Adobe Photoshop Program Tanıtımı (Örnekler, Kestirmeler, Püfler) *

Hasip Pektaş, 1995

Dijital ortamda vektörel ve bitmap tabanlı iki tür program kullanılmaktadır. FreeHand, Adobe Illustrator, Canvas gibi vektörel programlar, bir çizgi çizildiğinde iki nokta arasındaki hattın matematiksel bir formülünü üretir. Yapılan değişiklikler bu formül ile sağlıklı bir şekilde oluşur. Çok küçük puntodaki yazılar net yazılabilir. Logo vb. çalışmalar için idealdir. Photoshop, Painter, xRes gibi bitmap programlar, resmin en küçük birimi olan piksellerden oluşur. Ölçü birimi cm, inç ve punto değil, pikseldir. Örneğin 4 cm'lik bir daire, photoshop'a göre 256 piksellik bir gruptur. Daire büyürse piksellerle birlikte netsizlik de artar. Netsizlik nedeni "Anti-aliasing" ve "İnterpolasyon"dur. Piksellerin karışımıyla meydana gelen yumuşama etkisine "Anti-aliasing" denir. Olmasında yarar var

Örnek 1: Anti-aliasing işaretli ve işaretsiz iken 45° eğimli 3 piksellik bir çizgi çizince, şaretli değilken çizileni testere dişli görülecektir.

Vektörel bir programda sayfa açarken en ve boy belirlemek yeterlidir. Bitmap programlarda ek olarak Rezolasyon da girmek gerekir. Girilen en ve boy rakamlarının anlamı yoktur. Yatayda ve dikeyde kaç piksel olduğu önemlidir. 350 Ppi (Pixel per inç) rezolasyonlu bir belgede bir inç (=2.54 cm) 'de 350 piksel vardır. Bir pikselin boyu 0.072 mm'ye denktir.

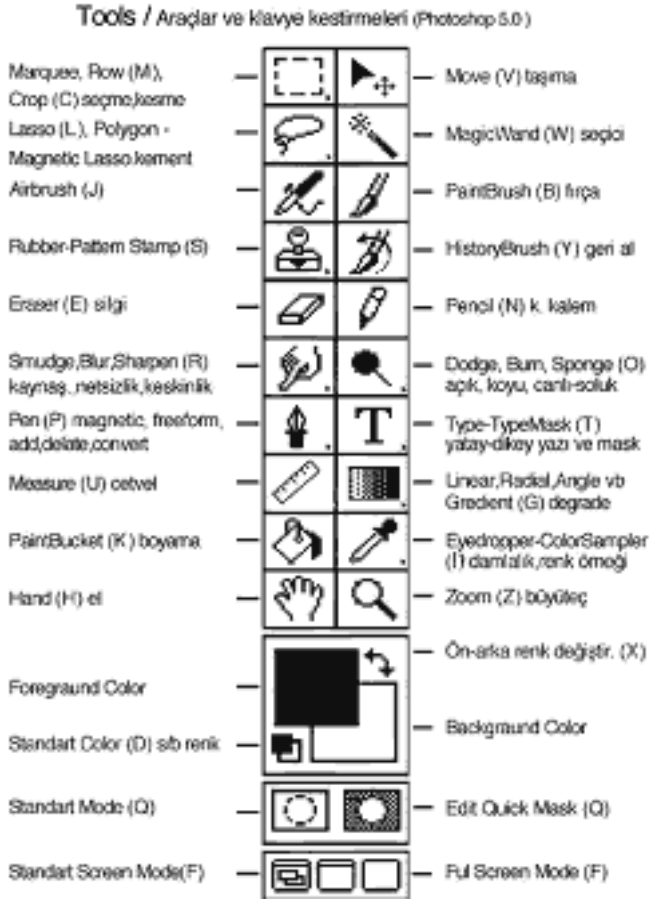
Örnek 2: 350 Ppi'lik 10x10 cm renkli bir zemine 226 Ppi'lik 10x10 cm beyaz bir zemin kopyalanıp yapıştırıldığında, rezolasyon nedeniyle küçük kaldığı görülecektir.

Büyültme ve küçültmelerde piksel yoğunluğunun hesaplanması olarak bilinen "Interpolasyon", iki nokta arasındaki bilinmeyen üçüncü noktanın hesaplanması işlemidir. Resimden bir piksel

atıldığı zaman her iki yanındaki piksellerin rengi, ona göre değişir. Image Size'dan döküman büyüklüğü değiştirildiğinde, döndürüldüğünde ve efekt verildiğinde interpolasyon devreye girer. Tablodaki zincir kaldırılıp, en-boy veya pikseli değiştirmek, diğerinin sabit kalmasını sağlar fakat resim zarar görür. Zircir varken en-boy değerleri rezolasyona bağlanmış olur. Değişimlerde orantılı olarak diğer öge de değişecektir. Yüksek rezolasyonda sakınca yoktur. Fakat döküman büyür. Film çıkış süresi uzar.

File/Preferences/General'daki Interpolasyon'da "Bicubic" işaretli olmalıdır. Bicubic, diğer iki seçeneğe göre yavaş olmasına karşın en hassas interpolasyonu gerçekleştirir. Rezolasyon ayarı için, Image Size/Auto'ya girip, resimin film çıkışa hangi kalite (Lpi=Line per inches)'de gitmesi isteniyorsa, işaretlenmeli. Program, hesaplamasını yapıp Image size'daki resolasyon menüsüne yazacaktır. Best işaretlendiğinde Lpi'ın iki katı Ppi resolasyon görünecektir. Çok kaliteli bir baskı isteniyorsa değer de orantılı olarak artmalıdır. (Ppi=Lpi x 2, Dpi=Lpi x 16) Dpi (Dot per inches) değeri ne kadar yüksek olursa, hassasiyet o kadar artar, ancak nokta küçüleceği için offset kalıba çekme ve sağlıklı baskı sorunu çıkacaktır. Scanner ile tarama, çıkış alınacak Lpi değerinin iki katına karşılık gelen Ppi değeriyle

Not: Gazete ve 3. hamur kağıda yapılacak baskılar için 101-130 Lpi, birinci hamur kağıda yapılacak baskılar için 130-150 Lpi değeri yeterlidir. Örneğin kuşe kağıda iyi kalite bir çıkış amaçlanmışsa 175 Lpi (eski 70'lik tram) rezolasyon gereklidir. Bilboard boyutunda bir işte yüksek kalite hedeflenmiyorsa, film çıkışa 20 Lpi'da gönderilebilir.



Marquee (M); Dikdörtgen ve elips alan seçme; tek piksellik yatay ve dikey alan belirleme. Shift'le kare ve daire yapar. Alt tuşu basılıyken merkezden dışa doğru seçim yapar. Yapılan seçim, mouse'dan el kalkmadan ara çubuğuyla taşınabilir. Options'dan Feather verilerek eriyen alan yaratılabilir. Fixed Size ile piksel ölçekli alan seçilebilir. "Constrained Aspect Ratio" seçiliyken eşit oranda seçim yapar. Eliptik araçla seçim yapılırken mutlaka "Anti-aliasing" işaretli olmalı.

Crop (C); Seçili alanın dışını kesip atar. Başka bir araca tıklayarak iptal edilebilir. Kesilecek alanın köşe noktalarından tutarak döndürülüp, boyut değiştirilebilir.

