

Ders -6

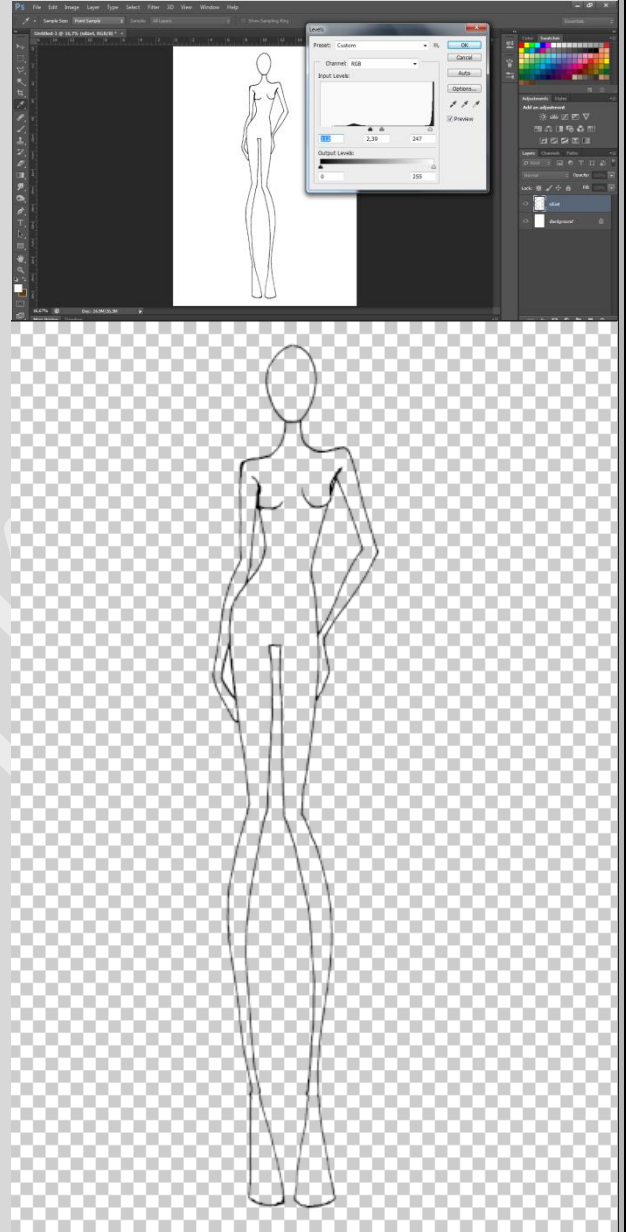
Bilgisayar Destekli
Moda İllüstrasyonu

Silüet Renklendirme

Uygulama -1

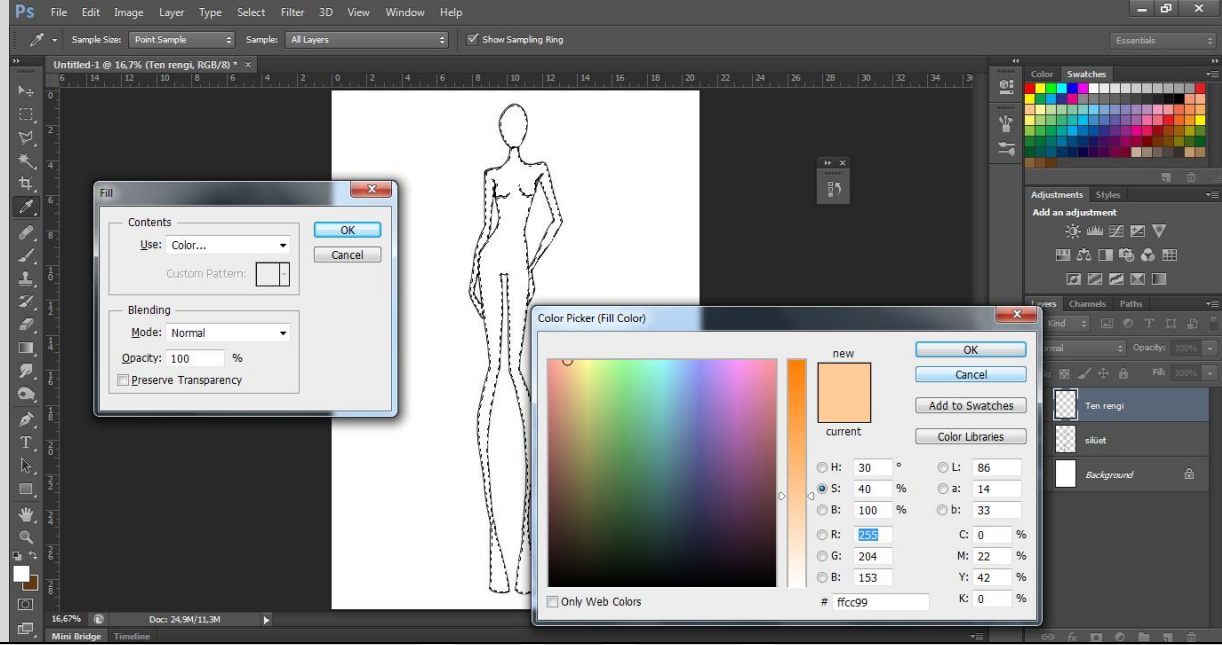
Silüetin Hazırlanması

- Çizdiğiniz ve 300 çözünürlükle taradığınız silüeti, istediğiniz ölçülerde açtığınız yeni sayfaya sürükleyin. Manken katmanını silüet olarak isimlendirerek üzerinde değişiklik yapabilmek için rastireze edin.
- Mankenin çizgi tonlarını koyultmak ve taramadan kaynaklı oluşan leke/kir ve benzeri hataları gidermek için manken katmanında **IMAGE (GÖRÜNTÜ) > ADJUSTMENTS (DÜZENLE) > LEVELS (SEVİYE)** seçilir. Açılan menüden siyah, gri ve beyaz tutaçlar sürüklenerek istenen görüntü oluşturulur.
