KÇELEŞTIRME

CEYHUN AKGÜN



FAYDALI NOTLAR



CEYHUN AKGÜN ceyhun@adobebilgi.com

Grafik Tasarımcı olan yazar, GMK (Grafikerler Meslek Kuruluşu) üyesidir. Forumlarda ara sıra Faydalı Notlar adıyla görünmektedir. Ceyhun Akgün, özel eğitim kuruluşlarında Masaüstü Yayıncılık, Adobe üzerine profesyonel eğitmenlik yapmaktadır. Eğitim çalışmalarıyla birlikte sektörel dergilerde Ambalaj ve Masaüstü Yayıncılık üzerine yazı yazmaktadır. Farklı konulara ait yazılı kitap, interaktif video eğitim metaryalleri hazırlayarak yayımlamıştır. Bir reklam ajansında grafik tasarımcı olarak meslek hayatına devam etmekte olan yazar, Digital Arts Dergisi'nin görsel ve yayın yönetmenliğini yürütmektedir. www.ceyhunakgun.com - info@ceyhunakgun.com





SEÇEMEZSEN YAPAMAZSIN SEÇİM ARAÇLARI

Photoshop kullanıcılarının en iyi bilmesi gereken konu, bana göre bir seviye belirleme niteliği taşıyan seçim teknikleridir. Photoshop üzerinde de bu konu oldukça fazla araçla zenginleştirilmiş hazırlanmıştır.

Kullanıcıların kendi arasında yaptığı tartışma ve yazışmalarda seçim işlemlerine dair birçok soru ve soruna rastlıyoruz. Tüm çalışmalarda belirleyici olan bir faktör vardır, hazırlık. Hazırlık aşama ve işlemleri her ne iş için yapılıyorsa ara işlemler eksiksizce tamamlanmalıdır. Ben de bu gözle seçim işlemlerine dair bilgilerimi buradan sizlerle paylaşarak bilgi akış zincirini devam ettirmek istiyorum. Sizler de öğrendiklerinizi ilgili yerlerde paylaşırsanız, tartışılan bilgi, kullanılan bilgi, sınanan bilgi gelişir, detaylanır ve başka bilgilerin, deneyimlerin kazanılmasında belirleyici olur. Biz buna inanıyoruz, bu çok sözü

CEĞİTSEL

edilen ama bir o kadar da çok az örnekleri olan bir konu. Tüm bilgilerde olduğu gibi sahip olan hiç bir bilgi temelsiz, durduk yerde bir kişide oluşmaz. Elimden geldiğince önem verdiğim yayın evlerinin Photoshop konulu tüm kitaplarını alır, ilgili sayfalarını incelerim. Sahip olunan bilgi hangi düzeyde olursa olsun bilgilerin güncelleştirilmesine inanınırım.

KULLANILAN YAZILIM PHOTOSHOP

Seçim İşlemleri

Bu sayıda okuduğunuz Mask'lar hakkında tanımlama yaparken belirli bölgeleri sınırlayarak, etkinin istediğimiz noktalarda gerçekleşmesine yardımcı olur demiştik. Seçimler

SEÇİM TEKNİKLERİ FAYDALI NOTLAR



Dekube amaçlı ya da başka bir programa arka planın saydam aktarılması sırasında kullanılır.

Mask işlemlerinden önce, ister bir noktaya renk doldurmak, ister belirlediğimiz bir çerçevede yapılacak efekt, renk uygulaması, silme, kopyalama gibi özel işlemlerde belirleyici bir konudur. Bu yönüyle seçim işlemleri de bir maskeleme türüdür. Seçim işlemlerini tümüyle amaca yönelik tanımlamak ve kullanmak gerek-



lidir. Çünkü, seçim işlemleri ilk bakışta çok sıradan bir fonksiyon olarak görünse de calışma sürecini zaman olarak uzatabildiği gibi kısaltabilir de. Birçok forumda tartışılan saç dekubesi ya da buna benzer klasik yöntemlerle seçimi çok zor ve zaman alan seçim işlemleri için yine klasik yöntemlerin dışına çıkılması gereklidir. Bu secim islemlerinde hazırlık süreci sonucu direkt olarak etkileyeceğinden düşünsel ön hazırlık yaparak işe başlanılmalıdır. Rastgele atışlar ender tesadüflerin dışında sizleri başarıya ulaştırmaz.

SEÇİM ARAÇLARI

Bu başlık bir çoğunuza tanıdık ve bildik görünebilir. Ama konunun bütünlüğü açısından işi en temelinden alarak derinleştirmek istiyorum. Photoshop'un Toolbox araçları arasında en fazla sayıya sahip araç türlerinden biri de seçim araçlarıdır. Seçim işlemleri için farklı özelliklerde bu denli fazla ve alternatifli arac-



Path ve Shape şekilleri üzerinde düzenleme yapabileceğiniz araç seçenekleri.

ların olması bu işin önemini göstermektedir. Bu alternatifler içinde sunulan tüm araçların kullanım biçimlerini, işin mantığını gözeterek öğrenmeli ve kullanmalıyız.