Not: Araç kutucuklarının sağ alt köşesindeki üçgen, o aracın başka seçenekleri de olduğunu gösterir. Alt seçeneklere ulaşmak için mevcut klavye karşılığına ek olarak Shift tuşuna da basılmalıdır. Elips ile Define Pattern uygulanmaz. Seçme araçlarındayken Control tuşuyla

basılırsa sık kullanılan komutların olduğu özel bir menü çıkar. Herhangi bir araçtayken Command ile "Move" aracına gelinilir. Tab tuşuyla menüler gizlenir.

Move (V); Photoshop belgesini ve Layer'ları taşır. Seçili bölgeyi keserek, alt tuşuyla kopyasını yapıp taşır. Move Options'da "Auto Select Layer" işaretliyse, layer paletine gitmeden istenilen elamana tıklamakla layer aktif olur. Shift tuşuyla aktif Layer'a seçilen Layer zincirlenir. Eğer Kontrol ile tıklanırsa Backraund'a dönülür.

Lasso (L); Kement aracı mause hareketiyle alan seçer. Alt (Option) tuşu basılıyken tek tıklamalarda düz çizgi çizer. Seçilmiş alanda Command'la alan çıkarma, Shift'le alan ekleme yapılır. Taşıma aracına geçilerek Alt'la kopyası üretilir. Alt-Command'la seçili bölüm değil alanın kendisi taşınır. Polygon Lasso, köşeli seçimler yapar. Renge duyarılı Magnetic Lasso ile seçmek istenilen bölgenin kenarlarında dolaşarak seçimler yapar. Mağnetic Lasso Options'da aracı kullanırken oluşan noktalardan uzaklaşma ölçüsü "Lassa Width"le, otomatik nokta koyma sayısı "Frequency" ile, tanımlanmış rengin seçilme hassasiyeti ise Edge Contrast'dan belirlenir. Düşük yüzde tanımlanmış renge benzeyen renkteki pikselleri seçer.

MağicWand (W); Tolerans değerine göre renk seçimi yapar. Options'da "Anti-aliasing" işaretli olmalı. Feather ile seçili bölgelere otomatik erime verilir. "Use All Layers" işaretlenirse diğer Layer'lardan da seçim yapar.

Airbrush (J); Püskürtülecek boya yoğunluğu "Pressure" değeri, büyüklük ise fırça tipi ile belirlenir. Eriyen fırça tipi seçmekte yarar vardır. Wet Edges ile suluboya yumuşaklığı kazandırılır. Fade değeri girilince Transparent aktif olur.
Airbrush Options'daki Mode'larla değişik etkiler elde edilir.

Dissolve: Tebeşir etkisi.

Behind'la etrafı şeffaf Layer'lara gölge atar.

Multiply: Orjinal ile geçişme renklerini çarpıştırır.

Screen: Orjinal ile geçişme renk değerlerini ters çevirip çarpıştırır.

Overlay: Orta tonları üst üste basılmış gösterir.

Soft Light: Geçişme rengine bağlı olarak renkleri açar / koyulaştırır.

Hard Light: Sert gölgeler yapar, detayları koyulaştırır.

Color Dodge: Orijinali açar, transparanları siyah doldurur.

Color Burn: Orijinali koyulaştırır, transparanları beyaz doldurur.

Darken: Orjinal ile geçişme renklerinden sadece koyu olanları sonuçlandırır. Lighten: Koyuya yakın pikseller kaybedilir, sonuç daha açıktır.

Difference: Orjinal ile geçişme renklerinden çıkartılan renklere yüksek parlaklık değeri verir.

Exclusion: Orijinali negatif yapar.

Hue: Geçişme renginin hue değeri ile orjinal rengin saturation (parlaklık) değerini karıştırır.

Saturation: Geçişme renginin saturation değeri ile orjinal rengin hue ve luminance (aydınlık) değerini karıştırır.

Color: Orijinal rengin luminance değeri ile geçişme renginin hue ve saturation değerini karıştırır. Monochrome resimlerde iyi sonuç verir.

Luminance: Color modunun tersidir.

Paint Brush (B); Brushes Palet'ten belirlenen fırça tipiyle üst rengi boyar. Alt tuşuyla alt rengi boyar. Fade değeri girip transparan işaretlenirse giderek eriyen fırça tuşları yaratılır. Suluboya etkisi için Wet Edges işaretlenmeli. Boyanın şeffaflığı opacity ile verilir. Stylus Pressure, digitize tablet yazılımı yüklenince aktif olur, elektronik kalemin basıncı oranında renk degişkenleriyle oynanabilir. Brush'dayken alt tuşuna basılırsa damlalık oluşur. Boyama ve rötuş araçlarındayken Control tuşuna basılırsa özel bir menü çıkar. Önceki ve sonraki fırça tiplerine, efektlere geçilebilir.

Rubber Stamp (S); Clone yapar. Alt'la yer saptanır, eğer Options'da "Aligned" seçiliyse hizalı (aynı uzaklıkta), seçili değilse hizasız doku ve renk taşıması yapılır. Önceden seçilen alan Edit/Define Pattern olarak tanımlanmışsa Pattern Rubber Stamp dokuyu tekrarlayarak doldurur.

History Brush (Y); Yapılan boyamayı geri alır. Impressionist işaretliyse var olan fırça tipinde eritmeler yapar.

Eraser (E); Silgi ile silinen yerde alt renk gözükür. Erase to History işaretlenerek ya da Alt tuşuna basarak resmin son kaydı oluşturturulur.

Pencil, Line (N); Serbest çizgi içindir. Auto Erase işaretliyse üst rengin olduğu alanda alt rengi çizer. Line, girilen piksel kalınlığında çizgi çizer.

Smudge, Blur, Sharpen (R); Smudge, kaynaştırmak-karıştırmak içindir. Blur, netsizlik, Sharpen ise keskinlik sağlar.

Dodge, Burn, Sponge (O); Dodge, dolaşılan bölgeyi açar. Burn, koyulaştırır. Sponge, desaturate ile rengi soldurur, saturate ile parlaklaştırır.

Pen (P); Özellikle dekupe yapmada sınır belirleme çizgileri yapar. Nokta koyarken sürüklenirse tutamaçlar oluşur. Magnetic, Freeform, Add, Delate, Convert Path gibi alt menüleri vardır. Piksel duyarlı path çizimleri için Magnetic Pen aracıyla alanın etrafında ilerlemek yeterlidir. Alt tuşuyla Freeform'a dönüşür. Magnetic çizimi tamamlamak için Return tuşuna basılır. "Curve Fit", egim uygunlugunu belirler. 0.5-10 arası uygundur. "Pen Width", kalem genişligini, "Frequency", nokta sıklıgını, "Edge Contrast", hangi rengin seçilecegini belirler. Yüksek deger, tanımlanmış renk ve çok yakın pikselleri seçer.

Type-TypeMask (T); Yazı oluşturma paleti gelince Spacing ile harf arası, Leading ile satır arası ayarlanır. İçi boş yazı seçimi için Type Mask seçilmeli. Alt menüler, harflerin alt alta yazılmasını da saglar. Alt alta yazılan haflerler, Type Tool'da "Rotate" işaretlenince saat yönünde 90° dönüp yukarıdan aşagıya dizilir. "Kerning", hassas harf arası, "Tracking" ise genel harf arası ayarlar. (Kerning için "Auto Kern" işareti kaldırmalı). Yazı, "Fit in Window" işaretliyse ön izleme penceresine sıgar. "Anti-aliasing" seçili olmalı. Yazı üzerine imleç

seçimsizken tıklanırsa, degişiklik yapılılabilir.

Measure (U); İki nokta arası uzaklıgı ölçer. Info paletinden (A) ile açısı, (D) ile mesafe takip edilir. Çizgi veya bir noktası taşınabilir. Alt tuşuyla bir noktası gönye görevi yapar. Çizgi, "guide"lara yapışabilir.