- Manken katmanında asa aracı kullanılarak çizgi hariç tüm alanları (manken içi, manken dışı) seçin ve silin. Boyama işleminin yapılabilmesi için mankenin iç kısmının ayrı olarak seçilebilmesi gerekir. Eğer seçim işlemi yapılamıyorsa açık nokta vardır ve bu yüzden uygun bir renk ve keskin bir fırça ucu ile açık noktalar kapatılmalıdır. Arka plan katmanının kapatılması silinmemiş yer kalma olasılığını engelleyecektir.



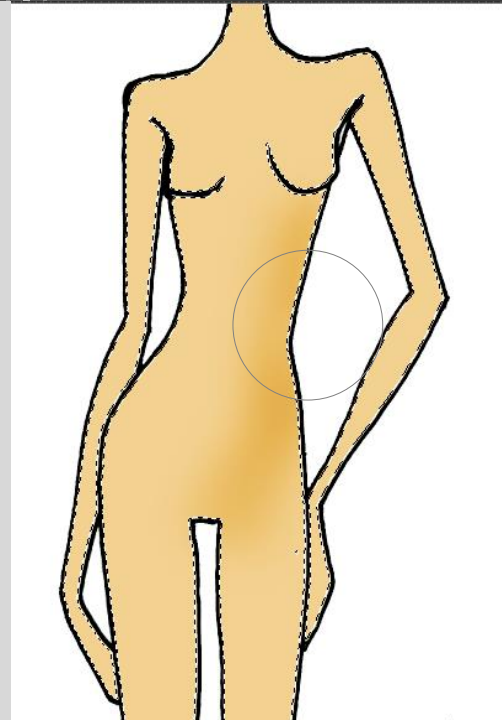
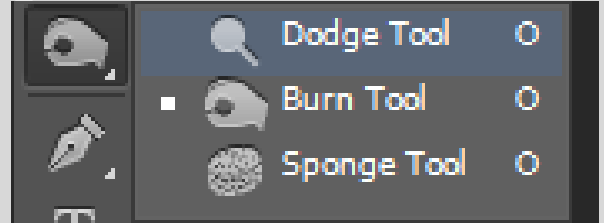
Boyanmak istenen alanlar asa aracı kullanılarak seçilir.

