır.
- Ayrıca siyah beyaz fotoğraf renklendirmede kullanılan yöntem ve teknikler de kolay değiştirilebildiği için tercih edilmektedir (Görsel 3.72, 3.73, 3.74 ve 3.75).



Görsel 3.72: Rengi değiştirilecek görsel



Görsel 3.73: Ton/Doygunluk seçeneği ile renklendirme



Görsel 3.74: Fırça ile renk değiştirme katman penceresi



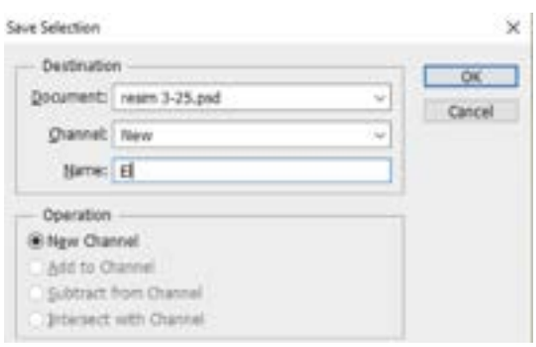
Görsel 3.75: Solid renk ile renk değiştirme

3.3.4. Alfa Kanalı ile Maskeleme

Görüntü işleme programlarında seçim yapılarak, uygulanacak işlemlerin belirli bir alan içinde kalması sağlanır. Böylece seçimin dışında kalan alanlar değiştirilmeye ve düzenlenmeye karşı maskelenerek korunmuş olur.
Bazı çalışmalarda yapılan seçimlerin yeniden kullanılması gerekebilir. Bu gibi durumlarda aynı alanın seçiminin yeniden yapılması hem zaman alacak hem de gereksiz iş yükü oluşturacaktır. Seçimlerin yeniden kullanılmasını gerektiren çalışmalarda seçim alanları kaydedilerek alfa kanallarında maske olarak saklanabilir. Saklanan seçim alanları diğer renk kanalları gibi gri tonlamalıdır. Maskede beyaz alanlar düzenlenebilir, siyah alanlar koruma altındadır. Düzenlemeler için boyama araçları kullanılır.

Alfa kanalları ile seçimler maskelenerek kalıcı olarak saklanabileceği gibi, seçimi zor alanlarda seçim yapma ve saydamlık oluşturma gibi işlemlerde de tercih edilir. Ayrıca saklanan seçimler, istenildiğinde yeniden yüklenebilir.
Seçimlerin Alfa kanalında maskelenmesi için ya seçimler kaydedilir ya da Yeni Kanal oluşturma seçeneği kullanılır.

- Seçim alanını kaydederek maskelemek için öncelikle seçim yapılmalıdır. Daha sonra Seçim menüsü altından Seçimi Kaydet seçilir. Açılan ileti penceresinden İsim alanına kanala verilecek isim girilerek Tamam tıklanır. Seçim, verilen isim ile Alfa kanalı olarak kanal penceresine eklenir (Görsel 3.76 ve 3.77)



Görsel 3.76: Seçimi Kaydet penceresi



Görsel 3.77: Seçim kaydedilen Kanal Penceresi

- Yeni Kanal seçeneği ile Alfa kanalına maske eklemek için kanal penceresinde sağ üst köşedeki ok işareti tıklanır. Panel seçeneklerinden Yeni Kanal seçilir. Açılan ileti penceresinde İsim bölümüne kanala verilecek isim yazılır (Görsel 3.78). Ayrıca altta yer alan seçenekler ile maskeleme şekli ve rengi belirlenebilir.

Maskelenmiş Alanlar (Masked Areas): İşaretli rengi maskelenecek bölgelere uygular.

Seçilmiş Alanlar (Selected Areas): İşaretli rengi seçime uygular.

Renk (Color): Maske rengi seçilir. Tamam (OK) tıklanarak yeni maske kanalı oluşturma işlemi tamamlanır.

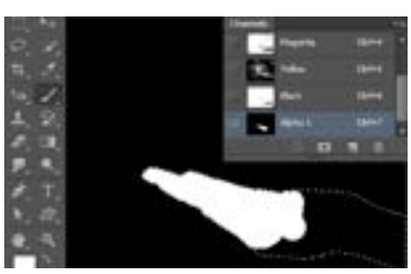
Görsel 3.79'da oluşan alfa kanalında seçili alan sınırları belirlidir. Görsel 3.80'de fırça aracı ile gösterilecek alan boyanarak maskelenir ya da açılır.



Görsel 3.78: Yeni Kanal oluşturma



Görsel 3.79: Seçim alanı ve Kanallar



Görsel 3.80: Seçim alanını düzenleme

3.3.5. Spot Renk Ekleme

CMYK renkler dışında kalan ve özel olarak üretilen renklere **ekstra** ya da **spot renk** denir. CMYK'ye ilave olarak basılacak yaldız baskıları, fosforlu renkler ve renk tutarlılığının mutlaka korunması gereken kurumsal renkler spot renk olarak ifade edilir. Kullanılacak spot renk için CMYK'ye ilave olarak spot renk sayısına göre kalıp ya da kalıplar hazırlanmalıdır. Spot rengin CMYK'ye ilave olarak kalıbını alabilmek için Kanal penceresine spot renk olarak eklenmesi gerekmektedir. Yani spot renkler ayrı bir kanalda oluşturularak renk ayrımına gönderilmelidir.

Spot renk ekleme işlemi şu şekildedir:

- Görselin renk modu CMYK olmalıdır. CMYK değil ise Görsel Mod /CMYK Renk komutu ile renk modu değiştirilir.
- Spot renk olarak basılacak alan, uygun seçim araçları ile seçilir.
- Kanal penceresi seçeneklerinden Yeni Spot Kanal seçilir (Görsel 3.81).



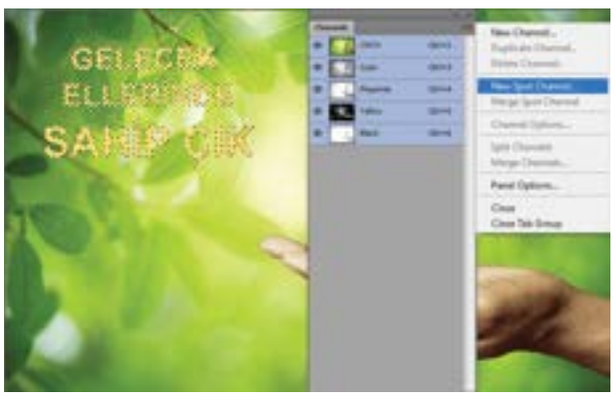
Görsel 3.81: Spot renk eklenmiş görsel

Fotoğraf İşleme Çalışmalarında

1. Yazılara stiller eklemek için Katman Stillerini
2. Spot renkler eklemek için CMYK modunu
3. Doğru renk modunu
4. Renk ayarı araçlarını

kullanmaya özen gösteriniz.

- Açılan ileti penceresinden İsim alanına renk kodu ya da renk adı girilir. Renk alanına tıklanarak Renk Paleti açılır (Görsel 3.83). Renk Paleti'nden spot renk katoloğuna ulaşmak için Renk Kütüphanesi (Color Libraries) bölümünden, kullanılacak renk katoloğu ve renk kodu seçilir (Görsel 3.84). Tamam tıklanarak spot renk kanalı kanallar penceresine eklenir (Görsel 3.85).



Görsel 3.82: Yeni Spot Kanal ekleme



Görsel 3.83: Renk Seçici penceresi



Görsel 3.84: Spot renk seçimi



Görsel 3.85: Spot renk kanalı eklenmiş kanallar penceresi

İPUCU

- Seçim alanlarında düzenleme yapmak için kanal penceresinden sadece spot kanal seçilerek boyama, silme, rötuş gibi araçlar ile seçim alanına müdahale edilebilir.

- Rengin daha kapatıcı ya da daha transparan olması Kaplama (Solidity) alanından sağlanır. Kapatıcı etki için değer artırılmalı, transparan etki için azaltılmalıdır. Kalıba etkisi yoktur.

3.3.6. Fotoğrafı Renk Dosyalarına Ayırma

Görüntü işleme programlarında çalışmaları renk dosyalarına ayırmak gerekebilir. Ayrılmış renk kanalları üzerinde düzenleme yapmak kanal seçerek yapılacak düzenlemeye göre daha detaylı ve esnek çalışma imkânı sunmaktadır. Ayrıca çalışma, renk kanallarını desteklemeyen bir format ile kaydedilecekse ya da baskı için tek bir renk kanalının kalıp çıkışı alınacaksa renk dosyaları ayrı ayrı kaydedilir. Ayrılan renk dosyaları programda tekrar birleştirilebilir. Otomatik olarak renk ayrımı yapılacaksa çalışmalar DCS formatta kaydedilmelidir.

3.3.6.1. Bölünmüş Kanal ile Renk Dosyalarına Ayırma

Kanallar penceresinden renk kanalları, renk ayrımı için ayrı dosyalar hâline getirilebilir. Bunun için öncelikle tüm katmanlar birleştirilir. Birleştirme için Katman penceresi seçeneklerinden Görüntüyü Düzleştir (Flatten Image) seçilir. Böylece tüm katmanlar tek bir katmanda birleşir. Birleştirilen katmanlar daha sonra ayrılamayacağı için bu işlemden önce çalışmanın bir kopyasının alınması gerekir. Renk kanallarını ayrı dosyalar hâline getirmek için Kanal penceresi seçeneklerinden Bölünmüş Kanal (Split Channel) komutu verilir. Bu komuttan sonra renk kanalları ayrı dosyalar olarak ekranın üst kısmında açılan pencerelerde sıralanır. Pencerelerde oluşan görüntüler gri tonlamalıdır ve ayrı ayrı kaydedilir (Görsel 3.86, 3.87, 3.88, 3.89 ve 3.90).



Görsel 3.86: Cyan kanal



Görsel 3.87: Magenta kanal



Görsel 3.88: Yellow kanal



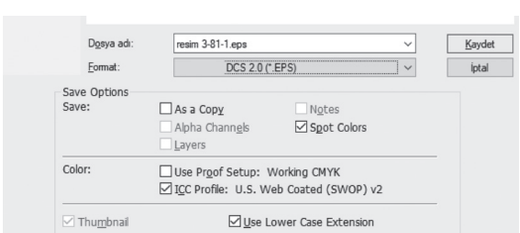
Görsel 3.89: Siyah kanal



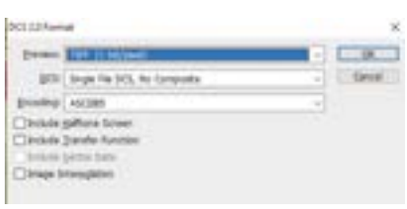
Görsel 3.90: Spot kanal

3.3.6.2. DCS Format Kaydetme

CMYK görüntülerin renk ayrımlı kaydedilmesini sağlayan DCS formatı EPS formatın bir sürümüdür. DCS 1.0 ve DCS 2.0 olmak üzere iki versiyonu bulunur.



Görsel 3.91: Farklı Kaydet penceresi



Görsel 3.92: DCS 2.0 ileti penceresi

DCS 1.0: CMYK görüntülerin renk ayrımlı kaydedilmesini sağlar.

DCS 2.0: CMYK+Ekstra renklerin renk ayrımlarının EPS formatında kaydedilmesini sağlar. DCS 2.0'da ayrı dosyalar oluşturma ve ayırma verilerinin tümünü içeren tek dosya oluşturma seçeneği de mevcuttur.

Çalışma bitince Dosya menüsünden Farklı Kaydet komutu verilir. Kaydedilecek konum seçilir, dosya adı girilir ve format alanına tıklanarak seçeneklerden DCS 2.0 seçilir (Görsel 3.91).

Kaydet denildiğinde açılan ileti penceresinden yapılacak seçimler şunlardır:

Preview: TIFF (8 bit/pixel)

DCS: Single File With Color Composite

Encoding: Machintosh için Binary, Windows için ASCII (Görsel 3.92).

3.4. UYGULAMA
SİYAH BEYAZ FOTOĞRAFLARI RENKLENDİRME

21415
İzlemek için kodu tarayın.

Görev
Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında siyah beyaz fotoğrafların renklendirmesini yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 3.93'teki fotoğrafa Görsel 3.94'teki renklendirme işlemi uygulayınız.



Görsel 3.93: Siyah beyaz görsel



Görsel 3.94: Renklendirilmiş görsel

Yönerge
- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Görsel 3.93'teki görseli Dosya, Aç komutu ile açınız.
8. Görselin bir kopyasını oluşturunuz.
9. Görselin renk modunu Görüntü/Mod/CMYK-RGB ile CMYK'ye ya da RGB'ye çeviriniz.
10. Görsel üzerinde renk ayarı, rötuş, kırpma, çarpıklık vb. kusurları düzeltiniz.
11. Katman penceresinden yeni bir katman oluşturunuz.
12. Renk seçimini yapınız.
13. Fırça aracı ile rengin uygulanacağı alanı boyayınız. Alan seçim yapmaya uygunsa orijinal üzerinde seçim yapıp yeni katman üzerinde rengi doldurunuz.
14. Boyama işleminden sonra rengin görselle kaynaşmasını sağlamak için katmana, harmanlama seçeneklerinden uygun olanı seçiniz. Genellikle Renk, Kaplama (Solidity), Soft Işık (Soft Light) iyi sonuçlar vermektedir.
15. Diğer alanların renklendirilmesinde her renk ya da alan için yeni katman oluşturarak ilerleyiniz.
16. Renklendirilen alanlarda gerekiyorsa katmanın opaklık değerini değiştiriniz.
17. Tüm alanların renklendirilmesi bittikten sonra orijinalin gözünü kapatarak kontrol ediniz (Görsel 3.95).
18. Renk değişikliği için ilgili katmanda, katman küçük resmi üzerine **CTRL** tuşu basılıyken katman küçük resmi üzerine tıklayınız.

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

19. Renklendirmede kullanılan diğer yöntemlerin birlikte kullanılabilir olduğunu unutmayınız.
20. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL + S)**.
21. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
22. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
23. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.



Görsel 3.95: Renklendirme çalışması Katman penceresi görüntüsü

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 3.4).

Tablo 3.4: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Çalışma görselini uygun programda açtı.		
2. Renk modunu ayarladı.		
3. Renk ayarlarını yaptı.		
4. Yeni katman oluşturdu.		
5. Renk seçimini ilgili katmana uyguladı.		
6. Doğal etki için harman kiplerini kullandı.		
7. Renklendirilmiş bir alanın rengini değiştirdi.		
8. Her renk için yeni katman açtı.		
9. Renklendirme için diğer yöntemlerden yararlandı.		
10. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		

3.5. UYGULAMA

RENK DEĞİŞTİRME VE SPOT RENK EKLEME

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında renk değiştirmek ve spot renk eklemektir. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 3.96'daki fotoğrafa Görsel 3.97'deki gibi renk değiştirme uygulayınız. Yazı rengini spot renk olarak çalışınız.



Görsel 3.96: Renk değişikliği yapılacak görsel



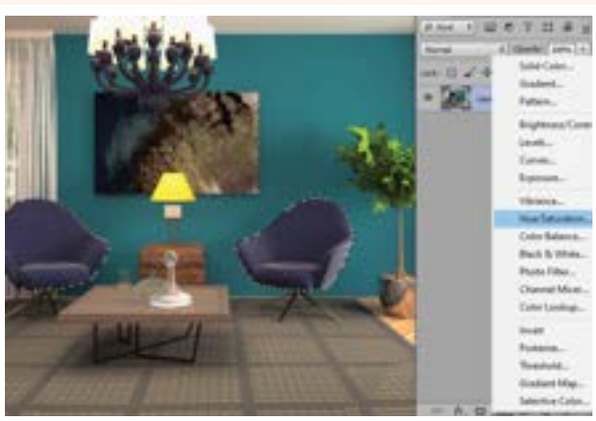
Görsel 3.97: Örnek çalışma

Yönerge

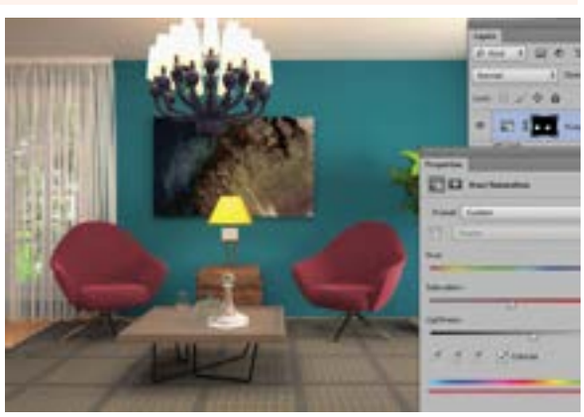
- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Verilen görseli Dosya / Aç komutu ile açınız.
8. Spot renk ekleme yapılacağı için renk modunu Görüntü / Mod CMYK ile CMYK'ye çeviriniz.
9. Rengi değiştirilecek alanı uygun seçim aracı ile seçerek Katman penceresinden Yeni Dolgu Rengi Ekle ve Ton / Doygunluk seçeneğini seçiniz (Görsel 3.98).
10. Katman penceresinde bir maske katman oluşturmuş olacaksınız. Oluşan bu katman penceresinden renk seçim alanını tıklayınız. Renklendir alanını işaretleyiniz. Renk değerini 355, doygunluk değerini 43, aydınlık değerini +9 olarak giriniz (Görsel 3.99).



Görsel 3.98



Görsel 3.99

11. Maske katmanının harman kipini Renk olarak belirleyiniz.
12. Katman penceresinden yeni bir katman oluşturunuz. Geometrik seçim aracı ile Görsel 3.99'a yakın değerlerde seçim alanı oluşturunuz.
13. Damlalık aracı ile koltuktan renk örneği alarak seçim alanını bu renk ile doldurunuz.
14. Yazı aracını alınız, 30 punto olarak örneğe uygun bir font ile yazınızı yazınız (Görsel 3.100).
15. Yazı rengi için Karakter penceresindeki renk alanına tıklayarak Renk Kitaplığı'nı açınız ve renginizi belirleyiniz (Görsel 3.101).



Görsel 3.100



Görsel 3.101

16. Yazınız spot renk olarak basılacağı için Spot kanal olarak eklenmelidir. Bunun için **CTRL** tuşu basılıyken yazı katmanındaki katman küçük resmini tıklayıp aktif seçili yapınız ve Kanal penceresi seçeneklerinden Yeni Spot Kanalı işaretleyiniz. Açılan ileti penceresinden renk alanına tıklayarak Renk Kitaplığı'ndan rengi seçiniz ve Tamam (Ok) işaretine basınız (Görsel 3.102 ve 3.103).



Görsel 3.102



Görsel 3.103

17. Seçiminiz Kanal penceresine spot renk kanalı olarak eklenecektir (Görsel 3.104).
18. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL + S)**.
19. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
20. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
21. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.



Görsel 3.104

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 3.5).

Tablo 3.5: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Çalışma görselini uygun programda açtı.		
2. Renk modunu ayarladı.		
3. İlgili alanın seçimini yaptı.		
4. Yeni dolgu rengi katmanı oluşturdu.		
5. Verilen değerlere uygun renk ayarlarını yaptı.		
6. Doğal etki için harman kiplerini kullandı.		
7. Yazı aracı ile uygun font ve puntoda yazı oluşturdu.		
8. Yazı rengini spot renk olarak kanala kaydetti.		
9. Yazı altı zemini oluşturdu.		
10. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		

3.4. MANİPÜLASYON

Görüntü işleme programları aracılığı ile birden çok fotoğrafın bir araya getirilerek ya da tek bir fotoğraf üzerinde değişiklik yapılarak gerçek üstü görüntüler oluşturma amacı ile yapılan çalışmalara **manipülasyon** denir. Manipülasyon çalışmaları sonucu görseller olduğundan farklı görünümler kazanır (Görsel 3.105).

Manipülasyon çalışmalarında dekupe yapmak, rötuş yapmak, renk değişiklikleri yapmak, harman kiplerini kullanmak, filtre ve efekt uygulamak gibi birçok teknik ve yöntemden yararlanılmaktadır. Bu nedenle ortaya çıkacak çalışmanın başarısı için hem program bilgisi, hem kullanıcının yetenek ve hayal gücü büyük önem taşımaktadır. Ancak hayal edilene ulaşmak için uygun görsel seçimi ve görselin özellikleri önemlidir.

Manipülasyon çalışmalarında başarılı sonuçlar almak için kullanılacak görsellerin özellikleri açısından dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Görsellerin perspektif uyumu
- Kullanılacak fotoğraflar arasında ışık ve gölge uyumu
- Yüksek çözünürlüklü görseller kullanılması



Görsel 3.105: Manipülasyon örnekleri

3.6. UYGULAMA

MANİPÜLASYON ÇALIŞMASI YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programının dekupe, Dönüştür, Katmanlar, rötuş gibi birçok özelliğini kullanarak manipülasyon çalışması yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını takip ederek ve Görsel 3.106 ve 3.107'yi kullanarak Görsel 3.108'deki uygulamayı yapınız.

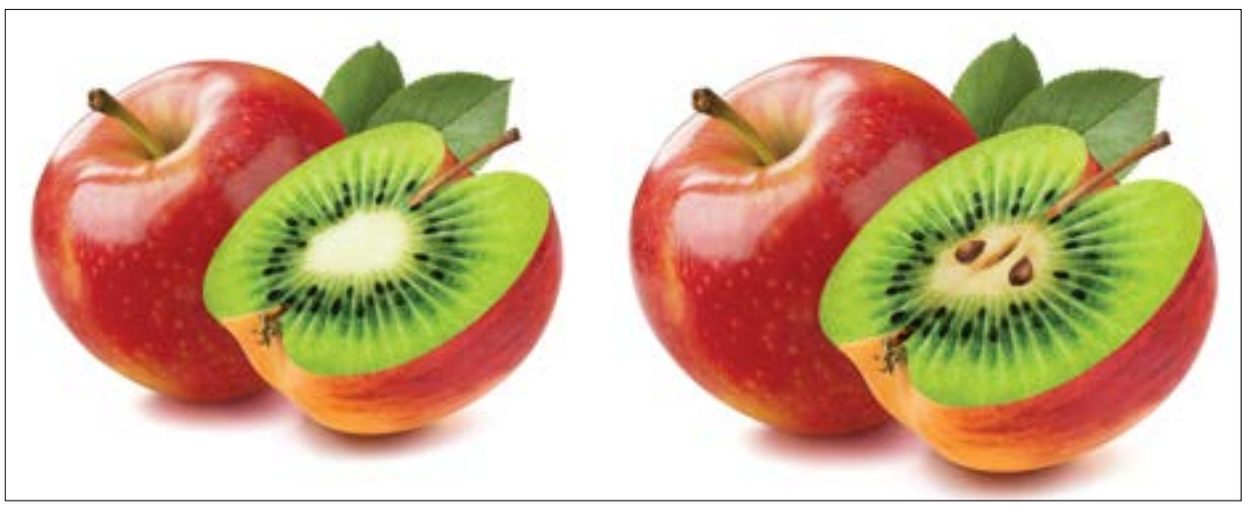
21416
İzlemek için kodu tarayın.



Görsel 3.106: Uygulama görseli



Görsel 3.107: Uygulama görseli



Görsel 3.108: Örnek çalışmalar

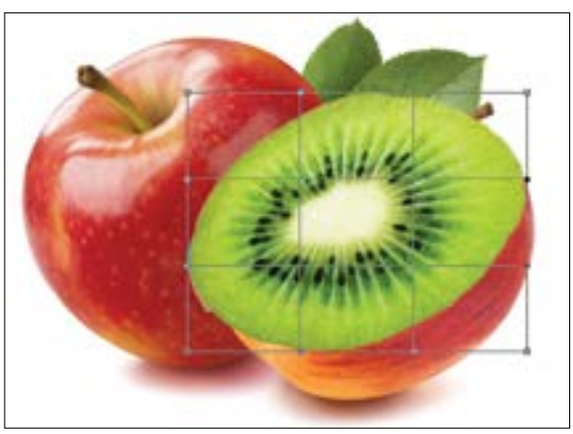
Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

İşlem Basamakları

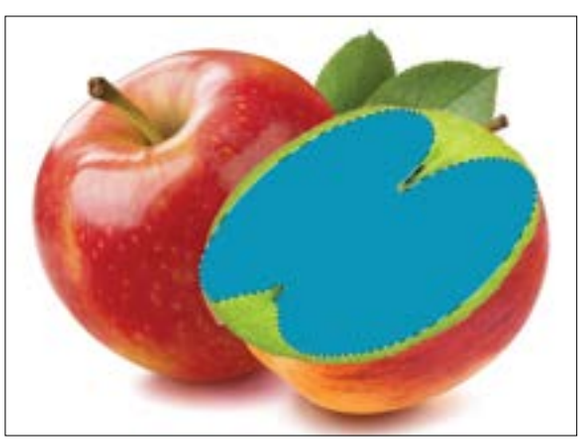
1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Verilen görselleri Dosya / Aç komutu ile açınız.
8. Diğer görsele taşınacak kivi görselinin uygun alanını seçiniz.
9. Kivi seçiminizi elma görseli üzerine taşıyınız.
10. **CTRL+T** kısayol tuşu ile seçimi **SHIFT** tuşu basılı durumdayken köşelerinden çekip elma yüzeyine uygun şekilde oturtunuz.
11. Dönüştür seçeneğinden Çarpıt / Çözgü ile görselin yatıklığını ve elma yüzeyine oturmasını ayarlayınız (Görsel 3.109).
12. Kivi görselinin opaklığını düşürüp elmanın iç alanını seçili duruma getiriniz ve herhangi bir renk ile doldurunuz (Görsel 3.110 ve 3.111). Seçimi elma katmanında yapınız. Renk doldurmayı yeni katman ekleyerek bu katmanda yapınız.
13. Kivi görseli katmanını elma katmanı üstünde konumlandırınız. Kivi görseli opaklığını eski değerine getiriniz. Kivi görseli katmanına sağ tıklayınız. Açılan seçeneklerden Kırpma Maskesi Oluştur komutunu seçiniz (Görsel 3.112).



Görsel 3.109



Görsel 3.110

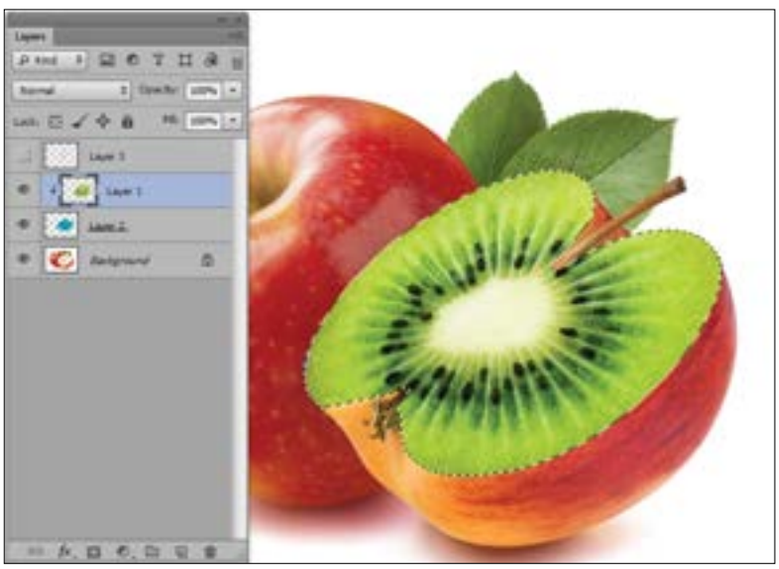


Görsel 3.111



Görsel 3.112

14. Kivi görseli, elma görseli hatları formunda oluşturulan ve renkle doldurulan seçim alanı içine gömülür. Katman penceresinde görsel gömme işlemi uygulanan görsel küçük resmi içeride konumlanır ve yanında ok işareti belirir (Görsel 3.113).



Görsel 3.113

15. İstenilen etkiye göre elmanın çekirdek kısmını seçerek yeni katmana kopyalayınız **(CTRL+J)**.
16. Çekirdek alanının kenar hatlarını yumuşatmak için Silgi aracı kullanınız ya da Seçimi Yumuşatma işlemi yapınız.
17. Görsellerin çakıştığı noktaları inceleyerek ihtiyaca göre rötuş araçları ile detaylandırınız.
18. Tüm alanları kontrol ediniz.
19. Görüntü işleme programlarında bir işlemi yapmanın birçok yolu olduğunu unutmayınız. Farklı yöntemleri araştırarak deneyiniz.
20. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL + S)**.
21. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
22. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
23. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 3.5).

Tablo 3.6: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Çalışma görselini uygun programda açtı.		
2. Taşınacak görselin seçimini yaptı.		
3. Montajlanacak görsel üzerine taşıdı.		
4. Montaj görseli üzerine transform seçenekleri ile yerleştirdi.		
5. Kırpma maskesi uyguladı.		
6. Daha doğal bir etki için rötuş araçları ile çalıştı.		
7. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Fotomontaj birden fazla fotoğrafın anlamlı bir bütün oluşturmak üzere bir araya getirilmesidir.
2. ( ) Fotomontaj çalışmalarında önemli olan görsellerin uyumudur. Renk, ışık, perspektif vb. özellikler dikkate alınmaz.
3. ( ) Katmanlar görüntü işleme programında çalışmaya eklenen yazı, görsel ve vektörel görüntülerin üzerinde taşındığı saydam tabakalardır.
4. ( ) Katmanlar birleştirilip çalışma kaydedildikten sonra gerekli durumlarda katmanların birleştirme işlemi geriye alınabilir.
5. ( ) Katman maskeleri, boyama ve seçim araçlarıyla düzenlenebilen geriye dönük pikselleri saklayarak yeniden düzenlemeye olanak sağlar.
6. ( ) Katman maskesi, katmanın tümüne uygulanır. Katman üzerinde seçili bir alana ya da belli bir bölgeye uygulanamaz.
7. ( ) Yazı araçlarına, araç çubuğu (tool bar) üzerinde bulunan “T” harfinin bulunduğu kutuya tıklayarak ve kısayol **“T”** komutuyla ulaşılır.
8. ( ) Spot renkler eklenirken görselin renk modu CMYK ya da RGB olmalıdır.
9. ( ) Fotomontaj işlemi ile görüntü işleme programları aracılığı ile birden çok fotoğraf bir araya getirilerek ya da tek bir fotoğraf üzerinde değişiklik yapılarak gerçek üstü görüntüler oluşturulur.
10. ( ) Uygulanan rengin fotoğraf dokusu ve kaynaşması, doğal görünmesi ve rengin görseli kapatmaması için Harmanlama Modu seçeneklerinden faydalanılır.
11. ( ) Siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesinde renk modu önemli değildir.

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

12. Aşağıdaki unsurlardan hangisi iyi bir fotomontaj işleminin sonuçlarını <u>etkilemez</u>?

A) Çözünürlük
B) Gölge
C) Perspektif
D) Renk
E) Renk modu

13. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi yazılara filtre uygulanabilmesi için yapılması gereken bir işlemdir?

A) Resmi Düzleştir (Flatten Image)
B) Yazıyı Resme Çevir (Rasterize Type)
C) Yeni Katman (New Layer)
D) Kırpma Maskesi Oluştur (Create Clipping Mask)
E) Katman Maskesi Kapalı (Disable Layer Mask)

14. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi çalışma içindeki herhangi bir ögeye kabartma, gölge, ışıma vb. özellikleri uygulamak için kullanılır?

A) Çözgü Yazı (Warp Text)
B) Yazı Maskesi (Type Mask Tool)
C) Yazıyı Resme Çevirme (Rasterize Type)
D) Filtre (Filter)/Stilize (Stylize)
E) Katman Stili (Layer Style)

15. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi görüntü işleme programında siyah beyaz fotoğrafların renklendirme aşamalarından biri değildir?

A) Fotoğrafların renk modunu belirleme
B) Fotoğraf üzerinde rötuş işlemlerinin yapılması
C) Fotoğrafların ton, netlik ve ışık ayarlarının yapılması
D) Bayrak ve flama renklerini aslına uygun düzenleme
E) Fotoğraf üzerinde gerekli alanlara Katman Stili ekleme

16. Yazılan yazıları çarpıtmak, rüzgâr, yay gibi farklı görünümler kazandırmak için kullanılan program ögesi aşağıdakilerden hangisidir?

A) Yatay Konumda Yazı Aracı (Horizontal Type Tool)
B) Dikey Yazı Maskesi Aracı (Vertical Type Mask Tool)
C) Dikey Konumda Yazı Aracı (Vertical Type Tool)
D) Yatay Yazı Maskesi Aracı (Horizontal Type Mask Tool)
E) Çözgü Yazı (Warp Text)

17. Spot renk kanalı eklenecek bir çalışmanın renk modu aşağıdakilerden hangisidir?

A) CMYK renk modu
B) RGB renk modu
C) Grayscale renk modu
D) Bitmap renk modu
E) Lab Color renk modu

18. Aşağıdakilerden hangisi maniplasyon çalışmalarında kullanılan tekniklerden biri değildir?

A) Filtre ve efekt
B) Rötuş yapmak
C) Spot renk eklemek
D) Dekupe yapmak
E) Harman kiplerini kullanmak

19. Görüntü işleme programında görseli, görsel parçacıklarını ve yazıları üzerinde taşıyan saydam tabakalar aşağıdakilerden hangisidir?