Linear, Radial, Angle, Reflected, Diamound Gredient (G); Renkler arası, transparan ve gökkuşagı degradeler yapar. Options'daki seçeneklerle çeşitlendirilebilir. Dither, renklerin birbirine yumuşak geçişini saglar. Reverse, negatif degrade yaratır.

Paint Bucket (K); Alan seçilmeden de tolerans oranında üst rengi doldurur. Define Pattern çalıştırılarak, desen doldurur. Sample Merged işaretliyken tıklanılan bölgelerde alt Layer'ları da doldurur. Layer'lar geçici olarak birleşmiş gibi kullanılır.

Eyedropper, Color Sampler (İ); Piksel renklerini üst renk olarak belirler. (Alt tuşuyla alt renk). Point Sample'la sadece tıklanan piksel rengi görünür. Eyedropper Options'daki standardı 3 by 3 Average'dır. Üçe üç piksellik bir ortalamayla renk belirler. Boyama araçlarıyla çalışırken alt tuşuyla damlalıga dönülebilir. Command tuşuyla da aktif olan Color Sampler'la 4'e kadar renk örneklemesi yapılabilir. Örnekler, Color Sampler'dayken alt tuşuyla iptal edilir.

Hand (H); El ile kaydırma barlarını kullanmadan belge kaydırılır. Çift tıklayınca resim ekrana sıgar. Başka araçtayken ara çubuguyla el'e ulaşılır.

Zoom (Z); Belge, büyüteçle 16 kat büyüyebilir. Başka araçtayken Command-Ara çubugu ile büyüteçe dönülür. Command-(+) ile büyütme, Command-(-) ile küçültme yapılır. "Resize Windows to Fit" işaretliyse büyütme ve küçültmelerde belge ekranı doldurur. Büyüteçe çift tıklanırsa görüntü, 1:1 olur.

Ön ve Arka Renkleri Degiştirme (X); Ok üzerine tıklanırsa renkler yer degiştirir.

Foregraund Color; Üst renk. Eyedropper ile resimden ya da renk paletinden seçilen renk, burada görülür. Alt-Delete ile seçili alana üst renk dolar.

Backgraund Color; Alt renk. Eyedropper ile resimden ya da renk paletinden seçilen renk, alt tuşuna basılıyken altta görünür. Command-Delete ile seçili alana alt renk dolar.

Standart Color (D); Tıklayarak ya da klavye kestirmesiyle renk kutucukları siyah/beyaz olur.

Standart Mode (Q); Mask'sız, normal mod.

Edit Quick Mask (Q); Seçili alanı saglıklı görebilmek için, dışı Quick Mask'la kaplanır. Mask'a tekrar tıklanırsa seçili alanın içi mask rengiyle kaplanır. Mask'tayken boyama aracı kullanılırsa normal moda dönüldügünde o bölgelerin seçildigi görülür.

Standart Screen Mode (F); Kaydırma barları, menü ve paletler görünür.

Ful Screen Mode (F); Kaydırma barları ve menüler kalkınca belge ekranda daha rahat görünecek tir.

File / Dosya Menüsü

New (Command-N); Boyut, çözünürlük (rezolasyon) ve mode belirlenerek yeni belge açılır. Zeminin beyaz ya da transparan olması ve dosya ismi gelen tabloda belirlenir.

Open (Command-O); Varolan belgelere ulaşmak içindir. Soldaki Thumbnail'den dosya içerigi görülür.

Close (Command-W); Belgeyi kapatır.

Save (Command-S); Belgeyi kaydeder.

Save As (Command-Shift-S); mevcut belgeyi başka bir isimle kaydeder. Masaüstüne kaydolan gelir. Eskisi son kaydedildigi şekliyle dosyasına döner. Belge, Layer'lı ise ancak Photoshop formatında kaydedilir. Digerleri aktif degildir. Ancak Layer'lar zeminle birleşirse digerleri çıkar.

Save a Copy (Command-Alt-S); Açık olan belgeyi etkilemeden yeni bir belge kopyalar. Belgede Layer varsa, Photoshop dışındaki formatlara ancak "Save a Copy" ile ulaşılır.

Format; Belgelerin kapladıgı alanları küçültmek için geliştirilmiş sıkıştırma opsiyonlarıdır. Programlar arası dosya alışverişi için önemlidir.

Photoshop, kendi belge formatlarına ek olarak, Adoba Illustrator, GIF, EPS, EPS PICT, JPEG, TIFF, TWAIN, RAW vb. formatları da açar.

GIF (Graphics Interchange File); WEB sayfalarında kullanılan, Indexed Color modundaki

belgelerdir.

EPS (Encapsulated PostScript); Az yer kaplayan, hızlı film çıkış olanagı veren, kayıt anında belgedeki alfa kanallarının silindigi bir formattır. Bitmap, Grayscale ve CMYK modlarında aktiftir. PostScript destekli yazıcı ve film çıkış araçları, EPS-JPEG formatı basabilir. Encoding opsiyonundan JPEG seçilebilir. (PostScript; çıkış araçlarında kullanılan vektörel sayfa tanımlama dili. Çıkışlar hızlı ve saglıklı olur.)

JPEG (Joint Photographic Expert Groups); Benzer renkteki pikselleri tek bir renk olarak kaydederek sıkıştıran, dolayısıyla küçülen fakat renk kaybı oluşturan bir format. Maximum (Excellent) ile yapılan JPEG formatlarda sıkıştırma az olacagından kayıp da azalır.

PICT (Picture); 3D ve animasyon, multimedya programları tarafından kullanılan dosya biçemi.

TIFF (Tagged-Image File Format); Alfa kanallarını da destekleyen ve en çok kullanılan formattır. Alfa kanallı TIFF'ler Layout programlarına getirilemez.

Not: Dekupe edilen belge, TIFF olarak degil, EPS kaydedilir.

FreeHand EPS'leri, EPS Pict Preview formatında açılabilir. Fakat 72 dpi'lık anti-aliasing oluşmamış kötü bir belge gelecektir. Photoshop'da açılacak FreeHand belgesi, Photoshop ailesinden Adobe Illustrator (A.I.) formatında EPS yapılmalıdır. Dosya açılırken gelen Rasterize (oluşturma) tablosuna istenilen boyut ve rezolasyon degeri girilebilir. Rasterize, bir veriyi başka bir ortamda açmayı saglar.

Revert, belgeyi ilk kaydedildigi haliyle yeniden açar. Kopyalarda aktif degildir.

Place, Adobe Illustrator belgelerini getirmek içindir. Place kullanılmadan önce Preferences'daki "Anti-aliased PostScript" işaretlenmelidir. A.I'lar "as path" ile çizgisel getirilebilir.

Import:

Anti-aliased PICT, Mac Draw ve Canvas programlarda kaydedilen dosyaları açar.

PICT Resource, PICT formatlıları açar.

Quick Edit, TIFF belgelerin bir bölümünü açıp, lokal bölgelere işlem yapma fırsatı verir. Gelen tablodan Grid'ler sayesinde örnegin 100 Mb.'lık bir belgeden istenilen bölge seçilip, rahatça

çalışılır. Bu belge boyut degiştirmez ve geneline efekt verilmez. Export'taki Quick Edit Save komutu ile ana belgeye baglanır.

Twain, twain arayüzlü scannerlarla tarama yapmaya yarar.

VistaScan v2.3.6..., vistascan arayüzlü scannerlarla tarama yapmaya yarar.

Export:

GIF89a Export, web sayfa tasarımında kullanılacak belgelerin kaydı içindir.

