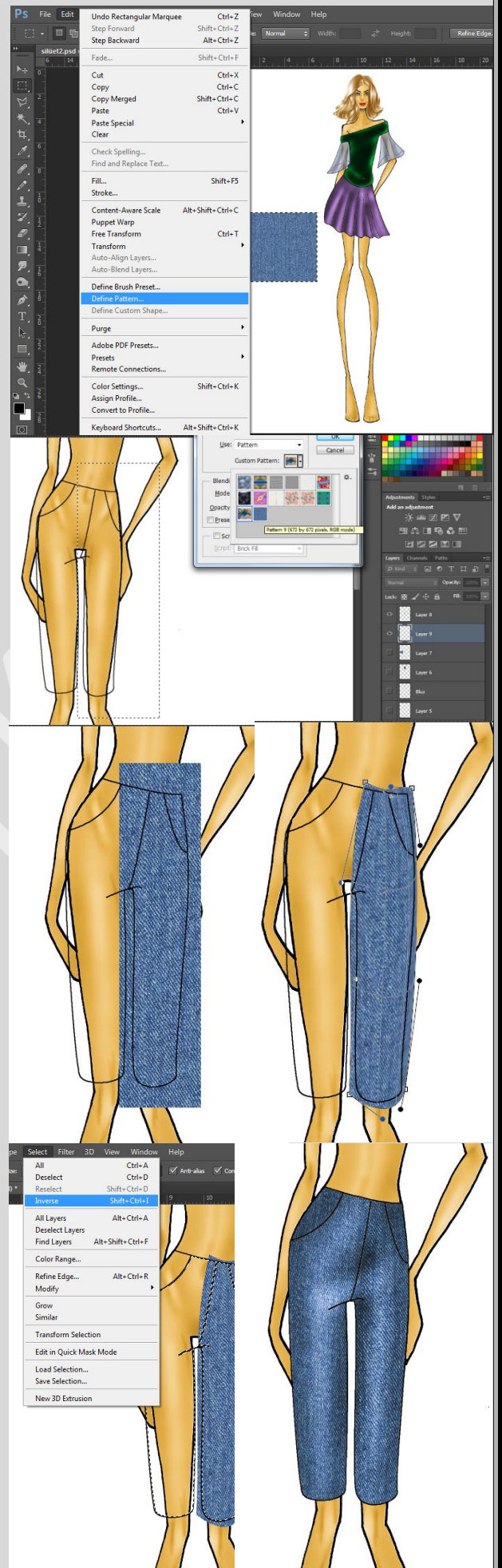


Baskı ile Kumaş Uygulamaları:

Denim:

- İnternet arama motoruna "denim texture" (denim dokusu) yazarak arama yapılır ve gelen görsellerde ışık gölge etkisi bulunmayan bir tanesi seçilerek masa üstüne kaydedilir.
- Kaydedilen görsel çalışma alanına sürüklenerek atılır ve doku boyutu mankene uygun olacak şekilde küçültülür (**CTRL+T**) sonrasında dikdörtgen seçim aracı ile doku seçilir ve **EDİT (DÜZEN) > DEFINE PATTERN (DESEN TANIMLA)** seçeneği ile bilgisayara kaydedilir.
- Giysi parçasının her ana parçası için (sağ-sol bacak/sağ-sol kol/beden vb.) yeni bir katman açılır ve bu katmanda o kısım daha büyük boyutta dikdörtgen ile seçilir. Sonrasında **SHIFT+F5 (DOLGU)** menüsünden istenen görsel seçilir ve doldurulur.
- **EDİT (DÜZEN) > TRANSFORM (DÖNÜŞTÜR) > WARP (ÇARPIT)** seçeneği seçilir ve düz olan doku tutaçlar yardımı ile vücut formuna uygun hale getirilir.
- Çizim dışına taşan kumaş kısımlarının silinmesi için; içi doldurulmak istenen kısımlar çizim katmanında asa aracı ile seçilir ve sonrasında doku katmanına gelerek **SELECT (SEÇİM) > INVERSE (TERS ÇEVİR)** özelliğine seçilerek **DELETE** tuşuna basılır.
- Tüm parçalar bu işlemlerle hazırlandıktan sonra katmanlar tek bir giysi dokusu oluşturacak şekilde birleştirilir ve ışık gölge işlemleri yapılır.
- Renk değiştirme için doku katmanında **IMAGE (GÖRÜNTÜ) > ADJUSTMENTS (DÜZENLEME)** seçeneği altında bulunan **HUE / SATURATION (TON VE YOĞUNLUK)** veya **COLOR BALANCE (RENK DENGESİ)** özellikleri kullanılır.