Yapılan işlemler birbirine benzeyebilir, bazen bir işlemi yakın sonuçlar yakalayarak farklı araç ve yollarla da yapabiliriz. Bunda bir terslik yoktur. Photoshop'ta doğru ve yanlış olmadığına inanıyorum. Doğrularımız ve yanlışlarımız yaptığımız işin neticesine göre değişir ve Photoshop dünyasında önemli olan sonuçtur. Müşterileriniz veya yaptığınız işi satın alan kişiler bunu nasıl yaptığınızdan çok çıkan sonucun başarısıyla ilgilenirler.

Bu noktada Photoshop'un kullanım teknikleri, özel püfleri bu denli çok ve dünyanın en fazla konuşulan yazılımlarından biridir. Seçim işlemlerinin kullanım alanlarını keskin çizgilerle çizemeyiz. Yalnız kullanım amacına yönelik seçim işlemlerinin tanımını yapabiliriz. Bu doğrultuda; uygulanacak etkinin (boyama, efekt, silme, kopyalama) istediğimiz, ön gördüğümüz pikseller üzerinde olması için, o böl-

LASSO ARAÇLARI



Serbest seçim yapmak istediğinizde, var olan seçim alanı üzerinde düzenleme yapmak istediğinizde bu araçları kullanabilirsiniz.



geyi sınırlamak amacıyla, Photoshop'un araç ve özelliklerini kullanarak planlanan işlemlerin gerçekleştirilmesi tanımını yapabiliriz. Bu tanıma eklemeler yapılabilir ve yoruma açıktır.

Photoshop tüm çalışmalarınızda sizlerden özel bir komut bekler. Uygulanacak etkinin nereye ve nasıl olacağı konusunda mutlak bir direktife ihtiyaç duyar. Eğer çalışmada özel bir seçim aktif değilse, Photoshop uygulayacağı etkiyi tüm çalışma alanına, katman veya kanallara uygular. Eğer herhangi bir seçim aracıyla yapılmış bir aktif seçim alanı varsa etki bu seçim alanı içindeki piksellere uygulanır. Yapılacak işin niteliği ve zaman olarak uzunluğu birçok noktada bu seçim işlemlerinin kalitesiyle direkt orantılıdır.

Genel bütünlük içindeki seçim işlemlerinin hangi araç, yol ve yöntemlerle yapılacağının kararı rastgele alınmamalı, üzerinde küçükde olsa bir ön hazırlık yapmalıyız. Bu çalışma alışkanlıkları zamanla gelişen, size özgü çalışma prensipleriyle bilginizi artıracaktır. Bunu çok basit bir örnekle de anlatmak istiyorum.

Dairelerden oluşan bir çalışmada, mavi renkli daireleri seçebilmek için kaç farklı yol geliştirebiliriz. İlk akla gelen MagicWend aracını kullanarak renge duyarlı bir seçimin ardından, Select menüsünü kullanarak Smilar komutunu kullanmak. Başka bir yol, Select> ColorRange'i kullanmak. MagicWend aracı kullanarak farklı yollardan gidilerek de aynı seçim gerçekleştirilebilir. Photoshop dünyasında daha önce söylediğimiz gibi tek bir yol ve tek bir doğru yoktur. Seçim işlemlerinde özellikle karmaşık ve normal Toolbox araçlarıyla yola çıktığımız saatler alabilecek bazı seçim işlemleri, alternatif yollar denendiğinde çok daha kısa sürebilir. Bu alternatif yollara Alpha kanallarını örnek gösterebilirim.

COLAR RANGE renge duyarlı seçimlerde ba-





şarıyla kullanabileceğiniz Photoshop'un Magic Wend aracının başka bir versiyonu. *Select> Color* Range menüsünden ulaşabileceğiniz uygulamayı açtığınızda, seçmek istediğiniz renkleri belirlemeye yarayan damlalıklarla işe başlayabilirsiniz. Uygulama penceresinde bulunan 3 ayrı damlalıktan, soldaki ana rengi belirlemek için, ortadaki (+) belirlenen ana renge yakın seçilmeyen renkleri seçime dahil etmek için, sağdaki (-) seçilen renkler arasında seçimden çıkarmak istediğimiz tonlar olması durumunda üzerlerine tıklayarak seçimden çıkarmak için kullanabilirsiniz. Fuzziness sürgüsüde seçimin tölerans değerlerini, hassasiyetini kontrol etmek için kullanabilirsiniz.

Seçim araçları kullanılarak yapılabilecek işlemler aslında çok basittir ama detayların doğru ve sağlıklı seçilmesi, seçimlerin içindeki piksellerin taşınması ve seçilmiş alana müdahale noktasında işin iyi yapılıp yapılmadığı ortaya çıkar.

Bu noktada seçim işlemleri sırasında Photoshop'un birçok fonksiyonunu kullanmak gerekebilir. Buna örnek vermek gerekirse, MagicWend ile yapılan seçimlerin hatları renkli piksellerden dolayı düz değil, girintili çıkıntılı bir görünüme sahiptir. Bu hatların düzleştirilmesi için Select menüsündeki *Smooth, Expand, Contract* kullanılabilir.