Paths to Illustrator; Path'leri Illustrator'e gönderir. Böylece bu belgeler FreeHand'de de açılır.

Quick Edit Save; Quick Edit ile açılan belgeleri kaydeder.

Automate; Sık yapılan işlemler için otomatik işlemler komutu.

Batch, Önceden oluşturulan "Action Set"ler olabilecegi gibi, mevcut Aktion'lardan biri seçilerek bir dosyadaki belgelere toplu işlem yapabilir.

Conditional Mode Change, Belge modlarını, istenilen moda çevirir. Örnegin Bitmap'e geçmek için, belge moduna ek olarak Grayscale'i işaretleyip, Target Mode'dan Bitmap'i seçmek yeterli oluyor.

Contact Sheet, dosya içindeki kapalı belgeleri bir sayfada toplayarak, layout'unu yapar. Bir tür kontak baskı gibi çok sayidaki resmi bir arada görme fırsatı verir.

Fit Image, belgenin oranlarını degiştirmeden yeniden oluşturur. Tek kenara verilen boyut degişikligi digerine de orantılı şekilde yansır. Web Tasarımcıları için idealdir.

Covert Multi-Page PDF to PSD, kaynak PDF belgelerini istenilen mod ve çözünürlükte hedeflenen dosyaya convert eder.

File Info; Photoshop belgesi ile ilgili bilgilerin yazılabilecegi bilgi formudur.

Page Setup / Screen (Command-Shift-P); Printer ayarları yapılır. Kagıt boyutu, cinsi, yönü, baskı oranı belirlenir. Baskı rengi seçilir. Blending'de "Scatter" işaretli olursa degradelerde geçişler daha iyi olur.

Screen'de "Use default printer's screen"de; o belge, çıkışa gönderilen programın film çıkış degeleriyle çıkar. Alt menü aktif degildir. Aktif yapılıp, özellikle iri tramlı baskı elde etmek için

kanalların Lpi degerleri, piksel açıları ve tram şekilleri degiştirilerek gönderilebilir. (Screen'e özel degerler girilince belge EPS kaydedilmelidir.)

Border'la belgeye çerçeve, Bleed'le taşırma-kesme payı yapılır. İlgili kutucuklar işaretlenerek, kesim krosları, çakıştırma işareti verilebilir. Hatta negatif baskı alınabilir.

Print (Command-P); Baskı kalitesi ve baskı sayısı belirlenir.

Preferences:

General (Command-K); Interpolation, Bicubic olmalı. Alt menüden "Beep When Done" dışındakiler çek edilmeli.

Saving Files'da belgelerin ön görünümü için "always save" işaretli olmalı.

Display § Cursors'da Painting Cursor, Brush Size olursa fırça kalınlıgı görülür. Other Cursor'da Precise işaretli olabilir. Hassas nokta seçimler içindir. Klavyeden caps lock tuşu basılıyken de oluşturulur.

Transparency § Gamut'la, sayfanın zeminindeki şeffaf ızgaranın boyutu ve rengi belirlenir. Gamut uyarı rengi degiştirilir.

Units § Rulers'dan, cetvel ölçüsü, kolon genişligi seçilir.

Guides § Grid'le, renk ve stilleri belirlenir.

Plug-Ins § Scratch Disks ile eger ek hard disk varsa öncelik sırası belirlenir ki ilki dolunca belgeler, ikinciye kayabilsin.

Image Cashe'la, belgelerin saklanma seviyesi belirlenir.

Color Settings, RGB, CMYK, Grayscale modların durum ayarlanır.

Quit (Command-Q), programı kapatır.

Edit / Düzeltme Menüsü

Undo / Redo (Command-Z); İşlemi geri ve öne alır. Photoshop 5.0'daki History sayesinde tek undo çilesi bitmiştir.

Cut (Command-X); Seçilen alanı kesip Backspace'de beklemeye alır. Kesilen yerde alt renk

çıkar.

Copy (Command-C); Seçilen alanı kopyalar ve RAM bellekte tutar. Yapıştırma yaptıktan sonra da bellekte yer alacagından yerine daha küçük bir seçim kopyalanıp bellegi rahatlatmak gerekir. Masa üstünde açık olan belgeler arasında sürükle-bırak yöntemiyle de taşıma yapılabilir.

Paste (Command-V); Kopyalanan parçayı, seçilmişlik yoksa belgenin ortasına yapıştırır. Yapışmayla birlikte yeni bir Layer oluşur.

Paste Into (Command-Shift-V); Kopyalanan parçayı, seçili alanın içine yapıştırır.

Clear; Seçili alanı siler.

Fill; Çıkan taplodan ön-arka renk, siyah-beyaz veya %50 gri renk, pattern, history, opacity ve mode seçiminin yapılabildigi dolgu menüsüdür. Seçili alana, kestirmeden Alt-Delete tuşlarıyla üst renk, Command-Delete tuşlarıyla alt renk doldurulur. Seçili alana ya da tüm belge üzerine Define Pattern yapılmışsa Pattern, en başa dönmek istenirse de History doldurulabilir. Layer'la çalışırken dolgu yapılacak alanın etrafı şeffaf ise, seçme yapmadan "Preserve Transparency" işaretlenerek dolgu gerçekleştirilir. Yalnız alan dolar. Bu işaretleme Layer paletinde de yapılabilir.

Stroke; Seçilen alanın kenarlarına çerçeve atar. Çerçevenin geişligi en fazla 16 piksel olabilir. Çizgi seçili alanın içine ya da dışına atılabilir. Opasity ayarlanabilir. Layer'la çalışırken seçme yapmadan "Preserve Transparency" işaretlenerek çerçeve yapılabilir.

Free Transform (Command-T); Serbest çevirme ve büyütme yapar. Transform: Again (Command-Shift-T); Yapılan transformu aynı ölçekte tekrarlar. Scale; büyültme-küçültme, Rotate; çevirme, Skew; çarpıtma, Distort; bükme, Perspektive; perspektif kazandırma, Numeric'le; scale, rotate, skew'ler pozisyon belirlenerek yapılır. Rotate 90° CW; saat yönünde 90 derece saga, Rotate 90° CCW; 90 derece sola çevirir. Flip Horizantal; yatay, Flip Vertikal; dikey ters-yüz eder. Layer'lar seçilmeden transform uygulanabilir. Merkez noktanın yerini degiştirip, o noktaya baglı döndürülebilir. Linkle baglanarak gruplanmış Layer'lara Transform uygulanabilir. Keza mask alanlarına da.

Free Transform Path (Command-T);Vektörel programlarda oldugu gibi artık Path'ler de çevrilip, büyütülebiliyor. Path'leri seçmek için Alt tuşuyla birlikte Path seçme aracı (içi boş ok) kullanılır. Transform Path: Büyültme-küçültme, çevirme, çarpıtma, bükme, perspektif kazandırma ve sayısal işlemler yapar.

Define Pattern; Küçük bir alan seçilip define pattern yapılırsa, başka bir alana Fill komutuyla tekrarlanarak doldurulabilir. Tüm belge seçilip define yapılırsa, ileriki safhalarda ek bir undo yapma fırsatı dogurur.

Purge; Bellege yerleşmiş Undo, Pattern, Histories, All komutlarını bellekten tasfiye eder. Bellegi rahatlatmak için zaman zaman kullanılmalıdır. (History'lerin hepsini silecegi unutulmamalıdır.)

Image / Renk ve Piksel Degiştirme Menüsü

Mode; Piksellerin renk bilgi yapısı degiştirilir. Layer'lı belgelerde Flatten'ı (birleştirmeyi) sorar.