A) Kanal (Channel)
B) Katman (Layer)
C) Maske (Mask)
D) Patika (Path)
E) Stiller (Styles)

20. CMYK+Ekstra renklerin renk ayrımlarının kaydedilmesini sağlayan format aşağıdakilerden hangisidir?

A) DCS 2.0
B) EPS
C) JPEG
D) PSD
E) TIF

21. Katmanları birleştirmek için kullanılan kısayol aşağıdakilerden hangisidir?

A) CTRL+A
B) CTRL+D
C) CTRL+C
D) CTRL+E
E) CTRL+S

22. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi yazı araçları kontrol panelinde yer almaz?

A) Yazı rengi seçim alanı
B) Çözgü Yazı (Warp Text)
C) Font seçim alanı
D) Dil seçimi alanı
E) Font boyu ayar alanı

23. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Karakter (Character) Penceresinde yer almaz?

A) Font ailesi
B) Font boyu
C) Yazı girintisi
D) Yatay ölçek
E) Yazı rengi

24. Yazı maskesi ile oluşturulan yazılara aşağıdaki seçeneklerden hangisi uygulanmaz?

A) Degrade (Gradient)
B) Dönüştür (Transform)
C) Efekt
D) Filtre
E) Renk ve Doku

25. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi Kanallar (Channels) Penceresinde yer almaz?

A) Kanalı Seçim Olarak Yükleme (Load Channel As Selection)
B) Yeni Kanal Oluşturma (Create New Channel)
C) Seçimi Kanal Olarak Kaydetme (Save Selection As Channel)
D) Kanalı Çoğaltma (Duplicate Channel)
E) Seçili Kanalı Silme (Delete Current Channel)





4. ÖĞRENME BİRİMİ

ZEMİN HAZIRLAMA

4.1. TEKNİĞİNE UYGUN RENK GEÇİŞİ VEREREK ZEMİN OLUŞTURMA
4.2. TEKNİĞİNE UYGUN OLARAK DOLGU RENGİ VEREREK ZEMİN OLUŞTURMA
4.3. TEKNİĞİNE UYGUN OLARAK FOTOĞRAFLARI ZEMİN HÂLİNE GETİRME

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ

- Fotomontaj yapmayı
- Tipografik düzenlemeler yapmayı
- Fotoğrafları renklendirmeyi
- Manipülasyon yapmayı

TEMEL KAVRAMLAR

boya kovası, damlalık aracı, degrade, fırça, filtre, harman modu, opaklık, , ön plan ve arka plan rengini, renk örnekleri paneli, stiller penceresi, zemin





HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Renkler olmasaydı insanların duygu ve düşünceleri bu durumdan nasıl etkilenirdi?

2. Gökyüzüne bir filtre uygulayıp rengini kırmızıya çevirseydik dünya nasıl olurdu?

3. İncelediğiniz dergilerden dikkatinizi çeken zeminlerin oluşturulma yöntemlerini inceleyiniz.

Bunları derste arkadaşlarınızla paylaşınız.

4.1. TEKNİĞİNE UYGUN RENK GEÇİŞİ VEREREK ZEMİN OLUŞTURMA

Renk araçlarını kullanabilmek için öncelikle bu araçların özelliklerini, katmanları ve katman özelliklerini, degradelerin oluşturuluş yollarını öğrenerek bu ögeleri kullanmaya hâkim olmak gereklidir. Bu bölümde, özgün zeminler oluşturabilmek için gerekli bilgiler verilmektedir.

4.1.1. Renk Araçları ve Özellikleri

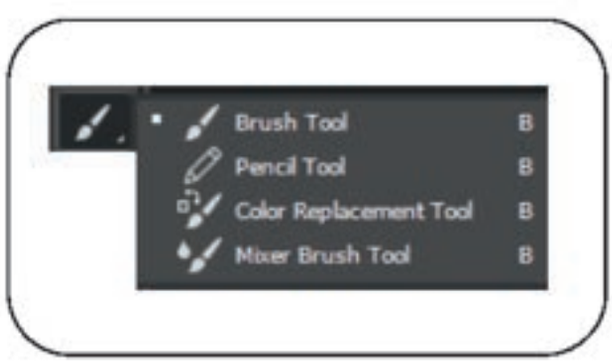
Görüntü işleme programlarında zemine, yazıya ya da bir şekle renk vermek ve çalışmanın rengini düzenlemek için birçok araç kullanılır.

Bu araçlar şunlardır:

- Fırçalar
  - Fırça Aracı (Brush Tool)
  - Kurşun Kalem Aracı (Pencil Tool)
  - Renk Değiştirme Aracı (Color Replacement Tool)
  - Karıştırıcı Fırça Aracı (Mixer Brush Tool)
- Degrade Araçları (Gradient Tool)
- Boya Kovası Aracı (Paint Bucked Tool)
- Damlalık Aracı (Eyedropper Tool)

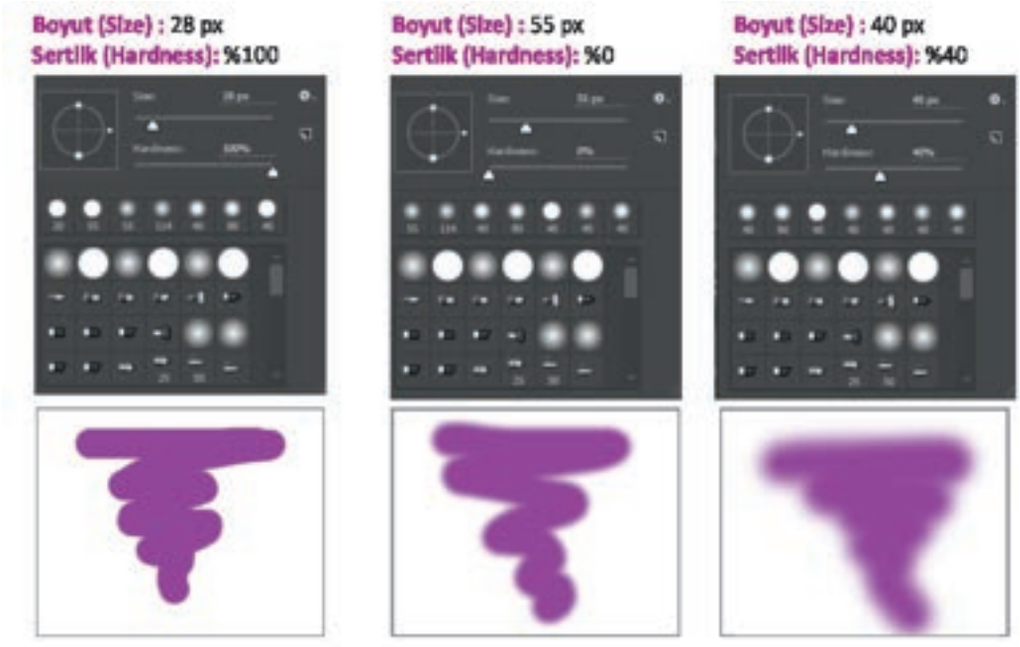
4.1.1.1. Fırçalar

Araç çubuğunda bulunan fırça araçları ile serbest boyama, resmin rengini değiştirme ve renkleri karıştırma gibi işlemler yapılabilir. Fırça menüsüne klavyeden “B” tuşuyla hızlıca ulaşılır (Görsel 4.1).



Görsel 4.1: Fırça Aracı menüsü

Resmin rengini değiştirmek ya da alan içinde boyama yapmak için fırça araçlarından herhangi biri seçildiğinde kontrol panelinde hazır fırça ayarı sekmesi açılır. Buradan hazır fırça ayarları seçilir. Bu sekme, fırçanın boyutunun ve sertliğinin geçici olarak değiştirilmesini sağlar. Görsel 4.2'de farklı fırça boyutlarında ve farklı fırça sertliklerinde oluşturulmuş örnekler yer almaktadır.



Görsel 4.2: Fırça Aracı menüsü

Fırça Aracı (Brush Tool)

Fırça hareketleri ile boyama yapar. Düz bir zemin boyanabileceği gibi görseller üzerinde de mod ve opak ayarları seçilerek farklı boyama işlemleri yapılabilir (Görsel 4.3).



Görsel 4.3: Fırça boyama örneği

Kurşun Kalem Aracı

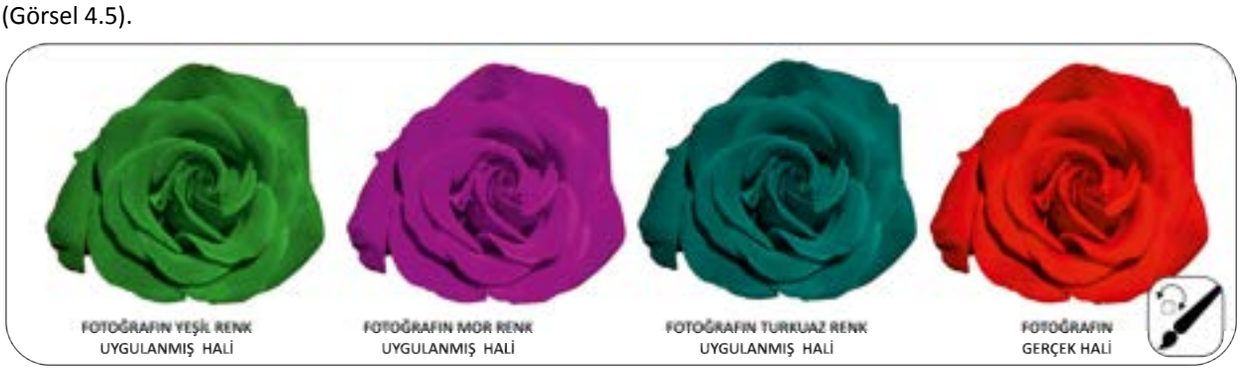
Keskin kenarlı fırça hareketleri ile boyama işlemi yapar (Görsel 4.4).



Görsel 4.4: Kurşun Kalem Aracı boyama örneği

Renk Değiştirme Aracı

Bir resmin seçilen farklı renklere dönüştürülmesi için kullanılır. Sayfa içine çağrılan görsel, belirlenen renk tercihinden sonra Fırçalar bölümünden Renk Değiştirme Aracı seçilip resmin boyanmasıyla istenilen renge dönüştürülebilir (Görsel 4.5).



Görsel 4.5: Renk değiştirme fırçası uygulamaları

Karıştırıcı Fırça Aracı

Birden fazla rengi karıştırmak ve renkler arasında geçişi sağlamak için kullanılır (Görsel 4.6).

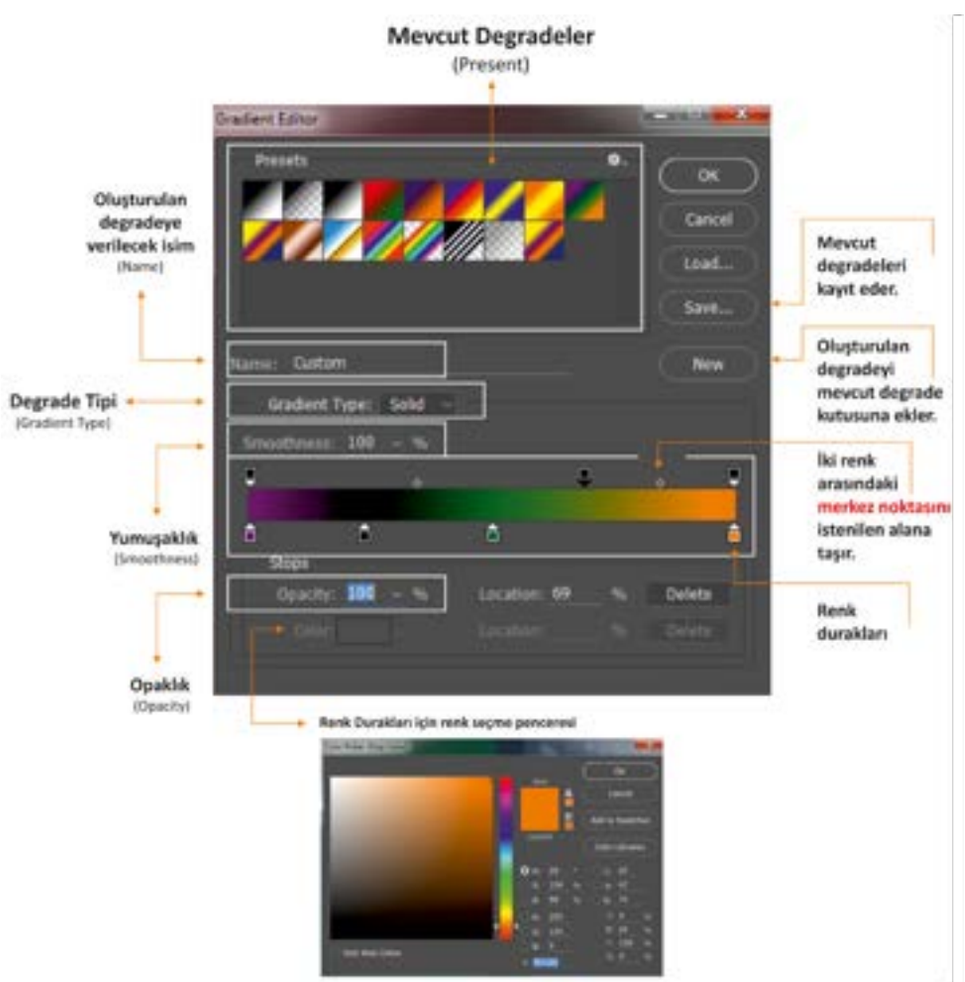


Görsel 4.6: Karıştırıcı Fırça Aracı uygulamaları

4.1.1.2. Degrade Araçları

İngilizceden dilimize geçmiş olan degrade kelimesi, bir alan içinde başlangıç ve bitiş noktaları arasında iki ya da daha fazla renkten oluşan renk geçişini ifade eder. Grafik tasarımlarda zemin çalışması yaparken renkler birbirinden bağımsız olarak kullanılabileceği gibi bu renklerin birbirine kaynaşması veya bütünleşmesi sağlanarak da kullanılabilir. Renklerin iç içe geçerek kaynaşması için kullanılan araç Degrade Aracı'dır (Gradient Tool). Bu araca klavyede **"G"** tuşuna basılarak ulaşılabilir. Sayfa içerisindeki degrade uygulanacak alanın başlangıç noktası belirlenir. Bu noktaya fare ile tıklanır, farenin tuşu bırakılmadan degrade uygulanacak alanın sonuna kadar sürüklenir. Düz bir degrade işlemi uygulanacaksa **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanılır.

Degrade Aracı seçildiğinde üst menüde bu araca ait bazı menüler aktif hâle gelir. Bu alandaki Degrade menüsüne tıklanarak Mevcut Degradeler penceresine ulaşılır. Bu pencereden kayıtlı olan degradeler kullanılabilir ya da özgün degradeler oluşturularak daha sonra kullanılmak üzere kaydedilebilir. Degradede kullanılan iki rengin arasındaki renk geçiş yumuşaklığı da bu pencerede bulunan Yumuşaklık sekmesi ile ayarlanır. Yumuşaklık değeri 0-100 arasındadır. 0'a yaklaştıkça iki renk arasındaki dağılım sertliği artarken 100'e yaklaştıkça sertlik azalır ve dağılım artar (Görsel 4.7).



Görsel 4.7: Mevcut Degrade penceresi

Mevcut Degradeler penceresinden degrade oluşturulurken renk şeridinin altına renk durakları eklenir. Bunun için renk şeridinin alt kısmına tıklanması yeterli olur. İstenmeyen bir renk durağı ise sürüklenip dışarı atılabileceği gibi Sil tuşu kullanılarak da silinebilir. Alta eklenen renk durakları opaktır. Bu bölümde renk durakları seçilerek Renk bölümünden renk modu ayarlanabilir ve belirlenen renk değerleri girilerek yeni bir renk oluşturulabilir. İki renk arasındaki "renk orta noktası" ile degradenin merkez noktası istenen tarafa yaklaştırılabilir.



Görsel 4.8: Opak ayarları

Degrade, renk şeridinin üstüne eklenen renk durakları ile ışık geçirgen yani saydam hâle getirilir. Opak ayarı ile degradenin saydamlık değeri artırılıp azaltılabilir. Bu değer 0 ile 100 arasındadır. 100'e yaklaştıkça ışık geçirgenliği azalır, 0'a yaklaştıkça opaklık değeri artar (Görsel 4.9).

Degrade aracı seçildiğinde kontrol panelinde bu araçla ilgili bölümler açılır. Bunlar; Opaklık, Tersine Çevirme, Titreme ve Saydamlık ayarlarıdır.

Opaklık (Opacity): Degradenin görünürlük değerini ayarlamak için kullanılan menüdür. Opaklık değeri %100 ise tam opaktır. Böylelikle ışık geçirgenliği ortadan kalkar (Görsel 4.8).

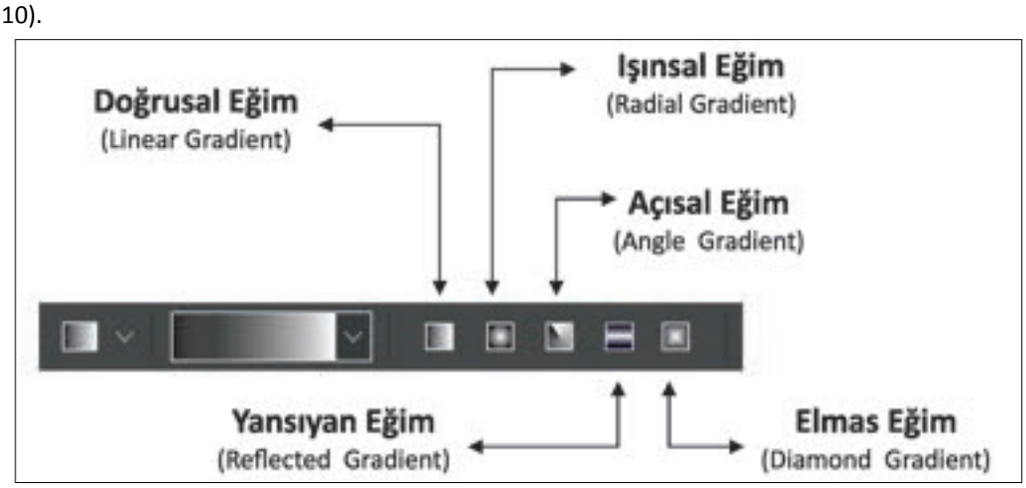
Tersine Çevirme (Reverse): Degradenin başlangıç ve bitiş rengini tersine çevirir. Örneğin bir degrade kırmızı ile başlayıp siyah ile bitiyorsa bu sekme kullanılarak degradenin yönü değiştirilir ve degrade siyah ile başlatılıp kırmızı ile bitirilebilir. Bu özellik çok fazla renk geçişinin kullanıldığı degradelerde uygulandığında zamandan tasarruf edilmesini sağlar (Görsel 4.9).

Titreme (Dither): Şeritleri azaltarak daha düzgün bir degrade oluşturmak için kullanılır (Görsel 4.9).
Saydamlık (Transparency): Degradeyi saydam bir görüntüye dönüştürür. Böylelikle degrade altında bulunan katmanın görülmesini sağlar (Görsel 4.9).



Görsel 4.9: Degrade seçenekleri

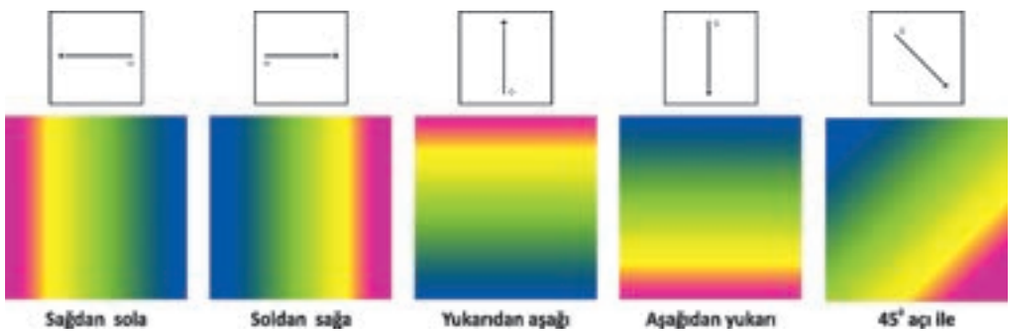
Degradeler hakkında edinilen bilgiler kullanılarak degrade ayarları yapılabilir. Bunlar temel degrade ayarlarıdır. Bunun yanında degrade çeşitlerinin de bilinmesi gerekir. Bunlar; doğrusal, ışınsal, açısal, yansıyan ve elmas degradelerdir (Görsel 4.10).



Görsel 4.10: Degrade türleri

Doğrusal Eğim (Linear Gradients)

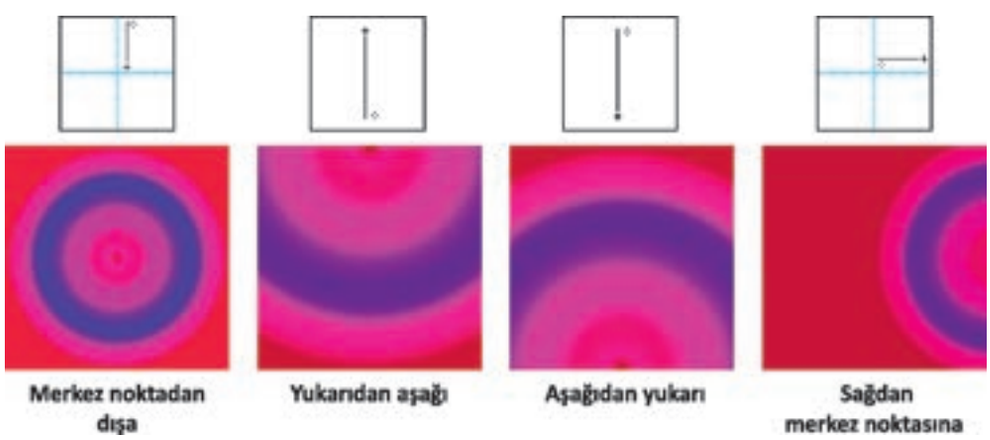
Seçilen iki veya daha fazla rengi belirlenen alan içinde sağdan sola, soldan sağa, yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya ya da istenilen açı değerinde boyamak için kullanılan araçtır. Doğrusal Eğim aracı olan **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanıldığında düz bir hatta renk verme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 4.11).



Görsel 4.11: Doğrusal Eğim menüsü

Işınsal Eğim (Radial Gradients)

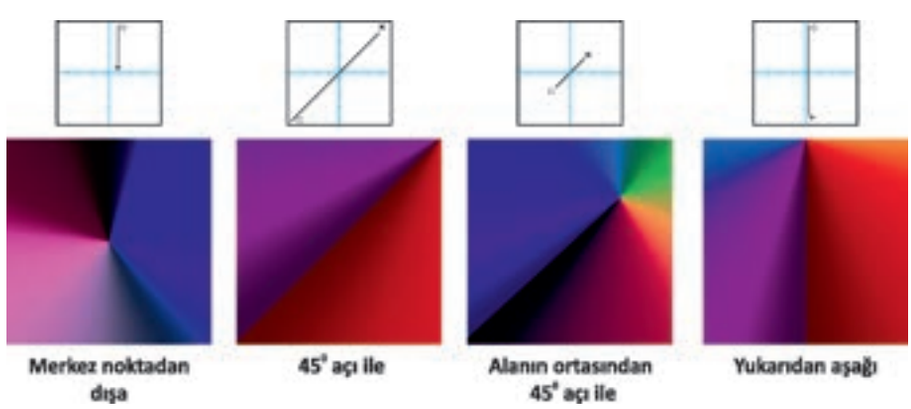
Seçilen iki veya daha fazla rengin, belirlenmiş alanı ışınsal eğim yöntemi ile dairesel formda renklendirdiği araçtır. Işınsal Eğim aracı **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanıldığında düz bir hatta renk verme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 4.12).



Görsel 4.12: Işınsal Eğim menüsü

Açısal Eğim (Angle Gradients)

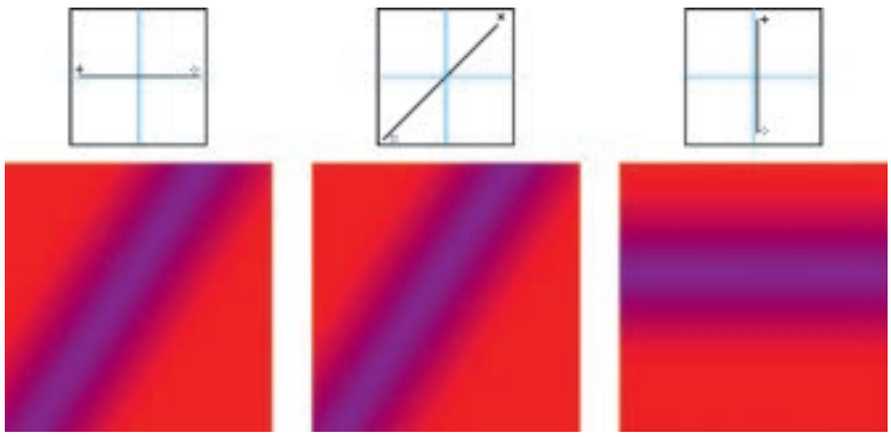
Seçilen iki veya daha fazla rengin, belirlenmiş alanı saat yönünün tersine doğru renklendirdiği eğim aracıdır. **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanıldığında düz bir hatta renk verme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 4.13).



Görsel 4.13: Açısal Eğim menüsü

Yansıyan Eğim (Reflected Gradients)

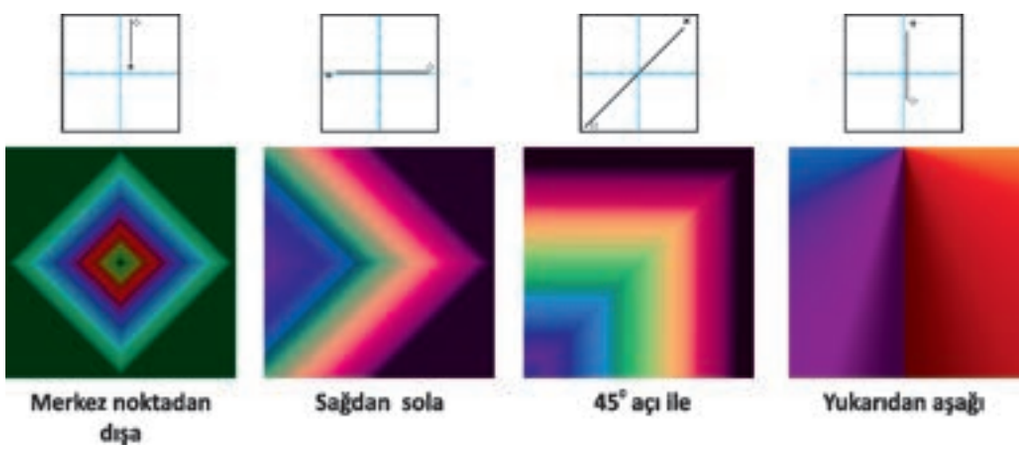
Seçilen iki veya daha fazla rengi, belirlenmiş alan içindeki başlangıç noktasının her iki yanına yansıtan eğim aracıdır. **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanıldığında düz bir hatta renk verme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 4.14).



Görsel 4.14: Yansıyan Eğim menüsü

Elmas Eğim (Diamod Gradients)

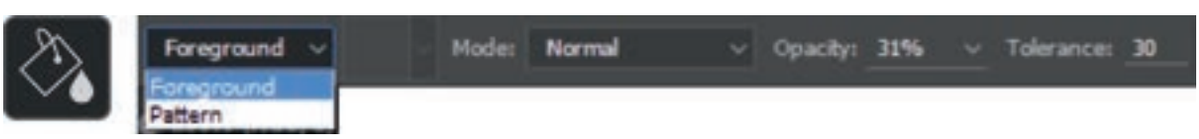
Seçilen iki veya daha fazla rengi, belirlenmiş alanı kaplayacak şekilde içten dışa, dıştan içe ya da istenilen açı ile iç içe katmanlar oluşturarak renklendiren eğim aracıdır. **SHIFT** tuşu ile birlikte kullanıldığında düz bir hatta renk verme işlemi gerçekleştirilir (Görsel 4.15).



Görsel 4.15: Elmas Eğim menüsü

4.1.1.3. Boya Kovası Aracı (Paint Bucked Tool)

Bir resim içinde seçilen alanın ya da sayfanın tamamının belirlenen renk ile kaplanmasını sağlayan boya aracıdır. Klavye kısayolu **"G"**dir. Boya Kovası Aracı seçildiğinde kontrol panelinde bu araca ait bazı menüler aktif hale gelir. Bu menüler kullanılarak seçilen alan, bir renkle kaplanacaksa ön plan (foreground) seçeneği, eğer bir desen ile kaplanacaksa desen seçeneği aktifleştirilmelidir. Mod sekmesi ile renk uygulama işlemi yapılan katmanın diğer katmanlarla kaynaştırılması sağlanır. Opaklık ayarı ve kaplanacak alanın büyüklüğü de bu menüden ayarlanabilir (Görsel 4.16).

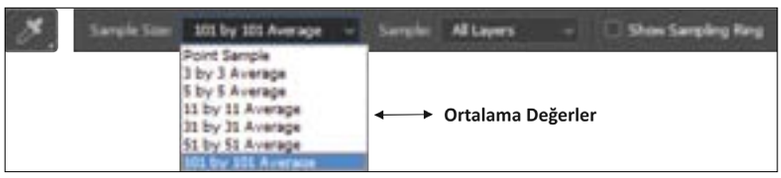


Görsel 4.16: Boya Kovası Aracı menüsü

4.1.1.4. Damlalık Aracı

Damlalık Aracı (Eyedropper Tool), sayfadaki resim, yazı veya alanın rengini seçerek ön plan ya da arka plan rengi oluşturur. Bu araç sayesinde seçilen bir rengin renk değerleri kolaylıkla belirlenerek çalışmalarda kullanılabilir (Görsel 4.17).

Renk seçimi için yapılması gereken işlemler şunlardır:



Görsel 4.17: Damlalık Aracı (Eyedropper Tool)

- Damlalık Aracı seçilir, ön plan rengi seçilecekse ön plana tıklanır.
- Damlalık aracı ile istenen alandaki renk üzerine tıklanarak renk belirlenir.
- Arka plan rengi seçilecekse **ALT** tuşuna basılır ve renk belirlenir.

4.1.2. Zemin Katmanını Normal Katman Hâline Dönüştürme

Grafik çalışması için bir sayfa açıldığında Katmanlar penceresindeki ilk katman arka plan olarak adlandırılır. Bir grafik çalışmasında sadece bir arka plan katmanı olabilir. Arka plan katmanının sırası, opaklığı ya da harmanlama kipleri değiştirilemez. Arka plan katmanına efekt vermek, başka bir katmanla bağlantılı hâle getirmek ya da bir grup klasörünün içine almak için katmanı normal katman hâline dönüştürmek gereklidir (Görsel 4.18).

Arka planı normal katman hâline dönüştürmek için uygulanacak işlem basamakları şunlardır:

- Katmanlar menüsüne girilir. Klavye kısayolu **"F7"**dir.
- Arka plan katmanına çift tıklanır.
- Açılan pencereden katmanın ismi, rengi ve modu değiştirilir.



Görsel 4.18: Arka plan katmanını normal katman hâline dönüştürmek

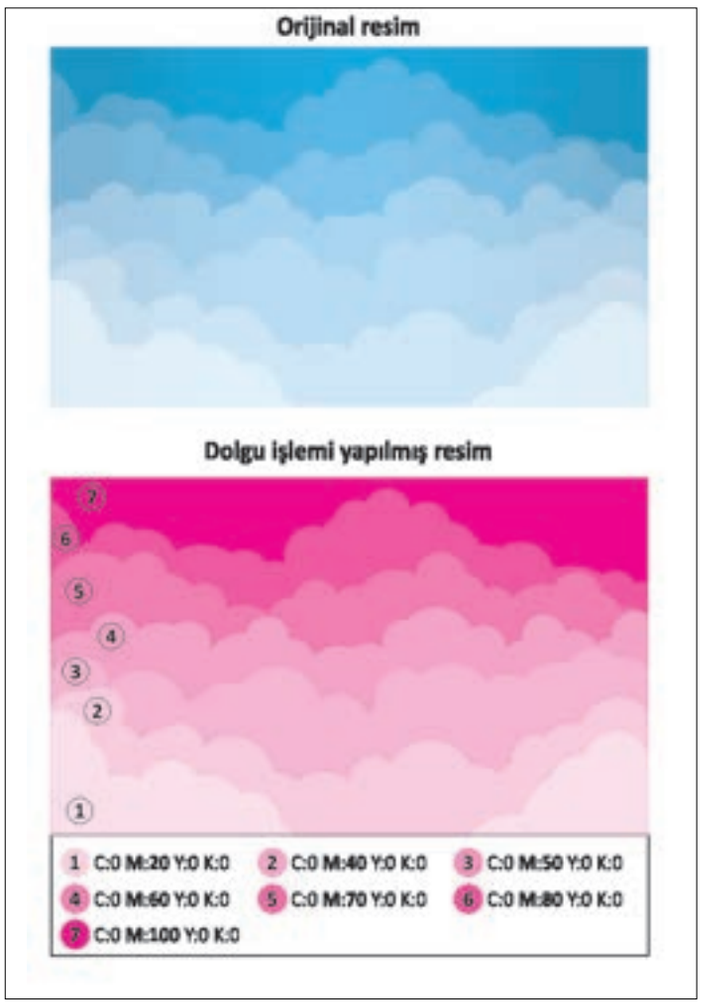
UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

4.1. UYGULAMA

DOLGU İŞLEMİ UYGULAMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında boyama araçlarını kullanıp bir zemine dolgu işlemi uygulamaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 4.19'daki görsele dolgu işlemi yapınız.