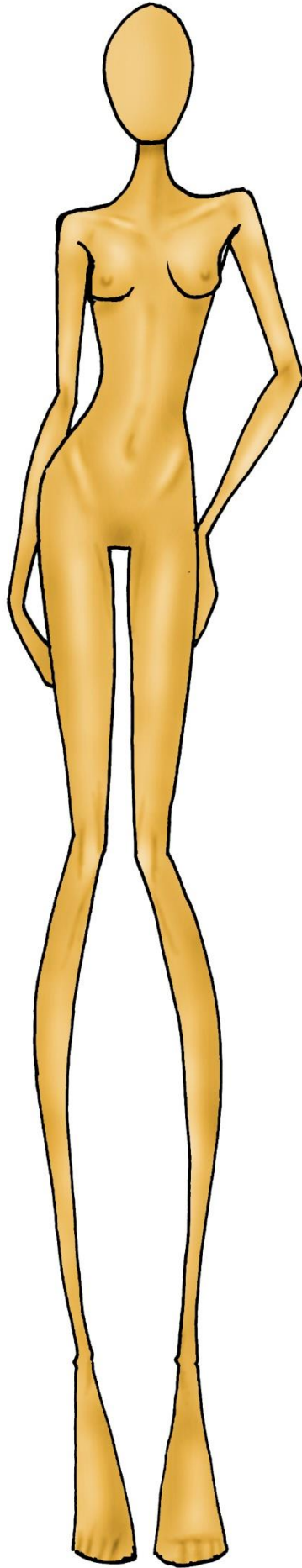
Ten ismi verilerek açılmış yeni boş bir katmanda **SHIFT+ F5 (DOLGU)** kısa yolu kullanılarak istenen ten rengi boyanır.



İŞİK ve GÖLGE

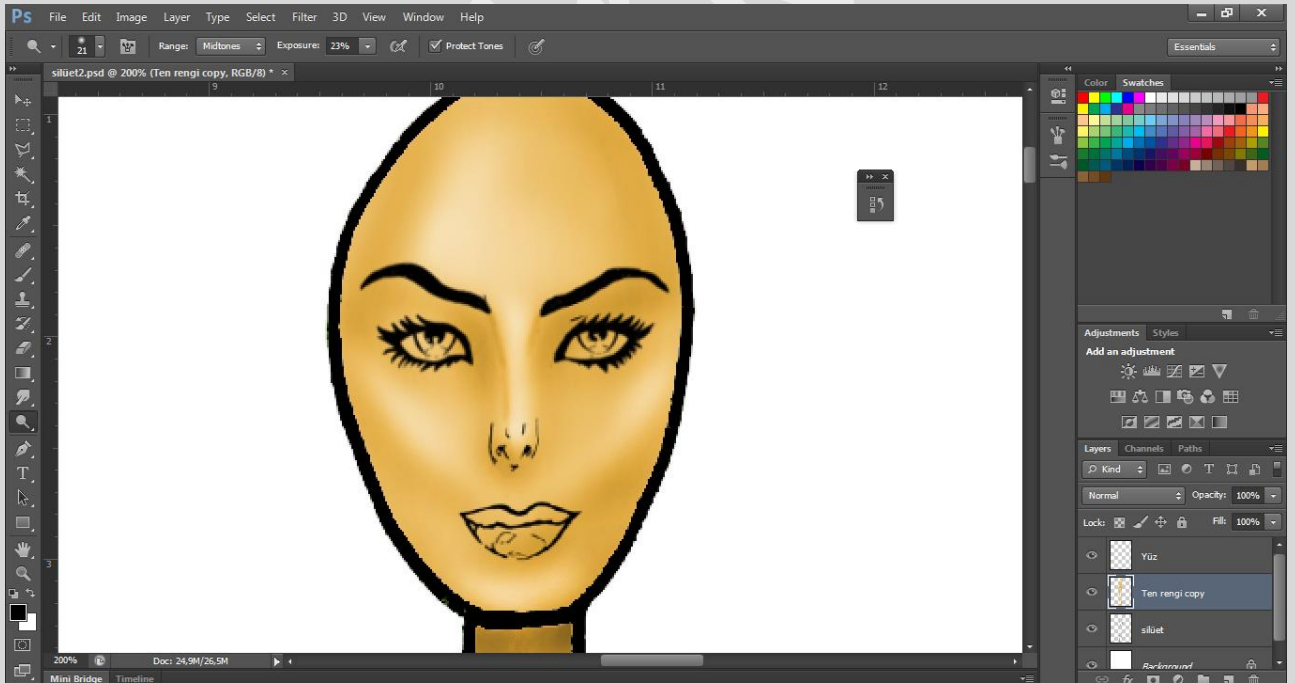
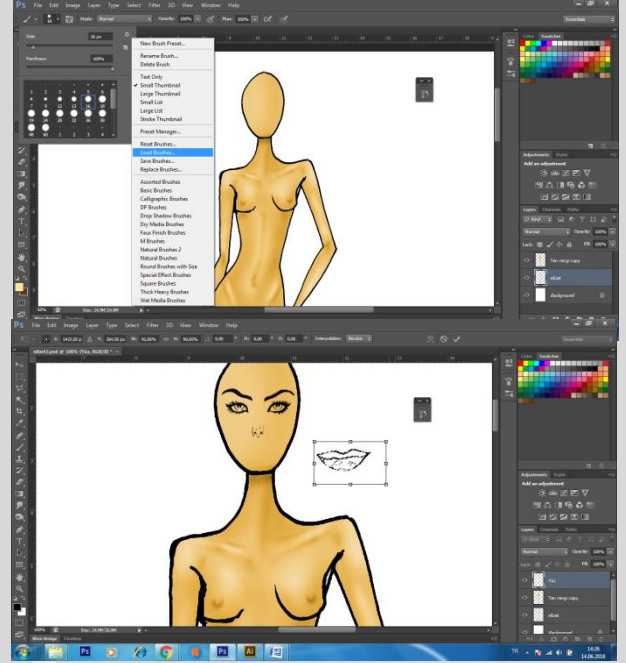
- Koyultma ve açma işlemleri dolma kalem aracının üzerinde yer alan **DODGE TOOL (SOLDURMA)** ve **BURN TOOL (YAKMA-KOYULTMA)** araçları kullanılarak gerçekleştirilir.
- Bu araçlar kullanılırken renk bulunan katmanın seçilmiş olması; fırça ucunun dağınık olması, fırça ucunun büyük tutularak işlem yapılacak yerin sadece yarısı veya daha azının uygulanması gerekmektedir. **Exposure (Pozlama)** seviyesi %20-30 aralığında kullanılmalıdır. Detay oluşturulacak (köprücük, leğen kemiği, bilek, göbek deliği vb.) hatlar ise brush'ın küçük kullanılması ile gerçekleştirilir.