Bitmap; Renkli belge Bitmap yapılmadan önce Grayscale çevrilmelidir. Anti-aliasing sorunu yoktur. Filtre kullanılmaz. Büyütmeler fotokopi gibidir. Bitmap'deki %50 Thereshold; siyah/beyaz tire yapar. Pattern Dither; Standart Photoshop desenini tram yapar. Diffusion Dither; titreşme etkili bir dolgu yapar. Halftone Screen; tram cinsi, yogunlugu ve açısının da degiştirildigi önemli bir tram cinsidir. Custom Pattern; Define Pattern ile oluşturulmuş deseni uygular.

Not: Bitmap'i Grayscale çevirirken Size Ratio 1'de kalmalı. Yoksa anti-aliasing oluşur. Bitmap eger TIFF kaydedilirse Vektörel programlara çagrıldıgında renk degişikligi yapılabilir. Beyazlar şeffaftır. Bitmap belge, EPS kaydedilirken "Transparent Whites" işaretlenirse, beyazlar şeffaf olarak gelir.

Grayscale; Renkli belgeyi siyah/beyaza çevirir. Belge, Bitmap ve Duotone öncesi mutlaka Grayscale çevrilmelidir.

Duotone; Duotone, Tritone, Quadtone için spot renler seçilebilir ve bunların egrileri üzerinde oynanarak tram ayarları yapılabilir. Renklere isim verilmelidir. Duotone tek kanaldır. Renk

ayrımında (Proses) tek siyahta çıkar. Spot renk ayrımı için EPS kaydedip, Quark'a çagrıldıgında renkler listede yer alacaktır. Çıkış için bu renkler seçilebilir.

Indexed Color; Renk ve Piksel yogunlugu denetlenebilir. Renk azaltma modu seçilebilir. Renk ayrımı için CMYK'ya dönülmelidir. Web sayfalarında kullanılacak GIF'ler Export edilirken Indexed Color'a çevrilir. Cevrilmiş belgeyi "GIF89a Export"una ulaşarak gelinen tablodan renk çıkarmaları yapılabilir.

RGB; CMYK'dan daha fazla ve parlak renk içerir. RGB'de Filtre kullanılırken "View" menüsündeki "CMYK Preview" seçilirse CMYK'ya çevrilmede renk degişikligi görülmez. CMYK'ya çevrilince oluşacak renk uyuşmazlıgını görmek için RGB'deyken aynı menüdeki "Gamut Warning" işaretlenmeli.

CMYK; Proses renk ayrım kanallarının bulundugu, ofset baskı tekniginde kullanılan renk bilgisi modudur.

Lab Color; RGB'den CMYK'ya çevrimler Lab Color ile gerçekleşir. Üç kanaldan a; red-green arası, b; blue-yellow arası renk geçişlerini temsil eder. "Lightness" kanalda Curve, Levels gibi işlemler yapılabilir.

Multichannel; Mod tanımı olmayan kanal resimlerinin oluşturulabilecegi bir moddur.

Not: Photoshop'da Renk Yönetimi konusunda ayrıntılı bilgi için, Sitem Yayıncılık tarafından çıkarılan Sabri Varol'un kitaplarına başvurulabilir.

8 Bits / Channel; Belgeleri oluşturan renk kanallarında 8 bit piksel oldugunu gösterir. Bu ise 256 gri seviyeye karşılıktır. Örnegin Indexed Color'a çevrimde çıkan tablodan "Color Depth" 4 bits/pixel işaretlenirse renk sayısının 16'ya düştügü, Preview'dan da belgenin degiştigi görülebilecektir.

16 Bits / Channel; Belgede kullanılacak komut ve araç sayısını artırıyor. Derinlik ve pikseller artıyor. Geçişler yumusuyor. 8 bitlik bir belge, 16 bite çıkarırıldıgında piksel boyutu iki katına çıkıyor. 8 bit taranmış bir belge, 16 bite çevrilerek kalite artırılamaz. 16 bit taranmış bir belge de büyüklügü nedeniyle çalışma hızını yavaşlatır.

Color Table; Indexed Color'a geçildiginde aktif olan menüden, özel palet de üretilebilir.

Profile to Profile; açık olan belgeyi kaydederken profil bilgisini bu belge içine kaydeder. Baska cihazda açılan belge ayarları o bilgisayarda da geçerli olur.

Adjust; Belge renklerinin hassas şekilde oynandıgı menüleri kapsar.

Levels (Command-L); Gri seviyesine müdahale olanagı verir. Input'daki üçgenin saga hareketi koyulaşmayı, sola hareketi açıklaşmayı saglar. Kaydırmalar nokta kaybına neden olur. Output sürgülerinde ise beyaz üçgen beyazların şiddetini, koyu üçgen gölgelerin şiddetini azaltır. Kontrast belgeler için idealdir.

Gri seviyesiyle oynamanın bir diger yöntemi damlalık kontrolüdür. Beyaz olması istenilen yerlere beyaz damlalık, koyu olması istenen yerlere koyu damlalıkla tıklamak yeterlidir.

Auto Levels (Command-Shift-L); Taşıdıgı degere göre otomatik renk ayarı yapar. Degişim skalası, Auto Range Options'dan ayarlanabilir. (Levels menüsündeyken Auto kutucugu Alt tuşuyla Options'a dönüşür.) Bu menülerde yapılan işlemler, Cancel kutucuguna Alt tuşuyla basılınca "Reset" olur.

Curves (Command-M); Renk ayarı için en uygunur. Tabloda çıkan egimin sag üstündeki nokta koyulara, sol altındaki nokta açıklara müdahale olanagı verir. Input ve Output kutucuklarında tram degeri verilebilir. Bu işlem yön tuşlarıyla da yapılır. Kilitlenen noktaların içi boş görünür. Alt tuşuyla ızgara hassaslaşır. Efekt için, kalem kulanılabilir. Smooth'la yumuşak ton egrilerine dönüştürülebilir. Channel paletinden tek bir kanal seçilerek de işlem yapılabilir.

Color Balance (Command-B); Hakim renk degiştirilebilir. Parlaklıgın sabit kalması için "Preserve Luminosty" işaretli olmalı. Lab Color'da a ve b sürgüsü çıkar.

Brightness / Contrast; Açık. Orta ve Koyu tonların hepsinde rengin açılması, koyulaşma, kontrastlık artırımı yapar.

Hue / Saturation (Command-U); Alanı seçmeden renk düzeltmesi yapar. Hue, bütün renklerin oldugu çok işlevli bir skaladır. Saturation, rengin parlaklıgı ve solgunlugunu, Lightness ise rengin açık ve koyu olmasını saglar. Bir renk grubu seçilerek Hue ile degişiklige kavuşturulur.

Damlalıkla ekleme, çıkarma yapılır. Renk barları kaydırılarak yayılma alanı genişletilebilir.

Desature (Command-Shift-U); Belgenin rengini soldurur.

Replace Color; Damlalıkla seçilen bir rengin özelligi yeni bir renkle degiştirilebilir. Tek renk yüzeylerde ve degradelerde iyi sonuç alınır. Fuziness ile renk alanı artırılabilir.

Selective Color; Resim içindeki bir rengin içindeki diger renkler farklı bir renge çevrilebilir.

Channel Mixer; Bir kanaldayken diger kanalların ton seviyeleriyle oynanabilir. Sephia tonlu resimler üretilebilir. Monochrome önce seçilip, sonra seçilmişlik giderilerek o resim üzerinde renklendirimeye gidilebilir.

Invert (Command-İ); resmi negatif yapar.

Equalize; Renklerin parlaklıgını ayarlar. Resimde canlandırma yapar.