Görsel 4.19: Zemin dolgu çalışması

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. İş önlüğünüzü giyiniz.
3. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.

5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL + N)**.
8. Sayfanın genişliğini 12,5 cm, yüksekliğini 7,5 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Resmi sayfaya çağırınız.
10. Görsel, sayfaya arka plan katmanı olarak gelecek. Arka plan katmanına çift tıklayarak resminizi normal katman hâline dönüştürünüz.
11. Resmi, açmış olduğunuz sayfaya fare ile sürükleyiniz.
12. İlk renk için yeni bir katman seçiniz.
13. 1 numaralı alanı Sihirli Değnek ile seçiniz. Seçim işlemi gerekli alanı kaplamadıysa kontrol panelinden tolerans değerini artırınız. Seçim işlemi diğer alanlara taşarsa tolerans değerini azaltınız.
14. 1 numaralı alan için belirlenen renk değerini giriniz.
15. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C: 0, M: 20, Y: 0 ve K: 0 değerlerini giriniz.
16. Açmış olduğunuz yeni katman sekmesinde olduğunuzdan emin olduktan sonra Boya Kovası Aracı sekmesini işaretleyiniz. Klavye kısayolu **"G"**dir.
17. Belirlediğiniz rengi seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız.
18. 2, 3, 4, 5, 6 ve 7 numaralı alanlar için de aynı işlemleri yapınız.
19. Katman sıralamasına dikkat ediniz. 1 numaralı alana ait katman en üst sırada yer alırken 7 numaralı alana ait katmanın en alt sırada olması gerektiğini unutmayınız.
20. Her alan için yeni bir katman oluşturmayı unutmayınız.
21. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
22. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
23. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
24. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz. Bunun için **CTRL + S** kısayol tuşunun size zaman kazandıracağını unutmayınız.
25. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
26. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
27. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 4.1).

Tablo 4.1: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Yeni bir çalışma sayfası açtı.		
2. Dolgu vereceği resmi sayfaya ekledi.		
3. Arka plan katmanını normal katman hâline getirdi.		
4. Sihirli Değnek ile doğru alan seçimi yaptı.		
5. Çalışmaya uygun renkleri belirledi.		
6. Her renk için bir katman açtı.		
7. Katmanların sıralamasını orijinale göre yaptı.		
8. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
9. Görüntü işleme programını kapattı.		
10. Çalışmasını yaparken işine odaklandı.		

4.2. TEKNİĞİNE UYGUN OLARAK DOLGU RENGİ VEREREK ZEMİN OLUŞTURMA

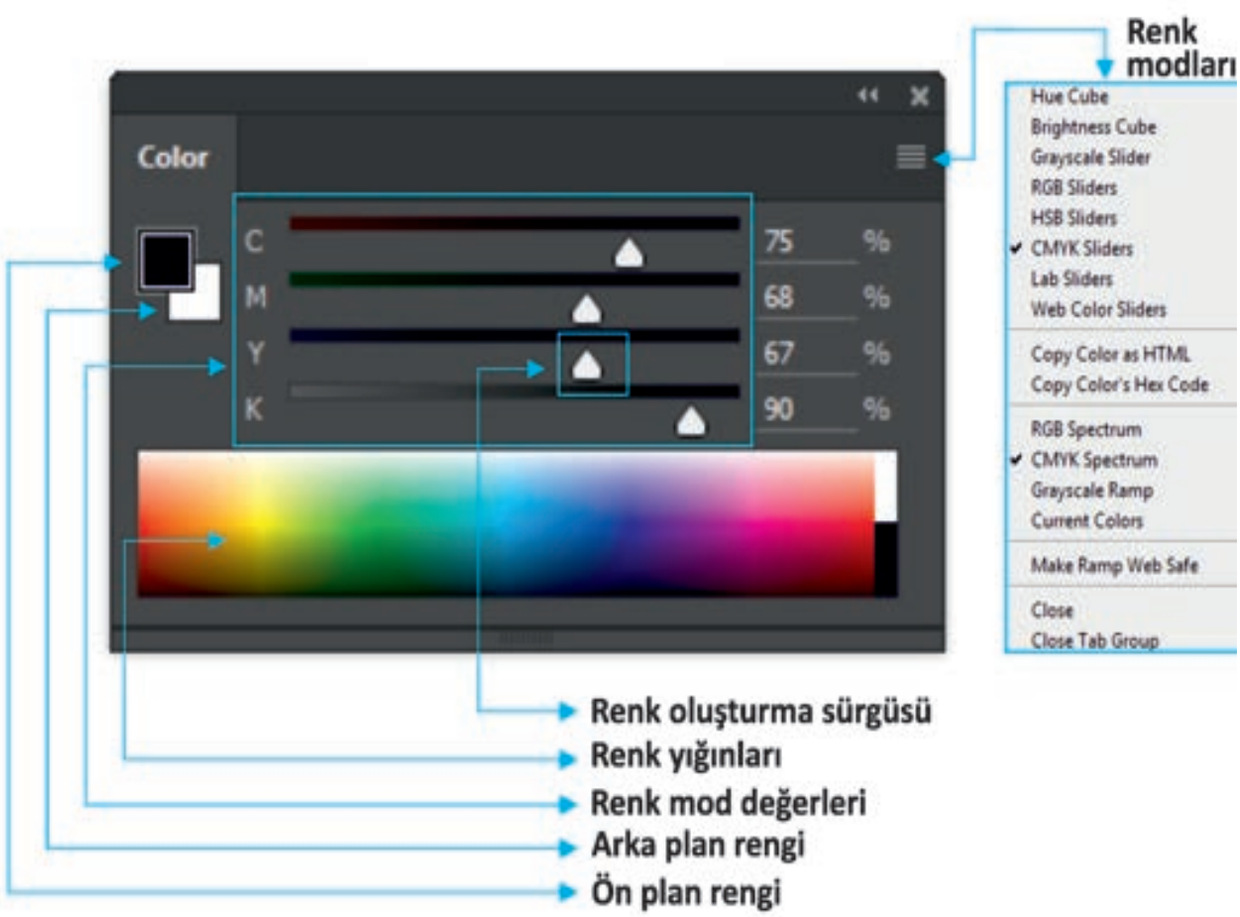
Görüntü işleme programlarında, zemine renk ve stil vermek için programın bazı özelliklerine hâkim olmak gereklidir. Bu bölümde zemine renk, stil ve filtre uygulamak için palet ve menülerin kullanımı, ön plan ve arka plan renklerinin belirlenmesi ve tasarım için renk oluşturma yöntemleri anlatılacaktır.

4.2.1. Zemin Hazırlamada Kullanılan Pencere ve Menülerin Kullanımı ve Özellikleri

Zemin hazırlanırken kullanılan başlıca pencereler, işlemler ve menüler şunlardır: Renk penceresi, Ön Plan ve Arka Plan rengi, Stiller penceresi, Renk Örnekleri penceresi, Renk Oluşturma ve filtreleri

4.2.1.1. Renk Penceresi

Görüntü işleme programlarında zemine, yazıya ya da bir şekle renk vermek için kullanılan penceredir. Renk penceresinden ön plan ve arka plan renklerinin ayarlanması, renk mod ayarları, tercih edilen moda göre renk değerlerinin girilmesi gibi birçok işlem gerçekleştirilebilir. Bu pencereyi aktif hâle getirmek için Pencereler ve Renk sekmeleri kullanılır. Klavye kısayolu "**F6**" dır (Görsel 4.20).



Görsel 4.20: Renk penceresi

4.2.1.2. Stiller (Styles) Penceresi

Görüntü işleme programında yazılara, zeminlere, desen ve çizgilere degrade, efekt stil ve renk uygulamak için kayıtlı olan stillerin bulunduğu penceredir. Yapılan çalışmalarda bu pencerede kayıtlı olan stiller kullanılabilir. Yeni stiller kaydedilebilir ve daha sonraki çalışmalarda kullanılabilir. Bu pencereye, Pencereler Stiller sekmesinden ulaşılabilir (Görsel 4.21).

Yeni katman içine yazılan bir yazı ya da bir zemine seçilmiş bir stili uygulamak yapılaması gereken işlemler şunlardır:

- Stilin uygulanacağı katman seçilir,
- Katmana stil uygulamak için katmanın kilidi kaldırılır,
- Seçilen stile tıklanır,
- Stil uygulanır.

Bu şekilde sayısız stil, yapılan çalışmalara eklenebilir. Bu pencere sayesinde zamandan tasarruf sağlanır. Bu pencereye genel ağ üzerinden indirilen yeni stiller eklenebilir.



Görsel 4.21: Stiller penceresi

4.2.1.3. Renk Örnekleri (Swatches) Penceresi

Sıklıkla tercih edilen renklerin farklı çalışmalarda tekrar kullanılmak üzere saklandığı penceredir. Renk Örnekleri penceresine, Pencereler sekmesinden ulaşılır. Yapılan çalışmalar için bu pencerede yeni renk grupları oluşturabilir. Kullanılmayacak renkler pencereden kaldırılabilir. Renk Örnekleri penceresi kullanılarak zamandan tasarruf sağlanır (Görsel 4.22).

Renk Örnekleri (Swatches) penceresine yeni bir renk eklemek için yapılması gereken işlemler şunlardır: Ön plan rengi belirlenir. Yeni Ön Plan Rengi Örneği Oluştur (Create New Swatch of Foreground Color) sekmesine tıklanır. Renk Örneği Adı (Color Swatch Name) alanına rengin adı yazılır. İstenen renk pencereye eklenir. İstenmeyen rengi pencereden kaldırmak için renk üzerine tıklanır ve çöp kovasına sürüklenir.



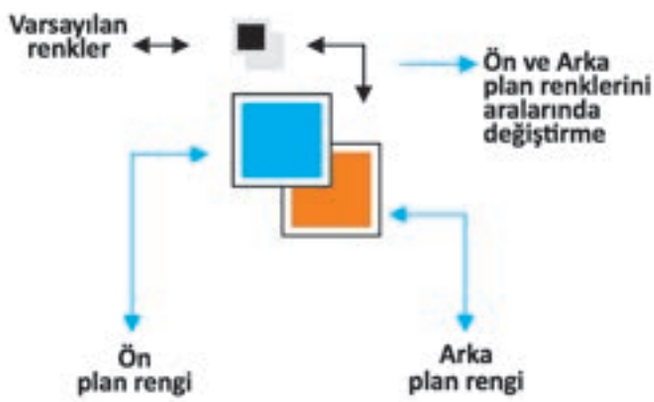
Görsel 4.22: Renk Örnekleri penceresi

4.2.2. Ön Plan ve Arka Plan Rengini Belirleme

Görüntü işleme programında metinleri renklendirmek, seçili ögelere kontur vermek, degrade renklerini belirlemek için ön plan ve arka plan renklerinden faydalanılır.

Araç kutusunun en altında bulunan bu ögenin bölümleri şunlardır (Görsel 4.23):

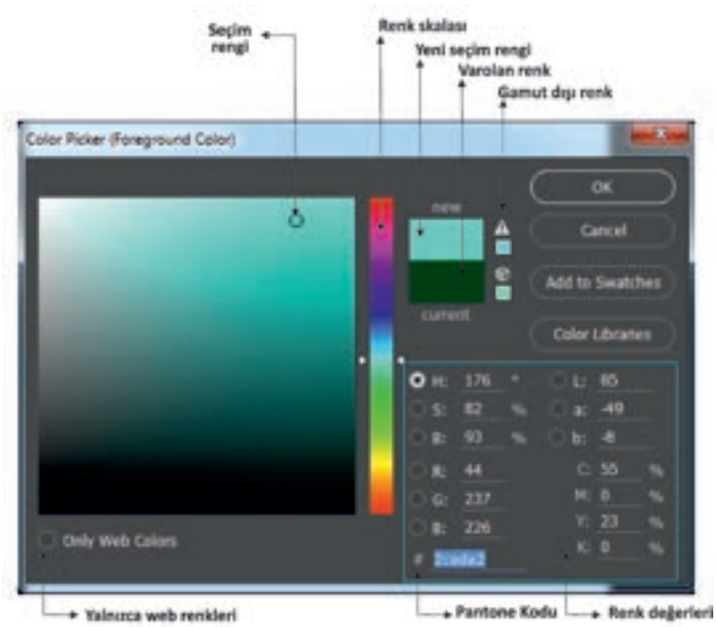
- Ön plan renk sekmesi
- Arka plan renk sekmesi
- Ön plan ve arka plan renklerini değiştirme sekmesi



Görsel 4.23: Ön plan ve arka plan renkleri

Ön plan ve arka plan renklerini değiştirmek için Renk Seçici kullanılır. Değiştirilmek istenen plan rengine tıklanır. Renk Seçici içinden tercih edilen renk tonları belirlenir. Bu bölümden Pantone renk kodu girilerek de renk tercihi yapılabilir (Görsel 4.24).

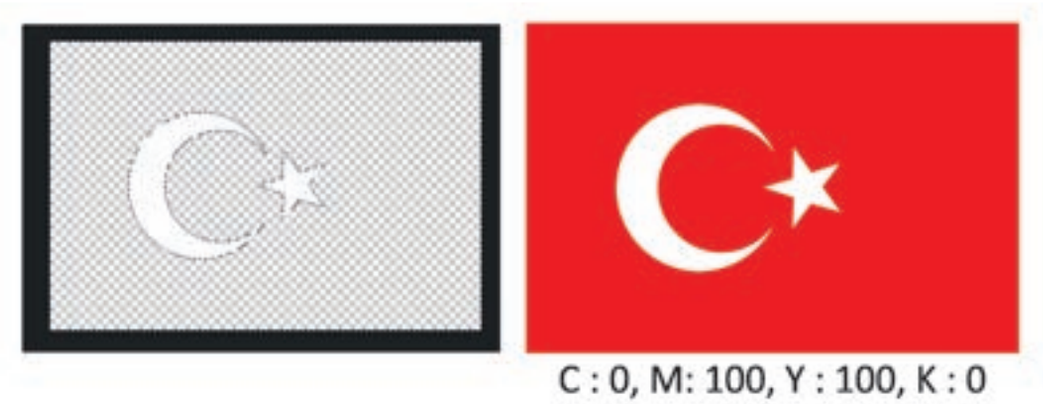
- Ön plan rengini seçilen alana uygulamak için **ALT+ Back Space** tuşları kullanılır.
- Arka plan rengini seçilen alana uygulamak için **CTRL+ Back Space** tuşları kullanılır.
- Ön plan ve arka plan renklerini birbiri ile değiştirmek için klavyede X tuşuna basmak yeterlidir.



Görsel 4.24: Renk penceresi

4.2.3. Renk Oluşturma

Grafik tasarım programında bir renk oluşturmak için öncelikle yeni bir sayfa oluşturulur. Bu sayfanın tamamına renk uygulaması yapılabileceği gibi sadece belirlenen bir alan belli bir renk ile kaplanabilir. Türk Bayrağı'nın rengini oluşturma aşamaları aşağıda belirtilmiştir (Görsel 4.25).



Görsel 4.25: Renk Seçici ile renk verme çalışması

- Yeni bir sayfa açılır **(CTRL+N)**.
- Açılan pencereden genişlik, yükseklik ve çözünürlük değerleri girilir.
- Açılan sayfanın tamamına mı yoksa sadece belli bir kısmına mı renk verileceği kararlaştırılır.
- Kırmızı rengi alan içine uygulamak için Sihirli Değnek ile seçim yapılır.
- Katmanlar penceresinden yeni bir katman oluşturulur.
- Araç çubuğundan ön plan rengine tıklanır.
- Renk Seçici alanından C:0, M:100, Y:100 ve K:0 değerleri girilir.
- **ALT+ Back Space** kısayolu ile oluşturulan renk, seçili alana uygulanır.

4.2.4. Zemine Filtre Verme

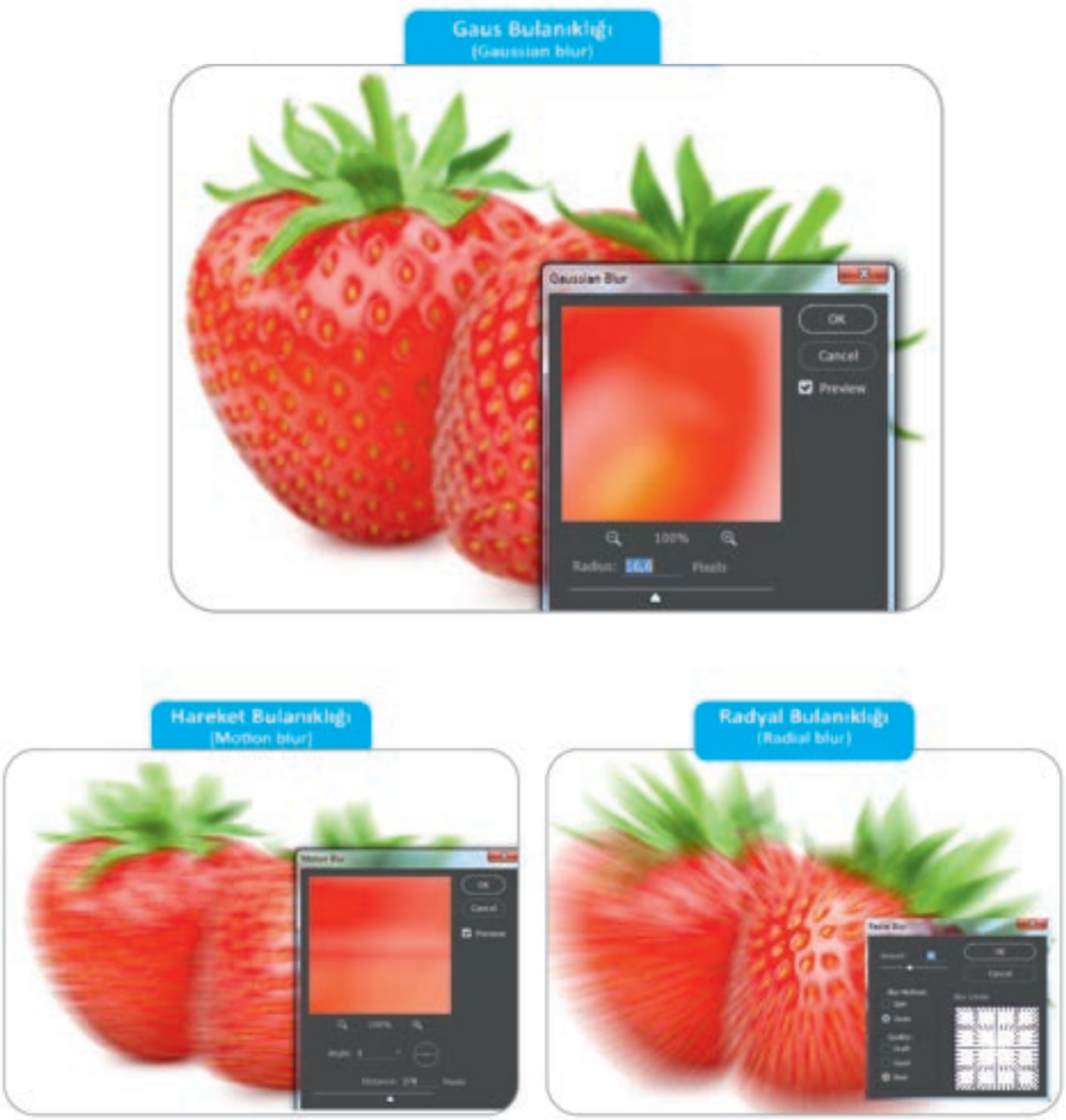
Görseller ve zeminler üzerinde zaman zaman farklı etkiler elde etmek istenebilir. Bu farklılıklara ulaşmanın en etkili yollarından biri filtrelerdir. Görüntüyü bulanıklaştırmak, çarpıtmak, görüntüye parazit eklemek, görüntülerin keskinliğini azaltıp artırmak, görüntüye pikseller eklemek ve zeminleri stilize etmek için birçok filtre seçeneği mevcuttur. Filtrelerin tamamını bir çalışmaya uygulayabilmek için resmin RGB modunda olması gereklidir. Resme gerekli filitreleri uyguladıktan sonra çalışma CMYK moduna çevrilir. Çalışmada daha güçlü etki yaratmak için aynı filtre birden fazla uygulanabilir. İşlemin klavye kısayolu **CTRL+ F**'dir (Görsel 4.26).



Görsel 4.26: Filtre Menüsü

Görsel 4.26'da görüldüğü gibi aynı görsel üzerinde farklı filtre seçenekleri kullanılarak birçok uygulama yapılmıştır. Farklı filtre seçeneklerinde sayısız yeni görüntü elde etmek mümkündür.

Filtreler içinde en çok kullanılanlardan biri Gaus Bulanıklığı (Gaussian Blur) efektidir. Resme ya da zemine hareket etkisi de kazandıran bu filtrenin farklı uygulamalarda görülmesi mümkündür. Aşağıdaki çalışmalarda üç farklı Bulanıklaştırma filtresi uygulanmıştır (Görsel 4.27).



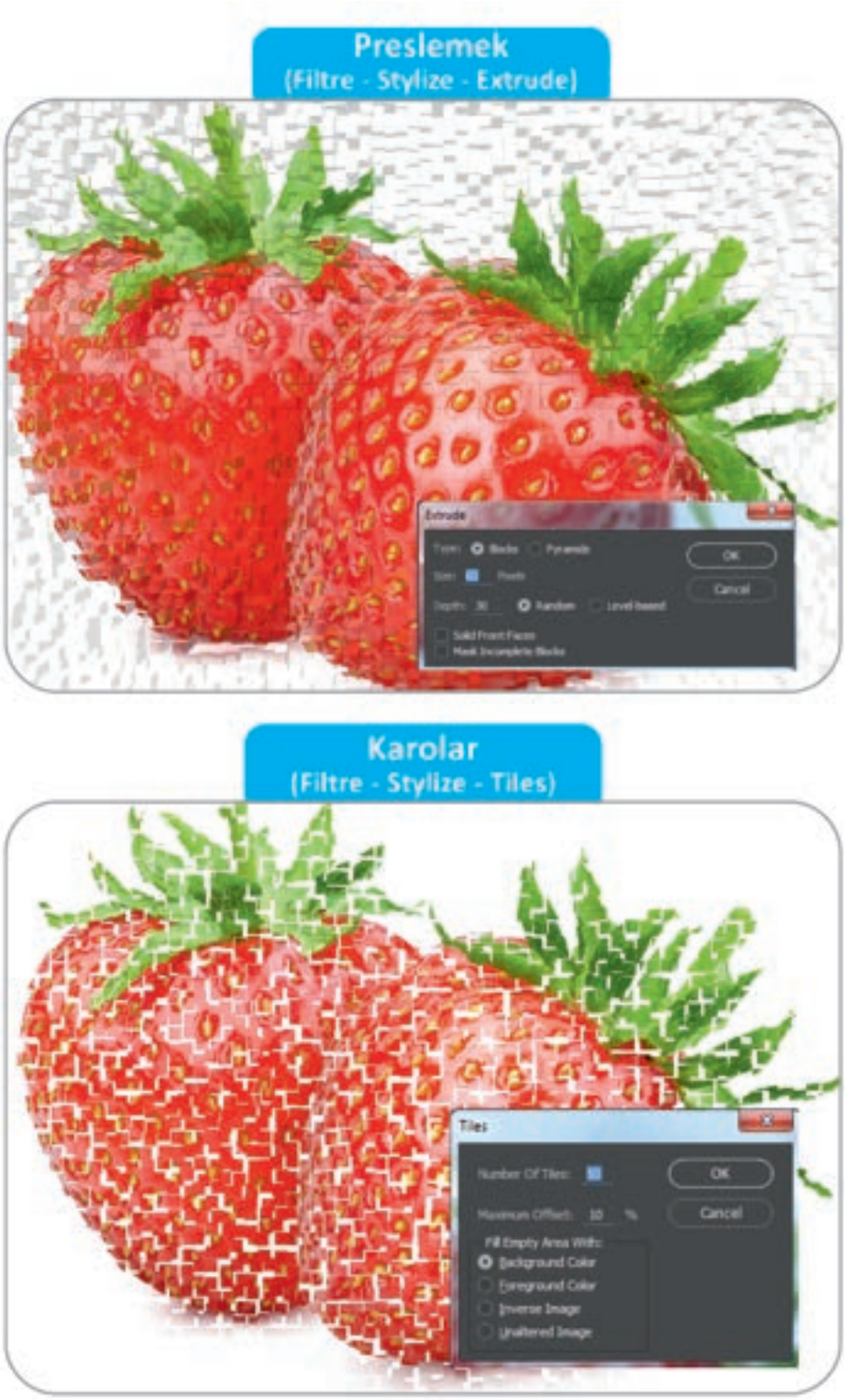
Görsel 4.27: Bulanıklaştırma filtreleri

İşleme Filtresi, araç çubuğundaki ön plan ve arka plan rengini farklı değer aralıklarında birleştirerek bulut görüntüsü oluşturur. Eğer bu filtre bir resme uygulanırsa görsel içindeki ana renkler referans olarak alınır (Görsel 4.28).



Görsel 4.28: Dönüştürme filtreleri

Stilize filtresi, görsel ya da zeminleri preslemek ve parçalara bölmek gibi etkiler sunan bir filtredir. Uygulama aşamasındaki değerleri değiştirerek her defasında farklı etkilere ulaşmak mümkündür (Görsel 4.29).



Görsel 4.29: Dönüştürme filtreleri

4.2.5. Zemine Stil Uygulama

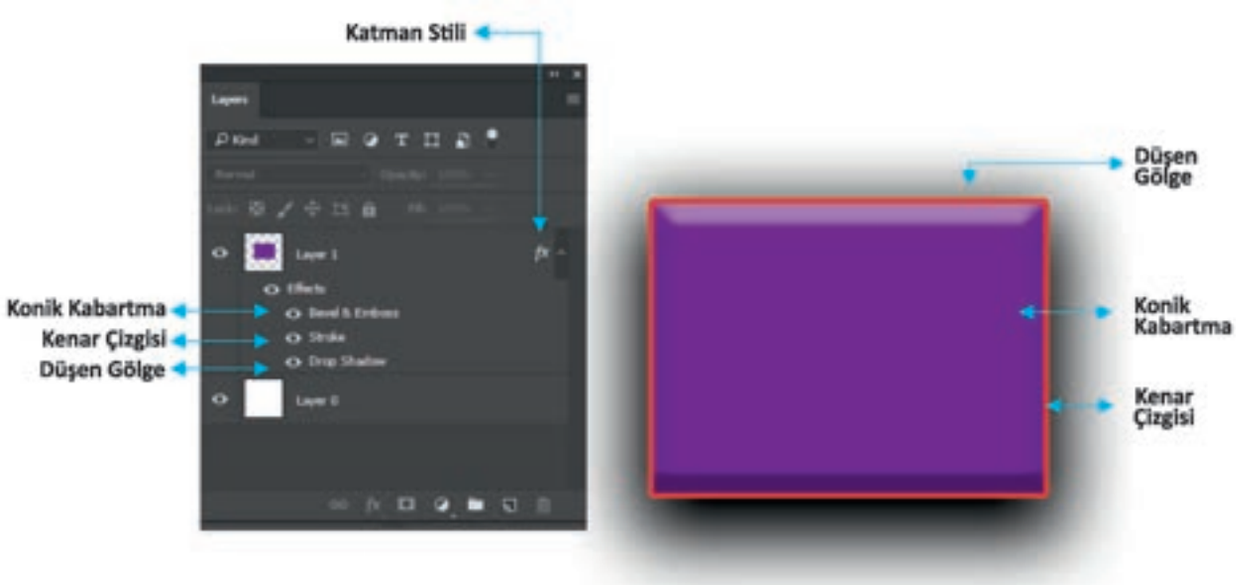
Görüntü işleme programında zemin, yazı ve görsellere verilecek olan kabartma, gölge, iç ışıma, dış ışıma ve degrade gibi stillerin uygulandığı bölümdür. Sıklıkla kullanılan bir penceredir. Aynı öge üzerine birden fazla stil uygulanabilir (Görsel 4.30).

Bir katmanda Katman Stili oluşturmak için uygulanacak işlemler şunlardır:

- Yeni bir sayfa açılır **(CTRL + N)**.
- Açılan pencereden genişlik, yükseklik ve çözünürlük değerleri girilir.
- Açılan sayfanın tamamına mı yoksa sadece belli bir kısmına mı renk verileceği kararlaştırılır.
- Sadece belirli alan içine Katman Stili uygulanacak ise istenen alan araç çubuğundaki seçim aracıyla belirlenir. Klavye kısayolu **"M"**dir.
- Katmanlar penceresinden yeni bir katman oluşturulur.
- Oluşturulan alan renk ile doldurulur.
- Katman üzerine çift tıklanarak Katman Stili (Layer Style) penceresi açılır.
- Bu pencereden sırasıyla konik kabartma, kenar çizgisi ve iç gölge stilleri uygulanır.
- Bu stillerden biri ya da tamamı silinmek istendiğinde stil verilen katman üzerinde bulunan Katman Stili'ne tıklanarak çöp kovasına taşınır (Görsel 4.31).

Katman Stilleri	Layer Style
Karıştırma Seçenekleri	Blending Options
Konik Kabartma	Bevel&Emboss
Kenar Çizgisi	Stroke
İç Gölge	Inner Shadow
İç Işıma	Inner Glow
Saten	Satin
Renk Yerleşimi	Color Overlay
Gradyan Yerleşimi	Gradient Overlay
Desen Yerleşimi	Pattern Overlay
Dış Işıma	Outer Glow
Düşen gölge	Drop Shadow
Katman Stilini Kopyala	Copy Layer Style
Katman Stilini Yapıştır	Paste Layer Style
Katman Stilini Temizle	Clear Layer Style
Küresel Işık	Global Light
Katman Oluştur	Create Layer
Tüm Efektleri Gizle	Hide All Effects
Ölçek Efektleri	Scale Effects

Görsel 4.30: Katman Stilleri penceresi



Görsel 4.31: Katman Stili uygulaması

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

4.2. UYGULAMA

ÖZGÜN ZEMİNLER OLUŞTURMA

21417
İzlemek için kodu tarayın.

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında renk, stil, filtre seçeneklerini kullanarak yeni ve özgün zeminler oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını dikkate alarak Görsel 4.32'de uygulanan zemin çalışmasını yapınız.



Görsel 4.32: Zemin oluşturma çalışması

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

4.2.1. İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL + N)**.
8. Sayfanın genişliğini 20 cm, yüksekliğini 15 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
10. Arka plan katmanınızı seçiniz.

11. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C:100, M:90, Y:20 ve K:0 değerlerini giriniz (Görsel 4.34).
12. Arka plan katmanı seçiliyken Boya Kovası sekmesini işaretleyiniz. Klavye kısayolu **" G"** dir (Görsel 4.33).
13. Belirlediğiniz rengi seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız (Görsel 4.33).
14. Yeni bir katman açınız. Katmanınızın ismini Mavi Daire olarak düzenleyiniz (Görsel 4.34).
15. Araç kutusundan oval seçme aracını seçip **SHIFT** tuşuyla sayfanızın ortasına bir daire çiziniz.
16. Mavi Daire katmanında olduğunuzdan emin olduktan sonra ön plan rengine tıklayıp renk seçiciden C:70, M:20, Y:0 ve K:0 değerlerini giriniz (Görsel 4.34).
17. Rengi, Boya Kovası yardımıyla seçili alana uygulayınız (Görsel 4.34).
18. Filtreler menüsünden Gaus Bulanıklığı sekmesini işaretleyip değer olarak 200'ü giriniz (Görsel 4.35).