Örnek görsel üzerinde açık renkle gösterilmiş noktaları her iki görsel üzerinde karşılaştı-



rın. Sağda bulunan görsele *5 piksellik* Smooth uygulandı. Uygulama sonrasındaki değişimi gözlemleyebilirsiniz. Başka bir örnek vermek gerekirse MagicWend ya da renge duyarlı bir seçim yaptıktan sonra oluşan seçim alanını içindeki piksellerle birlikte taşıdığınızda saçak dediğimiz taşınan piksellerin kenarlarında, ilk taşındığı yerden kalan farklı renklerde pikseller görünebilir. Bunun da giderilmesinde *Matting* fonksiyonu kullanılabilir ya da seçim alanı 1 piksel içe daraltılarak işlem yapılması bu sorunu ortadan kaldırmada bir önlem olabilir.

Çalışmanız sırasında Pen Tool araçlarının dışında yaptığınız seçimler, siz onları tekrar kullanmak için kaydetmediğiniz sürece kalıcı olmazlar. Seçimleri saklamanın en iyi yolu Alpha kanallarıdır. Alpha kanalları hakkında bu özel sayıda yazdığım bilgilere bakabilirsiniz, orada siyah ve beyaz renklerin seçim işlemlerinde de kullanıldığını söylemiştim. Çalışmanızda var olan bir seçimi daha sonra tekrar kullanabilmek için Select menüsünden Save Selection komutunu kullanarak Alpha kanalina tercih ettiğiniz bir isimde kaydedebilirsiniz. Kaydettiğiniz seçimleri tekrar kullanabilmek için aynı menüden Load Selection komutunu seçebilirsiniz. Alpha kanallarına kaydettiğiniz seçimler aktif selection konumundan çıkmış siyah, beyaz piksellerle ifade edilen bir yapıya dönüşmüştür.

Seçimlerin tekrar kullanımında çok fazla



göze çarpmayan bir komut vardır. Select menüsü altında bulunan *ReSelect* komutu, seçimi iptal ettiğinizde, kaldırdığınızda başka bir işlem yapsanız dahi, *Select> Reselect* komutuyla en son aktif olan seçimi yeniden aktif duruma getirebilirsiniz. Bu bir geri alma işlemiyle karıştırılmamalıdır.

SEÇİM ARAÇLARI VE ÖZELLİKLERİ

Mask'ları salt geçiş ve kompozit efekt üretimindeki rolleriyle ele alamayız. Mask'lar kullanım ve hazırlık süreçleriyle Photoshop'un çok önemli bir noktasında görev alırlar. Mask'ları verimli kullanabilmek için *Layer*'ları, seçim tekniklerini, kanalları biliyor olmak gerekir ve Mask'lar bunların üzerinde yer alır. Anlamak ve çalışmalarınızda yorumlamak için de orta düzey Photoshop bilgisine ihtiyacınız vardır.

MARQUEE SEÇİM ARAÇLARI

Rectangular, Eliptical, Single Řow ve Column araçlarından oluşur. Single Row ve Column'un kullanım oranı çok düşüktür. Photoshop'un özellik barı Toolbox araçlarından hangisi seçilmiş ise bu araca göre seçeneklerini değiştirir. Bu fonksiyon ile birlikte arayüz üzerinde hareket etmek çok daha kolay olmuştur. Marquee araçlarından Rectangular veya Elliptical'ı seçtiğinizde bu özellik barı üzerinde aktif olan seçeneklerle birlikte pratik bir kullanım kazanabilirsiniz.

Bizleri her Photoshop kullanım seviyesinden okurlarımız takip ettiğinden, çok temel bir konu olsa da bu araçların kullanım özelliklerinde bahsetmek istiyoruz.



Rectagunlar aracı ile, kare, dikdörtgen seçim alanları, Elliptical ile de yuvarlak, elips, dairesel seçim alanları oluşturabilirsiniz. Her iki secim aracında kullanabileceğiniz bazı klavye kısa yolları mevcuttur. Klavyeden "Shift" tuşuna basarak oluşturduğunuz Rectangular, Elliptical seçim alanları matematiksel olarak tam kare ve tam daire özelliğini taşır. Shift tuşu birçok aracın kullanımında doğrusallık, oran, denge özelliklerinin kullanılmasında belirleyicidir. Shift tuşunun yanında bağımsız olarak Mac: "Alt", PC "Options" tuşunun kullanımı vardır. Seçim oluşturulmadan önce, fare imlecini bir noktaya tıklayıp, elinizi fareden kaldırmadan Alt/Options tuşunu basılı tutarak oluşturacağınız kare veya dairesel seçim alanı tıkladığınız noktayı merkez kabul eder ve fareyi sürüklediğiniz yönde genişleyen seçim alanının tersi yönünde aynı oranda seçim genişler. Bu işlemi Shift+Alt/Shift+Options tuş kombinasyonuyla gerçekleştirirseniz merkezden dışa doğru genişleyen seçim oranlı bir şekilde gerçekleşir. Bu yardımcı kısa yol tuş kombinasyonları çalışma alanında herhangi bir seçim alanı olmaması durumunda geçerlidir. Özellik barında bulunan seçim işlemleriyle birlikte kullanılan seçenekleri inceleyelim.