Thereshold; Tireye çevirir.

Posterize; Birbirine yakın renklerin birleşmesini saglar. Serigrafi baskı gibi bir etki elde edilebilir.

Variations; Zıt renkler arası geçişleri kullanarak hakim rengi degiştirir. Color Balance'a benzer. Hassas işlerde Color Balance kullanılmalıdır.

Duplicate; Açik belge kapanmadan bir kopyasını oluşturur.

Apply Image; Açık belgeyi, aktif belgeyle birleştirir. Belgelerin pikselleri aynı olmalıdır. İki resimden birisi seçilir, Apply Image'la çıkan taplodaki Source'dan diger resim çagrılır, Preview işaretliyse Blending yöntemlerine göre birleşme izlenir.

Calculations; Alpha kanallarını çarpıştırarak, farklı kanallar ya da belgeler oluşturur. Blending'deki geçişme yöntemlerine göre farklı etkiler/efektler elde edilebilir.

Multiply: çarpma, Screen: eleme, Overlay: üst üste basma, Soft Light: yumuşak ışık, Hard Light: sert ışık, Color Dodge: açma, Color Burn: koyulaştırma, Darken: daha koyu, Lighten: daha açık, Add: toplama, Offset: dengeleme, Substract: çıkarma, Difference: fark, Exlusion: negatif yapar.

Artık Photoshop 5.0'la birlikte bir yazıya Layer/Effects'ler uygulanarak güzel formlar verilebiliyor. Fakat Alpha Kanallarının mantıgını kavramak ve farklı etkiler elde etmek için

çarpıştırmayı anlamak gerekir.

Image Size; belgenin boyut ve çözünürlük bilgilerini taşır.

Canvas Size; Resim etrafına boş alan açar ya da bir kısım kesmeler yapar. Amaç dogrultusunda Gri kutucuk saga sola kaydırılır.

Crop; seçili alanın etrafını iptal eder.

Rotate; Belge dönüşlerini denetler. Arbitrary ile sayısal dönüşler uygulanır.

Histogram; Renk kanallarının piksel ortalaması, Standart sapması, ton degeri, gri seviyesi, toplam pikseli gibi bigileri verir. “Levels” tablosundaki histogramın detayıdır.

Trap; Şişirme işlemidir. Renklerin kaymasından oluşan beyazlıklara önlem olarak renkler şişirilir. CMYK’da aktiftir.

Örnek 3: Kanalları Çarpıştırarak Yazıya Efekt Verme.

* “Channels” paletinde yeni bir “Alpha” kanalı açıp, çıkan siyah zemin içinde beyaz bir yazı yaz.

* Alpha 1’i kopyala. (Alpha 1’i alttaki ucu kıvrık yapraga sürüklemek yeterli) Image/Adjust/Invert (Command-I) yap. Filters/Other/Maximum’dan Radius’a (2) piksel girerek büyüt.

* Image/Calculations’la çıkan tablodan Source 1’deki Channel’a Alpha 1, Source 2’deki Channel’a Alpha 2 çagır; Blending’i Difference’ye getir. New Channel olarak Alpha 3’ü oluştur. Çarpışma ile yazının konturu yaratıldı.

* Alpha 1'i kopyala. Filters/Other/Offset'te Wrap'ı işaretleyip yataya (4) piksel, dikeye (3) piksel vererek kaydırma yap. Filters/Blur/Gaussian Blur'a (2) piksel gir. Adjust/Brightness-Contrast'tan (-30) Brightness gir. Grileşti.

* Alpha 4' ü kopyala. Offset'te yine Wrap işaretli, yataya (-8), dikeye (-6) girerek ters kaydırma yap.

* Calculations/Alpha 4 ve Alpha 5'i çarpıştır. Difference işaretli. Invert yap. Adjust/Auto Levels uygula.

* Calculations/Alpha 1 ve Alpha 4'ü çarpıştır. Add işaretli. Offset: 0, Scale:1

* Calculations/Alpha 1 ve Alpha 4'ü çarpıştır. Multiply işaretli.

* Calculations/Alpha 1 veAlpha 4'ü çarpıştır. Add işaretli. Offset: 65, Scale:1 olmalı.

*Alpha 1'i kopyala. Gaussian Blur (5). Filters/Stylize/Emboss
(Angle: -60, Height: 3, Amount: 100). Auto Levels.

* Alpha 10'u kopyala. Select/Load Selection'dan Alpha 3'ü yükle. Edit/Fill'den %50 Gray doldur.

* Calculations/Alpha 6 ve Alpha 10'u çarpıştır. Multiply işaretli. Load Selection'dan Alfa 1'i yükle. Inverse (Command-Shift-I). Fill White.

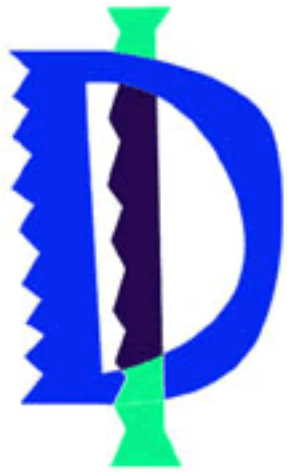
* Calculations/Alpha 6 ve Alpha 11'i çarpıştır. Difference işaretli. Invert.

*Alpha 5'i kopyala. Auto Levels uygula. Load Selection'dan Alpha 1'i yükle. Edit/Fill'den Black doldur.

* Calculations/Alpha 4 ve Alpha 6'yı çarpıştır. Difference işaretli. Invert. Auto Levels.Load Selection'dan Alpha 2'i yükle. Inverse. Fill White (Üst renk için (Alt-Delete), Alt renk için (Command-Delete) kestirmesini hatırla.

* Genel kanala gel. Renkli zemin aktifken Load Selection'dan Alpha 15'i yükle. Inverse (Command-Shift-I). İki defa Brightness-Contrast'tan (-100) Brightness gir. Başka renk düzeltmeleri de yapılabilir. Sınırlama yok.

Örnek 4: Harfleri Birbiri İçinden Geçirme



* Alpha 1 üzerine (D) harfini içi beyaz olarak yaz.

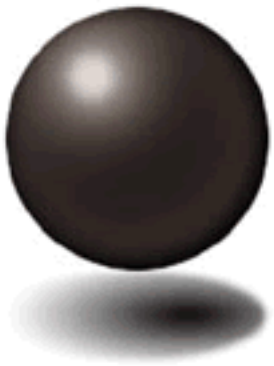
* Alpha 2'ye de (İ) harfini yaz.

* Load Selection'dan Alpha 1'i seç. Alpha 2'yi Intersect ile yükle. Save Selection'dan Alpha 3 olarak kaydet. Seçilmişligi gider. Üst parçayı kementle seçerek sil.

* Genel kanala gel. Alpha 1'i seçip, Substract ile Alpha 3'ü yükle. İçini istedigin renkle doldur ya da dagrade ver.

* Alpha 2'ye de 1'i Substract'la yükle. Ayrıca Load Selection'dan Add'le 3'ü ekle. İçini doldur.

Örnek 5: Küre ve Gölgesi



* Yüksek çözünürlükte açılan bir belgede 5x5 cm bir daire seç. Save Selection'la seçimi kaydet. İçini koyu bir renkle doldur.

* 4x4 cm bir seçim yapıp, alttaki dairenin sol üst köşesine çakışacak şekilde kaydır. Feather (50)ver. Intersect'i işaretleyerek Alpha 1'i yükle.

* Curves'den egrinin alt noktasını yukarı kaydırarak yeteri kadar koyulaştır.