Görsel 4.33

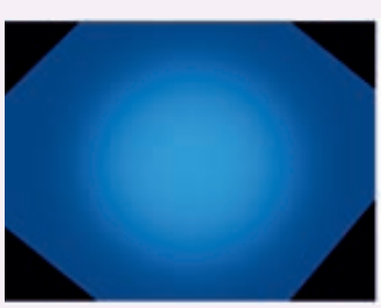


Görsel 4.34

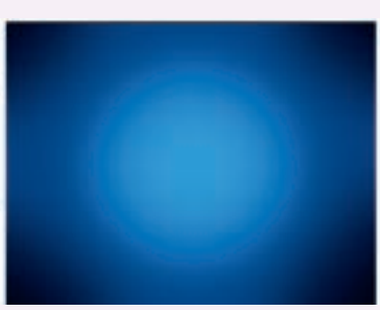


Görsel 4.35

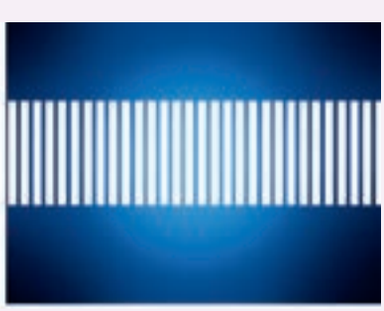
19. Yeni bir katman oluşturup bu katmana Siyah Gölge ismini veriniz. (Görsel 4.36).
20. Kalem Aracı ile çalışmanın köşelerine dört adet üçgen çiziniz (Görsel 4.36).
21. Siyah Gölge katmanında olduğunuzdan emin olduktan sonra ön plan rengine tıklayıp renk seçiciden C:0, M:0, Y:0 ve K:100 değerlerini giriniz. (Görsel 4.36).
22. Rengi, Boya Kovası yardımıyla seçili alana uygulayınız (Görsel 4.37).
23. Filtreler menüsünden Gaus Bulanıklığı sekmesini işaretleyip değer olarak 200'ü giriniz (Görsel 4.37).
24. Katmanın opaklık değerini 70'e düşürünüz (Görsel 4.37).
25. Yeni bir katman oluşturunuz ve bu katmana Degrade ismini veriniz (Görsel 4.38).
26. Seçim aracı ile sayfaya dikdörtgenler çiziniz. Bu dikdörtgenlerin sayfanın tam ortasında yer almasını sağlayınız (Görsel 4.38).



Görsel 4.36



Görsel 4.37

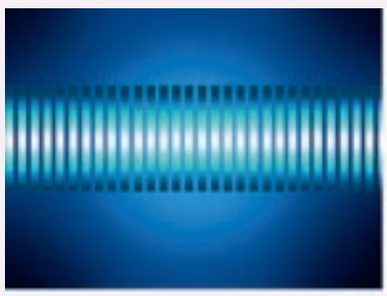


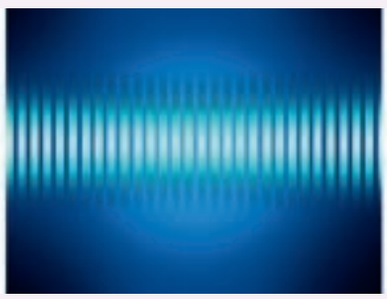
Görsel 4.38

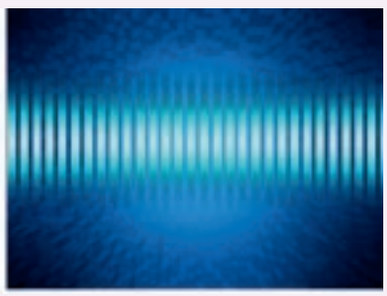
27. Örneğe uygun olarak degradenizi seçiniz (Görsel 4.39).
28. Degradenizi uygun renkler seçerek oluşturunuz (Görsel 4.39).
29. Degrade katmanında olduğunuzdan emin olunuz (Görsel 4.39).
30. Degrade katmanına filtreler menüsünden Hareket Bulanıklığı sekmesini uygulayıp açısını 90, mesafe değerini ise 250 olarak giriniz (Görsel 4.40).

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

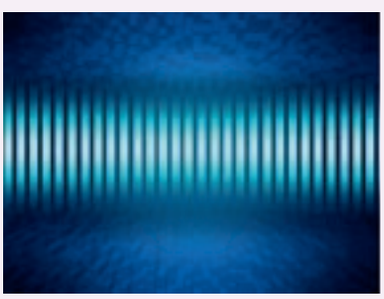
31. Arka plan katmanını seçiniz (Görsel 4.41).
32. Filtrelerden Stilize / Preslemek filtresini uygulayınız (Görsel 4.41).

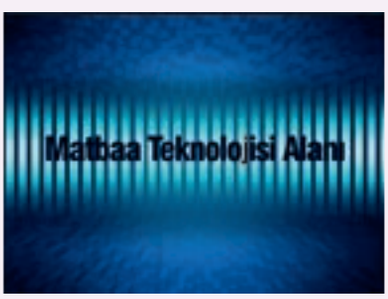

Görsel 4.39


Görsel 4.40


Görsel 4.41

33. Degrade katmanını şeçiniz (Görsel 4.42).
34. Katman Stili'nden degrade katmanına düşen gölge efektini uygulayınız. Bu efekti uygularken farklı gölge değerlerinin oluşturduğu sonuçları inceleyiniz (Görsel 4.42).
35. Yeni bir katman oluşturup bu katmanın ismini Yazı olarak değiştiriniz (Görsel 4.43).
36. Yazınızı oluşturup çalışmanızın ortasına yerleştiriniz (Görsel 4.43).
37. Katman Stili'nden Yazı katmanına Dış Işıma efektini uygulayınız. Bu efekti uygularken farklı ışıma değerlerinin oluşturduğu sonuçları inceleyiniz (Görsel 4.44).


Görsel 4.42



Görsel 4.43



Görsel 4.44

38. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
39. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
40. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
41. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL + S)**.
42. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
43. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
44. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 4.2).

Tablo 4.2: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Renk seçiciden doğru renkleri seçti.		
2. Çalışmadaki filtreleri eksiksiz uyguladı.		
3. Çalışmadaki katman stillerini eksiksiz uyguladı.		
4. Yazılara doğru katman stillerini uyguladı.		
5. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		

4.3. TEKNİĞİNE UYGUN OLARAK FOTOĞRAFLARI ZEMİN HÂLİNE GETİRME

Görüntü işleme programlarında grafik ve fotoğrafları bir araya getirip harmanlayarak yeni özgün zeminler oluşturmak sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Bu bölümde fotoğrafları harmanlayarak grafikler ile birleştirmeyi öğreneceksiniz.

4.3.1. Grafiklerle ve Fotoğraflarla Zemin Oluşturma

Tasarım ögeleri incelendiğinde zeminler tasarımların önemli bir kısmını oluşturur. Çünkü zeminler tasarımdaki tüm ögeleri taşır. Bu da zemin seçiminin veya zemin oluşturma aşamasının ne kadar önemli olduğunu ve özenle planlanması gerektiğini ortaya koyar. Zeminleri oluştururken grafiklerden, filtrelerden, harmanlama modlarından ve stillerden faydalanılır. Zeminler hazırlanırken diğer grafik ögeleriyle uyum içinde olmalıdır. Grafikte kullanılan her unsur uyum içinde hareket etmelidir.

4.3.2. Fotoğrafın Harmanlama Modunu Değiştirme

Katmanlar menüsünde bulunan Harmanlama Modu ile fotoğraflar üzerinde çarpıcı etkiler yaratmak çok kolay ve pratiktir. Fotoğraflarda bulunan koyu ton, açık ton ve renkli alanları ön plana çıkarmak için Harmanlama Modları kullanılabilir. Ayrıca katmanlar çoğaltılıp aynı fotoğraf üzerinde sayısız etkiye ulaşılmasını ve orijinal sonuçlar alınmasını sağlar. Bu menüdeki harmanlama çeşitlerini kullanabilmek için fotoğrafın normal katman hâline dönüştürülmesi gerekir. Bu menü, katmanlar sekmesinde yer alır (Görsel 4.45).

Normal: Fotoğrafımızın orijinal hâlinin bulunduğu moddur.

Eritmek (Dissolve): Fotoğrafları ya da zeminleri opaklık derecesine göre piksellere dönüştürür. Opaklık değeri arttıkça erime değeri azalır, opaklık değeri düştükçe erime değeri artar.

Karartmak (Darken): Renk kanalındaki koyu olan rengi referans alır. Çalışmadaki koyu alanları değiştirmez.

Çoğaltmak (Multiply): Renk kanalındaki koyu olan rengi referans alır. Karışımdaki koyu alanları çoğaltır.

Renk Yanması (Color Burn): Renk kanalındaki renklere zemin rengini ve karışım rengini yansıtmak için aralarındaki kontrastı artırarak aydınlatır. Siyah renkte bir değişiklik meydana getirmez.

Doğrusal Yanma (Linear Burn): Renk kanalındaki koyu rengi referans alıp parlaklığı azaltır ve ana rengi koyulaştırır. Siyah renkte bir değişiklik meydana getirmez.

Kaplama (Overlay): Ana rengi referans alarak renkleri artırır ya da tram uygular. Ana rengi değiştirmez. Orijinal rengin açıklığını veya koyuluğunu yansıtmak için karışım rengiyle karıştırır.

Harmanlama Modları		
	Normal	Normal
	Eritmek	Dissolve
KOYU alanları ortaya çıkartır.	Karartmak	Darken
	Çoğaltmak	Multiply
	Renk Yanması	Color Burn
	Doğrusal Yanma	Linear Burn
	Rengi Koyulaştır	Darken Color
AÇIK alanları ortaya çıkartır.	Kaplama	Overlay
	Yumuşak Işık	Soft Light
	Sert Işık	Hard Light
	Canlı Işık	Vivid Light
	Doğrusal Işık	Linear Light
	Pin Işığı	Pin Light
	Sert Karışım	Hard Mix
KOYU VE AÇIK alanları ortaya çıkartır.	Fark	Difference
	Dışında Bırakma	Exclusion
	Çıkar	Subtract
	Böl	Divide
RENKLERİ ortaya çıkartır.	Ton	Hue
	Doyma	Saturation
	Renk	Color
	Parlaklık	Luminosity

Görsel 4.45: Harmanlama menüsü

Yumuşak Işık (Soft Light): Karışım rengine bağlı olarak renkleri koyulaştırır ya da renkleri açar.

Sert Işık (Hard Light): Karışım rengine bağlı olarak renkleri çoğaltır veya tram uygular.

Canlı Işık (Vivid Light): Karışım rengine bağlı olarak kontrastı artırır veya azaltır, renkleri yakar veya soluklaştırır.

Doğrusal Işık (Linear Light): Karışım rengine bağlı olarak parlaklığı artırır veya azaltır, renkleri yakar veya soluklaştırır.

Pin Işığı (Pin Light): Karışım rengine bağlı olarak renkleri değiştirir.

Sert Karışım (Hard Mix): Temel rengin RGB değerlerine karışım renginin kırmızı, yeşil ve mavi kanal değerlerini ekler.

Fark (Difference): Renk kanalındaki parlaklık değeri yüksek olan renge bağlı olarak ana renkten karışım rengini veya karışım renginden ana rengi çıkarır.

Dışlama (Exclusion): Beyaz renkle karıştırarak temel rengin değerlerini tersine çevirir. Siyah renkle karıştırıldığında bir değişiklik olmaz.

Çıkar (Subtract): Her kanaldaki renk bilgilerine bakar ve karışım rengini temel renkten çıkarır.

Böl (Divide): Her kanaldaki renk bilgilerine bakar ve temel renkten karışım rengini ayırır.

Ton (Hue): Temel rengin ışık değeri, doygunluk değeri ve karışım renginin tonu ile bir renk oluşturur.

Doyma (Saturation): Temel rengin ışık değeri, ton değeri ve karışım renginin doygunluğu ile bir renk oluşturur.

Renk (Color): Temel rengin ışık değeri, doygunluk değeri ve karışım renginin ton değeri ile bir renk oluşturur.

Parlaklık (Luminosity): Temel rengin ton değeri, doygunluk değeri ve karışım renginin ışık değerleri ile bir renk oluşturur.



4.3. UYGULAMA

GRAFİKLERLE VE FOTOĞRAFLARLA ZEMİN OLUŞTURMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında grafik ve fotoğraflar üzerinde Harmanlama Modlarını kullanarak özgün zeminler oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını dikkate alarak Görsel 4.46'da uygulanan zemin çalışmasını yapınız.



Görsel 4.46: Harmanlama Modları

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

4.3.1. İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 12 cm, yüksekliğini 7 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Arka plan katmanınızı normal katman hâline getiriniz. Katmanınızın ismini Kadın olarak değiştiriniz (Görsel 4.48).
10. Görselinizi bu katmana fare aracılığıyla taşıyınız (Görsel 4.47).
11. Yeni bir katman açıp katman ismini Ağ olarak belirleyiniz (Görsel 4.48).
12. Sayfanıza getirmiş olduğunuz ağ resmini bu katman içerisine sürükleyiniz (Görsel 4.48).
13. Katman sıralamasında Ağ katmanının en üst sırada olmasına dikkat ediniz (Görsel 4.48).

14. Ağ katmanının seçili olduğundan emin olunuz (Görsel 4.48).



Görsel: 4.47



Görsel: 4.48

15. Katmanlar penceresinden Harmanlama Modları'na girerek Sert Işık sekmesini tıklayınız.
16. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL + S)**.
17. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
18. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
19. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 4.3).

Tablo 4.3: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Yeni bir çalışma sayfası açtı.		
2. Arka plan katmanını normal katman hâline dönüştürdü.		
3. Her öge için bir katman oluşturdu.		
4. Harmanlama Modları'nı uyguladı.		
5. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME SORULARI
Matbaa Teknolojisi

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Görüntü işleme programında Fırça Araçları (Brush Tools) ile serbest boyama, resmin rengini değiştirme ve renkleri karıştırma gibi işlemler yapılır.
2. ( ) Kontrol panelinde bulunan hazır fırça ayarları ile fırçaların boyutu ve sertliği geçici olarak değiştirilebilir.
3. ( ) Katmanlar, görüntü işleme programında çalışmaya eklenen yazı, görsel ve vektörel görüntülerin oluşturduğu saydam tabakalardır.
4. ( ) Birden fazla rengi karıştırmak ve renkler arasında renk geçişi sağlamak için Renk Değiştirme Aracı (Color Replacement Tool) kullanılır.
5. ( ) Yapılan çalışmalarda uygulanacak degradeler için Mevcut Degradeler (Gradient Editor) penceresinde kayıtlı olan degradeler kullanılabileceği gibi özgün degradeler de oluşturularak daha sonra kullanılmak üzere kaydedilebilir.
6. ( ) Degrade çalışmalarında iki renk arasındaki “renk orta noktası” sabittir. Sağa ve sola hareket ettirilemez.
7. ( ) Doğrusal Eğim (Linear Gradients) aracı, seçilen iki veya daha fazla rengin, belirlenmiş alanı saat yönünün tersine doğru renklendirdiği eğim aracıdır.
8. ( ) Boya Kovası Aracı (Paint Bucked Tool), bir resim içinde seçilen alanın ya da sayfanın tamamının belirlenen renk ile kaplanmasını sağlayan boya aracıdır.
9. ( ) Görüntü işleme programlarında zemine, yazıya ya da bir şekle renk vermek için kullanılan Renk Penceresi, Seçim (Select) menüsünde yer alır.
10. ( ) Stiller (Styles) penceresi, görüntü işleme programında yazılara, zeminlere, desen ve çizgilere degrade, efekt stil ve renk uygulamak için kayıtlı olan stillerin bulunduğu penceredir.
11. ( ) Fotoğraflarda bulunan koyu ton, açık ton ve renkli alanları ön plana çıkarmak için Harmanlama Modları kullanılır.
12. ( ) Tüm filtreleri bir çalışmaya uygulayabilmek için resmin CMYK modunda olması gereklidir. Resme gerekli filtreleri uyguladıktan sonra çalışma RGB moduna çevrilir.

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

13. Aşağıdakilerden hangisi boyama araçlarından biri <u>değildir</u>?

A) Boya Kovası Aracı (Paınt Bucked Tool)
B) Degrade Araçları (Gradient Tool)
C) Fırça Aracı (Brush Tool)
D) Karıştırıcı Fırça Aracı (Mixer Brush Tool)
E) Renk Aralığı (Color Range)

14. Görsel işleme programında her bir öge için oluşturulan alan aşağıdakilerden hangisidir?

A) Arka Plan (Backraund)
B) Filtreler (Filter)
C) Harmanlama Modları
D) Katmanlar (Layers)
E) Renk Seçici (Color Picker)



15. Görüntü işleme programında zemin yazısı ve görsellere verilecek olan kabartma, gölge, iç ışıma, dış ışıma ve degrade gibi stillerin uygulandığı bölüm aşağıdakilerden hangisidir?

A) Gruplama
B) Filtreler (Filter)
C) Harmanlama Modları
D) Katman Stilleri (Layer Style)
E) Maskeleme (Mask)

16. İki ya da daha fazla renkten oluşan renk geçişini ifade eden uygulama aşağıdakilerden hangisidir?

A) Arka Plan (Backraund)
B) Degrade (Gradient)
C) Renk Durakları (Color Stop)
D) Renk Seçici (Color Picker)
E) Opaklık (Opacity)

17. Görüntü işleme programında bir ögenin saydamlığının ayarlandığı sekme aşağıdakilerden hangisidir?

A) Boya Kovası Aracı (Paint Bucked Tool)
B) Degrade (Gradient)
C) Doğrusal Işık (Linear Light)
D) Düşen Gölge (Drop Shadow)
E) Opaklık (Opacity)

18. Aşağıdakilerden hangisi katman stili değildir?

A) Dış Işıma (Outer Glow)
B) Düşen Gölge (Drop Shadow)
C) Gaus Bulanıklığı (Gaussian Blur)
D) Kenar Çizgisi (Stroke)
E) Konik Kabarma (Bevel&Emboss))

19. Aşağıdakilerden hangisi katman filtresidir?

A) Bulutlar (Clouds)
B) Bulanıklaştırma (Gaussian Blur)
C) Dış Işıma (Outer Glow)
D) Fark Bulutları (Difference Clouds)
E) Karolar (Tiles)

20. Aşağıdakilerden hangisi bir degrade çeşidi değildir?

A) Açısal Eğim (Angle Gradients)
B) Altın Eğim (Gold Gradients)
C) Doğrusal Eğim (Linear Gradients)
D) Işınsal Eğim (Radial Gradients)
E) Yansıyan Eğim (Reflected Gradients)





5. ÖĞRENME BİRİMİ

KAPAK HAZIRLAMA

5.1. KİTAP KAPAĞI TASARIM HAZIRLIĞI YAPMA
5.2. KİTAP KAPAĞI TASARIMI YAPMA
5.3. DERGİ KAPAĞI TASARIM HAZIRLIĞI YAPMA
5.4. DERGİ KAPAĞI TASARIMI YAPMA

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ

- Kitap kapağı tasarım hazırlığı yapmayı
- Kitap kapağı tasarımı yapmayı
- Dergi kapağı tasarım hazırlığı yapmayı
- Dergi kapağı tasarımı yapmayı

TEMEL KAVRAMLAR

cilt şekli, eskiz, dergi kapağı, kağıt gramajı, kağıt türü, kesim çizgisi, kırım çizgisi, kitap kapağı, kitap kapağı sırtı, süreli yayın, süresiz yayın, tasarım ilkeleri, yayın





HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Kitap kapağının etkileyici bir tasarıma sahip olması okuyucuyu nasıl etkiler?

2. Bir kitabın arka kapağında nelere dikkat edersiniz? Düşüncelerinizi sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

5.1. KİTAP KAPAĞI TASARIM HAZIRLIĞI

Görüntü işleme programında kapak tasarımları yapabilmek için belirlenmesi gereken aşamalar şunlardır:

- Kapak içerisine konulacak ögelerin seçilmesi
- Kapak içerisindeki ögelerin yerlerinin belirlenmesi
- Kapak ölçülerinin oluşturulması
- Ön arka ve sırt bölümlerinin kırım ve kesim çizgileriyle ayrılması

Bu aşamaların doğru şekilde belirlenmesi tasarım yapılırken kolaylık sağlar. Bunun yanı sıra oluşabilecek hatalar da ortadan kalkar. Bu bölümde kitap kapağı tasarımı hazırlığıyla ilgili bilgiler verilmiştir.

5.1.1. Süreli ve Süresiz Yayınlar

Bilgi, etkinlik, haber ya da durumun; radyo, televizyon, genel ağ ya da basım araçlarıyla çoğaltılarak belirlenen hedef kitlelere ulaştırılmasına **yayın** denir.

Birbirini izleyen ayrı bölümler hâlinde, belirlenmiş belli bir zaman aralığında tekrarlanan yayınlara **süreli yayınlar** denir. Bunlar; dergiler, gazeteler, raporlar, özel sayılar vb. dir. Süreli yayınlar genellikle numaralı olarak basılır. Örneğin Şubat 2020 Sayı:10.

Belirli biz zaman aralığı olmadan basılan yayınlara **süresiz yayınlar** denir. Kitaplar, tanıtım dergileri vb.dir.

5.1.2. Kitap Kapağında Bulunan Ögeler

Kitap kapağı; ön kapak, sırt ve arka kapaktan oluşmaktadır. Bütün olarak kitap kapağında yer alan ögeler şunlardır:

- Kitabın adı
- Yazarın adı
- Yayınevi
- Yayınevi logosu
- Arka kapakta kullanılacak metin (yazarın öz geçmişi, kitabın tanıtımı, başka yazar ve eleştirmenlerin kitap ile ilgili görüşleri vb.)
- Barkod
- Görsel ögeler (fotoğraflar, illüstrasyonlar, grafikler)

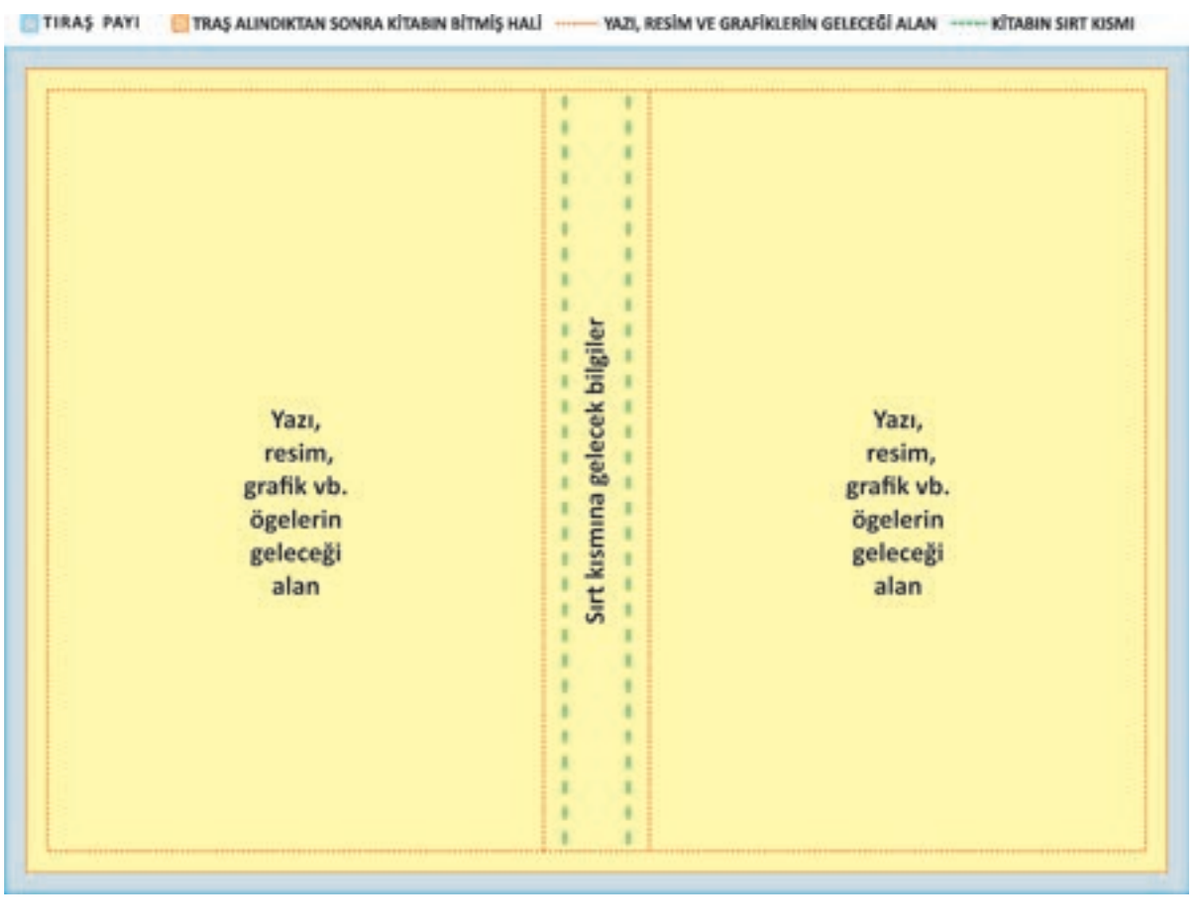
5.1.3. Kitap Kapağı Eskizi Hazırlanırken Dikkat Edilecek Noktalar

Eskiz sözcüğü ön çalışma, taslak anlamındadır. Eskiz çalışması, tasarımı yapacak kişinin, çalışmanın aslını oluşturmadan önce farklı fikirleri deneyebileceği ve hataları tespit edip düzeltebileceği bir hazırlık aşamasıdır.
Kitap kapak eskizi hazırlanırken dikkat edilecek noktalar şunlardır:

- Eskizler hazırlanırken kitabın boyutları belirlenmelidir.
- Kitap sayfa sayısına göre sırt mesafesi ayarlanmalıdır.
- Kitabın ön kapağına gelmesi istenen ögeler belirlenmelidir.
- Ön kapağa gelecek ögelerin kaplayacağı alanlar oluşturulmalıdır.
- Arka kapağa gelecek bilgiler belirlenmelidir.
- Arka kapağa gelecek ögelerin kaplayacağı alanlar oluşturulmalıdır.
- Eskiz üzerinde doluluk boşluk dengesi sağlanmalıdır.

5.1.4. Kapak Ölçüleri Belirlenerek Kitabın İçeriğine Uygun Eskiz Çizimi

30 cm genişliğinde, 20 cm boyunda ve 1 cm sırt kalınlığında bir kitap kapağı tasarımına ait eskiz çalışması şu şekildedir: Öncelikle kitabın dış hatları çizilir. Kitabın sırt kısmı belirlenerek ön ve arka kapak arasına konumlandırılır. Kitabın adı ve kullanılacak grafikler kitabın ön yüzünde istenilen alan içine yerleştirilir. Yazarın ismi ve baskı sayısı da eklenerek ön yüz eskiz çalışması tamamlanır. Kitabın arka yüzünde, yazarın fotoğrafının ve özgeçmiş bilgilerinin bulunacağı alanlar çerçeve içine alınır. Yayınevi, barkod ve fiyat bilgilerinin alanları da belirlenir. Sırt kısmına yazarın adı, kitabın adı ve yayınevi bilgileri eklenerek kitabın eskiz çalışması tamamlanır (Görsel 5.1).



Görsel 5.1: Kitap kapağı eskizi

5.1.5. Kitabın Yazarı ve İçeriği Hakkında Bilgi ve Görsel Toplanması

Kitabın tasarımı için gerekli olan bilgiler genellikle kitabın yazarı ya da yayınevi tarafından bir araya getirilir. Eğer bu çalışma kitap tasarımcısı tarafından yapılacaksa izlenecek yol şu şekilde olmalıdır:

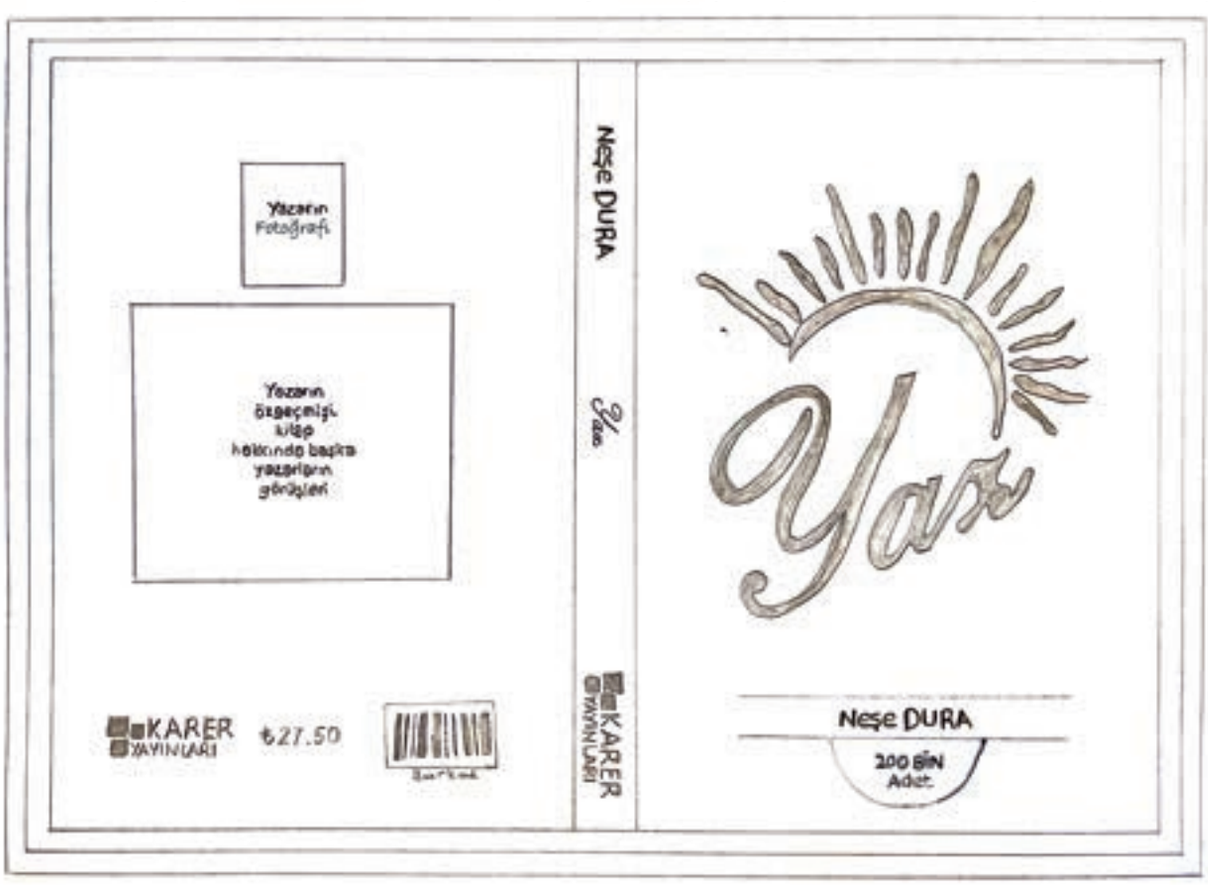
- Tasarım çalışmasında kullanılabilecek görseller ve grafikler temin edilir.
- Konu hakkında detaylı bilgi toplanır.
- Yayın sektöründe daha önce yapılmış olan çalışmalar ve kaynaklar incelenir.
- Yazarın fotoğrafı, biyografisi ve diğer yazarların kitapla ilgili görüşleri kitabın yazarından ya da yayınevinden temin edilir.

5.1.6. Kitap Kapağının Ölçüsünün, Ön Arka ve Sırt Bölümlerinin, Kırım ve Kesim Çizgilerinin Belirlenmesi

Bir kitabın tasarım çalışmasının yapılabilmesi için öncelikle kitap kırım ve kesim yerleri belirlenmelidir. Doğru sonuca ulaşabilmek için bu çalışmanın tasarımdan önce yapılması gereklidir. Örneğin eni 30 cm, boyu 20 cm, sırt kalınlığı 1 cm olan bir kitabın kesim payları ve kırım çizgileri şu şekilde olmalıdır:

- Tıraş payı eklenmiş ölçü: 31 cm x 21 cm
- Tıraş alındıktan sonra kitabın bitmiş hâli: 30 cm x 20 cm
- Yazı, görsel, grafik vb. ögelerin geleceği alan: 29 cm x 19 cm
- Kitabın sırt kısmı: 1 cm

Sırt alanını belirleyen kırım çizgilerinden sonra beşer mm alan içinde herhangi bir ögenin bulunmamasına özen gösterilmelidir. Kitap içinde olabilecek kırım hataları, verilmiş olan bu paylar sayesinde en aza indirilmiş olur (Görsel 5.2).