Feather; Photoshop'un eski sürümlerinde, seçim oluşturulduktan sonra aktif seçim alanına uygulanabilen Feather, seçim alanı içinde yapılabilecek etkiler sonucunda seçimin kenar hatlarında belirgin iz, kontur gibi gözü rahatsız edecek sonuçlarla karşılaşmamak gibi çeşitli

SEÇİM TEKNİKLERİ FAYDALI NOTLAR

Seçim Alanlarını Kontrol Edin



alışmanızda aktif bir seçim alanı bulunması durumunda, buna ilaveten, üze-5 rinde ya da bağımsız başka bir noktada ikinci bir seçim alanı oluşturmak için klavyeden Shift tuşunu kullanabilirsiniz. Tüm seçim işlemleri için geçerli olan bu komutun yanında var olan bir seçim alanından belirli bir bölgeyi seçimden çıkarmak için de Alt/Options tuşunu kullanırız. Eklemek istediğiniz seçim için, klavyeden Shift tuşuna basın, herhangi bir seçim aracını kullanark istediğiniz noktada seçim alanı oluşturun ya da var olanı genişletin. Bir seçimden belirli bir bölgeyi çıkarmak için de klavyeden Alt/ Options tuşuna basın ve çıkarmak istediğiniz bölge üzerinde seçim araçlarını kullanarak bir alan oluşturun. Seçim alanı oluşur oluşmaz elinizi fareden çektiğinizde Alt/Options tuşlarına bastığınız için oluşan seçim alanı var olan seçim alanından çıkartılmış olur.

Bu işlemler için klavye tuş kombinasyonlarını kullanmak istemezseniz, özellik barında seçim araçlarından biri seçildiğinde kullanıma açık olan **Selection** grup yardımcı fonksiyonlarını öneririz. Bu fonksiyonlar tüm seçim işlemlerinde geçerlidir. Bu fonksiyonların kullanım özelliklerinden bahsedelim.

"1" ile vurguladığımız ikon "New Selection" fonksiyonudur. Yeni bir seçim alanı oluşturmak için kullanırız. Bu seçimden önce aktif bir seçim alanı varsa fareyle bir noktaya tıkladığımız anda pasifleşir ve yeni bir seçim alanı oluşturmak için fareyle yapacağımız bir hareketi bekler.

2'ye tıkladığınızda (Add to Selection) çalışma alanında seçim alanı varsa bu var olan seçim alanı pasifleşmez istediğiniz bir noktada istediğiniz kadar seçim oluşturabilirsiniz. Bu fonksiyon klavye tuş kombinasyanlarından Shift tuşuna denk gelmektedir.

3'nolu seçenek olan Subtract fonksiyonudur. Aktif bir seçim alanı içinden belirli bir bölgeyi seçim dışı bırakmak için klavyeden *Alt/Options* tuşunu basılı tutup, seçim araçlarından biriyle aktif seçim alanı içinde kalan piksellerden bir bölümü seçip, fareden elinizi çektiğiniz anda tanımladığınız bu alan aktif seçim alanından çıkartılır. Seçim işlemleri üzerinde ekleme, çıkarma yaparken klavye tuş kombinasyonlarını kullanırken bu ikonlara dikkat edin. Siz onları seçmeden, klavyeden tuşlara bastığınız sırada (*Shif, Alt/ Options*) aktif fonksiyon değişir. Son olarak Intersect fonksiyonu:

4'nolu Fonksiyon ortak alanı kullanmayı hedefler. Çalışma sistemi, aktif bir seçim alanı üzerinde oluşturulacak ikinci bir seçim alanı ile arasındaki ortak oluşan piksellerin seçili kalmasını sağlar. Klavye tuş kombinasyonu Shift+Alt/Options tuşlarıdır.

işler için kullanılan eski bir özelliktir. Özellik barına gireceğiniz ön Feather değerinden sonra Rectangular/Elliptical seçim araçlarıyla oluşturan seçimlere direkt Feather uygulanmış olur.

Style; Normal, Fixed Aspect Ratio, Fixed Size olmak üzere 3 fonksiyon seçeneğinden oluşmaktadır. İlki olan Normal seçeneğinde; Rectangular/Elliptical seçim araçlarını serbest olarak kullanabiliyorsunuz.

Fixed Aspect Ratio; Width ve Height kutucuklarına yazacağınız 1/2 veya 3/1 gibi oranlarla seçimin genişlik ve boy ölçüsünü birbirine oranlayabilirsiniz. Bu oranları kullanırken seçiminiz kısıtlanmış olur.

Fixed Size; Rectangular ya da Elliptical

seçim araçlarını kullanarak belirli ölçülerde seçim alanları oluşturmak istediğinizde Fixed Size'ı kullanabilirsiniz. Bir seçim oluştururken seçimin genişlik ve yükseklik değerini Info paletinden kontrol edebilirsiniz.

Tool Presets; Bir çalışmada içinde olabileceği gibi sürekli benzer ölçülerde hatta bazılarını sıklıkla kullandığınız seçim alan ölçüleriniz olduğunuzu düşünelim. Bunları her seferinde tek tek ayarlamak size zaman kaybettirebilir.