Yüz Hatlarının Oluşturulması

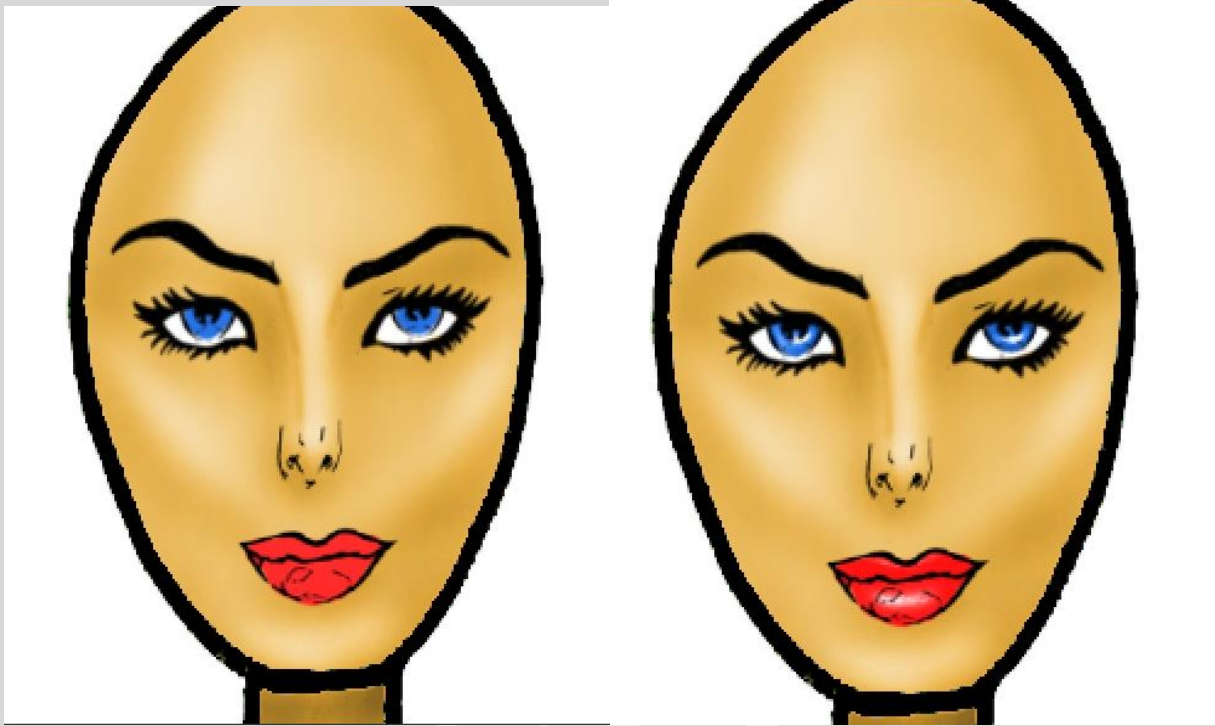
- İstenen yüz hatları internet arama motoru üzerinden yapılan "make up face sketch brush" araması ile bulunur ve indirilir.
(<https://redheadstock.deviantart.com/art/Makeup-Face-Sketches-Photoshop-and-GIMP-Brushes-88422635>).
- İndirilen fırçaların programa yüklenmesi için; fırça aracında yer alan yardımcı menüden (çark sembolü) **LOAD BRUSH (FIRÇA YÜKLE)** seçilir ve açılan pencereden indirilen brush dosyası seçilir.
- Açılan yeni yüz katmanında rengin siyah olmasına dikkat edilerek istenen fırça manken kenarına uygulanır. Sonrasında **CTRL+ T (DÖNÜŞTÜRME)** kısa yolu ile suratta doğru yer ve istenen ebatta yerleştirilir.
- Dodge ve burn araçları kullanarak **TEN KATMANINDA** gerekli ışık-gölge çalışması oluşturulur.



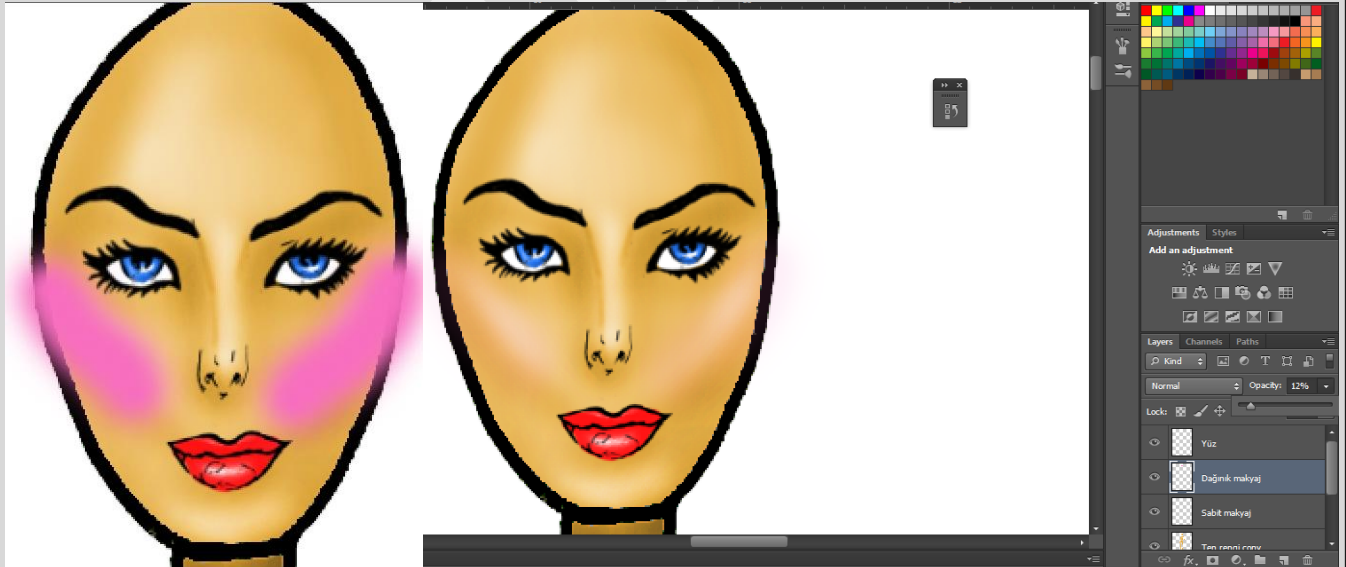
Makyaj uygulaması

- Makyaj uygulaması programda, istenen dağınık/keskin fırça uçları ve tercih edilen renklerin yeni katmanlarda boyanması ile gerçekleştirilir. Makyaj katmanları yüz katmanının altında ten katmanının üzerinde yer almalıdır. Makyaj uygulamaları ikiye ayrılır.