Görsel 5.2: Ölçüleri, kırım ve kesim alanları belirlenmiş kitap kapağı çalışması

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

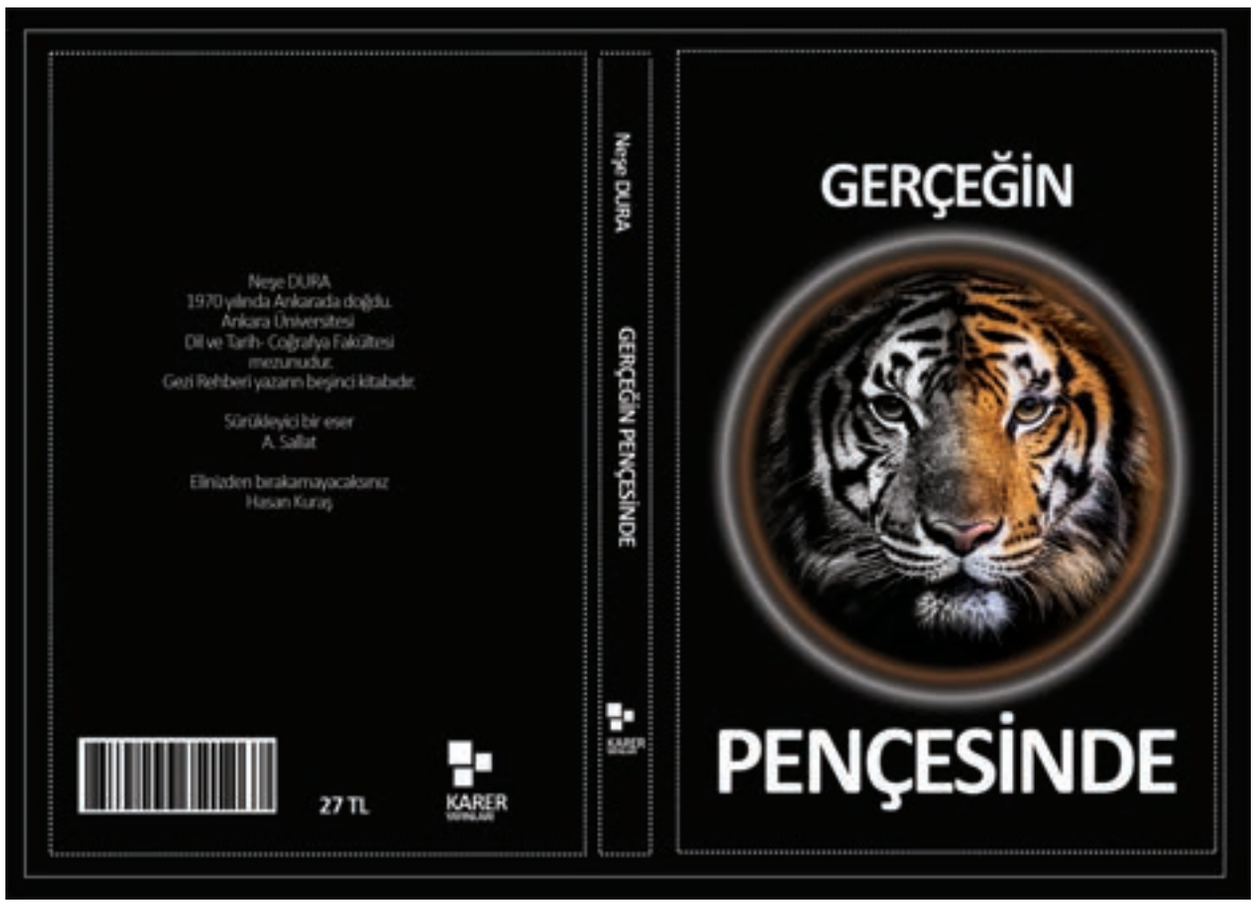
5.1. UYGULAMA

ÖZGÜN KİTAP KAPAĞI OLUŞTURMA

21418
İzlemek için kodu tarayın.

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında bulunan araç gereç, filtre ve efektleri kullanarak özgün kitap kapağı oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 5.3'teki kitap kapağı çalışmasını yapınız.



Görsel 5.3: Kitap kapağı tasarım çalışması

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL + N)**.
8. Sayfanın genişliğini 31 cm, yüksekliğini 21 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışmadaki taşma, kesim ve kırım alanları için kılavuz çizgilerini kullanınız.
10. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
11. Katmanınızın ismini, Siyah Zemin olarak düzenleyiniz.

12. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C:3, M:30, Y:30 ve K:100 değerlerini giriniz.
13. Siyah Zemin katmanı seçiliyken Boya Kovası Aracı sekmesini işaretleyiniz. Klavye kısayolu **"G"**dir.
14. Belirlediğiniz rengi seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız.
15. Kaplan resminin olduğu görseli açınız (Görsel 5.4).
16. Araç kutusundan oval seçme aracını seçerek kaplan resmini kaplayacak büyüklükte bir alan çiziniz (Görsel 5.4).
17. Seçim menüsündeki Yumuşatm seçeneğinden yumuşatma değerini 10 olarak giriniz [**SHIFT+F6** (Görsel 5.4)].
18. Böylece resminizin kenarlarını yumuşatıp zemine kaynaşmasını sağlayabilirsiniz (Görsel 5.4).
19. Kaplan resmini kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 5.4)].
20. Kaplan resmini çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 5.5)]
21. Oluşan katmanın ismini Kaplan olarak düzenleyiniz (Görsel 5.5).
22. Kapağınızın ön kısmında gerekli hizalamaları yaparak kaplanı sayfanıza yerleştiriniz (Görsel 5.5).

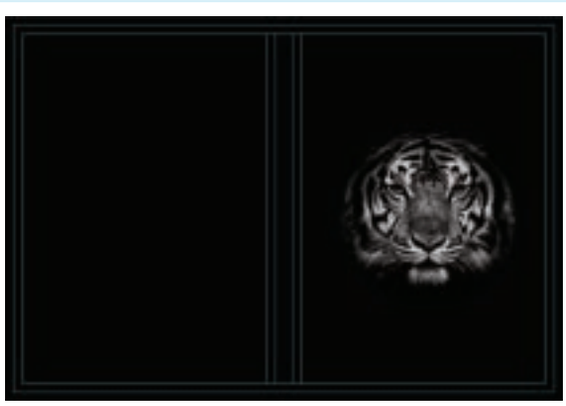


Görsel 5.4

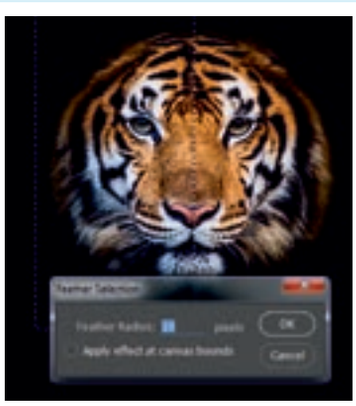


Görsel 5.5

23. Kaplan katmanını seçiniz.
24. Harmanlama Modları'ndan Parlaklık sekmesini seçiniz. Böylece resminizi siyah beyaza dönüştürebileceksiniz (Görsel 5.6).
25. Kaplan katmanını çoğaltınız. İkinci kaplan katmanının adını Renkli Kaplan olarak düzenleyiniz. Bu katmanın üstte olmasına özen gösteriniz (Görsel 5.7).
26. Harmanlama Modları'ndan normal modu seçiniz (Görsel 5.7).
27. Seçim Aracı ile Renkli Kaplan katmanı seçiliyken kaplanın yüzünün tam ortasına gelecek şekilde resmin yarısını seçiniz (Görsel 5.7).
28. Seçim menüsündeki Yumuşatma seçeneğinden yumuşatma değerini 10 olarak giriniz ve resmin bu bölümünü siliniz [**SHIFT+F6** (Görsel 5.7)].

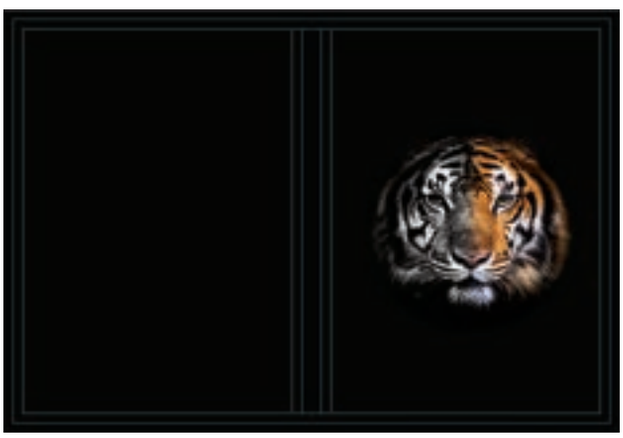


Görsel 5.6



Görsel 5.7

29. Kaplan görsellerini üst üste getiriniz ve büyüklüklerinin eşit olduğundan emin olunuz (Görsel 5.8).
30. Fotoğraf oranlarının bozulmaması için büyütme esnasında **SHIFT** tuşunu da kullanınız.
31. Görsellerin eşit büyüklükte olması çalışmanızın bütünlük etkisini artıracaktır (Görsel 5.8).
32. Yazı aracını seçerek kitabınızın ismini yazınız (Görsel 5.9).
33. Katmanınızın ismini Kitap Kapağı olarak düzenleyiniz.



Görsel 5.8



Görsel 5.9

34. Yeni bir katman açınız ve katmanınızın ismini Sarı Çizgi olarak düzenleyiniz.
35. Araç kutusundan oval seçme aracını seçerek kaplan resminin dışını kaplayacak büyüklükte bir alan çiziniz (Görsel 5.10).
36. Düzenle, Çizgi menüsünden genişlik ayarını 10 olarak belirleyiniz (Görsel 5.10).
37. Renk kısmını tıklayarak renk seçiciden kaplanın renk tonunu alınız (Görsel 5.10).
38. Filtreler menüsünden Bulanıklaştırma sekmesini işaretleyip değerini 10 yapınız (Görsel 5.11).
39. Aynı işlemleri beyaz çizgi için de uygulayınız (Görsel 5.11).



Görsel 5.10



Görsel 5.11

40. Kitabın sırt kısmına ayrı katmanlar hâlinde kitap adı, yazar adı ve yayınevi bilgilerini ekleyiniz.
41. Kitabın arka kapağına yazarın öz geçmişini, kitabın barkodunu, fiyat bilgisini ve yayınevinin adını ekleyiniz.
42. Eklediğiniz her ögenin ayrı bir katmanda olması gerektiğini unutmayınız.
43. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
44. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
45. Eksik olan ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
46. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
47. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
48. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
49. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 5.1).

Tablo 5.1: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Her öge için bir katman oluşturdu.		
3. Harmanlama Modları'nı kullandı.		
4. Filtreleri kullandı.		
5. Seçili alana çizgi kalınlığı verdi.		
6. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
7. Kitabın sırt alanını doğru olarak ayarladı.		
8. Kopyalama ve yapıştırma işlemlerini gerçekleştirdi.		
9. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
10. Görüntü işleme programını kapattı.		



5.2. KİTAP KAPAĞI TASARIMI

Görüntü işleme programında kapak tasarımları yapabilmek için kitap kapağını oluşturan görsel ögelerin ayrıntılarının bilinmesi ve bu ögelerin kitap kapağında en etkili şekilde kullanılması gerekir. Bu bölümde özgün kitap kapakları oluşturmak için gerekli olan kitabın türü, hedef kitlesi, boyutu ve renk sayısı gibi teknik bilgiler verilmiştir.

5.2.1. Kitap Kapağını Oluşturan Görsel Ögeler

Kitap Adı: Kitabın adı kapaktaki en önemli unsurdur. Okurun kitabı okumadan önce kitap hakkında fikir sahibi olabileceği ilk aşamadır. Bu nedenle kitap isimlerinde kullanılacak yazı karakterleri, insanlarda olumlu etkiler uyandırmalı ve içerikle uyumlu olacak şekilde seçilmelidir.

Görsel Ögeler (Fotoğraflar, İllüstrasyonlar, Grafikler): Kitap kapağında kullanılan görseller, verilmek istenen mesaja göre seçilmelidir. Bu görseller okuyucunun zihninde yer etmeli ve akılda kalıcılığı yüksek olmalıdır. Görseller, tasarımı yapılan kitaba özgü olmalıdır. Ayrıca görselin başka yerde kullanılmadığından emin olunmalıdır. Kapak tasarımı, içerikte verilen mesajı destekler özellikte olmalıdır.

Yazarın Adı: Yayınevi ya da yazarın tercihine göre ön kapakta, arka kapakta ya da sırt kısmında yer alır.

Yayınevi Adı ve Logosu: Kitabı yayımlayan yayınevi adının, yayınevi logosunun ve internet adresinin bulunduğu bölümdür.

Metinler: Yazarın öz geçmişinin ve edebi kimliğinin bulunduğu metinlerdir. Bazı kitaplarda bu alanda kitabın tanıtımına da yer verilebilir. Bu alanda ayrıca başka yazar ve eleştirmenlerin kitap hakkındaki görüşleri de yer alabilir.

Barkod: Kitabın satış fiyatının yüklendiği ve bu fiyatın bilgisayarlara bağlantılı optik okuyuculu cihazlar ile okunup belirlenmesini sağlayan bir sistemdir. Her kitapta yer alması gereklidir. Kitaplarda yer alan ISBN kodu ise Uluslararası Standartlar Organizasyonu tarafından hazırlanan kitap numaralamak için oluşturulmuş bir sistemdir. Kitap numaralarını bir standarda çevirerek kitabın kimliğini tanımlamak amacıyla oluşturulmuştur. ISBN 13 haneli bir numaralama sistemidir. Her kitap için ayrı bir numara oluşturulur.

Baskı Adedi: Kitabın en son basımdan önce yapmış olduğu tirajı bildiren bir ibaredir.

Fiyat Bilgisi: Kitabın satış fiyatını gösterir.

5.2.2. Basılacak Kitabın Türü, Hedef Kitlesi, Boyutu, Renk Sayısının Belirlenmesi

Kitaplar hakkında teknik bilgiler, kitap kapağı hazırlanırken yol gösteren önemli unsurlardır. Bunlardan bazıları aşağıda belirtilmiştir.

Kitap Türleri: Kitapların, işlediği konuya göre türlere ayrılması okuyucunun kitap seçimini kolaylaştırır. Örneğin ders kitabı, roman, şiir kitabı vb.

Hedef Kitlesi: Hedef kitle, kitabın ulaşmasını istediğimiz kişi ya da kişilerdir. Bir başka deyişle tüketicilerdir. Kitabın fazla sayıda kişiye ulaşabilmesi için hedef kitle özelliklerinin belirlenmesi gerekir. Kitabın hitap edeceği kitlenin yaş aralığı, eğitim durumu, zevkleri ve gelir düzeyleri gibi birçok etken kapak tasarımı yapılırken göz önünde bulundurulmalıdır.

Kitabın Boyutu: Kitabın boyutu seçilirken hitap ettiği hedef kitle net olarak belirlenmelidir. Örneğin çocuklar için hazırlanan bir kitabın boyutu büyük olmalıdır. Eğer bir şiir kitabı hazırlanıyorsa okuyucunun her zaman yanında taşıyabileceği boyutta olması kullanım açısından daha uygun olacaktır.

Kitabın Renk Sayısı: Renkler tasarımda kullanılan en etkili araçların başında yer alır. Tasarımda bazı ögelerin ön plana çıkarılması, göze çarpması ya da arka planda kalıp etkisinin azaltılmasını sağlamak için renklerden faydalanılır. Bu yüzden kitap tasarımında belirlenecek renkler titizlikle seçilmelidir. Renklerin uyum gücünden faydalanılmalı ve yapılan tasarım içinde renklerin zıtlığı (kontrast), sıcak ve soğuk renklerin etkileri kullanılarak renklerle verilen mesaj desteklenmelidir.

Baskı aşamasında kitabın 4 renk (CMYK) baskıdan oluşup oluşmayacağı ya da kitap içinde spot (extra) renklerin kullanılıp kullanılmayacağı belirlenmelidir. Bu aşamada spot renklerin işe görsel zenginlik kazandırırken maliyetleri de artıracağı unutulmamalıdır.

5.2.3. Özel Yazı Karakterlerinin Bilgisayara Yüklemesi

Yayınevi ya da yazar tarafından kitap kapağında özellikle kullanılması istenen font bilgisayarda mevcut değilse bu fontun temin edilerek bilgisayara yüklenmesi gerekir. Temin edilen font dosyası sıkıştırılmış dosya halinde ise yeni klasör açılır. Fontlar bu klasör içine zipleri açılarak taşınır. Bu fontlar klasör içinden kopyalanıp Denetim Masasında Yazı Tipleri klasörüne yapıştırılır. Yüklenen fontlar görüntü işleme programında aktif hâle gelmediyse bilgisayar yeniden başlatılır. Böylece yeni fontlar kullanıma hazır hale gelmiş olur.

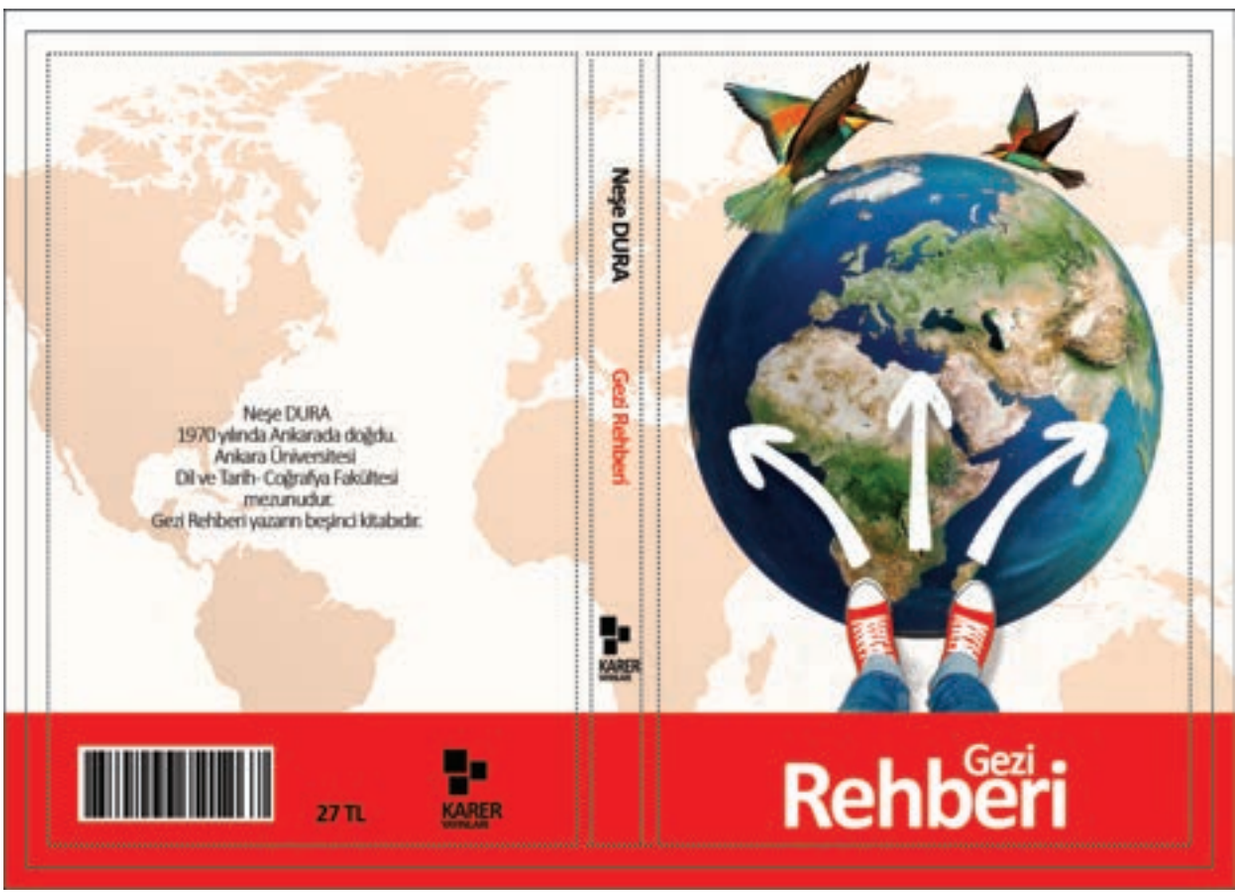


5.2. UYGULAMA

ÖZGÜN KİTAP KAPAĞI OLUŞTURMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında bulunan araç gereç, filtre ve efektleri kullanarak özgün kitap kapağı oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 5.12'deki kitap kapağı çalışmasını yapınız.



Görsel 5.12: Kitap kapağı tasarım çalışması

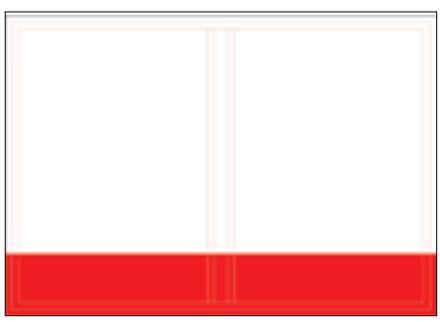
Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 31 cm, yüksekliğini 21 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışmanız için taşma payını, kesim ve kırım alanlarını belirleyiniz.
10. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
11. Yeni bir katman oluşturup bu katmana Kırmızı Zemin ismini veriniz (Görsel 5.13).

12. Seçim Aracı ile Kırmızı Zemin için alan açınız (Görsel 5. 13).
13. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C:0, M:100, Y:100 ve K:0 değerlerini giriniz (Görsel 5. 13).
14. Kırmızı zemin katmanı seçiliyken Boya Kovası sekmesini işaretleyiniz. Klavye kısayolu **"G"** dir (Görsel 5. 13).
15. Belirlediğiniz rengi, seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız (Görsel 5. 13).
16. Yeni bir katman açınız. Katmanınızın ismini Dünya olarak düzenleyiniz.
17. Katmanınızın, kırmızı zemin katmanının üstünde olmasına özen gösteriniz.
18. Dünya resminin olduğu görseli farenizle sayfaya taşıyınız (Görsel 5.14).
19. Araç kutusundan oval seçme aracını seçerek dünya resmini kaplayacak bir alan çiziniz.
20. Dünya resmini kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 5.15)].
21. Dünya resmini yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 5.15)].
22. Kitap kapağınızın ön kısmında gerekli hizalamaları yaparak dünyayı yerleştiriniz (Görsel 5.15).



Görsel 5.13



Görsel 5.14



Görsel 5.15

23. Okların bulunduğu resmi açınız.
24. Kalem (Pen) aracını seçerek resminize dekupe işlemini uygulayınız (Görsel 5.16).
25. Dekupesi tamamlanmış çalışmayı seçili hale getiriniz **(CTRL+Enter)**.
26. Seçili hale gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 5.16)].
27. Kopyalanan resmi yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 5.17)].
28. Oluşan katmanın ismini Oklar olarak düzenleyiniz (Görsel 5.17).
29. Bu katmanın, katmanlar menüsünde Kırmızı Zemin katmanının altında olmasına özen gösteriniz (Görsel 5.17).
30. Okların bulunduğu resmi, dünya resminin üzerine taşıyınız (Görsel 5.17).
31. Katman stilinden oklar katmanına düşen gölge efektini uygulayınız. Bu efekti uygularken farklı gölge değerlerinin oluşturduğu sonuçları inceleyiniz (Görsel 5.17).



Görsel 5.16



Görsel 5.17

32. Dünya haritasının olduğu resmi açınız.
33. Resminizin olduğu görseli farenizle sayfaya taşıyınız (Görsel 5.18).
34. Oluşan katmanın ismini Dünya Haritası olarak düzenleyiniz (Görsel 5. 18).
35. Bu katmanın, katmanlar menüsünde en alt sırada olmasına özen gösteriniz (Görsel 5.18).
36. Bu resmi, sayfanızı kaplayacak şekilde orantılı olarak büyütünüz [**CTRL+T** (Görsel 5.18)].
37. Fotoğraf oranlarının bozulmaması için büyütme esnasında SHIFT tuşunu da kullanınız.
38. Resminizi kahve tonlara çevirmek için Görsel /Ayarlamalar /Fotoğraf Filtresi menüsünden renk seçeneğini turuncu ve Yoğunluk değerini %100 olarak ayarlayınız (Görsel 5.19).
39. Dünya haritasının bulunduğu katmanın opaklık ayarını %30 olarak ayarlayınız (Görsel 5.19).



Görsel 5.18



Görsel 5.19

40. Kuşların bulunduğu resmi açınız.
41. Kalem aracını seçerek resminize dekupe işlemini uygulayınız (Görsel 5.20).
42. Kalem aracı ile çizim yaparken az miktarda görsel içinden çizim yapınız (Görsel 5.20). Böylece resminizi kopyaladığınızda kenarlarında beyazlıklar oluşturmaz.
43. Dekupesi tamamlanmış çalışmayı seçili hâle getiriniz **(CTRL+Enter)**.
44. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 5.20)].
45. Kopyalanan resmi, kapak çalışmanızın içine yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 5.21)].
46. Oluşan katmanın ismini Kuşlar olarak düzenleyiniz (Görsel 5.21).
47. Bu katmanın, katmanlar menüsünde dünya katmanının üstünde olmasına özen gösteriniz (Görsel 5.21).
48. Seçim aracıyla orta alandaki kuşu seçerek siliniz (Görsel 5.21).
49. Dünya görseli üzerinde orantılı bir boyutta olması için Kuşlar katmanına, büyültme ve küçültme işlemlerini yapınız [**CTRL+T** (Görsel 5.18)].



Görsel 5.20



Görsel 5.21

48. Yeni bir katman oluşturup bu katmanın ismini Yazı olarak değiştiriniz.
49. Gezi Rehberi yazıp uygun karakter seçimini yapınız.
50. Kitabın sırt kısmına ayrı katmanlar hâlinde kitap adı, yazar adı ve yayınevi bilgilerini ekleyiniz.
51. Kitabın arka kapağına yazarın fotoğrafını ve öz geçmişini, yayınevinin adını ve barkodunu, fiyat bilgisini ekleyiniz.
52. Eklediğiniz her ögenin ayrı bir katmanda olması gerektiğini unutmayınız.
53. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
54. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
55. Eksik alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
56. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
57. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
58. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
59. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 5.2).

Tablo 5.2: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Her öge için bir katman oluşturdu.		
3. Dekupe işlemlerini tekniğine uygun yaptı.		
4. Resmin tonlarını değiştirdi.		
5. Çalışmadaki katman stillerini eksiksiz uyguladı.		
6. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
7. Kitabın sırt alanını doğru olarak ayarladı.		
8. Kopyaladığı ögeleri yapıştırma işlemlerini gerçekleştirdi.		
9. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
10. Görüntü işleme programını kapattı.		



5.3. DERGİ KAPAĞI TASARIM HAZIRLIĞI YAPMA

Görüntü işleme programında dergi kapağı tasarımları yapabilmek için dergi kapağını oluşturan görsel ögelerin ayrıntılarının bilinmesi ve bu ögelerin en etkili şekilde kullanılması gerekir. Bu bölümde etkili bir dergi kapağı oluşturmaya yönelik bilgiler verilmektedir.

5.3.1. Dergi Kapağında Bulunan Ögeler

Dergiler, içinde birçok ögeyi barındıran görsel ve yazınsal yayınlardır. Dergi kapağında bulunan ögeler şu başlıklar hâlinde incelenebilir:

Derginin Adı: Derginin kimliğidir. Dergi içeriği ile okuyucu arasındaki köprüdür. Bu yüzden dergi isminde kullanılacak yazı karakterlerinin seçimi çok önemlidir.

Görsel Ögeler (Fotoğraflar, İllüstrasyonlar, Grafikler): Dergi kapağı için kullanılan görseller profesyonel fotoğrafçılar tarafından çekilerek özel fotoğraf stüdyolarında hazırlanmaktadır. Dergi kapağında hem sanatsal değeri olan hem de kalite açısından yüksek özelliklere sahip fotoğraflar kullanılmalıdır. Böylece fotoğrafların akılda kalıcılığı da sağlanmış olur.

Metinler: Dergiler haftalık, aylık, altı aylık vb. zaman aralıklarıyla yayımlanır. Her sayının belirlenmiş bir konusu ve içeriği bulunur. Dergi içeriğindeki konular dergi kapağında kısa metinler hâlinde yer alır. Bu metinlerin dikkat çekici ve anlamlı olması derginin etkileyiciliği için önemlidir.

Barkod: Derginin satış fiyatının yüklendiği ve bu fiyatın bilgisayarlara bağlantılı optik okuyuculu cihazlar ile okunup belirlenmesinin sağlandığı bir sistemdir. Her dergide yer alması gereklidir.

Yıl: Derginin kaç yıldır yayımlandığını belirten kısımdır. Örneğin "Yıl 2"

Sayı: Derginin kaçıncı defa yayımlandığını gösteren kısımdır. Örneğin "Sayı: 200"

Ay: Derginin yayımlandığı ayı gösterir. Örneğin "Nisan 2015"

Fiyat: Derginin satış fiyatını gösterir.

5.3.2. Dergi Kapağı Hazırlanırken Dikkat Edilecek Noktalar

- Dergi eskizi hazırlanırken öncelikle boyut belirlenmelidir.
- Derginin sayfa sayısına göre sırt mesafesi ayarlanmalıdır.
- Derginin ön kapağına gelmesi istenen ögeler belirlenmelidir.
- Bu ögelerin kaplayacağı alanlar oluşturulmalıdır.
- Arka sayfaya gelecek ögeler belirlenmelidir.
- Ön ve arka sayfaya gelecek ögelerin kaplayacağı alanlar oluşturulmalıdır.
- Eskiz üzerindeki dolu alan boş alan dengesi sağlanmalıdır.

5.3.3. Derginin İçeriği Hakkında Bilgi ve Görsel Toplanması

Derginin içeriği, dergi sahibi tarafından tasarım yapacak kişiye eksiksiz olarak verilmelidir.

5.3.4. Dergi Kapağının Ölçüsünün, Ön Arka ve Sırt Bölümlerinin Kırım Kesim Çizgilerinin Belirlenmesi

Dergi kapakları hakkında teknik bilgiler kitap kapağını hazırlarken yol gösteren önemli unsurlardır. Bu unsurların bazıları Görsel 5.22'de gösterilmiştir.

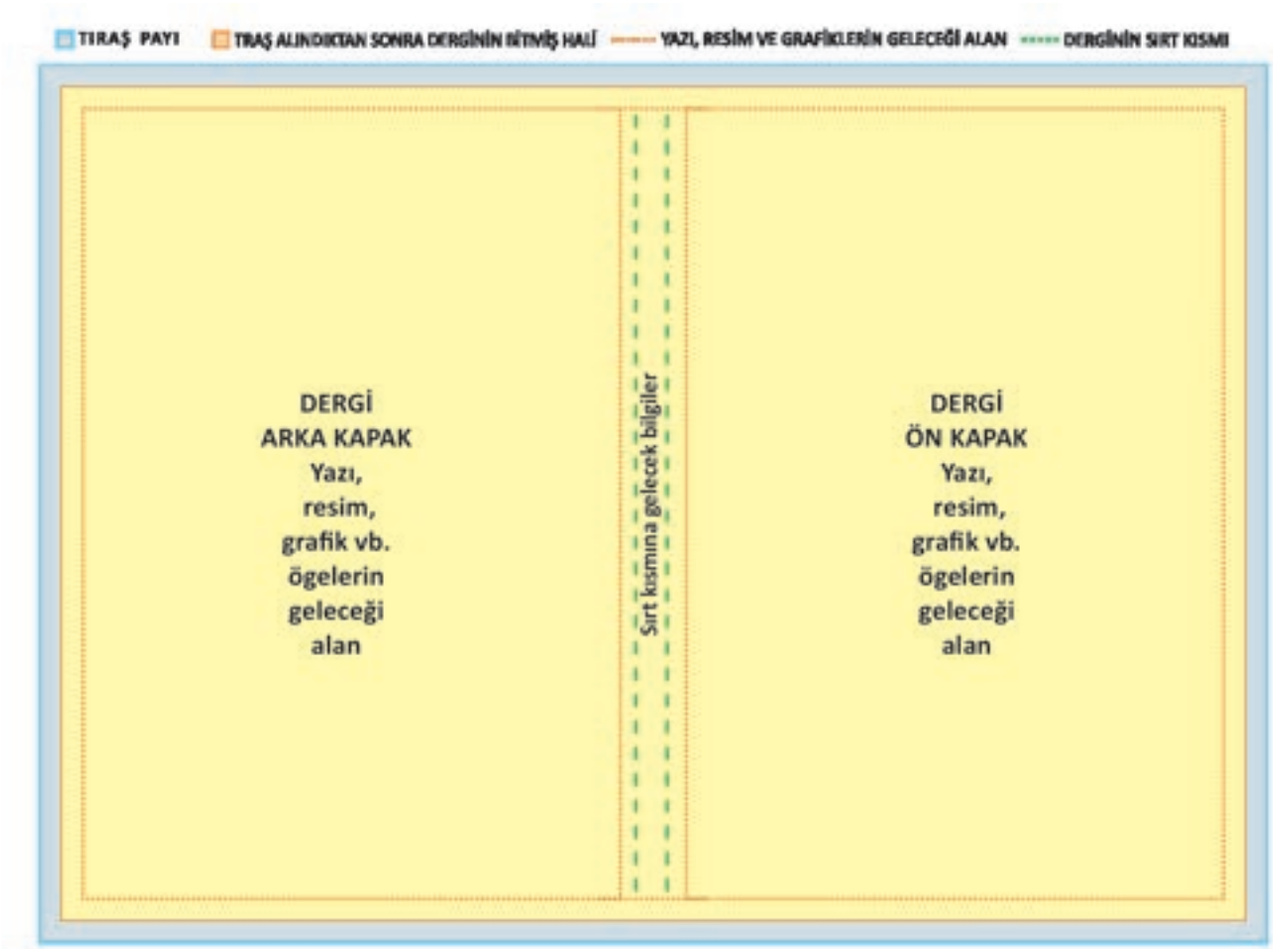
Bu çalışma yapılırken farklı renk ve çizgilerle belirtilmesi gerekenler şunlardır:

• Kesim çizgileri

• Kırım çizgileri

• Tıraş payları

Böylece kesimden sonra hangi alanlara ögelerin geleceği, kesimden sonra hangi alanların atılacağı ve hangi alanlardan kırım işleminin yapılacağı belirlenerek baskıdan sonra oluşabilecek hataların önüne geçilmiş olur.