Toolbox üzerinde ön değer girilen tüm araçlarla birlikte çalışan pratik bir kullanımı olan Tool Presets birçok kullanıcının gözünden kaçırdığı bir fonksiyondur. Sıklıkla kullandığınız bazı değerlerindeki toolbox araçları

| | - | Phot | oshop | File | Edit | Image | e Layer | Se |
|----|----------------|----------|---------|--------|---------|-------|--------------|----|
| | Ps | Br | - | 50% | - 1 | 4 | 🌮 🔳 | • |
| | [] , | | JCP | Feathe | r: 0 px | Anti- | alias Style: | No |
| (| | 150 PX | | | | | Untitled | -1 |
| | [_] Dikdortgen | | | | | ٦ | • • • | |
| | []] | KARE | | | | | | |
| | | | | | | | 4 1 | |
| | | | | | | | 01 | |
| l, | Cu | rrent To | of Only | _ | | 41 | B. N. | |

için tekrar tekrar aynı ya da benzer değerleri girmemek için ön değerlerden oluşan araç özelliklerin bir yere kaydedip, kısa aralıklarla farklı tercihlerde aynı aracı kullanmak istediğinizde değerleri tekrar girmenize gerek kalmadan listeden seçip tüm ayarların yapılmış ve kullanıma hazır halde olmasını amaçlayan bir fonksiyondur.

Kullanımı oldukça basit olan **Tool Presets** için ön değerlerden oluşan bir kütüphane yapmak için, Rectangular ya da Elliptical araçlarından birini seçin. Feather değeri de girebilirsiniz. Style sekmesinden istediğiniz



bir uygulamayı seçin. İstediğiniz ölçülerde oluşturacağınız ön değerlerden oluşan seçim bilgisini hiç oluşturmadan direkt *Tool Presets* options sekmesinden "*New tool Presets*" komutunu verin. Açılan isim penceresini kullanarak, uygun bir isim verin ve onaylayarak kapatın. Yeni kaydınız listede hemen görünecektir.

Tool Presets aracını brush, healing brush, shape, type gibi ön değer girilen tüm araçların yönetiminde yardımcı bir fonksiyon olarak, MagicWend, Magnetic Lasso araçlarında da kullanabilirsiniz.

LASSO SEÇÎM ARAÇLARI

Esnek yapısıyla, pratik ve rahat kullanımıyla lasso seçim araçları her işlemde vaz geçilmez seçeneklerden biridir. Lasso araçları daha çok bir seçim çalışmasında ara bir işlem, düzeltme, tashih seçimlerinde kullanmayı tercih ediyorum. Lasso araçlarının kontrolü tümüyle elle yapılır. Mekanik bir yönü yoktur. Az önce seçimler için yardımcı fonksiyonlar ile ilgili yazımda belirti-



ğim seçenekler Lasso araçları içinde geçerlidir. Lasso araçlarından Magnetic Lasso'nun dışında diğer iki aracın kullanımında özel bir seçenek yoktur. *Lasso ve Polygonal, Lasso* kullanımında klavye tuş kombinasyonlarını kullanarak birbirleri arasında geçiş yapabilirsiniz. Özellikle Lasso aracını kullanarak farklı araçlarla yapılan seçim işlemleri üzerinde küçük düzenlemeler yapabilirsiniz. Aktif bir seçim alanı üzerinde klavyeden *Shift* tuşunu basılı tutarak aktif seçim alanına istediğiniz bölgeleri ekleyebilir, *Alt/Options* tuşunu kullanarak da seçimden alan çıkartabilirsiniz.

SELECT MENÜSÜ

Seçim işlemleri ve seçimlerin ileri düzey kullanımlarını Alpha kanalları konusu altında işleyeceğiz. Seçimlerin başlı başına bir menüye sahip olması ve yazı içinde geçen konuları açıklamak için menüyü bütün olarak açıklamak istedim. Menünün liste yapısını referans alarak yukarıdan aşağıya sırayla açıklayalım. Bu menüye Layer seçenekleri CS 2 sürümüyle birlikte geldi ve oldukça işlevsel bir rol üstlendiler. Bazı kullanıcılar CS 2'nin yeni özelliklerinden Layer'lar ile ilgili olanlarında başlarda sıkıntısı çektiler. El alışkanlıkları, bu konuda farklı tuş kombinasyonlarına, seçeneklerine gidiyordu çünki. Şimdilerde bu konuda çok sorun olmasada, iki katmanı bir birine bağlama, linkleme konusunda küçük bir bocalama olabilir.

All: Photoshop çalışma alanına bir efekt uygulayacağında aktif bir seçim alanı olup olmamasına bakar. Eğer aktif bir seçim alanı yoksa tercih edilen efekt tüm alana uygulanacağını düşünür. Bu noktada çoğu zaman *Select > All* komutuna ihtiyaç duymadan renk doldurma, degrade efektleri, filter uygulamaları vb. kullanılabilir. All komutu açık olan tüm çalışma arayüzünü seçmek için kullanılır.