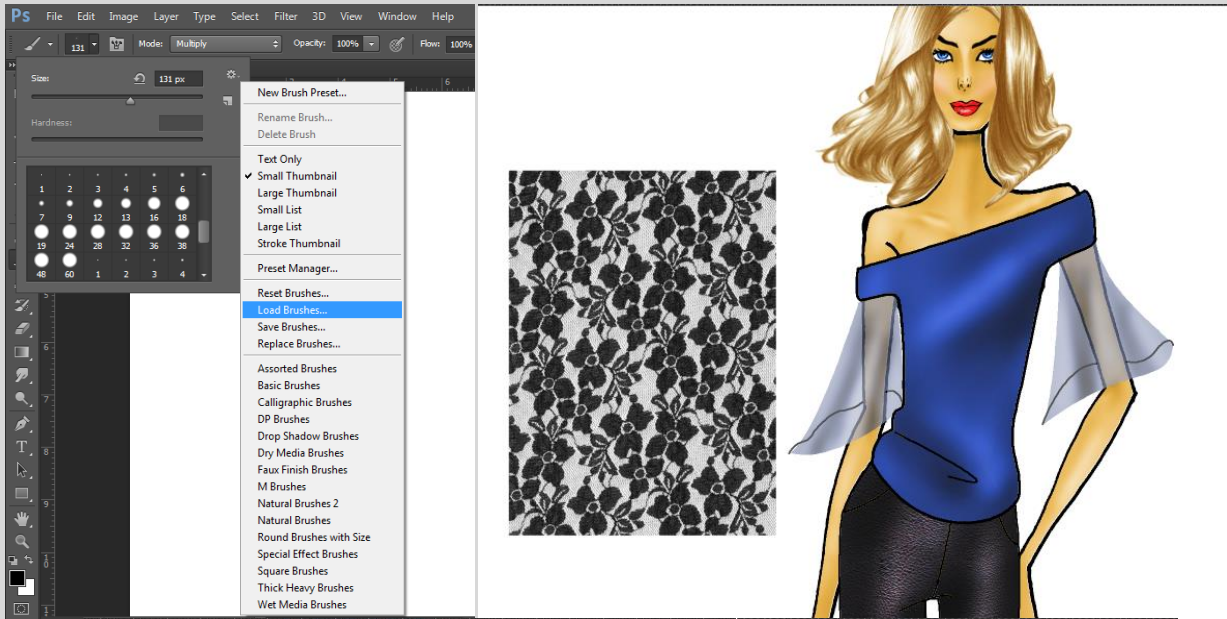
Deri

Deride denimden farklı olarak internet arama motorunda "leather texture" araması yapılır ve işlemler tamamlandıktan sonra deri etkisi için ışık parlaması çok yüksek olacak şekilde tonlaması gerçekleştirilir.

**Dantel**

- İnternet arama motoruna "lace brush photoshop" (dantel fırça) yazarak gelen ücretsiz sonuçlardan istenilen bir tanesi indirilir ve klasör içerisinde bulunan ana dosya masa üstüne sürüklenerek yerleştirilir (<https://www.brusheezy.com/brushes/1560-lace>).

- Programda fırça aracı seçilir ve çark sembolü ile gösterilen özellikler kısmından **LOAD BRUSHES (FIRÇA YÜKLE)** özelliğinden indirilen fırça programa yüklenir.



- Dantel isimli yeni bir katman açılır ve istenen renk ve istenen dantel fırçası seçilerek ilk basım yapılır.
- Basılan dantel görseli seçilir ve **EDIT (DÜZEN) > TRANSFORM (DÖNÜŞTÜR) > WARP (ÇARPIT)** seçenekleri kullanılarak uygun giysi ve beden formuna getirilerek ışık gölgeler verilir.