Görsel 5.22: Ölçüleri, kırım ve kesim alanları belirlenmiş dergi kapağı çalışması

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

5.3. UYGULAMA

ÖZGÜN DERGİ KAPAĞI OLUŞTURMA

21419
İzlemek için kodu tarayın.

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında bulunan araç gereç, filtre ve efektleri kullanarak özgün dergi kapağı oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 5.23'teki dergi kapağı çalışmasını yapınız.



Görsel 5.23: Dergi kapağı tasarım çalışması

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

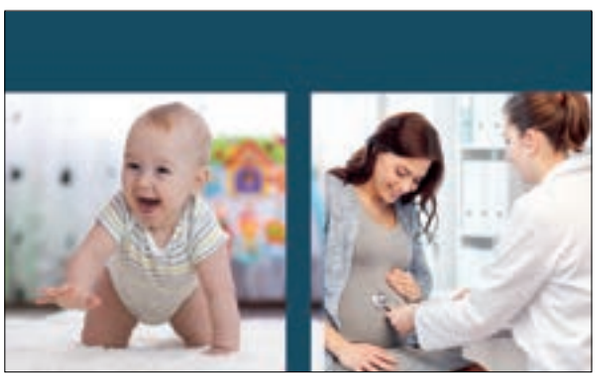
İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 31 cm, yüksekliğini 20 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışma üzerinde taşma paynıı, kesim ve kırım alanlarını cetvelleri kullanarak belirleyiniz.
10. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
11. Katmanınızın ismini Mavi Zemin olarak düzenleyiniz.

12. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C:100, M:60, Y:40 ve K:30 değerlerini giriniz (Görsel 5.24).
13. Mavi Zemin katmanı seçiliyken Boya Kovası sekmesini işaretleyiniz. Klavye kısayolu "G" dir.
14. Belirlediğiniz rengi seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız (Görsel 5.24).
15. Doktor resmini sayfanıza alınız, katman ismini Ana Görsel olarak düzenleyiniz (Görsel 5.25).
16. Çocuk resmini sayfanıza alınız, katman ismini Çocuk 1 olarak düzenleyiniz (Görsel 5.25).
17. Bu iki resmin, katman sıralamasında Mavi Zemin katmanının altında olmasına özen gösteriniz.

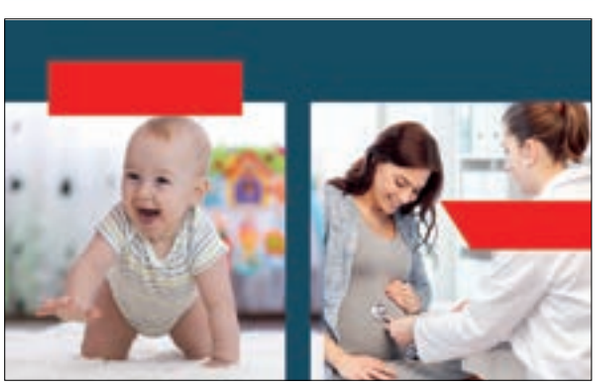


Görsel 5.24

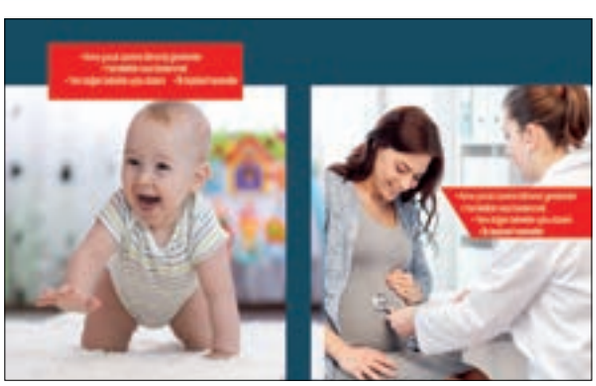


Görsel 5.25

18. Seçim Aracı ile arka sayfaya kırmızı zemin için alan açınız (Görsel 5. 26).
19. Kalem aracı ile ön sayfadaki kırmızı şekli çiziniz (Görsel 5. 27).
20. Her iki alan için de ayrı katmanlar oluşturunuz.
21. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C:0, M:100, Y:100 ve K:0 değerlerini giriniz.
22. Belirlediğiniz rengi seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız.
23. Zeminler üzerine yazı aracınızla gerekli yazıları yazınız.
24. Yazıların kırmızı katmanlar üzerinde olmasına özen gösteriniz.



Görsel 5.26

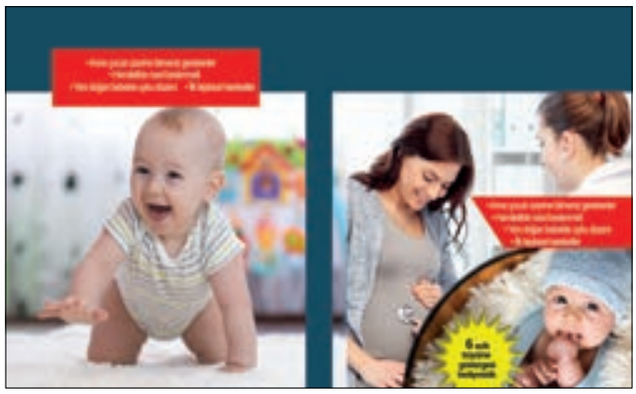


Görsel 5.27

25. Sepetteki bebeğin bulunduğu resmi açınız (Görsel 5.28).
26. Kalem aracını seçerek resminize dekupe işlemini uygulayınız (Görsel 5.28).
27. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 5.28)].
28. Kopyalanan resmi dergi çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 5.28)].
29. Oluşan katmanın ismini Çocuk 2 olarak düzenleyiniz (Görsel 5.28).
30. Yeni bir katman açınız ve ismini Yıldız olarak düzenleyiniz (Görsel 5.29).



Görsel 5.28



Görsel 5.29

31. Kalem aracı ile yıldız şeklini çiziniz (Görsel 5.29).
32. Rengini sarı olarak düzenleyiniz (Görsel 5.29).
33. Yıldız üzerine yazı aracınızla gerekli yazıları yazınız.
34. Derginin ön yüzüne derginin adını ve diğer bilgileri ekleyiniz.
35. Derginin sırt kısmına dergi adını ekleyiniz.
36. Derginin arka kapağına barkod ekleyiniz.
37. Eklediğiniz her ögenin ayrı bir katmanda olması gerektiğini unutmayınız.
38. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
39. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
40. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
41. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
42. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
43. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
44. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 5.3).

Tablo 5.3: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Her öge için bir katman oluşturdu.		
3. Harmanlama Modları'nı kullandı.		
4. Filtreleri kullandı.		
5. Hazır Şekiller'i kullandı.		
6. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
7. Derginin sırt alanını doğru olarak ayarladı.		
8. Kopyalama ve yapıştırma işlemlerini gerçekleştirdi.		
9. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
10. Görüntü işleme programını kapattı.		

5.4. DERGİ KAPAĞI TASARIMI YAPMA

Görüntü işleme programında dergi kapağı tasarımları yapabilmek için tasarımda dikkat edilmesi gereken kuralların ve teknik özelliklerin bilinmesi ayrıca ögelerin dergi kapağında en etkili şekilde kullanılması gerekir. Bu bölümde, dergi kapakları oluşturabilmek için gerekli bilgiler verilmektedir.

5.4.1. Dergi Kapağı Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Renkler: Renkler duyuları ifade etmekte kullanılan iletişim aracıdır. Renklerin insan psikolojisi üzerindeki etkileri bilimsel olarak kanıtlanmıştır. Renklerin bu gücü kullanılarak dergi kapağı tasarımında verilmek istenen mesaj okuyucuya güçlü bir şekilde aktarılabilir. Hazırlanacak olan derginin hedef kitlesi belirlenerek renk seçiminin yapılması doğru sonuçlara ulaşmayı kolaylaştıracaktır.

Tasarım İlkeleri: Dergi tasarımı yapılırken tasarım ilkelerinden yararlanılır. Dergi kapağında kullanılan görsel ögelerin gerekli yerlerde tekrarı, ögelerin birbirine olan oranları ve parçaların bütün ile olan ilişkileri iyi ayarlanmalıdır. Bu uyum dergi kapağının görsel başarısını artırır. Dergi kapağı tasarımında açık ve koyu alanların dengeli bir şekilde kullanılması, kontrastlıklardan faydalanılması, dergi kapağının içinde dolu boş oranlarının doğru şekilde verilmesi bir hareket meydana getirir. Bu hareket işin durağanlığını ortadan kaldırır.

Font Seçimi: Seçilen fontlar, kullanılacağı alana göre belirlenmelidir. Font seçimi yapılırken fontların okunabilir ve anlaşılır olmasına dikkat edilmelidir. Dergi kapağı üzerinde farklı karakterler tercih edilerek belli bir hareket oluşturulmalıdır. Karakterlerin geniş font ailesinden seçilmesine özen gösterilmelidir. Böylece seçilen karakterler, kitabın farklı yerlerinde farklı şekillerde (kalın, eğik, ince) kullanılabilir.

Görsel Ögeler: Dergi kapağında kullanılacak görseller profesyonel bir çekim yapılarak oluşturulmalı ve görseller dergiye özgü olmalıdır. Seçilen fotoğraflarda tescil sorunu olmamalıdır. Dergi kapağında kullanılan görsellerin çözünürlük değerleri baskı için uygun olmalıdır.

5.4.2. Basılacak Derginin Teknik Bilgileri

Derginin teknik bilgileri dört başlık altında incelenebilir.

Kâğıt Seçimi ve Gramaj: Basılacak olan dergide kâğıt türü ve gramaj seçimi, yapılan işleri iki yönde etkiler. Bunlardan birincisi maliyet ikincisi ise kullanışlılıktır. Maliyeti doğru belirleme derginin kolay taşınabilirliğini doğrudan etkiler. Kâğıt gramajı belirlenirken derginin sayfa sayısı belirleyici bir unsurdur. Eğer sayfa sayısı çok fazla ise derginin ağırlığını artırmamak için gramajı düşük kâğıtlar tercih edilir. Trajı yüksek işlerde kâğıt gramajını doğru belirlemek maliyeti olumlu yönde etkiler. Kapağın gramajı belirlenirken derginin dayanıklılığını artırmak için iç sayfalarda kullanılan kâğıt gramajından daha ağır olan kâğıtlar tercih edilmelidir.

Cilt Türü: Derginin sayfa sayısına göre cilt şekli belirlenir. Sayfa sayısı fazla olan dergilerde Amerikan cilt tercih edilirken daha az sayfalı işler için tel dikiş tercih edilir.

Derginin Boyutu: Dergi boyutunun belirlenmesinde derginin hitap edeceği kitlenin özellikleri belirleyici olmaktadır. Dergide standart kâğıt ebatları kullanmak dergi maliyetlerini düşürür.

Tamamlayıcı Unsurlar: Dergi kapağına ya da iç sayfalara uygulanacak selefon, lak, sıcak yaldız, ekstra renk ve özel kesimler tamamlayıcı unsurlardır. Bu tarz eklemeler dergi maliyetini artırır.

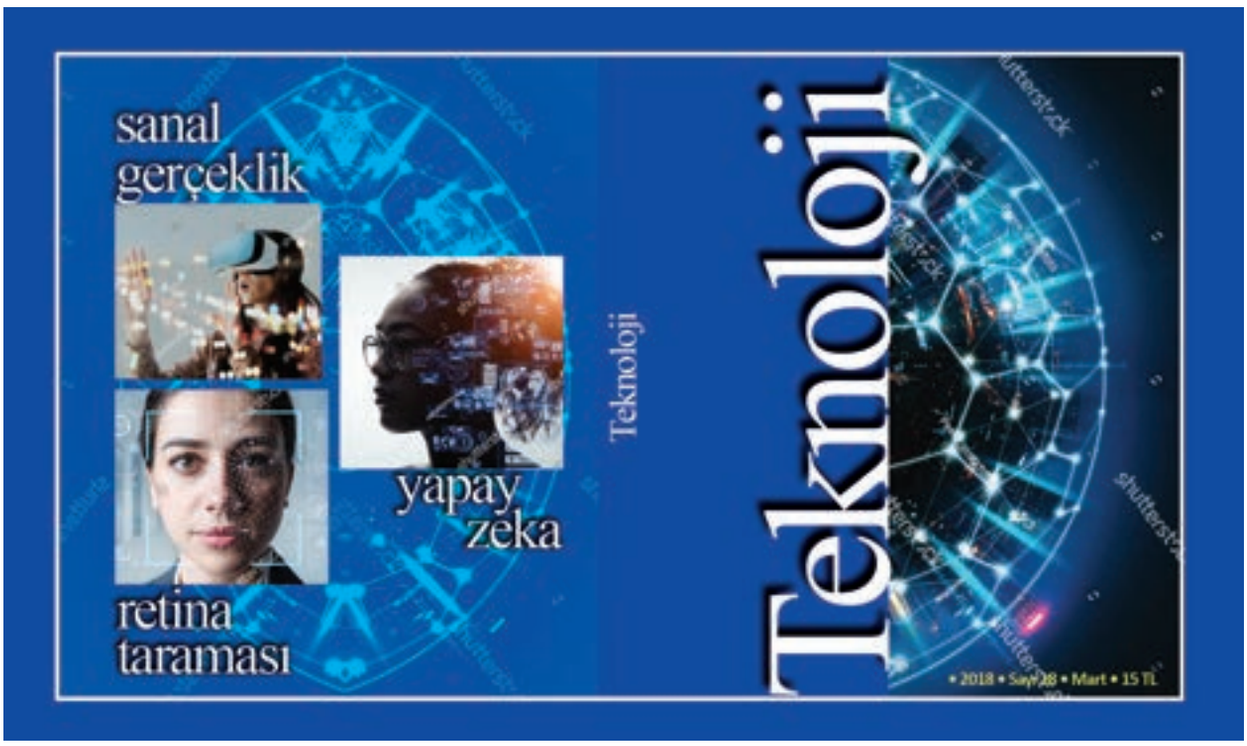
UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

5.4. UYGULAMA

ÖZGÜN DERGİ KAPAĞI OLUŞTURMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında bulunan araç gereç, filtre ve efektleri kullanarak özgün dergi kapağı oluşturmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 5.30'daki dergi kapağı çalışmasını yapınız.



Görsel 5.30: Dergi kapağı tasarım çalışması

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 31 cm, yüksekliğini 20 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışma üzerinde taşma payını, kesim ve kırım alanlarını cetvelleri kullanarak belirleyiniz.
10. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
11. Katmanınızın ismini Mavi Zemin olarak düzenleyiniz.

12. Renk değerini girmek için ön plan rengine tıklayınız ve C:100, M:80, Y:0 ve K:0 değerlerini giriniz
13. Mavi Zemin katmanı seçiliyken Boya Kovası sekmesini işaretleyiniz. Klavye kısayolu **"G"** dir.
14. Belirlediğiniz rengi seçmiş olduğunuz alan üzerine uygulayınız.
15. Teknoloji resmini sayfanıza alınız, katman ismini Ana Görsel olarak düzenleyiniz (Görsel 5.31).
16. Bu resmi, sayfanızı kaplayacak şekilde orantılı olarak büyülterek resmi döndürünüz [**CTRL+T** (Görsel 5.32)].
17. Yazı aracınızla "Teknoloji" yazısını yazınız (Görsel 5.32).
18. Bu yazıyı sayfanızı kaplayacak şekilde orantılı olarak büyülterek döndürünüz [**CTRL+T** (Görsel 5.32)].
19. Seçim aracı ile çizginin geleceği alanı belirleyiniz (Görsel 5.32).
20. Düzenle / Çizgi menüsünden genişlik ayarını 7 olarak belirleyiniz (Görsel 5.32).
21. Çizgi rengini beyaz yapınız.



Görsel 5.31



Görsel 5.32

22. Teknoloji katmanından iki adet çoğaltarak arka sayfaya yerleştiriniz (Görsel 5.33).
23. Katmanlardan ikincisini yatay olarak çeviriniz (Görsel 5.33).
24. Katmanları hizalayıp ortalarındaki boşluğu sıfırlayınız (Görsel 5.33).
25. Bu iki katmanı tek katman hâline dönüştürünüz [**CTRL+E** (Görsel 5.33)].
26. Katmanınızın ismini Zemin olarak düzenleyiniz (Görsel 5.33).
27. Arka sayfaya resminizi orantılı olarak yerleştiriniz (Görsel 5.33).
28. Harmanlama Modları'ndan Renk Soldurma sekmesini işaretleyiniz (Görsel 5.34).



Görsel 5.33

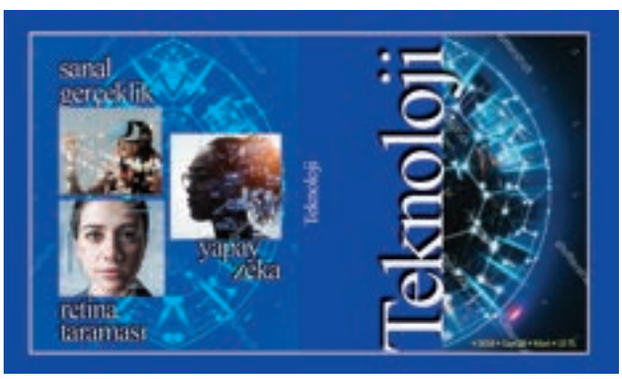


Görsel 5.34

29. Derginin arka sayfasına görsellerinizi ekleyiniz (Görsel 5.35).
30. Her resmin ayrı katmanda olduğundan emin olunuz (Görsel 5.35).
31. Görsellerin üzerine gelecek yazıları ekleyiniz (Görsel 5.35).
32. Katman stilinden bu yazılara düşen gölge efektini uygulayınız. Bu efekti uygularken farklı gölge değerlerinin oluşturduğu sonuçları inceleyiniz (Görsel 5.36).
33. Her yazının ayrı katmanda olduğundan emin olunuz (Görsel 5.36).
34. Sırt kısmına dergi adını ekleyiniz (Görsel 5.36).
35. Derginin arka kapağına barkod ekleyiniz.



Görsel 5.35



Görsel 5.36

38. Eklediğiniz her ögenin ayrı bir katmanda olması gerektiğini unutmayınız.
39. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
40. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
41. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
42. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
43. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
44. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
45. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 5.4).

Tablo 5.4: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Her öge için bir katman oluşturdu.		
2. Harmanlama Modları'nı kullandı.		
3. Filtreleri kullandı.		
4. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
5. Derginin sırt genişliğini doğru olarak ayarladı.		
6. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Birbirini izleyen ayrı bölümler hâlinde, belirlenmiş belli bir zaman aralığında tekrarlanan yayınlar devamlı yayınlardır.
2. ( ) Yayın; bilgi, etkinlik, haber ve durumun radyo, televizyon, genel ağ ya da basım araçlarıyla çoğaltılarak belirlenen hedef kitlelere ulaştırılmasıdır.
3. ( ) Kitap kapağı; ön kapak, arka kapak, sırt ve yan yüz olmak üzere dört bölümden oluşur.
4. ( ) Derginin sayfa sayısına göre cilt şekli belirlenir. Sayfa sayısı fazla olan dergilerde Amerikan cilt tercih edilirken daha az sayfalı işler için tel dikiş tercih edilir.
5. ( ) Katmanlar birleştirilip çalışma kaydedildikten sonra gerekli durumlarda katmanların birleştirme işlemi geriye alınabilir.
6. ( ) Eskiz çalışması; tasarımı yapacak kişinin, çalışmanın aslını oluşturmadan önce farklı fikirleri deneyebileceği ve hataları tespit edip düzeltebileceği bir hazırlık aşamasıdır.
7. ( ) Sırt alanını belirleyen kırım çizgilerinden sonra beşer mm alan içinde herhangi bir ögenin bulunmamasına özen gösterilmelidir.
8. ( ) Basılacak derginin cilt türü, ebadı, kâğıt gramajı ve derginin boyutu dergiyi oluşturan görsel ögelerdir.
9. ( ) Dergi eskizi hazırlanırken ilk olarak kitabın ölçüleri belirlenir.
10. ( ) Barkodlar kitap ve dergilerin satış fiyatının yüklendiği ve bu fiyatın bilgisayarlara bağlantılı optik okuyuculu cihazlar ile okunup belirlenmesinin sağlandığı bir sistemdir.

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

11. Kitap kapağında bulunması zorunlu olmayan öge aşağıdakilerden hangisidir?

A) Barkod
B) Görsel ögeler
C) Kitabın adı
D) Logo
E) Yayınevi

12. Kitap kapağının ön yüzünde yer almayan öge aşağıdakilerden hangisidir?

A) Kitabın adı
B) Yazarın öz geçmişi
C) Görseller
D) Baskı adedi
E) Yayınevi

13. Kitabın sırt kalınlığını belirlemede aşağıdakilerden hangisi dikkate <u>alınmaz</u>?

A) Kâğıdın gramajı
B) Kâğıdın türü
C) Sayfa sayısı
D) Kapağın gramajı
E) Cilt türü

14. Kitap kapağı eskizi hazırlanırken aşağıdakilerden hangisi dikkate alınmaz?

A) Sayfa sayısına göre sırt kalınlığı
B) Eskiz üzerinde doluluk boşluk dengesi
C) Ön kapak ögeleri
D) Kitabın ebadı
E) Kitabın sayfa sayısı

15. Aşağıdakilerden hangisi süreli yayınlara örnek olarak gösterilir?

A) Afişler
B) Broşürler
C) Dergiler
D) El ilanları
E) Kitaplar

16. Kitabın tasarımı için gerekli olan bilgiler derlenirken aşağıdakilerden hangisine başvurulmaz?

A) Kullanılacak görseller ve grafikler seçilir.
B) Yazarın öz geçmiş bilgileri temin edilir.
C) Afiş örnekleri incelenir.
D) Benzer çalışmalar ve kaynaklar incelenir.
E) Yazarın fotoğrafı, biyografisi temin edilir.

17. Aşağıdakilerden hangisi dergi kapağı tasarımında dikkat edilmesi gereken noktalardan biri değildir?

A) Renk seçimleri
B) Tasarım ilkeleri
C) Efekt seçimleri
D) Görsel ögeler
E) Font seçimleri

18. Basılacak bir kitabın renk modu aşağıdakilerden hangisidir?

A) Bitmap
B) CMYK
C) Grayscale
D) Lab color
E) RGB

19. Aşağıdakilerden hangisi süresiz yayınlara örnek olarak gösterilir?

A) Dergiler
B) Faaliyet raporları
C) Gazeteler
D) Kitaplar
E) Raporlar





6. ÖĞRENME BİRİMİ

AFİŞ HAZIRLAMA

6.1. AFİŞ TASARIMINA HAZIRLIK AŞAMALARI
6.2. TİCARİ KONULU AFİŞLER (ADVERTİSİNG) YAPMA
6.3. SOSYAL KONULU AFİŞLER (SOCİAL POSTERS) YAPMA
6.4. KÜLTÜREL KONULU AFİŞLER (CULTURAL POSTERS) YAPMA

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ

- Afiş tasarımına hazırlık yapmayı
- Ticari konulu afiş tasarımı yapmayı
- Sosyal konulu afiş tasarımı yapmayı
- Kültürel konulu afiş tasarımı yapmayı

TEMEL KAVRAMLAR

afiş, afiş eskizi, ana renk, ara renk, farkındalık yaratma, hedef kitle, kültürel afiş, reklam, renk, sıcak renk, soğuk renk uyumu, sosyal afiş, taşma payı, ticari afiş, zıtlık,





HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Afişlerin ürün tanıtımı üzerindeki etkisi sizce nedir?

2. Günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte reklam, tanıtım, duyurular için, farklı yöntemlerden yararlanılmaktadır. Bu yöntemlerden biri olan afişler hakkında ne düşünüyorsunuz? Arkadaşlarınızla paylaşınız.

6.1. AFİŞ TASARIMINA HAZIRLIK AŞAMALARI

Bu bölümde afiş tasarımına hazırlık yapma anlatılacaktır.

6.1.1. Afiş ve Türleri

Duyuru, tanıtım, pazarlama ya da farkındalık yaratmak amaçlı, çoğunlukla tipografi ya da görsel kullanılarak hazırlanmış çalışmalara **afiş** denir. Afişler, hedef kitlenin yoğun olduğu yerlerde bulunur. Türlerine göre üç gruba ayrılır (Görsel 6.1).

- Ticari afişler
- Sosyal afişler
- Kültürel afişler



Görsel 6.1: Afiş örnekleri

6.1.2. Afiş Tasarımındaki Ögeler

Afişin türüne göre afişte yer alan ögeler değişiklik gösterir. Sosyal içerikli bir afişte vurgulanmak istenen öge iletilecek mesajken ticari afişlerde vurgu ürün görsellerinde ve ürün özelliklerindedir. Kültürel unsurlar içeren afişlerde ise yapılacak etkinliğin türü görsellerle vurgulanır. Ayrıca bu tür afişler için yer ve zaman önemli bir unsurdur. Afişlerde yer alan belli başlı ögeler şunlardır:

- Logolar
- Logotype
- Görseller
- Tipografik ögeler
- Grafik, desen, nokta, çizgi ve lekeler
- Slogan ya da kampanya mesajları
- Etkinliğin düzenleneceği yer
- Etkinliğin düzenleneceği tarih
- Etkinliğin düzenleneceği saat

6.1.3. Afiş Tasarımında Dikkat Edilmesi Gerekenler

Afiş tasarımlarında teknik özellikler, tipografik ögelerin kullanımı, doluk boşluk oranları, uyum, sadelik, renk kullanımı gibi birçok öge bir arada kullanılır. Bu ögeler bir arada kullanarak doğru afiş tasarımları oluşturulabilir.

6.1.3. 1. Afişte Bulunması Gereken Teknik Özellikler

Tasarlanacak bir afişin teknik özellikleri ebat, kullanılacak renk sayısı, kağıt türü ve taşırma paylarıdır.
Ebat: Afişin sergileneceği alan, afişin ebadının belirlenmesinde etkili olur. İç mekânlarda, metrolarda, sinemalarda sergilenecek afişler için daha küçük ebatlar tercih edilirken yollarda, meydanlarda ve caddelerde afiş ebatlarının daha büyük olması hedef kitleye ulaşılabilirlik açısından önemlidir. Afişlerde ebat belirlenirken standart kâğıt ebatlarının katları tercih edilirse kâğıtlarda fire oluşmaz ve maliyet artmaz. Sıklıkla kullanılan afiş ebatları : 70 x 100 cm, 50 x 70 cm, 35 x 50 cm, 25 x 35 cm'dir.

Kullanılacak Renk Sayısı: Afişin tasarım aşamasından önce, rengin tek (Tire) renk mi yoksa dört (CMYK) renk mi olacağına karar verilmelidir. Ayrıca afiş üzerinde spot renklerin kullanılıp kullanılmayacağı da belirlenmelidir. Yapılacak tercihler maliyet açısından önemlidir. Bu durum alıcı ile birlikte değerlendirilmeli ve alınan karar doğrultusunda tasarım aşamasına geçilmelidir.

Kâğıt Türü: Tasarıma başlamadan önce alıcı ile kâğıdın türü hakkında fikir birliğine varılmalıdır. Afişin türüne göre parlak ya da mat kâğıt tercihi belirlenmelidir. Afişin sergileneceği yere göre kâğıt gramajı belirlenmelidir. Dış mekânlarda sergilenen afişlerin gramajı dayanıklılık açısından artırılabilir.

Taşırma Payları: Belirlenen afişin ebadına göre sağ, sol, üst ve altlardan verilen paylardır. Afişlerde kesim işlemi sırasında görsel ve zemin gibi alanların kenarlarında kesim sonucu oluşan beyazlıkları engellemek, oluşabilecek kötü görüntüyü ortadan kaldırmak için, görsel ve zeminlerin devam etmesi için verilen paylardır. Afişlerde her yönden 0,5 cm pay bırakmak yeterli olacaktır.

6.1.3.2. Tipografik Ögelerin Kullanımı

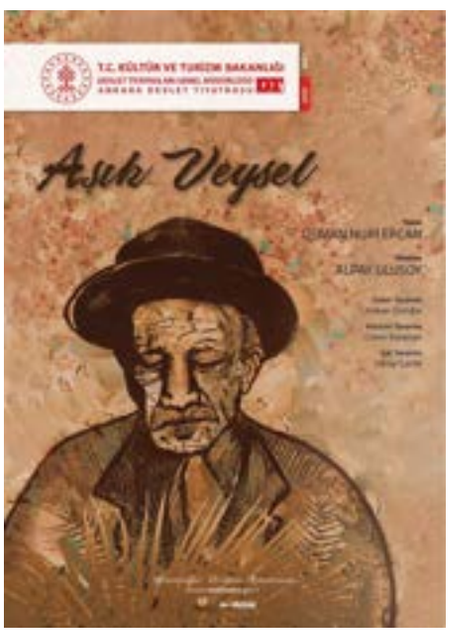
Görsel iletişimde kullanılan her türlü ürün (afiş, kitap kapağı, el ilanı, broşür vb.) tipografik biçimlerden oluşur. Bu yüzden görsel ögelerdeki bir kavramı, markayı, sloganı ya da bir metni daha etkili biçimde hedef kitleye aktarabilmek için tipografik unsurlardan yararlanılır. Yazı karakterinin ve puntolarının seçimi, çalışmanın dikkat çekici ve akılda kalıcı olmasını sağlar. Tasarım aşamasında vurgulanmak istenen alanlardaki karakter seçimleri koyu ve daha büyükken arka planda kalması istenilen yazıların karakter seçimleri normal ve küçük puntolardan oluşmalıdır. Tasarım aşamasında punto büyüklükleri afiş çalışmasının ebadına göre belirlenmelidir. Dış mekânda sergilenen afişlerin puntoları, iç mekânda sergilenen afişlerin puntolarından büyük olmalıdır.

6.1.3.3. Afişte Doluluk Boşluk Oranları

Afiş içinde kullanılan ögeler gibi boşluklar da önemlidir. Kullanılan görseller, yazılar ve zeminler boşluklar sayesinde ön plana çıkar ve bu ögelerin etkisi artar. Afişlerde boşluklar tasarıma göre belirlenir ve boşlukların sabit bir yüzdesi yoktur. Bazı afişlerin boşluk oranı %80'e yakınken bazı afişlerde bu oran düşük olabilir (Görsel 6.2 ve 6.3).



Görsel 6.2: Boşluk oranı fazla afiş örneği



Görsel 6.3: Doluluk oranı fazla afiş örneği

6.1.3.4. Uyum

Afiş tasarımının başarılı olabilmesi için afişte yer alan ögelerin (logotype, görseller, tipografik ögeler vb.) uyum içinde olmasına özen gösterilmelidir. Bu ögeler birbirini desteklemelidir. Afiş içinde yer alan zemin ve görseller ile renkler uyumlu olmalı ve birbirini tamamlamalıdır. Afiş tipografik ağırlıklı bir tasarıma sahipse tipografik ögeler öne plana çıkartılmalı, verilmek istenen mesaj görsellerle sağlanacaksa görseller ön plana çıkarılmalıdır (Görsel 6.4).





Görsel 6.4: Afişte uyum

6.1.3.5. Sadelik

Afiş tasarımı içinde önemli bir unsur da sadeliktir. Sade bir afiş özellikle kalabalık caddelerde ya da trafiğin yoğun olduğu yerlerde bulunan hedef kitleye mesajı saniyeler içinde ulaştırabilir. Bu da sadeliği afiş tasarımında bir tercih olmaktan çıkarıp bir gereklilik hâline dönüştürür. Afiş tasarımında gerekli olmayan renge, tipografik ögeye, görsele ya da dokuya yer verilmemelidir (Görsel 6.5).