Deselect: Aktif seçim alanını kaldırmak için kullanabilirsiniz. Çalışma sırasında aktif bir seçim varsa, *toolbox*'ta yer alan seçim araçlarından biriyle seçimin dışına bir kere tıkladığınızda da seçim iptal olmuş, kaldırılmış olur. Aktif bir seçimi kaldırmak için, bir seçim aracıyla illa bir boşluğa tıklamak sıkıntılara yol

Saçak Piksellerin Temizlenmesi "Defringe"

Matting> Defringe komutu, görselinin kenarlarında gördüğünüz saçak piksellerin silenmesinde kullanmak üzere Layer> Matting> Defringe komutunu açıp 1 veya 2 piksellik bir değer uygulayın. Şunu da unutmayın Defringe her zaman işe yaramaz. Defringe komutunu kullanırken vereceğiniz değerler görselin çözünürlük değerine göre

açar, Deselect bu noktada en problemsiz ve hızlı çözümdür.

Reselect: Aktif olan en son seçimi iptal ettikten sonra arada yapılan işlemlerin ardından ara hamleleri geri almadan yeniden son haliyle seçimi aktif yapmak için bu komutu kullanabilirsiniz. Yapılan seçimleri Select> Save Selection komutuyla kaydetmenizi öneririz. Bazı kullanıcılar Make Work Path'i kullanıyor. Bu çok sağlıklı bir saklama yöntemi değildir. Çalışmanın hangi aşamasında kullanacağınızı kestiremeseniz de başka bir işlem için gerekli olabilir. Bunların yapılmaması durumunda, çalışma devam ederken en son aktif olmuş seçime ihtiyaç duyarsanız Select menüsüne bir göz atın. Reselect aktif görünüyorsa, tıklamanız yeterli olur.

Inverse: Çalışma içinde bir bölgeyi seçmiş olabilirsiniz. Seçimin dışında kalan pasif alan

| Select | |
|-------------------|-------------|
| All | ЖA |
| Deselect | ЖD |
| Reselect | ☆ ₩D |
| Inverse | ℃第I |
| All Layers | ٦æА |
| Deselect Layers | |
| Similar Layers | |
| Color Range | |
| Refine Edge | ∵₩R |
| Modify | • |
| Grow | |
| Similar | |
| Transform Select | ion |
| Edit in Quick Mas | k Mode |
| Load Selection | |
| Save Selection | |

değişir. Bazen 1 bazen 2 piksellik değerleri kullanabilirsiniz. Bu tür saçaklar genelde MagicWend, Alpha kanalları gibi fonksiyonların kullanılması sonucunda oluşur. Seçimlere deneyim kazandıkça işin başında bu tür ek müdahalelere gerek kalmadan işlerinizi sonuçlandırabilirsiniz.

üzerinde bazı değişikliklerde bulunmak istediğinizde seçimi kaldırmadan, seçimi tersine çevirmek için Inverse komutunu kullanabilirsiniz. *Load Selection* penceresinde de bu komut bulunmaktadır.

Layer seçenekleri: Layer'lar bu yazının konusu değil. Bu sebeple çok kısaca bahsetmek istiyorum. Çalışma sırasında onlarca katman kullanmış olabilirsiniz. Layer paletinde bulunan tüm katmanları seçili duruma getirerek All Layers komutunu kullanabilirsiniz. Deselect Layers ise ister bir ister tüm katmanlar seçili olsun; tüm bu katmanları seçili olmaktan çıkarmak için bu komutu kullanabilirsiniz. Similar Layers, ise oldukça hoş bir özelliğe sahiptir. Katman paletinde birden fazla Adjustment Layer, Shape Layer, yazı katmanı vb. kullanmış olabilirsiniz. Aynı türdeki katmanları seçmek için kullanılır. Herhangi bir özelliğe sahip bir katman seçin. Adjustment özelliklerinin kullanıldığı bir katmana tıklayıp, aynı ve benzer katmanları "seç" dediğinizde bu özelliğin kullanıldığı tüm katmanları seçebilirsiniz.

Color Range: Kısaca renge duyarlı, kontrollü seçimler oluşturmak için kullanabilirsiniz. MagicWend'in gelişmiş bir versiyonudur.

Feather: Aktif bir seçim alanı olduğunu düşünelim. Aktif olan bu seçim alanına renk doldurmak istediğinizde, kenar hatların yumuşak olmasını istiyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz. Taşıma, rötuş, çok amaçlı bir kullanım...

Modify: Border, Smooth, Expand, Contract olmak üzere dört ayrı fonsiyondan oluşur.

Modify>Border; Aktif bir seçim alanının sınırları üzerinde, vereceğiniz piksel genişliğinde özel bir alan oluşturur. Köşeli alanlarda ek bir düzeltmeye ihtiyaç duyulur. Kullanımı azdır.

Modify> Smooth; Yazımızın başında bahsetmiştik. MagicWend, ColorRange gibi araçların yardımıyla renge duyarlı seçim yapıldıklarında çözünürlük ve renklerin dağılımı sebebiyle hatlar düzgün seçilmemiş olabilir. Bu durumda Smooth'u kullanarak vereceğiniz piksel değerlerinde hatların biraz daha düzgünleştirilmesini sağlayabilirsiniz. Çok

Seçim Yönetim Paneli: Refine Edge **Refine Edge** Radius 1,0 px OK Cancel Contrast 0 % Default Preview 9 Smooth 3 Feather: 1,0 px Contract/Expand: 0 % 💩 🔕 💩 💩 Description Press P to toggle the preview of the edge refinements. Press F to cycle through the preview modes, and X to temporarily view the image.

