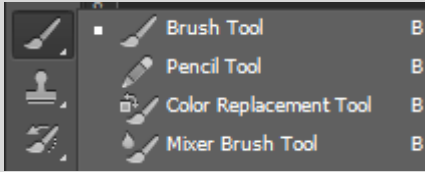


Ders -3

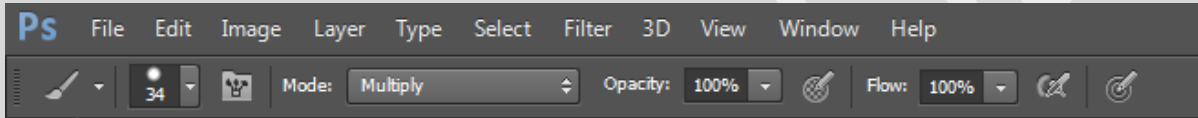
Çizim Araçları ve
Uygulamalı Çalışmalar

BOYAMA-ÇİZİM ARAÇLARI

Bu araçlar seçilen katmanda farklı özellik ve boyutlarda çizim/boyama yapılmasını sağlar. En önemlileri **FIRÇA (BRUSH)**, ve **KALEM (PENCIL)** araçlarıdır. Fırça aracı ve kalem aracı aynı çalışma mantığı ve menüleri kullanırken kalem aracı daha net çizgilerle boyama işlemini gerçekleştirir. Fırça aracı ise daha yumuşak ve daha gerçekçi boyamalar oluşturur.

BRUSH (FIRÇA) ARACI:

Fırça ikonuyla sembolize edilen bu araç kısa yol olarak **"B"** kullanır ve renk kutucuklarında üstte seçilmiş renk ile işlem yapar. Fırça aracının özellikleri araç çubuğunun üzerinde menü penceresinin altında yer alan fırça üst menüsü kullanılarak değiştirilir.



- 1-)BOYUT VE BİÇİM:** Harf ve biçimin ortak olarak gösterildiği küçük pencere ile sembolize edilen alan fırça uçlarını görmemi ve boyutunu belirlememi sağlar.
- 2-)MODE:** Bu araç fırça ile yapılan boyamanın üst üste gelim özellikleri belirlenir. Çalışmalarımızda en çok multiply (çoğalt) ve overlay (üstüne getir) kullanılacaktır.
- 3-)OPASİTY (OPAKLIK)** Bu özellik fırçanın şeffaflık derecesini belirler ve özellikle renk geçişi için kullanılır.

Silgi (EraserTool) Aracı:

Bu araç fırça aracı özelliği ve mantığı ile çalışır aynı üst menüyü kullanır. Ancak seçilen katmanda çizim/boyama yapmak yerine var olan çizgileri seçilen özellikler (opaklık, fırça ucu, boyut vb.) doğrultusunda siler. Kısayol olarak **"E"** harfini kullanır.

FIRÇA KAYDETME:

- Fırça kaydetmek istenen biçim programda oluşturulur. (**FIRÇA, KALEM VEYA SEÇİM ARAÇLARI + FİLL (DOLGU), SHIFT+F5 + STROKE (KONTUR VER)** veya internetten görsel bulunması).
- İnternetten bulunan resim sürüklenerek programda açılır ve arka plan katmanı sağ tık **DUPLICATE LAYER (KATMAN ÇOĞALT)** seçeneği ile çoğaltılır ve gözü kapatılır.
- Oluşturulan yeni katmanda arka plan rengi varsa asa aracı seçilerek silinir.

- Daha sonra fırçanın saydam olmaması için, bulunan resim farklı renkte ise asa aracı ile seçilir ve rengi siyah ve koyu gri tonları ile doldurulur. (**SHIFT+F5**)
- Düzenlenen resim seçim araçları ile seçilir ve **EDIT (DÜZEN) DEFINE BRUSH PRESENT (FIRÇA HAZIR AYARLARINI TANIMLA)** özellikleri kullanılarak istenen isimlendirme ile bilgisayara tanımlanır.
- Oluşturulan brush fırçalar menüsünde en aşağıda yer almaktadır.
- Fırçada yön değişimi vb. yapılacak ise her biri ayrı katmanda çalışılmalı ve **CTRL+T** dönüştürme özelliği ile değiştirilmelidir.

RENK AYARLARINI DÜZENLEMEK

- Renk değerleriyle oynanmak istenen katman veya çizim seçilir.
- Oynanmak ya da düzenlenmek istenen değerler; **IMAGE (GÖRÜNTÜ MENÜSÜ), ADJUSTMENT (AYARLAMALAR)** başlığı altında bulunmaktadır.