* Kürenin sol üstündeki açıklık için 1.5x1.5 cm bir daire seç. Feather (30) ver. Brightness'la yeteri kadar aç. Işık patlaması için daha dar bir daireyle işlemi tekrarla.

* Sag alt kenardaki koyuluk için Alpha 1' seç. İki tuş sola ve üste kaydır. Feather (5) ver. Inverse yap. Intersect'i işaretleyerek Alpha 1'i tekrar yükle. Oluşan ince hilali Brightness'tan koyulaştır.

* Küre Layer'ının altına yeni bir Layer açıp, Alpha 1'i yükle. Üst renk koyu alt renk açık olacak şekilde merkezden yana Radial degrade uygula.

* Free Transform'la daireyi dikeyde daralt. (%60). Gölgenin tamamına Gaussian Blur uygula ki kenarlar daha da yumuşasın.

* Gölgeyi kürenin altında uygun yere çek.

Örnek 6: Kabartma (Plastik ya da Metalik) Yazı

Şimdi de Selection'ları kullanarak daha basit bir yazı yazalım.

* Açık renk (RGB) bir zemin üzerine Alpha kanalı aç. Kanala yazı yaz. İçi beyaz olsun ve seçilmişlik giderilsin. (Lighting Efects CMYK'da aktif degildir)

* Filter/Noise/Median (3) uygula. Köşeler yumuşadı.

* Alpha 1'i kopyala. Maximum (2) uygula. Yazı iki piksel büyüdü.

* Alpha 2'yi kopyala. Load Selection'dan Alpha 1'i yükle. Siyah renk doldur.

* Alpha 2'ye geri dön. Gaussian Blur (3) uygula. Ve genel kanala geç.

* Filter/Render/Lighting Efects tablosundan Omni ışık tipini seç. Texture Channel'dan Alpha 1'i seç. (Alpha kanal seçilince yazı ortaya çıkar.) Yazının sol üst köşesinden ışık gelecek şekilde Omni'yi yukarı al. Işık stili olarak bir isim verip (A) kaydet. Okeyle.

* Tekrar Lighting Efects'e dön. Bu defa yazının sag alt köşesinden ışık gelecek şekilde Omni'yi aşagı al. Channel'dan Alpha 3'ü seç. Işıgı (B) olarak kaydet. Okeyle.

* Lighting Efects'e üçüncü defa dön. Channel'dan Alpha 2'yi, Styles'dan (A)'yı seç. Blur yapılan kanal oldugu için yanlardaki kabarma görünür. Mauntainous ve Properties ayarları degiştirilebilir.

* Load Selection'dan Alpha 1'i yüklenip sadece yazının tonlarıyla yada seçimsiz tüm resmin degerleriyle Adjust uygulamalar yapılabilir.

Örnek 7: Kabartma Cam Yazı

* Belge üzerinde Kanal yarat. İçi beyaz olacak yazıyı yaz. Genel kanala gel.

* Seçili Alpha 1 kanalını üç tuş saga ve alta kaydır. Feather (3) ver.

* Substract işaretli Alpha 1'i yükle. Çıkan seçimi Curves'dan köşe noktasını kaydırarak yeterli erime hissedene kadar koyulaştır.

* Alpha 1 kanalı yükle. iki tuş sola ve yukarı kaydır. Yine Substract işaretli Alpha 1'i yükle. Çıkan seçimin rengini aç ki ışık etkisi oluşsun.

* Tekrar Alpha 1'i yükleyip yazının yeksek yüzeyinde istenilen ton degişimi yapılabilir.

Layer / Katmanlar

Bir belge üzerine yaratılacak Layer'lara ayrı ayrı resim yapılabilir, efekt uygulanabilir. (Üst üste yerleştirilmiş cam üstü resimler gibidir.) Yeni belge açarken "Backgraund"un şeffaf ya da renkli olması belirlenebilir.

New; (Command-Shift-N) ile yeni Layer açılır. "Adjustment Layer"la gelen Adjust tablosundan efektler uygulanabilir. Çalışılan belgede Bakcground Layer'ı yoksa "Background" yaratılabilir. Layer paletinin altındaki ucu kıvrık sayfaya çift tıklamakla da yeni Layer yaratılır.

Duplicate Layer; Açık olan Layer'ı kopyalar. Paletteki sayfaya mevcut Layer'ı tutup sürüklemek de kopyalamayı gerçekleştirir.

Delete Layer; Sag alt köşedeki çöp kutusuna sürüklemek de Layer'ı iptal eder.

Layer Options; Paletin üst kısmındaki kutucuklardan da Opacity ve Mode'lar ayarlanabilir. Üst Layer'a verilen şeffaflıkla alt resim görünür.

Adjustment Options; Adjust efektlerinin ayarı yapılır.

Effects; 5.0'la gelen bu komutlarla etrafı şeffaf olan yazı ve resim Layer'larına gölge, kabartma efektleri uygulanabilir. "Hide All Effects" ile tüm efektler gizlenebilir.

Alt tuşu basılıyken Layer/Effects'deki uygulanmış efektlere tıklanırsa efektler etkisizleşir. Clear'la da tümü silinir. Global Angle ile efektlerin açısı degiştirilir. Create Layer ile efektli layer ayrıştırılır. Efektli Layer'ların sagında italik (f) görülür. Yazı yazırca da (T) harfi görülür. Çift tıklama efekt menüsünü çagırır. Efekt Layer'lara filtre uygulanamaz.

Type; Dikey yazıyı yatay, yatay yazıyı dikeye çevirir. Render sabitleştirir.

Add Layer Mask; İki Layer'daki resimlerin birlbirine degrade yardımıyla geçişmesini saglar. Layer'ın yanında mask oluşur. Degrade uygulandıgındaki etki resme yansır. Mask, çöpe sürüklenip silinebilir. Command'la maska tıklanınca beyaz mask alanı seçilir.

Disable Layer Mask; Maskın etkisi geçici giderilir. "Enable" ile yenilenir.

Group with Previous (Command-G); Bir önceki Layer'la grup yapar.

Group Linked; Linkli Layer'ları grup yapar.

Ungroup (Command-Shift-G); Gruplamayı çözer.

Arrange; Layer'ı bir öne veya arkaya, en öne-en arkaya çeker.

Align Linked; Linkli Layer'ları, vektörel programlardaki gibi hizalar.

Distribute Linked; Linkli Layer'ları, ara boşlukların eşitleyerek hizalar.

Merge Linked (Command-E); Baglı Layer'ları birleştirir.

Merge Visible (Command-Shift-E); Görünen Layer'ları birleştirir.

Flatten Image; Tüm Layer'ları zeminde birleştirir.

Not: Bu komutlara, Layer Paletinden de ulaşılabilir. Ayrıca Palette Options'dan Layer'ların görüntü büyüklügü ayarlanabilir. Command tuşuyla Layer'a çift tıklanırsa seçim yapılır.

Özellikle dekube edilmiş Layer'lar için bir kestirme.

Seçici, Blur, Sharpen, Rubber Stamp gibi araçların option'larında "Use All Layers" işaretlenirse, araçların etikisi tüm Layer'larda görülür.

Matting: Defringe; Anti-aliasing sorununun giderilmesi için, dekube edilmiş Layer'a uygulanır. Kenarlarda kalan farklı tondaki pikseller Defringe degeri oranında silinir. Keza Beyazlar ve siyahlar da silinebilir.

Örnek 8: Bir Biçime Fotograf Dolama

Bir Layer'ı bir sonraki ile gruplama mantıgından yararlanarak iki resmi kaynaştıralım.

* Background ile birlikte üç Layer'ımız var. Ortada etrafı dekube edilmiş (örnegin bir bardak) olabilir. Üstte bardaga sarılacak resim. Background boş.