Photoshop'un pratik bir program olduğunu söylerim. Pratik ve kullanıcı dostu bir program. Bunu, Refine Edge panelinde görebilirsiniz. CS3 versiyonuyla birlikte kullanıcıların tercihe sunuldu.

Bu panel, select menüsünde yer alan komudların, bir arada, aynı zamanda ve değerlerinin nesneye uygulanmadan önce, sonucunun izlendiği çok işlevsel pratik bir paneldir.

Seçim alanına Feather vereceksiniz, kaç değer vermek gerekli, bunu değer girerek sonucu anında görüp, pencereyi kapatmadan, değeri düşürerek veya yükselterek aynı anda görmeyi, istediğiniz zaman seçim alanına Quick Mask modundan ya da arka planı beyaz olarak görmenize yarıyor. Panel sağ alt köşesinde fare ile kontrollerin üzerine geldiğinizde seçeneklerin ne işe yaradığını gösteren küçük ikonlar ortaya çıkıyor. Böylelikle bu özellikleri ezberlemenize gerek kalmadan pencereyi kullanabiliyorsunuz.

Seçim işlemlerinde, kullanıcının zaman kaybetmeden çalışması için en doğru değerlerde sonuç alması yönünde kullanışlı bir panel.

Bir çok kullanıcı tarafından halen keşfedilmeyi bekliyor.

kullanışlı ve ihtiyaç duyulan bir fonksiyondur.

Expand; Aktif seçim alanını vereceğiniz piksel değerinde genişletmek için kullanabilirsiniz.

Contract; Aktif seçim alanını vereceğiniz pikseller değerinde içe doğru seçim alanı küçülecektir. MagicWend ile yapılan seçimler sonrasında 1, 2 piksellik istenmeyen seçilmiş alanlar oluşmuş olabilir. Bu aktif alanların kaldırılmasında bir çözüm olarak Contract'ı kullanarak 1-2 piksel değerinde içe doğru seçimi küçültüp, küçük seçim alanlarını yok edebilirsiniz. Böylelikle hızlı bir şekilde seçim düzenlemesi yapmış olursunuz.. Grow ve Similar; Renge duyarlı seçimlerde oldukça kullanışlı iki fonksiyon. Herhangi bir seçim aracıyla belirli renk tonları seçildikten sonra, aynı katmanda farklı noktalarda benzer renkleri seçmek isteyebiliriz. Tekrar tekrar yeni seçim tıklamalarına gerek olmadan Grow ve Similar komutunu bu noktada kullanabilirsiniz.

Aralarında çok temel bir fark vardır. *Grow* komutunu kullanabilmeniz için, seçili bulunan renk tonları ile seçilmek istenen renkli pikseller arasında yine piksellerden oluşan bir bağ, köprü olmalı, ara bağlantıyı kesen her hangibir kontrast renk olsa dahi Grow komşu, yakın tonlu pikselleri seçmez. *Similar*

SEÇİM TEKNİKLERİ FAYDALI NOTLAR

da bu durum geçerli değildir. Aynı katmanda, farklı noktalarda, aralarında bağ olmasa dahi, bir birinden kopuk olmalarında seçili bulunan renkli piksellere yakın tüm alanları seç komutunu verdiğinizde belirli bir tölerans değer aralığındaki pikseller seçime dahil olurlar.

Transform Selection; Katmanlarla çalışırken kullandığınız FreeTransform aracının aktif seçim alanı için kullanabileceğiniz çok yararlı bir araç. Seçime perspektif, bükme, büyütme ve küçültme değişkenlerini rahatlıkla uygulayabilirsiniz.

Load Selection Save Selection; Onca çalışıp hazırladığınız seçimlerinizi daha sonra tekrar kullanmak hatta, diğer seçimlerle birleştirerek, yeni bölgeleri seçmek amacıyla saklayabileceğiniz bir yer var. Alpha kanalları. Bu kanallara var olan seçimleri Select menüsünden ulaşabileceğiniz Save Selection komuduyla kaydedebilirsiniz. Kaydettiğiniz seçimleri istediğiniz zaman Load Selection ile tekrar aktif hale getirmeniz mümkün.

Load Selection komudunu kullandığınızda, çalışma alanı içinde bir seçim alanı varsa Operation seçenekleri aktif olur. Bu bölümde var olan seçim alanı ile, yeni aktif edilecek seçimin birleşmesini, bir birinden çıkartılmasını, ortak alanların kalmasını yönetebilirsiniz. Bu bölümünde fazla kullanıldığını düşünmüyorum.

| Jource | | OK |
|-------------|-----------------------|--------|
| Document: | Flower.psd | Cancel |
| Channel: | SECIMLER Transparency | • |
| | lnvert | |
| - Operation | | |
| New Sele | ction | |
| Add to Se | election | |
| O Subtract | from Selection | |
| | with Selection | |

PATH SEÇİM ARAÇLARI

Seçimleri genel çerçevede inceledikten sonra Photoshop'un vektörel kullanım araçlarından Path'i inceleyeceğiz. Path çizimi bir çok kullanıcının ilk önce öğrendiği kullanım araçlarından biridir. Seçim çalışmalarında çoğunlukla tercih edilir. Kontrollü hatların oluşturulması, seçim çalışmasının her an yeniden kolaylıkla düzenlenebilmesi sebebiyle bir çok kullanıcı tarafından tercih ediliyor. Yalnız çoğunlukla tercih edilmesi her noktada işe yaradığını söyleyemeyiz. Bir çok noktada, kullanıcılar bu yazımda bahsettiğim diğer seçim tekniklerini bilmediklerinden her seçim çalışmasında Path'ı kullanıyorlar. Umarım bu yazımdan sonra diğer arça ve fonksiyonları kullanarak işlerinde daha da kolaylık gösteren araçları kullanabilirler.