Burada bulunan özellikler sırasıyla;

- 1- BRIGHTNESS/CONTRASS (PARLAKLIK VE KONTRAST):** resmin ışık ve açık-koyu zıtlıklarını düzenler.
- 2- LEVELS(DÜZEYLER):** Seçilen resimde siyah, gri ve beyaz ton düzeylerini değiştirmemi sağlamaktadır. Her ton için var olan üç imlecin kontrolü mantığı ile çalışır.
- 3- CURVES (EĞRİLER):** Seviyeler işleminin ileri düzeyidir.
- 4- EXPOSURE (TİTREŞİM):** Seçilen alandaki renklerin canlılık, parlaklık düzeylerini düzenler.
- 5- HUE/SATURATION (TON VE DOYGUNUK):** Seçilen rengin ton ve solgunluk düzeylerini değiştirir.
- 6- COLOR BALANCE (RENK DENGESİ):** Seçilen alandaki rengin diğer renklerle olan orantılarıyla oynanmasına olanak verir.

Fırça Özelliklerini Düzenleme:

Fırça araç özellikleri fırça logolu klasör olarak sembolize edilmektedir. (**WINDOW (PENCERE) > BRUSH (FIRÇA)** 'la da açılabilir. Kısayol: **F5**)

Değiştirilebilir Özellikler Sırasıyla:

- 1. BRUSH TIP SHAPE (FIRÇA UCU BİÇİMİ) :** Bu özellik seçilen fırça ucunun boyut ve aralık (spaceing) özelliklerini belirler.
- 2. SHAPE DYNAMICS (BİÇİM DİNAMİKLERİ):** Kullanılan fırçanın farklı boyut özellikleri kazanmasını sağlar.
- 3. SCATTERING (DAĞILMA):** Fırçanın basılı tutulduğunda oluşturacağı sayı ve dağılımı belirlenmesini sağlar.
- 4. COLOR DYNAMICS (RENK DİNAMİKLERİ):** Bu özellik seçilen fırçanın basılı tutulduğunda oluşturacağı fırça ton, parlaklık ve renk değişimi özelliklerini seçilmesini sağlar.

Fırça Kullanarak Desenli Kumaş Tasarımı

Uygulama -5

- İşlem 1-)** 5x5 cm boyutunda yeni sayfa açılır.
- İşlem 2-)** Cetvellerin üstüne tıklayarak ve Mouse'a basılı bir şekilde sürükleyerek 4 taraftan da '0,5" cm içeri yardımcı çizgiler konulur.
- İşlem3-)** Arka plan rengi olarak isimlendirilecek yeni bir katman oluşturulur.
- İşlem 4-)** Yardımcı çizgilerin içerisinde kalan Kare, Dikdörtgen seçim aracı ile seçilir ve açılan arka plan katmanında, **"SHIFT+F5" (DOLGU)** kısa yolu ile istenen renk ile doldurulur.
- İşlem 5-)** İnternette bulunan görseller (google. com> "flower vector" ve "arama araçları" kısmından boyut: "en büyük" seçilerek) çalışma alanına sürüklenerek veya **"File" (DOSYA)** menüsünden **"Place" (YERLEŞTİR)** yöntemiyle Sayfa içerisinde açılır.
- İşlem 6-)** Fırça olarak kayıt edilmek istenen görseller seçim araçları kullanılarak seçilir. **Edit (DÜZEN)> Define BRUSH PRESENT (FIRÇA HAZIR AYARLARINI TANIMLA)** özellikleri kullanılarak istenen isimlendirme ile bilgisayara tanımlanır.
- İşlem 7-)** Fırça aracı seçilerek, fırça menüsünden bilgisayara tanımlanan fırça ucu eğilir ve istenilen renk ve boyutta Biçim 1 olarak isimlendirilmiş yeni katmana uygulanır.
- İşlem 7-)** Oluşturulan biçimden, istenilen kadar kopyalama ve değiştirme yapılarak tercih edilen bir düzenleme oluşturulur.
- İşlem 8-)** Her yeni fırça ucu için yeni katman açılarak düzenleme basamakları tekrarlanır.

İşlem 9-) **Desen Tanımlama:** Oluşturulan düzenleme alanı seçilir. **"Edit"(DÜZEN)"** Menüsünden **"Define Pattern" (DESEN TANIMLA)** seçilir. Açılan menüde, desen isimlendirilir ve kayıt edilir.

İşlem 10-) Çalışılan boyutun, en az 5 katı, boyutunda, yeni bir sayfa açılır. Doldur menüsünden **"(SHIFT+F5)" "CONTENT" (İÇERİK)** kısmından, **"PATTERN" (DESEN)** tıklanır ve yardımcı pencereden, kayıt edilen çalışma seçilerek onaylanır. Böylece kumaşın tamamlanmış hali görülebilir.