1 Sabit Makyaj: "sabit makyaj" olarak isimlendirilmiş katmana keskin uçlu bir fırça ile istenilen renkte boyandığı: göz, göz bebeği, dudak, göz kalem ve benzeri makyajlardır. Boyama sonrasında ışık-gölge işlemi Dodge ve burn araçlarıyla gerçekleştirilmelidir.



2.Dağınık Makyaj: Allık,far gibi önce dağınık fırça uçları ve istenilen renkte boyanılarak daha sonrasında katmanın opacity (opaklık) düşürüldüğü uygulamalardır. Her dağınık makyaj kendine ayrı bir katmanda uygulanmalıdır.

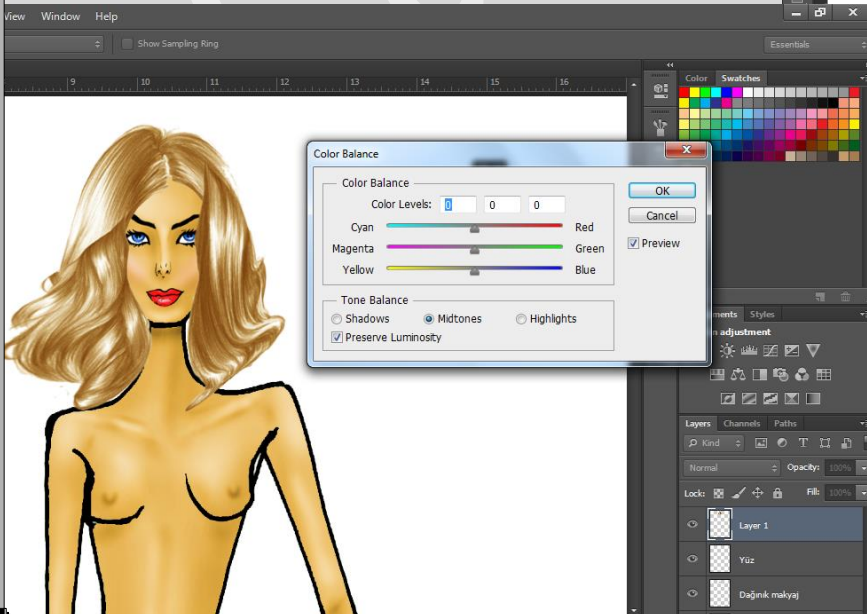
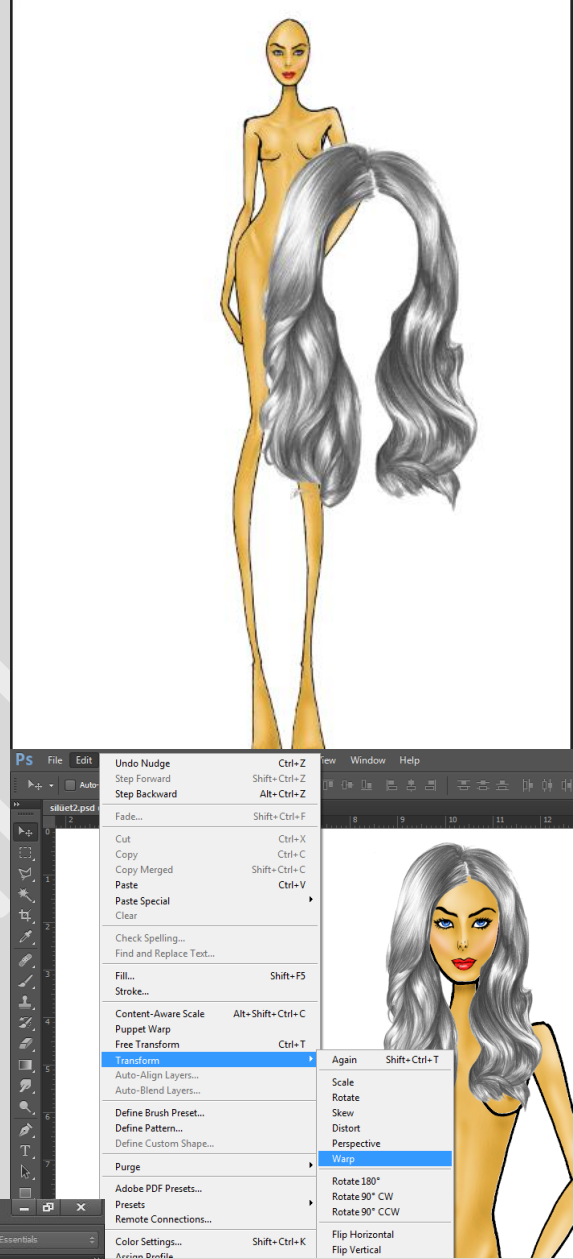