Path Çizimleri ve Kontrolleri

Tool box üzerinde çizimlerle ilgili iki ana



araç grubu vardır. Bunlardan birisi Pen Tool araç grubu diğeri de bu çizimler üzerinde müdahale ve değişiklik yapmak için kullanılan Path ve Direct Selection Tool araçları. Bu çizimlerin oluşturulması sırasında yaşanılan bazı sıkıntılar söz konusu. Aslında bunları problem olarak nitelemek yanlış olur. Özellik barından başlayan hazırlık sürecininin Path paletindeki özelliklerine kadar devam eden sürecin ardından yapılan çizimlerin istenildiği gibi seçilememesi kullanıcıların sıkıntı çektiği bir durumdur. Bunu cözmek için kimi zaman her şeyi silerek yeniden Pen Tool ile çizime başlıyorlar. Aslında yapılması gereken, özellik barında örnek ekran fotoğrafında gördüğünüz ikonlardan 4 numaralı olan Exclude Overlapping Path ikonuna öncelikle tıkladıktan sonra çizimlerinizi yapmanız.

Path paletinde çizimlerinizi oluştururken

kendiliğinden *Work Path* oluşur. Size önerimiz, hiç beklemeden Work Path'in üzerine çift tıklayarak öncelikli olarak kaydetmeniz.

Work Path ikonuna dikkat ederseniz, gri ve beyaz bölgeleri görebilirsiniz. Konumuzun ilk bölümünde maskeleri anlatırken seçimlerin siyah ve beyaz renklere göre yapıldığından bahsetmiş, bu renklerin seçimlerde ve saydamlık uygulamalarında belirleyici olduğunu söylemiştik. Örnek ekran fotoğrafında gördüğünüz biçimde bir path oluşturup seçime dönüştürdüğünüzde beyaz renkle gösterilen yerlerin seçime dönüştüğünü, gri bölgelerin seçim dışı kaldığını göreceksiniz. Bu mantığın Photoshop içindeki uygulamalarla bütünlüğünü göstermede güzel bir işarettir. Çünkü vektör mask uygulamalarında göreceğiniz gibi, mask ikon görünümü Work Path üzerinde gördüğünüzle aynıdır.

Path çiziminize başlarken *Add, Subtract, Intersect* gibi fonksiyonlardan uygun birini seçmediğinizi düşünelim. Çiziminiz bittikten sonra, çiziminizi seçime dönüştürmek istediğinizde ortaya farklı bir seçim çıktığını gördüğünüz de herşeyi baştan almaya gerek yoktur. Burada yapmanız gereken, path çiziminizi seçerek, seçim fonksiyonların davranış özelliklerini değiştirmektir. Sonrasında seçiminizi tekrarladığınızda doğru bir seçim yaptığınızı göreceksiniz. Bu uygulama içinde örnek ekran fotoğrafını inceleyebilirsiniz.

Yukarıdaki fotoğrafta, aynı path paleti üzerinde ikinci bir path çizimi yapılmış. Şu an ki davranış *Intersect*, yani (3) ortak alanların seçimi. Sizin bunu değiştirmek istediğinizi düşünelim. Dönüştürmek istediğimiz davra-



nış *Add to path (1)*, yani dış alanların seçimde birleşmesi, çizimin içinde ayrı parça çizimler varsa da, bütüne dahil olarak seçim içinde kaybolması... Bu tür durumlarda Path Selection ile ekranda görünen tüm path çizimlerini tarama



yöntemiyle seçin ve davranışlardan herhangi birine tıklayın. Seçim davranışı değişecektir.



Ekranda aktif gorunen Path grubu içindeki bir path'i seçebilmek için ve sonrasında grup olarak taşımak, transform aracıyla büyütmek ve küçültmek için kullanacağınız seçim aracı.

Direct Selection Tool:

Çizimleriniz noktalardan oluşur. Yapılan çizim üzerinde düzenleme, noktaların konumlarını değiştirmek için, tüm yolu değil, referans noktalarını seçip gerekli değişiklikleri yapmak istediğinizde Direct Selection aracını kullanabilirsiniz. Seçtiğiniz noktalar köşe noktası (*Corner*) değil de yumuşak bir yayı oluşturan (*Smooth*) noktalar ise, noktaları seçer seçmez kontrol yayları çıkar. Bu yayları kullanarak kavisleri, hattın yumuşaklığını değiştirebilirsiniz.





Adobe Design Eğitimlerinde En Doğru Tercih!

Font Yönetimi Ambalaj Adobe Design Renk Yönetimi