* Bardak Layer'ı seçiliyken Alt tuşuna basıp üsteki Layer'ın arasına tıklandıgında (İki daire görünür) gruplama yapılır. Üst Layer saga kayar, alt Layer'ın altı çizilir. Üst Layer'a çift tıklandıgında çıkan Option tablosundan "Screen" ya da " "Soft Light" seçilip, Opacity oynandıgında etkili bir dolama yaratılır.

Select / Seçim Menüsü

All (Command-A); tüm alanı seçer.

Deselect (Command-D); Seçilmişligi giderir.

Reselect (Command-Shift-D); Giderilen seçilmişlige geri döner.

Inverse (Command-Shift-I); Seçili olmayan alan seçilir.

Color Range; Seçici aracının yaptıgı işlemi daha geniş çaplı halleder. Çıkan tablodaki damlalıkla istenilen renge tıklamak, o tondaki renklerin seçimini gerçekleştirir. Seçme hassasiyeti Fuziness ile artabilir. Tek tek renk kanalları da seçilebir. Bu seçim sayesinde çeşitli renk düzeltmeleri yapılabilir. En önemlisi RGB bir belgenin renk ayrımı yapıldıgında CMYK'da oluşamayacak renk degerlerinin "Out of Gamut" ile seçilerek düzeltmesi yapılabilir. Çok parlak ve neon renkler olan bu alanlara "Sponge"aracı "Desaturate" seçilerek %20 pressure ile uygulanır. Yeniden seçimde bu alan azalır. %50 pressure ile problem giderilene kadar Sponge ile dolaşılır.

Feather (Command-Alt-D); Option'dan girilen deger oranında seçili alanın kenarında erime yaratır. Inverse yapılırsa dışında, aksi takdirde içinde yapar.

Modify; Alanın boyutlarıyla (pikseller degil) oynama olanagı verir. Border; Seçili alana, girilen deger oranında üst renkten çerçeve yapar. Smooth; Seçili alanın köşelerine, girilen deger oranında egim verir. Expand; Seçili alanı, girilen deger oranında genişletir.

Contract; Seçili alanı, girilen deger oranında daraltır.

Grow; Seçili alanın kenarlarındaki yakın ton pikselleri de seçerek büyütür.

Similar; Seçili rengin benzerlerini seçime ekler.

Transform Selection; Seçili alanı, içindeki pikselleri etkilemeden "Transform" yapar. Özellikle egimli seçimlerde kolaylık saglar.

Load Selection; Özellikle efekt yaparken çok kullanılır. Save Selection ile kaydedilmiş bir seçimin ortaya çıkmasını saglar.

Save Selection; Sık kullanılacak bir seçim, tekrar çagırabilmesi için önce Save Selection'la kaydedilmesi gerekir.

Filter / Filtreler

Tüm belgede ya da seçili bir bölümünde farklı etkiler yaratmak için bir yıgın seçenek sunuyor. 5.0'la Render'a 3D Transform eklenmiş ki her filtre çalışanın amaçları dogrultusunda sonsuz keşiflere fırsat vermektedir. Filtreler Bitmap ve Indexed Color modlara ve boş Layer'lara uygulanmaz. Her filtreyi tablosundaki penceresinden izlemek mümkün. Option'da yapılacak degişiklikler, yıgınla seçenek sunar. Son kullanılan efekt, (Command-Alt-F) ile çagrılabilir. Kalanı deneyenlere bırakılarak; önemli bir ikisi üzerinde duralım.

Noise / Dust & Stratches; Tarnma esnasında oluşan ya da fotograf üzerinde bulunan çok küçük lekelerin piksellerini girilen deger oranında zemin piksellerinin rengine çevirir. Özellikle tramlı görüntülerde iyi sonuç alınır. Bu efekt, kementle seçerek sadece lekeli bölgelere uygulanabilir. Üstüne Unsharp Mask, uygulanmamalıdır.

Sharpen / Unsharp Mask; Keskinleştirme saglar. Açık ve koyu tonlarda detay kaybına neden olur. (Parlak renkler için, Lab Color yapıp, USM filtresini sadece Lightness kanalına uygula.)

Render / 3D Transform; Seçili bir alan ya da etrafı şeffaf bir obje üzerinde, filtre çagrıldıgında çıkan tablodaki şekillerden birini sürükleyerek yarat. Bu iskeletteki noktaları içi boş ok aracıyla oynayarak perspektif vermek mümkün. Pen aracıyla nokta eklenebilr. Camera görüntü alanı degiştirilebilir. Obje çevrilebilir.

View / Görünüm

New View; Yeni bir belge görüntüsü getirir.

Preview (Command-Y); RGB belgenin CMYK ön görünümünü verir.

Gamut Warning (Command-Shift-Y); RGB'deyken CMYK'ya oluşacak renk problemlerinin yerini gösterir.

Zoom In (Command-+); Belgeyi büyütür.

Zoom In (Command--); Belgeyi küçültür.

Fit on Screen (Command-0); Ekrana sıgdırır.

Actual Pixels (Command-Alt-0); Orijinal boyutunuda gösterir.

Print Size; Baskı boyutunda gösterir.

Hide /Show Edges (Command-H); yüzen seçimideki sınırları gizler/gösterir.

Hide/Show Path (Command-Shift-H); Path'leri gizler/gösterir.

Hide/Show Rulers (Command-R); Cetveli gizler/gösterir.

Hide/ShowGuides (Command-;); Rehberleri gizler/gösterir.

Snap To Guides (Command-Shift-;); Seçili alan rehber tarafından yakalanır.

Lock Guides (Command-Alt-;); Rehber kilidi.

Clear Guides; Tüm rehberler silinir.

Show Grid (Command-"); Izgaraları gösterir.

Snap To Grid (Command-Shift-"); Seçili alan ızgara tarafından yakalanır.

Window / Pencereler

Araç ve diger paletlerin görünmesi/gizlenmesi buradan yapılır.

History Paleti; Sayısız geri alma saglar. Listede bulunan işlemlere istenildiginde dönülme fırsatı verir. Standart olarak 20 işlemi listeler. Fazla bellek kullanılmasına razıysanız History Options'dan 100 rakamını girebilirsiniz. Yapılan işlemler isimleriyle sıralanır. Bir işlem satırı çöp kutusuna atılırsa alt işlemler de silinir. "Allow Non-Linear History" işaretliyse alttakiler kalır. En üstte görünen otomatik açılan bir Snapshot'tur. Yenisi için paletin altındaki sayfaya tıklamak yeterlidir. Snapshot'lardan yararlanarak aynı resme farklı efektler uygulayıp kıyaslama olanagı vardır. Yapılan işlemli belgeyi kopyalamak için dosya işaretini tıklamak yeterlidir.

Örnek 9: Dekupe Edilmiş Resmin Kenarlarında Florasan Hale Yaratma

* Dekupe resim Layer'da. Backround uygun renkte. Dekupe seçilip Work Path yapıldı.

* Renk kutucuklarındaki üst renk, istenilen hale renginde (örnegin beyaz).

* Backround seçili iken Path Paletine gelip Palet de seçilir. Bir boyama aracı alınıp, etrafı eriyen fırça tipi seçilir. Pressure, %50 olmalı.

* Yaratılacak hale için Stroke Path'i (Path Paleti'nin sol altındaki ikinci dire) seçmek yeterli.

(İşlem Path'a uygulandı. Dekupe resim üstte oldugu için çizginin dışta kalan kısmı göründü.)

* Resim İşleme Programı tanıtımı için Ders Notları