Görsel 6.5: Afişte sadelik

6.1.3.6. Renk

Renk, tasarımlarda kullanılan önemli bir unsurdur. Renklerin insanlar üzerinde psikolojik etkilerinin olduğu kanıtlanmıştır. Bu yüzden afiş tasarımının etkisini artırmak için renklerin sıcaklık, soğukluk ve zıtlık (kontrastlık) özelliklerinden faydalanılmalıdır. Bunun yanı sıra ana ve ara renklerin uyumu da çalışmaya katkı sağlayacaktır. Renklerin doğru kullanılması tasarım için avantajken fazla renk kullanımı ya da renklerin yanlış kullanımı tasarım için dezavantajdır. Bu nedenle tasarımda doğru sonuç elde etmek için renklerin uyumuna ve sayısına tasarıma başlamadan önce karar verilmelidir.

Renk grupları şunlardır:

Ana Renkler: Kırmızı, sarı ve mavi

Ara Renkler: Turuncu, yeşil ve mor

Sıcak Renkler: Kırmızı, turuncu ve sarı (Görsel 6.6).

Soğuk Renkler: Mavi, yeşil ve mor (Görsel 6.7).



Görsel 6.6: Sıcak renkler



Görsel 6.7: Soğuk renkler

Zıt (Kontrast) Renkler: Renk çemberinde karşılıklı gelen renklerdir. Birbirini zıtlıklarıyla tamamlar. Yan yana kullanıldığında çarpıcı sonuçlar oluşturur. Afiş tasarımlarınızda renklerin zıtlıklarından faydalanmak tasarımın etkisini artırır.

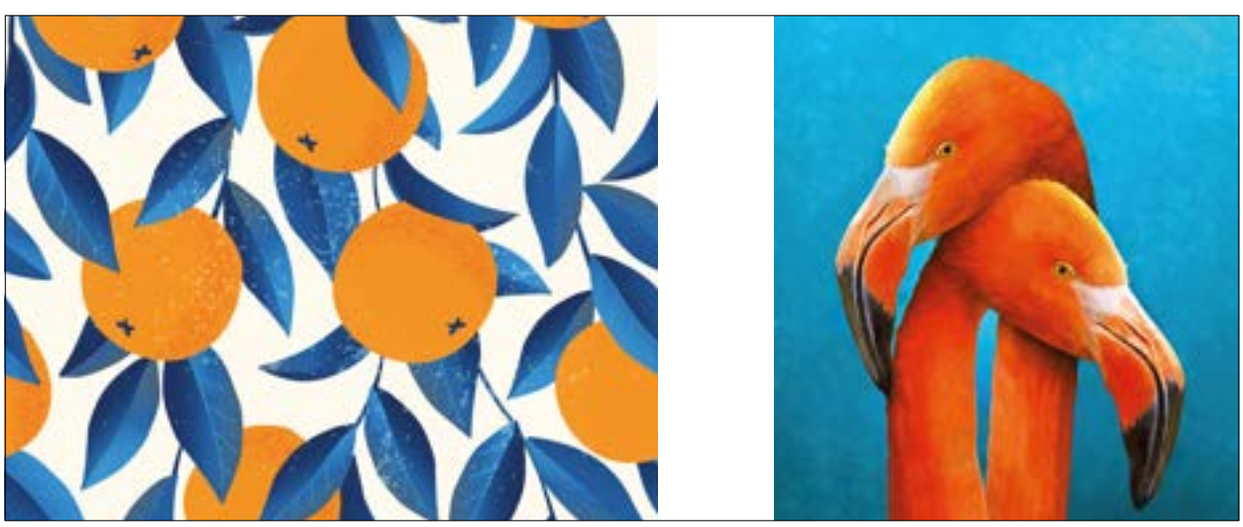
- Kırmızı ve yeşil (Görsel 6.8)

- Mavi ve turuncu (Görsel 6.9)

- Sarı ve mor (Görsel 6.10)



Görsel 6.8: Kırmızı ve yeşil zıtlığı



Görsel 6.9: Mavi ve turuncu zıtlığı



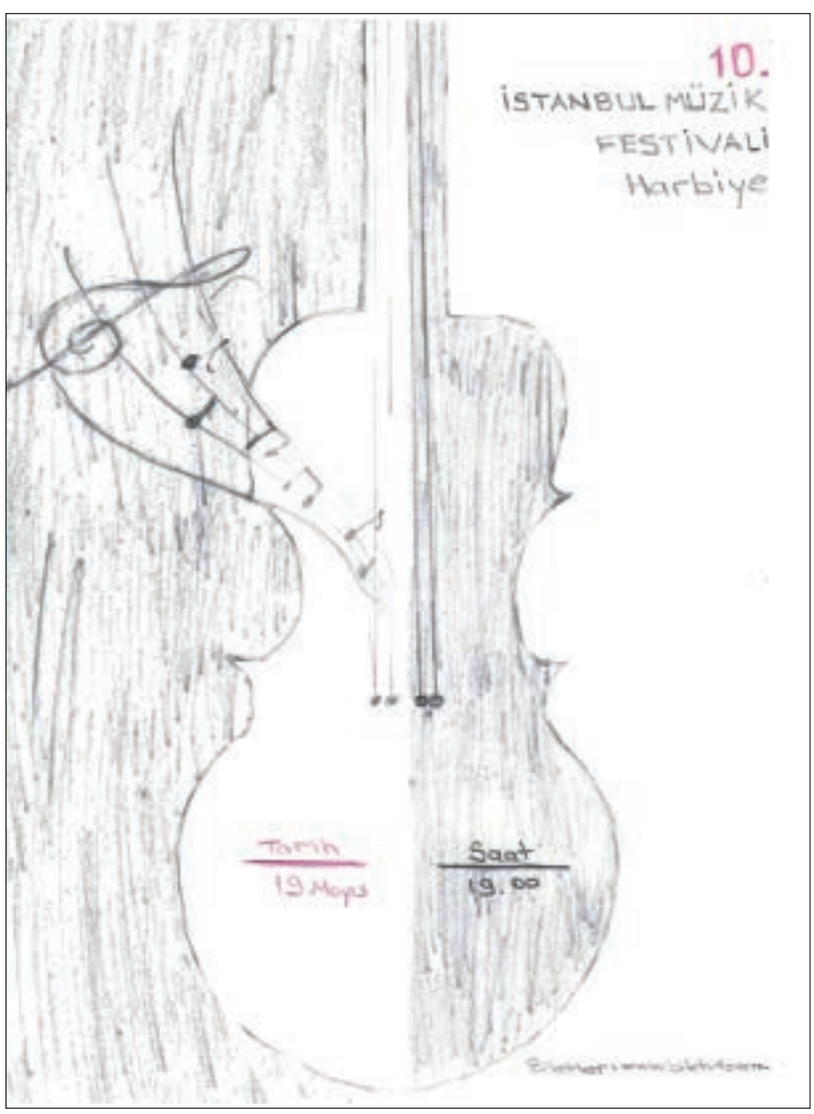
Görsel 6.10: Sarı ve mor zıtlığı

6.1.4. Afiş Eskizi

Eskiz, ön çalışma ya da taslak oluşturmak olarak ifade edilir. Çalışmaya başlamadan önce düşünerek tasarlamayı sağlar. Eskiz çizimleri ile tasarımın bir şeması oluşturulur. Bu çizimlerle tasarım sonlanmadan önce hatalar görülebilir. Akla gelen bir fikir sonradan geliştirilmek üzere kaydedilebilir. Ayrıca yapılacak olan bir tasarımda ne, nerede, hangi büyüklükte kullanılacak gibi veriler hızlıca şema hâlinde sunulabilir.

Eskiz çizimine başlamadan önce yapılması planlanan afişin hedef kitlesi, türü, kullanılacağı yer vb. bilgilerin edinilmesi gerekmektedir. Bu bilgiler tasarımda kullanılacak görsel, yazı fontları, renk gibi verilerin belirlenmesi için rehberlik ederek eskiz çizimini yönlendirir.

Yapılacak çalışmalar için bazen tek bir eskiz çizimi yeterli olurken bazen çok sayıda eskiz çalışılabilir. Birden fazla yapılan çizimlerde seçim yapıldıktan sonra detaylandırmalara geçilir. Tonlamalar yapılır. Kullanılacak renkler belirlenir. Logo tasarımı, kitap kapağı, afiş gibi çalışmalarda eskizlerden yararlanılmaktadır. Eskiz çiziminde her türlü malzeme kullanılabilir. Genellikle kâğıda elle çizilir ve kurşun kalem kullanılır. Ancak günümüz teknolojisiyle dijital ortamda da eskiz çalışmaları yapılmaktadır (Görsel 6.11).



Görsel 6.11: Detaylandırılmış eskiz çalışması

6.1. UYGULAMA

AFİŞ ESKİZİ YAPMA

Görev

Bu çalışmanın amacı afiş eskizi yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak konusu belirtilen ve görselleri verilen eskiz çalışmasını yapınız.

FOTOĞRAF YARIŞMASI AFİŞİ		
Konu: Yaşadığım Şehir	**Hedef Kitle:** Lise öğrencileri	**Son Başvuru:** 25 Ocak
Katılım Adresi: www.bizimgozumuzden.tr	**Ebat:** A4	
Görsel Kullanımı: En az bir temel görsel kullanılacaktır. (Görsellerin görsel işleme programında işlenebileceği göz önünde bulundurularak çalışma yapılabilir.)		
Not : Temel görseli destekleyecek çizim, illüstrasyon ve yan görseller eklenebilir. Slogan kullanımı da önerilmektedir.		



Görsel 6.12: Eskiz görseli



Görsel 6.13: Eskiz görseli

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce tasarımda kullanılacak verileri toplayınız.
- Çalışmanızı yaparken iş sırasına dikkat ediniz.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Eskiz kâğıdınızı dikey olarak kullanınız.
6. Yazı, adres, tarih vb. bilgileri kâğıdın kenarlarına çok yakın çalışmayınız. Kâğıt kenarında 10 mm'lik güvenli alanı belirleyiniz. Gereken durumlarda cetvel kullanınız.
7. Öncelikle temel parçanın çizimini yapınız. Tasarımda kullanmak istediğiniz büyüklüğü ve yeri dikkate alınız.
8. Temel parçanın çiziminden sonra kullanmak istediğiniz diğer görsel elemanların çizimi ile devam ediniz.

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

9. Tasarımda kullanılması gereken slogan, tarih, saat vb. bilgileri kullanılacak alana yazınız.
10. Çizim, yazı ve çizgilerinizi oluşturduktan sonra tonlama ya da renklendirme yapınız.
11. Masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
12. Çalışma sonunda geri dönüştürülebilir atıklar oluşursa geri dönüşüme kazandırınız.
13. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 6.1).

Tablo 6.1: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Malzemelerini eksiksiz hazırladı.		
2. Temel parçanın uygun boyutta çizimini yaptı.		
3. Kullanılacak diğer görsel elemanları yerleştirdi.		
4. Slogan belirledi.		
5. Yazıları yerleştirdi.		
6. Tonlamadan ya da renklerden yararlandı.		



6.2. TİCARİ KONULU AFİŞLER (ADVERTISING)

Mal veya hizmet pazarlama amaçlı afişlere **ticari konulu afiş (advertising)** denir. Reklam afişleri olarak da ifade edilmektedir.

Ticari konulu afişler tüm mal ve hizmet sektörleri tarafından kullanılır. Amaç, hedef kitlenin dikkatini çekip satın alma ihtiyacını uyarmaktır. Bu nedenle pazarlanacak her şey ticari afişlerin konusudur.

Ticari afişler sadece mal veya hizmeti pazarlama amaçlı olmayabilir. Bazen prestij amaçlı kurumsal kimliği yansıtıcı olarak da çalışılır. Örneğin bünyesinde yüzlerce marka barındıran bir holding 50. yılını kutlaması sebebiyle sadece holding logosundan ve 50. yıl ifadesinden oluşan bir afiş yaptırabilir. Bu da mal veya hizmet dışında, markanın pazarlanmasıdır.

Mal ve hizmet konulu afişlerde genellikle pazarlanacak mal ya da hizmeti temsil eden görselin kullanımı tercih edilmektedir. Amaç, bu içerikle pazarlanan ürünü, hizmeti alıcıyla tanıştırmak ya da alıcıya hatırlatmaktır.

Ticari konulu afiş tasarımında firmanın tanınmış olup olmaması tasarım açısından da farklılık göstermektedir. Çalışma yapılacak firma tanınmış ise firma adı arka planda, ürün ön planda tutulmalıdır. Eğer firma tanınmış değil ise, firma adı ön planda, ürün arka planda tutulacak bir çalışma tercih edilmelidir (Görsel 6.14).



Görsel 6.14: Ticari afiş örnekleri

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

6.2. UYGULAMA

TİCARİ KONULU AFİŞ TASARIMI YAPMA

21420
İzlemek için kodu tarayın.

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında ticari konulu afiş tasarımı yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 6.15'teki ticari konulu afiş tasarımını yapınız.



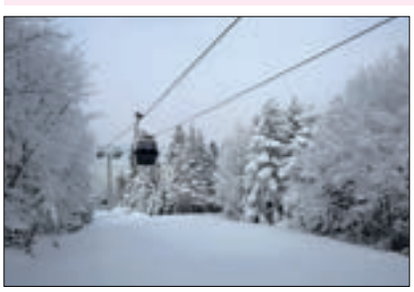
Görsel 6.15: Uygulama örneği

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız

İşlem Basamakları

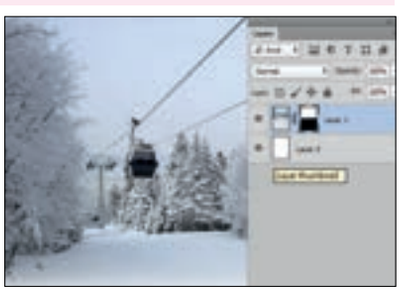
1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 21 cm, yüksekliğini 30 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Arka planda kullanılacak görselinizi Dosya Aç komutu ile açınız (Görsel 6.16).
10. Farklı sekmede açılan arka plan görselinin tümünü seçip sürükleyerek ya da Kopyala / Yapıştır kısayol komutlarını kullanarak açtığınız yeni belge üzerine taşıyınız.
11. **CTRL+T** yaparak köşelerinden görselin büyüklüğünü sayfanıza göre ayarlayınız (Görsel 6.17).
12. Görselin yerini ve büyüklüğünü ayarladıktan sonra katman maskesi ekleyerek yumuşak bir geçiş sağlayınız. Maske seçiliyken Renk Geçiş Aracı'nı seçerek renk geçişini siyahtan transparana ayarlayınız ve sayfa üzerinde sürükleyiniz (Görsel 6.18).



Görsel 6.16



Görsel 6.17



Görsel 6.18

13. Telefon görselinizi Dosya Aç komutu ile açınız (Görsel 6.19).
14. Telefon görselini dekupe yaparak çalışma alanınıza taşıyınız, **CTRL+T** kısayol komutları ile büyüklüğünü ayarlayınız (Görsel 6.20).
15. Yerini, orijinal görseldeki verileri rehber alarak ayarlayınız (Görsel 6.20).
16. Telefonun içine yerleştirilecek görseli, tümünü sığdırma zorunluluğu olmadan en boy dengesini gözeterek maksimum düzeyde yakın ölçülerde telefonun üzerine yerleştiriniz (Görsel 6.21).



Görsel 6.19



Görsel 6.20



Görsel 6.21

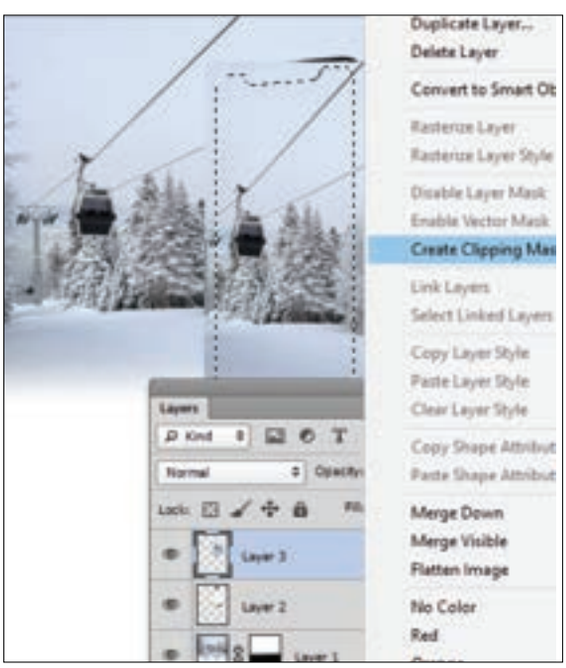
17. Telefon üzerindeki görsel gözünü kapatarak telefon görselinin iç kısmını seçili duruma getiriniz (Görsel 6.22). Üst kısmına yerleştirdiğiniz görsel gözünü açınız (Görsel 6.23).
18. Görselin bulunduğu katman üstte iken katmana sağ tık yaparak Kırpma Maskesi Oluştur komutunu seçiniz ve görselinizi telefon içinde seçili alana yerleştiriniz. Kırpma Maskesi İşlemi yapılacak seçim alanının mutlaka dolgulu olması gerekir. Ayrıca bu işlemin uygulanacağı görsel katmanı üst katman olarak konumlandırılmalıdır. Aksi durumda Kırpma Maskesi İşlemi uygulanamaz.
19. Telefon ile içindeki görseli birlikte hareket ettirip düzenleyebilmek için gruplayınız. Grup katmanını sağ tık yaparak çoğaltınız. Çoğalttığınız katmanı transform seçeneklerini kullanarak olması gereken konuma getiriniz (Görsel 6.26).



Görsel 6.22



Görsel 6.23



Görsel 6.24

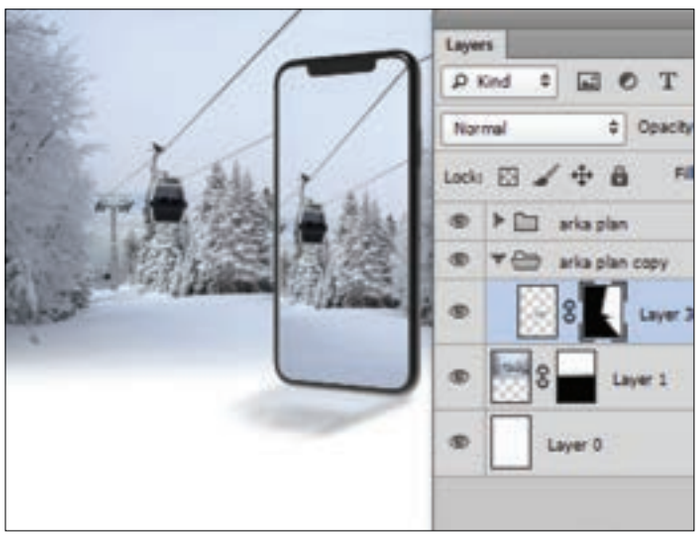


Görsel 6.25

20. Filtre seçeneklerinden Bulanıklaştırmayı seçiniz. Açılan ileti penceresinden Radius değerini 10 px olarak giriniz (Görsel 6.26). Bu değer sayfa büyüklüğü, çözünürlüğü gibi etkenlere bağlı olarak farklı sonuçlar verir. Sonuca göre değişik değerler deneyiniz.
21. Bulanıklaştırdığınız katmana maske katmanı ekleyerek uç kısmından eritiniz (Görsel 6.27). Maske seçili iken Renk Geçiş Aracı seçilip renk geçişi siyahtan transparana ayarlanır ve eritilecek görsel üzerinde sürüklenir.



Görsel 6.26



Görsel 6.27

22. Görseldeki teleferiği orijinal üzerinden seçerek telefon üzerine yerleştiriniz (Görsel 6.28).
23. Aynı katmanı çoğaltıp ikinci teleferiği de yerleştirerek büyültünüz. Transform uygulama işleminde **SHIFT** tuşu kullanılmalı ve görseller deforme edilmemelidir (Görsel 6.29).
24. Yeni bir katman oluşturunuz. Çalışmanızın alt kısmındaki şeridi dikdörtgen seçim aracı ile oluşturunuz. Renk seçicide C:54, M:37 ve Y:11 değerlerini giriniz ve oluşan renk ile seçim alanını doldurunuz (Görsel 6.30).



Görsel 6.28



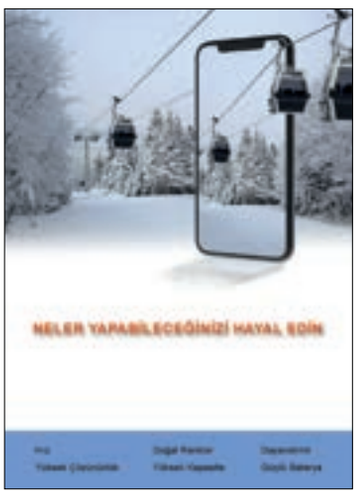
Görsel 6.29



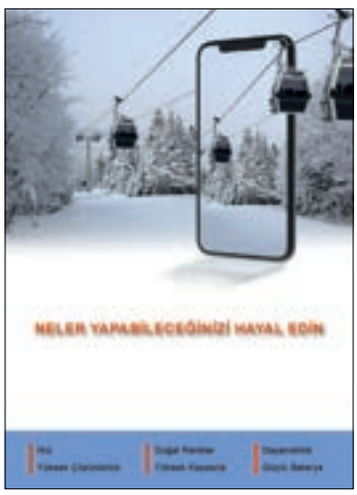
Görsel 6.30

26. Yazıları oluşturmak için araç kutusundan **"T"** yazı aracını kullanınız. Yazıların font büyüklüğü çalışılan canvas büyüklüğüne göre farklılık gösterecektir. Sloganı tırnaksız 28 punto olarak yazınız ve katman efektlerinden yazınıza Gölge veriniz. Şerit üstü yazıları tırnaksız ve 18 punto olarak yazıp hizalayınız (Görsel 6.31).

27. Çizgileri oluşturmak için farklı yöntemler kullanılabilir. Yaptığınız çalışmada yeni katmanda dikdörtgen seçim aracı ile dar bir alan oluşturarak C: 10, M: 90, Y: 100, K: 0 değerleri ile doldurunuz. Aynı yöntemi kullanarak çizgi görünümünde oluşturunuz. İlgili katmanı iki tane çoğaltarak hizalayınız (Görsel 6.32).
28. Logolar çoğunlukla vektörel çizim programları ile oluşturulur. Zorluk derecesine göre görüntü işleme programlarında da oluşturulabilir. Logonuzu vektörel çizim programında çizerek çalışmanıza aktarınız. Yerini ve büyüklük ayarlarını yapınız (Görsel 6.33).



Görsel 6.31



Görsel 6.32



Görsel 6.33

30. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
31. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
32. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
33. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
34. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
35. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
36. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 6.2).

Tablo 6.2: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Alan içine resim gömme işlemini uyguladı.		
2. Dekupeleri yaptı.		
3. Katman çoğaltma ve transform uyguladı.		
4. Seçim alanı ve çizgileri oluşturdu, renk ile doldurdu.		
5. Yazıları oluşturdu ve hizaladı.		
6. Logoyu oluşturup yerleştirdi.		

6.3. UYGULAMA

TİCARİ AFİŞ ÖRNEKLERİ HAZIRLAMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında bulunan araç gereç, filtre ve efektleri kullanarak ticari afiş örnekleri hazırlayabilmektir. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 6.34'teki ticari konulu afiş tasarımını yapınız.



Görsel 6.34: Ticari afiş örneği

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Yönerge

- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 25 cm, yüksekliğini 35 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışmanız için taşma payını belirleyiniz.
10. Taşma payı olarak çalışmanıza enden ve boydan birer cm ilave ediniz.
11. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
12. Katmanınızın ismini Zemin olarak değiştiriniz.
13. Zemin olarak kullanılacak resmi açınız (Görsel 6.35).
14. Resmi afiş çalışmasındaki Zemin katmanının içine sürükleyiniz (Görsel 6.35).
15. Resmi sayfanızı kaplayacak şekilde orantılı olarak büyültünüz **(CTRL+T)**.
16. Büyültme işlemi yapılırken **SHIFT** tuşuna basarak orantılı olarak büyültme yapabileceğinizi unutmayınız.
17. Parfüm resmini açınız (Görsel 6.36).
18. Kalem aracını seçerek resminizin dekupe işlemini gerçekleştiriniz (Görsel 6.36).
19. Seçim menüsünden Yumuşatma seçeneği ile yumuşatma değerini 3 olarak giriniz [**SHIFT+F6** (Görsel 6.36)].
20. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 6.36)].
21. Kopyalanan resmi afiş çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 6.37)].
22. Oluşan yeni katmanın ismini Parfüm Şişesi olarak değiştiriniz.
23. Resmi, sayfa içinde doluluk boşluk oranlarını gözeterek büyültünüz [**CTRL+T** (Görsel 6.37)].
24. Büyültme işlemi yapılırken **SHIFT** tuşuna basarak orantılı büyültme ve küçültme yapabileceğinizi hatırlayınız.



Görsel 6.35



Görsel 6.36



Görsel 6.37

25. Çiçek resmini açınız (Görsel 5.38).
26. Kalem aracını seçerek resminizin dekupe işlemini gerçekleştiriniz (Görsel 6.38).
27. Seçim (Select) menüsünden Yumuşatma (Modify) seçeneği ile yumuşatma değerini 3 olarak giriniz [**SHIFT+F6** (Görsel 6.38]).
28. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 6.38].
29. Kopyalanan resmi afiş çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 3.39)].
30. Oluşan yeni katmanın ismini Çiçek olarak değiştiriniz.
31. Bu katmandan 2 adet daha katman çoğaltınız [**CTRL+J** (Görsel 6.39]).
32. Bu katmanların isimlerini Çiçek 1 ve Çiçek 2 olarak düzenleyiniz.
33. Çiçek 1 katmanını seçerek Düzenle menüsünden Dönüştür menüsünü seçiniz **(CTRL+T)**.
34. Çiçek 1 katmanına ayna görüntüsü uygulamak için Çarpıklık (Skew) işlemi uygulayınız (Görsel 6.39).
35. Böylece çiçeklerin yapraklarının bir tanesini sağa diğerini sola döndürmüş olacaksınız (Görsel 6.39).
36. Çiçek ve Çiçek 1 katmanını seçerek parfüm şişesinin bulunduğu katmanın altına sürükleyiniz.
37. Çiçek 2 katmanını ise Parfüm Şişesi katmanının üzerinde bırakınız. Böylelikle afiş çalışmanızdaki ögelere boyut kazandırmış olacaksınız (Görsel 6.39).
38. Çiçek katmanlarının üçünü de çoğaltınız.
39. Çoğalttığınız katmanların üçünü de **SHIFT** tuşuyla seçili hâle getiriniz (Görsel 6.39).
40. Bu üç katmanı birleştiriniz [**CTRL+E** (Görsel 6.40)].
41. Oluşan tek katmana Gölge ismini veriniz (Görsel 6.40).
42. Katman stilinden Gölge katmanına Renk Yerleşimi efekti uygulayınız (Görsel 6.40).
43. Renk değerini C: 0, M: 0, Y: 0 ve K: 80 olarak giriniz (Görsel 6.40).



Görsel 6.38



Görsel 6.39



Görsel 6.40

44. Filtreler menüsünden Gaus Bulanıklığı sekmesini işaretleyip değer olarak 200'ü giriniz (Görsel 6.41).
45. Tüm katmanlarınızı zemin içinde düzenleyiniz.
46. Gölge katmanının opaklık değeri için opaklık ayarını 70 olarak giriniz (Görsel 6.42).
47. Gölge katmanını katmanlar listesinde diğer katmanların altına taşıyınız (Görsel 6.42).
48. Yazı aracını seçiniz.
49. Lila yazısını yazarak karakter seçimini yapınız (Görsel 6.43).

50. Katman ismini Lila olarak düzenleyiniz.
51. Katman stilinden Lila katmanına Kenar Çizgisi efekti uygulayınız (Görsel 6.43).
52. Kenar çizgiyi beyaz olarak düzenleyiniz. Böylece markanızın alttaki zeminden ayrılarak dikkat çekmesini sağlayacaksınız (Görsel 6.43).
53. Yazı aracını seçiniz.
54. Sloganınızı yazınız (Görsel 6.43).
55. Yazınızın karakter seçimini ve büyüklüğünü belirleyiniz (Görsel 6.43).



Görsel 6.41



Görsel 6.42



Görsel 6.43

56. Eklediğiniz her ögenin ayrı bir katmanda olması gerektiğini unutmayınız.
57. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
58. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
59. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
60. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
61. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
62. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

- Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 6.3).

Tablo 6.3: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Dekupe işlemlerini yaptı.		
2. Kopyalama yapıştırma yaptı.		
3. Dönüştür menüsünü kullandı.		
4. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
5. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
6. Sayfadaki doluluk boşluk oranlarını düzenledi.		
7. Çalışmayı kaydetti		
8. Çalışmayı belirlenen süre içerisinde gerçekleştirdi.		
9. Görüntü işleme programını kapattı.		

6.3. SOSYAL KONULU AFİŞLER (SOCIAL POSTERS)

Çevre, eğitim, sağlık, çalışma hayatı gibi sosyal konulara yönelik, sosyal mesaj vermeye dönük ya da farkındalık yaratmak için hazırlanan afişlere **sosyal konulu afiş** denir. Düşünce ve siyasi içerikli afişler de bu grup içinde yer almaktadır. Sosyal konulu afişlerin amacı toplumsal sorunlara dikkat çekmek, duyarlılık sağlamak ya da farkındalık oluşturmaktır. Mesaj, etkileyici bir görsel ve sloganla iletilir.

Sosyal konulu afişlerde hedef kitle bazen tüm toplum bazen de toplum içindeki bir gruptur. Örneğin orman yangınları konulu bir afiş çalışmasının hedef kitlesi tüm toplumken çocuklarda güvenli internet kullanımı hakkında farkındalık yaratma amaçlı bir afiş için hedef kitle ebeveynlerdir.



Görsel 6.44: Sosyal konulu afiş örnekleri

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

6.4. UYGULAMA
SOSYAL KONULU AFİŞ ÖRNEKLERİ HAZIRLAMA

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında bulunan araç gereç, filtre ve efektleri kullanarak sosyal konulu afiş örnekleri hazırlayabilmektir. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 6.45'teki sosyal konulu afiş çalışmasını yapınız.



Görsel 6.45: Sosyal konulu afiş örneği

Yönerge

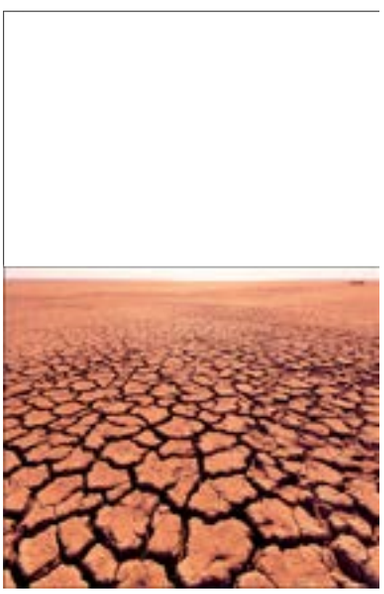
- Bu çalışmayı yaparken her renk için yeni bir katman oluşturunuz.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 25 cm, yüksekliğini 35 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışmanız için taşma payını belirleyiniz.
10. Taşma payı olarak çalışmanıza enden ve boydan birer cm ilave ediniz.
11. Arka plan katmanına çift tıklayarak arka planınızı normal katman hâline dönüştürünüz.
12. Katmanınızın ismini Zemin olarak değiştiriniz.
13. Örnek çalışmanıza uygun olarak seçim aracı ile sayfanızın üst kısmında degrade için yeterli olacak bir alan oluşturunuz (Görsel 6.46).
14. Oluşturacağınız degrade gökyüzünü anımsatacağı için uygun olan renk tonlarını seçiniz (Görsel 6.46).
15. Degrade tercihinizi Doğrusal Eğim olarak belirleyiniz (Görsel 6.46).
16. Degradenizi uygularken Zemin katmanında olduğunuzdan emin olunuz (Görsel 6.46).
17. Kurumuş toprak resmini açınız (Görsel 6.47).
18. Farenizle resmi afiş çalışmasının içerisine sürükleyiniz (Görsel 6.48).
19. Oluşan yeni katmanın ismini Kurumuş Toprak olarak değiştiriniz (Görsel 6.48).
20. Bu katmanın Zemin katmanının üzerinde olmasına özen gösteriniz (Görsel 6.48).
21. Resmin ton ayarlarını Ayarlar menüsünden düzenleyebilirsiniz (Görsel 6.48).
22. Resmi sayfa içerisinde doluluk boşluk oranlarını gözeterek büyültünüz [**CTRL+T** (Görsel 6.48)]. Büyültme işlemi yapılırken **SHIFT** tuşuna basarak orantılı büyültüp küçültme yapabileceğinizi hatırlayınız.