Saç Uygulaması

Programda saç oluşumu 2 farklı teknikle gerçekleştirilebilir. Bunlar;

Hazır çizimle saç oluşturma:

- İnternet arama motoruna "hair drawing" yazarak istenen modelde bir saç görseli bulunarak kaydedilir ve silüet dosyasına sürüklenerek açılır (<http://www.sandipointe.com/im/hair/drawing-hair-2.jpg>).
- Rasterleştirilerek uygulanabilir hala getirilen görselde, saç hariç her yer temizlenir.
- İstenen saç görselinin oluşturulabilmesi için hazır bulunan çizimden istenen parçalar kopyala-yapıştır ve **Edit (DÜZEN) > TRANSFORM (DÖNÜŞTÜR) > WARP (ÇARPIT)** komutları kullanılarak silüet başına uygun bir şekilde yerleştirilir.
- İstenen görüntü sağlandıktan sonra tüm saç katmanları tek bir katman olacak şekilde birleştirilir.
- İstenen rengin verilebilmesi için **IMAGE(GÖRÜNTÜ) > ADJUSTMENTS (DÜZENLEME) > HUE/SATURATION (TON VE YOĞUNLUK)** veya **COLOR BALANCE (RENK DENGESİ)** basamakları kullanılır.



Fırça ile çizme:

- Açılan yeni katmanda keskin uçlu siyah renkli bir brush seçilir ve boyut ve aralıkları ortaya doğru daralıp büyüyen dağınık noktalar atılır.
- Yapılan noktalama dikdörtgen aracı ile seçilir ve **EDIT(DÜZEN) > DEFINE BRUSH PRESET (FIRÇA HAZIR AYARLARI)** verilen onay ile bilgisayara kaydedilir.
- Saç isimli yeni bir katman açılır yeni kaydedilen brush istenilen saç renginde seçilir ve brush yardımcı menüsünde yer alan klasör ikonunu (Brush özellikleri) tıklanarak, **SPACING (ARALIK ÖZELLİĞİ)** ile noktaların birleşerek çizgi oluşturacak şekilde ayarlanır. İstenilen saç çizimi için brush yardımcı menüsünde **MODE** kısmından **A: OVERLAY (KOYULAŞTIR)** veya **B: MULTIPLY (ÇOĞALT)** veya da **C: OPACITY (OPAKLIK)** ayarı düşürülerek bu katmanda saç çıkış yönüne göre boyama yapılır.
- Saçın tepe ve yanları ucu keskin bir silgi ile temizlenirken (surat üstünde yer alan saçların silinmesi için katmanın opacity özelliği de düşürülebilir), saç uçlarında ise silgi aracıyla brush olarak yeni oluşturulan ve tekrardan aralık özelliği değiştirilen brush ile silme işlemi yapılır.
- Saç oluşturmak için kullanılan 2 teknik sonrasında da **DODGE** ve **BURN** araçları kullanılarak ışık-gölge verilmesi unutulmamalıdır.

Tamamlanan mankeni oluşturan bütün katmanlar; katman çubuğunda yeni katman ikonunun yanında bulunan dosya ikonuyla "Silüet" ismi verilmiş yeni klasörün içine sürüklenir.