Görsel 6.46

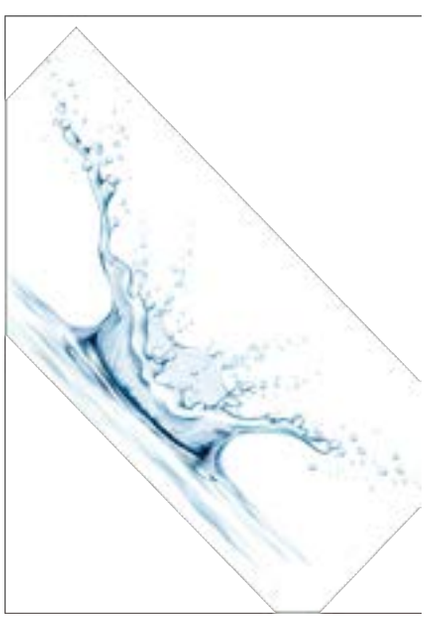


Görsel 6.47

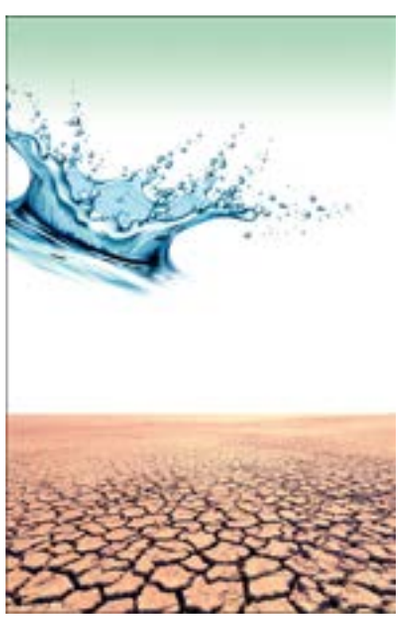


Görsel 6.48

23. Su resmini açınız (Görsel 6.49).
24. Sihirli Değnek Aracı ile su resminizdeki beyaz alanlara tıklayınız (Görsel 6.49).
25. Sihirli Değneğin seçtiği alanı artırıp azaltmak için tolerans değerini değiştiriniz (Görsel 6.49).
26. Seçimi tersine çevirmek için Seçim menüsünden Seçimi Ters Çevir komutu kullanınız **(SHIFT + CTRL+V)**.
27. Seçim menüsünden Yumuşatma seçeneği ile yumuşatma değerini 3 olarak giriniz.
28. Bu işlemi yaparak resminizi kopyaladığınız alan içine kaynaştırınız (Görsel 6.48).
29. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız **(CTRL+C)**.
30. Kopyalanan resmi afiş çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 6.50)].
31. Oluşan yeni katmanın ismini Su olarak değiştiriniz (Görsel 6.50).
32. Su katmanını seçerek Düzenle menüsünden Dönüştür menüsünü seçiniz [**CTRL+T** (Görsel 6.50)].
33. Köşelerinde çıkan döndürme noktalarından resminizi istediğiniz yönde ve oranda çeviriniz (Görsel 6.50).
34. Damla resmini açınız (Görsel 6.51).
35. Sihirli Değnek Aracı ile su resminizdeki beyaz alanlara tıklayınız (Görsel 6.51).
36. Sihirli Değneğin seçtiği alanı artırıp azaltmak için tolerans değerini değiştiriniz (Görsel 6.51).
37. Seçimi tersine çevirmek için Seçim menüsünden Seçimi Ters Çevir komutu kullanınız **(SHIFT + CTRL+V)** .
38. Seçim (Select) menüsünden Yumuşatma (Modify) seçeneği ile yumuşatma değerini 3 olarak giriniz.
39. Seçim (Select) menüsünden Yumuşatma (Modify) seçeneği ile yumuşatma değerini 5 olarak giriniz [**SHIFT+F6** (Görsel 6.51)].
40. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C** (Görsel 6.51)].



Görsel 6.49



Görsel 6.50



Görsel 6.51

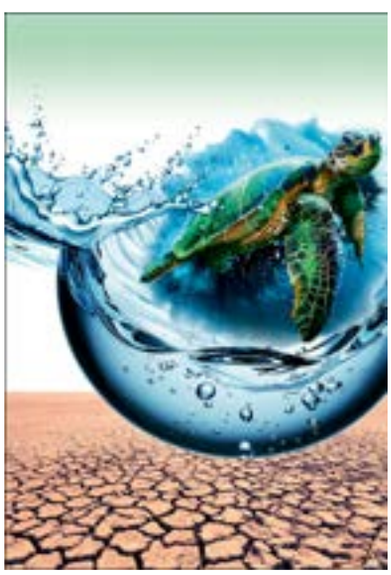
41. Kopyalanan resmi afiş çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 6.52)].
42. Oluşan yeni katmanın ismini Damla olarak değiştiriniz (Görsel 6.52).
43. Damla katmanını seçerek Düzenle menüsünden Dönüştür menüsünü seçerek gerekli oranlama işlemini yapınız [**CTRL+T** (Görsel 6.52)].
44. Kaplumbağa resmini açınız (Görsel 6.53).
45. Kalem aracını seçerek resminizin dekupe işlemini gerçekleştiriniz (Görsel 6.53).
46. Seçim menüsünden Yumuşatma seçeneği ile yumuşatma değerini 8 olarak giriniz [**SHIFT+F6** (Görsel 6.53)].
47. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız **(CTRL+C)**.
48. Kopyalanan resmi afiş çalışmanıza yapıştırınız [**CTRL+V** (Görsel 6.54)].
49. Oluşan yeni katmanın ismini Kaplumbağa olarak değiştiriniz (Görsel 6.54).



Görsel 6.52

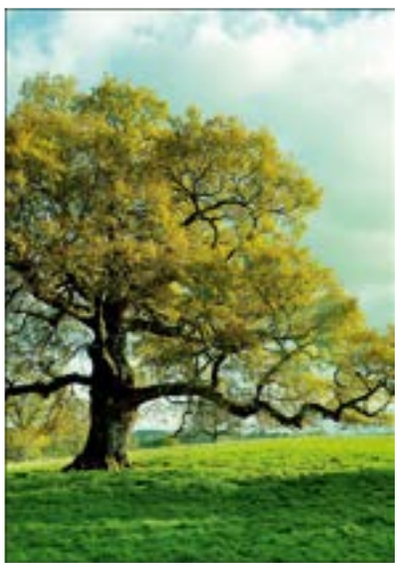


Görsel 6.53

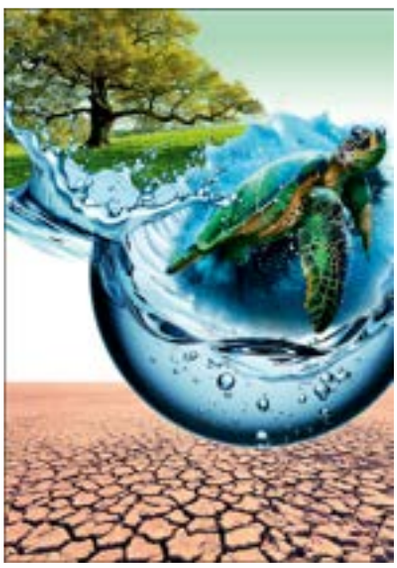


Görsel 6.54

50. Kaplumbağa katmanının Su ve Damla katmanının altında olmasına özen gösteriniz.
51. Ağaç resmini açınız (Görsel 6.55).
52. Ağaç resminizdeki gökyüzünü Sihirli Değnek Aracı ile seçiniz.
53. Seçim menüsünden Yumuşatma (Modify) seçeneği ile yumuşatma değerini 3 olarak giriniz ve gökyüzünü siliniz **(SHIFT+F6)**.
54. Resminizi kopyalayınız.
55. Afiş çalışmanızın içine yapıştırarak katmana Ağaç ismini veriniz.
56. Ağaç katmanını Su, Damla ve Kaplumbağa katmanının altına alınız.
57. Çocuk resmini açınız (Görsel 6.57).
58. Sihirli Değnek Aracı ile gökyüzünü seçiniz. (Görsel 6.57).
59. Seçim menüsünden Yumuşatma seçeneği ile yumuşatma değerini 10 olarak giriniz [**SHIFT+F6** (Görsel 6.57)]
60. Seçili hâle gelen resmi kopyalayınız [**CTRL+C (**Görsel 6.57)].
61. Kopyalanan resmi afiş çalışmanıza yapıştırınız **(CTRL+V)**.
62. Oluşan yeni katmanın ismini Çocuk olarak değiştiriniz.
63. Katmanı Su, Damla, Kaplumbağa ve Ağaç katmanının altına alınız.



Görsel 6.55

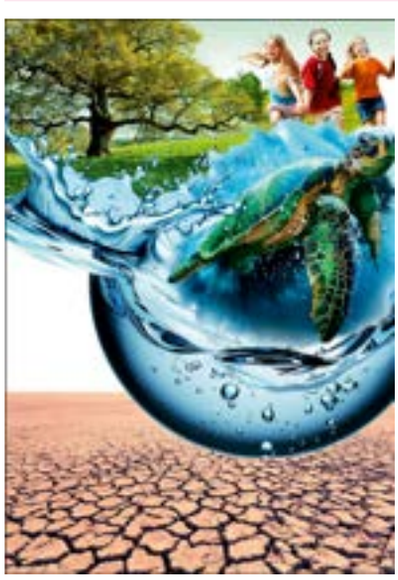


Görsel 6.56



Görsel 6.57

64. Yazı aracını seçiniz.
65. “Su varsa hayat var” yazısını yazarak karakter seçimini yapınız (Görsel 6.59).
66. Gerekli büyüklük ayarlarını yapınız (Görsel 6.59).
67. Katman stilinden yazınızın bulunduğu katmana Kenar Çizgisi efekti uygulayınız (Görsel 6.59).
68. Kenar çizgisini beyaz olarak düzenleyiniz. Böylece sloganınızın alttaki zeminden ayrılarak dikkat çekmesini sağlayacaksınız (Görsel 6.59).
69. Yazı aracını seçiniz.
70. “Suyunu koru ülken çöle dönmesin” yazısını yazarak karakter seçimini yapınız (Görsel 6.60).
71. Katman stilinden yazınızın bulunduğu katmana Kenar Çizgisi efekti uygulayınız (Görsel 6.60).
72. Yazınız seçiliyken üst menüden Çarpık Metin Oluştur sekmesi ile yazınızı hilal hâline getiriniz (Görsel 6.60).
73. Metninizi damlayı kaplayacak şekilde büyütünüz (Görsel 6.60).



Görsel 6.58



Görsel 6.59



Görsel 6.60

74. Eklediğiniz her ögenin ayrı bir katmanda olması gerektiğini unutmayınız.
75. Çizim yaparken işinize odaklanınız.
76. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
77. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
78. Dosya menüsünden, Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
79. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
80. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
81. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 6.4).

Tablo 6.4: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Her öge için bir katman oluşturdu.		
3. Dekupe yaptı.		
4. Kopyalama yapıştırma işlemlerini gerçekleştirdi.		
5. Dönüştür menüsünü kullandı.		
6. Yazıları aslına uygun olarak oluşturdu.		
7. Sayfadaki doluluk boşluk oranlarını belirledi.		
8. Çalışmayı kaydetti.		
9. Çalışmayı belirlenen süre içerisinde gerçekleştirdi.		
10. Görüntü işleme programını kapattı.		



6.4. KÜLTÜREL KONULU AFİŞLER (CULTURAL POSTERS)

Kitap, film, konser, gösteri, gösterim, sergi gibi kültür sanat etkinlik duyuruları ve farkındalık çalışmaları içerikli ya da turistik tanıtıma yönelik hazırlanan afişlere **kültürel konulu afiş** denir.

Kültürel afişler, insanların kendilerine ayırdıkları veya ayırması gereken zamanlar için hazırlanmaktadır. Dolayısıyla bu afişlerin tasarımında tasarımcının ya da talep edenin sonsuz hayal gücünü tasarıma çok daha fazla yöneltme olanağı bulunmaktadır. Özellikle sanatın estetik kuralları da tasarımcıya ayrıca fırsat tanımaktadır. Bunun yanında konularının çeşitliliği de göz önüne alındığında diğer afiş türlerine oranla çok daha bağımsız ve kapsamlı olarak tasarlanabilmektedir.

Yeni bir kitap, yeni çekilmiş bir film, açılışı yapılacak bir sergi, gösterime girecek bir tiyatro oyunu, düzenlenecek bir konser ve turistik bir yer tanıtımı için yapılan afişler kültür konulu afişlerden en sık karşılaşılanlarıdır. Konuya bağlı olarak içerikte görsel kullanımı ağırlık kazanabilir.

Kültürel konulu afişlerde özellikle festival, sergi vb. kültürel faaliyetler için hazırlananlarda etkinliğin hangi tarihler arasında yapılacağı, kim tarafından düzenlendiği ve içeriği ön planda olmalıdır. Konser, gösteri vb. afişlerde ayrıca etkinlik saati de dikkate alınması gereken bilgilerdendir.

Kültürel konulu afişlerde hedef kitle konuya göre değişir. Bazen animasyon bir film için çocuklar hedef kitle olurken yeni bir tiyatro oyunu için tiyatroseverler hedef kitle olmaktadır. Yapılacak çalışmalarda hedef kitlelerin özellikleri, beğenileri, ilgilerini çekebilecek görseller, kullanılacak font ve punto seçimi, renk seçimi gibi özellikler göz önüne alınmalıdır.



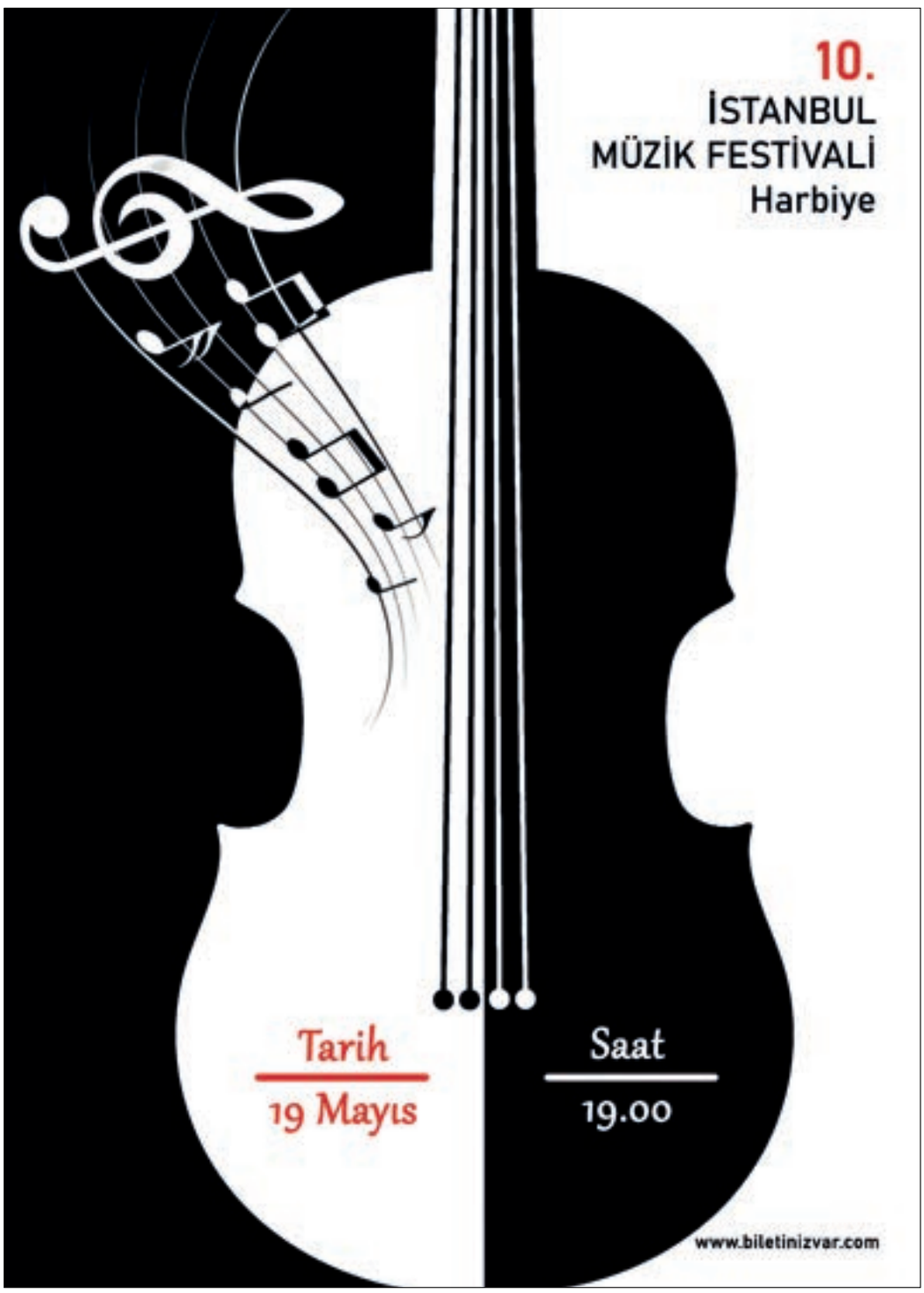
Görsel 6.61: Kültürel konulu afiş örnekleri

6.5. UYGULAMA
KÜLTÜREL KONULU AFİŞ TASARIMI YAPMA

21421
İzlemek için kodu tarayın.

Görev

Bu çalışmanın amacı görüntü işleme programında kültürel konulu afiş tasarımı yapmaktır. Verilen işlem basamaklarını uygulayarak Görsel 6.62'deki kültürel konulu afiş tasarımını yapınız.



Görsel 6.62: Uygulama örneği

UYGULAMA YAPRAĞI
Matbaa Teknolojisi

Yönerge

- Çalışmaya başlamadan önce orijinal dosyanızın yedeğini alınız.
- Çalışmanızı yaparken kısayol tuşlarını kullanmaya özen gösteriniz. Programı bu şekilde kullanarak zamandan tasarruf sağlamış olacaksınız.

İşlem Basamakları

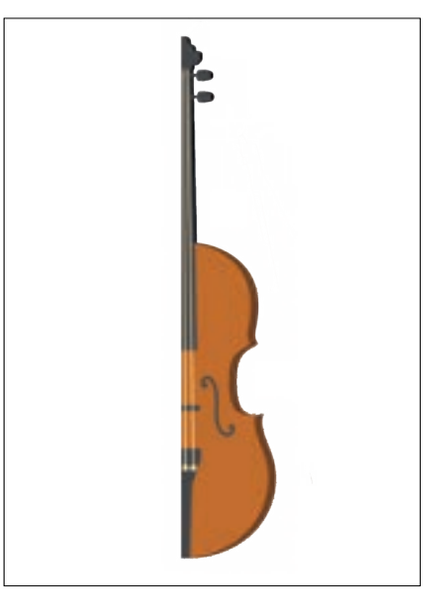
1. Uygulamaya başlamadan önce iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alınız.
2. Masanızı rahat çalışılabilecek hâle getiriniz.
3. İş önlüğünüzü giyiniz.
4. Tüm araç gereç ve malzemeleri hazırlayınız.
5. Bilgisayarınızı açınız.
6. Görüntü işleme programını açınız.
7. Yeni sayfa açınız **(CTRL+N)**.
8. Sayfanın genişliğini 30 cm, yüksekliğini 21 cm, çözünürlüğünü 120 piksel/cm, renk modunu CMYK ve arka plan rengini beyaz olarak seçiniz.
9. Çalışma görsellerini Dosya Aç komutu ile açınız (Görsel 6.63 ve Görsel 6.64).
10. Keman görselinde kemanın sağ tarafını Kalem ile dekupe ediniz. Diğer kısımlarını Seçim / Ters komutu ile seçerek siliniz. Dekupe ederken görselin yarısını seçmeniz yeterli olacaktır (Görsel 6.65).



Görsel 6.63: Uygulama görseli



Görsel 6.64: Uygulama görseli

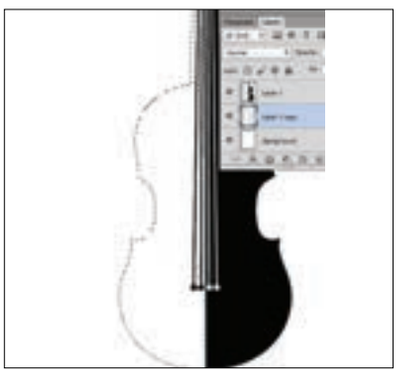


Görsel 6.65

14. Yerini ve büyüklüğünü ayarladığınız görselin katmanını Katman penceresi seçeneklerinden çoğaltınız. Çoğaltılan katman seçili durumdayken Düzen / Dönüştür /Y atay Çevir komutları ile ayna görüntüsü alınır ve bütünü oluşturacak şekilde hizalanır (Görsel 6.69).
15. Ayna görüntüsü alınan görseli Görüntü / Ayarlamalar /Ters komutları ile renkleri ters olacak şekilde ayarlayınız (Görsel 6.70).
16. Yeni bir katman oluşturunuz.
17. Dikdörtgen seçim aracı ile sayfanın yarısına kadar seçili alan oluşturarak siyah ile doldurunuz. Oluşturduğunuz alanı siyah ile doldurmak için araç kutusunda ön alan rengi siyahken **ALT+Backspace** kısayol tuş kombinasyonunu kullanınız (Görsel 6.68).



Görsel 6.66



Görsel 6.67



Görsel 6.68

18. Yapılan tüm işlemler arka planı oluşturmaktadır. Bu nedenle çalışmanızda ilgili katmanları Arka Plan adıyla gruplayınız. Bunun için katman paneli seçeneklerinden Yeni Katman Grubu seçeneğini kullanınız.
19. Notalar görselinde notaları uygun yöntem ile seçerek çalışmanızın üzerine taşıyınız (Görsel 6.69).
20. Kopyasını oluşturunuz.



Görsel 6.69



Görsel 6.70

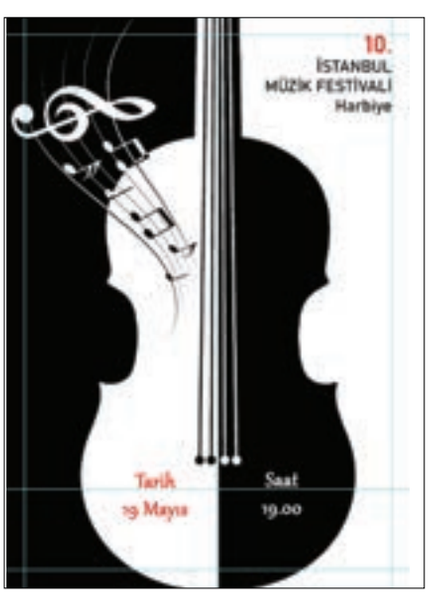


Görsel 6.71

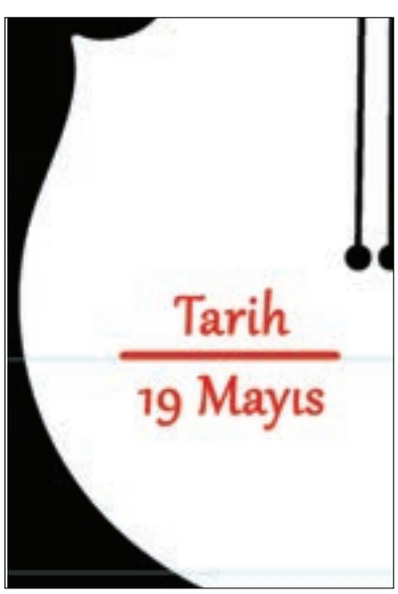
21. Katmanlardan birinin renklerini ters çeviriniz.Bunun için Görüntü / Ayarlamalar / Ters komutlarını kullanınız (Görsel 6.69).
22. **CTRL+T** komutu ile büyüklüklerini ve yerini ayarlayınız. Siyah ve beyaz görsel çakışacaktır. Beyaz zemine gelen beyazları, siyah zemine gelen siyahları silgi aracı ile siliniz. Böylece beyaz zeminde siyah, siyah zeminde beyaz görsel kalanı görünecektir (Görsel 6.70 ve Görsel 6.71).
23. Çalışmanızda yazı, logo vb. bilgilerin kâğıt kenarına çok yakın olmaması gerekmektedir. Hem güvenli alanı belirlemek hem de hizalamalarda kullanmak için Rehber çizgilerle çalışınız. Rehber çizgileri kenarlardan 10 mm uzak olacak şekilde ayarlayınız (Görsel 6.72).
24. Araç kutusundan **"T"** harfine tıklayarak yazı aracını alınız. Sağ üst köşedeki yazı fontunu Bahnschrift 25 punto, 10 yazısını 60 punto, Tarih- Saat yazıları Gabriola 25 punto, diğerleri 35 punto olacak şekilde düzenleyiniz (Görsel 6.73).
25. Tarih ve saat yazıları altındaki çizgileri fırça aracı ile oluşturunuz.
26. Yeni bir katman oluşturunuz. Fırça büyüklüğünü 10 px olarak ayarlayınız ve **SHIFT** tuşunu basılı tutarak düz bir çizim gerçekleştiriniz. Çizgi rengini kırmızı için M:100, Y:100, K:10 olarak ayarlayınız.
27. Siyah çizgi ve yazılarda 100 siyah değeri giriniz.
28. Çizgi uzunluklarını değiştirmek için **CTRL+T** kısayol komutu ile çizgileri uçlarından tutarak kısaltıp uzatınız (Görsel 6.74).



Görsel 6.72



Görsel 6.73



Görsel 6.74

27. İşleminiz bittiğinde çalışmanızın verilen örnekle uyumlu olup olmadığını kontrol ediniz.
28. Eksik ya da uygun olmayan alanlar varsa o katmanları seçerek renk değerlerini tekrar giriniz.
29. Dosya menüsünden Kaydet sekmesini tıklayarak sayfanızı kaydediniz **(CTRL+S)**.
30. Dosyanızı kaydetmek için çalışmanın bitmesini beklemeyiniz. Çalışmanızı sıklıkla kaydediniz.
31. Çalışma sonunda görüntü işleme programını ve bilgisayarınızı kapatınız.
32. Çalışmanız bittiğinde masanızı ve bulunduğunuz atölyeyi temizleyiniz, ellerinizi yıkayınız.
33. Çevre temizliğine ve kişisel temizliğinize önem veriniz.

• Çalışmanız, kontrol listesindeki ölçütler dikkate alınarak değerlendirilecektir (Tablo 6.5).

Tablo 6.5: Kontrol Listesi

KONTROL LİSTESİ		
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ	**EVET**	**HAYIR**
1. Uygun ölçülerde yeni bir sayfa açtı.		
2. Görselin renk düzenlemesini yaptı.		
3. Seçimleri yaparak sayfaya taşıdı.		
4. Dönüştür seçeneklerini kullandı.		
5. Her öge için bir katman oluşturdu.		
6. Yazıları orijinaline uygun olarak oluşturdu.		
7. Rehber çizgileri kullandı ve hizalara dikkat etti.		
8. Çizgi ve renklerini ayarladı.		
9. Çalışmasını bitirdikten sonra kayıt işlemini yaptı.		
10. Görüntü işleme programını ve bilgisayarını kapattı.		



ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda verilmiş olan cümlelerin sonunda boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise (D), yanlış ise (Y) yazınız.

1. ( ) Afişler; duyuru, tanıtım, pazarlama ya da farkındalık yaratmak amaçlı, çoğunlukla tipografi ya da görsel kullanılarak hazırlanmış çalışmalardır.
2. ( ) Afişler; ticari, sosyal, kültürel ve sanatsal afişler olmak üzere dört gruba ayrılır.
3. ( ) İç mekânlarda, metrolarda, sinemalarda sergilenecek afişler için büyük ebatlar tercih edilirken yollarda, meydanlarda ve caddelerdeki afişler için küçük ebatlar tercih edilir.
4. ( ) Sosyal içerikli bir afişte vurgulanmak istenen öge iletilecek mesajken ticari afişlerde vurgu ürün görsellerinde ve ürün özelliklerindedir.
5. ( ) Taşma payları; afişlerde kesim işlemi sırasında görsellerin ve zeminlerin kenarlarında kesim sonucu oluşan beyazlıkları engellemek, oluşabilecek kötü görüntüyü ortadan kaldırmak için verilen paylardır.
6. ( ) Afiş tasarımının etkisini artırmak için renklerin sıcaklık, soğukluk ve zıtlık (kontrastlık) özelliklerinden faydalanılır.
7. ( ) Ticari konulu afişler (advertising), hedef kitlenin dikkatini çekerek satın alma ihtiyacını yaratarak ürün veya hizmet satışlarını artırmayı hedefler.
8. ( ) Kültürel konulu afişler (culturel posters) çevre, eğitim, sağlık, çalışma hayatı gibi konulara yönelik mesajlar veren, farkındalık yaratmak için hazırlanan afişlerdir.
9. ( ) Uyum; afiş içinde yer alan zemin, renk ve görsellerin birbirini tamamlamasıdır.
10. ( ) Afiş içinde kullanılan doluluk boşluk oranları afişten afişe farklılık gösterir. Bazı afişlerin boşluk oranı %80'e yakınken bazı afişlerde bu oran düşük olabilir.
11. ( ) Kültürel konulu afişler (cultural posters) kitap, film, konser, gösteri ve sergi gibi kültür sanat etkinliklerini duyururlar.
12. ( ) Kültürel konulu afişlerde tarih, saat, yer gibi ögelerin bulunması zorunlu değildir. Bu bilgiler afişlerde yer almayabilir.

Aşağıdaki soruları cevaplayınız.

13. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi afişte bulunması gereken teknik özelliklerden <u>değildir</u>?

A) Kullanılacak renk sayısı
B) Taşırma payları
C) Kâğıt türü ve gramajı
D) Afiş ebadı
E) Doluluk boşluk oranları

14. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi afiş tasarımındaki ögelerden biri <u>değildir</u>?

A) Tipografik ögeler
B) Tarih, saat, yer
C) Slogan
D) Görseller
E) Kesim çizgileri

15. Aşağıdakilerden hangisi ticari (advertising) konulu bir afiştir?

A) Beyaz eşya afişi
B) Konser duyurusu afişi
C) Şehir tanıtım afişi
D) Su tasarrufu farkındalık afişi
E) Sergi afişi

16. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi afişte bulunması gereken görsel özelliklerden değildir?

A) Doluluk boşluk
B) Kâğıdın gramajı
C) Renk
D) Sadelik
E) Uyum

17. Zıt (kontrast) renkler, aşağıdaki seçeneklerin hangisinde bir arada verilmiştir?

A) Mor ve Sarı
B) Sarı ve siyah
C) Yeşil ve sarı
D) Turuncu ve sarı
E) Mavi ve Sarı

18. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi renk grubu değildir?

A) Ana Renkler
B) Ara Renkler
C) Temel Renkler
D) Sıcak Renkler
E) Soğuk Renkler

19. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi sosyal (social) konulu bir afiştir?

A) Sağlıklı hayat afişi
B) Telefon afişi
C) Resim kursu afişi
D) Otomobil afişi
E) Tiyatro Afişi

20. Aşağıdaki seçeneklerden hangisi kültürel (culturel) konulu bir afiş değildir?

A) Caz festivali afişi
B) Tiyatro afişi
C) Sergi açılış afişi
D) Sanat merkezi afişi
E) Festival afişi



ÖĞRENME BİRİMİ SONU ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME CEVAP ANAHTARI

1. ÖĞRENME BİRİMİ						
1. D	2. D	3. D	4. D	5. D	6. Y	7. Y
8. A	9. B	10. A	11. E	12. E	13. C	14. D
15. E						

2. ÖĞRENME BİRİMİ						
1. D	2. Y	3. D	4. D	5. Y	6. D	7. D
8. D	9. Y	10. D	11. D	12. Y	13. D	14. Y
15. A	16. A	17. E	18. D	19. B	20. E	21. A
22. B						

3. ÖĞRENME BİRİMİ						
1. D	2. Y	3. D	4. Y	5. D	6. Y	7. D
8. Y	9. D	10. D	11. Y	12. E	13. B	14. E
15. E	16. E	17. A	18. C	19. B	20. A	21. D
22. D	23. C	24. A	25. D			

4. ÖĞRENME BİRİMİ						
1. D	2. D	3. D	4. Y	5. D	6. Y	7. Y
8. D	9. Y	10. D	11. D	12. Y	13. E	14. D
15. D	16. B	17. E	18. C	19. C	20. B	

5. ÖĞRENME BİRİMİ						
1. D	2. D	3. Y	4. D	5. Y	6. D	7. D
8. Y	9. D	10. D	11. D	12. B	13. E	14. D
15. D	16. C	17. E	18. C	19. C	19. E	

6. ÖĞRENME BİRİMİ						
1. D	2. Y	3. Y	4. D	5. D	6. D	7. D
8. Y	9. Y	10. D	11. D	12. Y	13. E	14. E
15. A	16. B	17. A	18. C	19. A	20. D	

KAYNAKÇA

● Kullanılan Renk Kataloğu Pantone

GENEL AĞ KAYNAKÇASI

● https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/202082793836777-matbaa.pdf

GÖRSEL KAYNAKÇASI

Kitabın görsel kaynakçasına karekodu okutarak ulaşabilirsiniz.

ÇALIŞMA NOTLARI

ÇALIŞMA NOTLARI