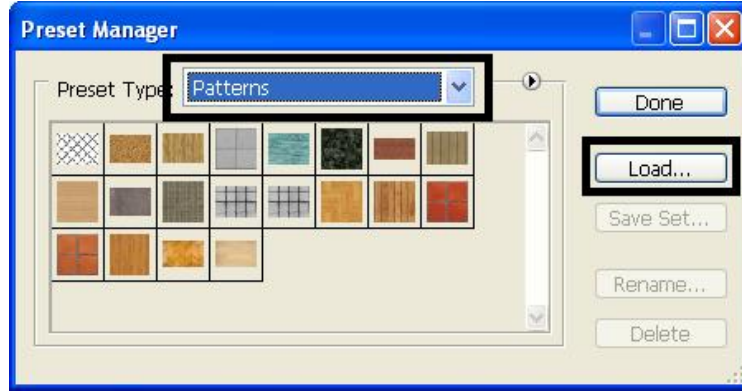


Konu 07 : Mimari Çizimlerin Boyanması

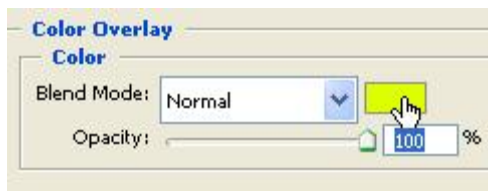
Dokuların Photoshop'a Aktarılması

Boyamalar sırasında kullanılacak dokular varsa .PAT dosyası olarak web üzerinden veya diğer ortamlardan bulunup yazılım üzerine **Edit→Preset Manager**'dan eklenebilir.



Alternatif olarak resim dosyaları açılıp **Edit→Define Pattern** seçilerek bu etkiler tek tek eklenebilir. Resim üzerinden Marque araçları ile belirli bir bölge seçilerek de resmin o kadarki kısmının pattern'i oluşturulabilmektedir.

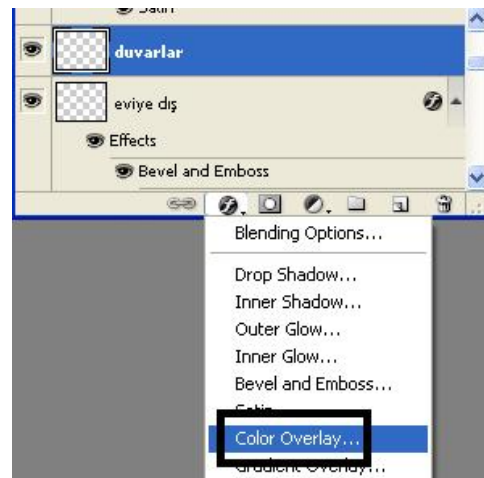
Duvarların boyanması



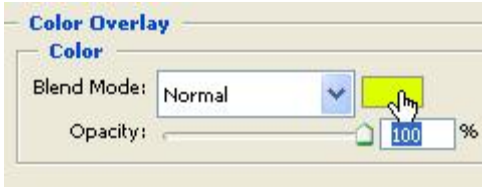
Duvar katmanı yaratılarak

Paint Bucket ile kapalı duvar adacıkları doldurulur.

Duvarların daha sonra rengini değiştirme imkanı veren Color Overlay Stili Layer paletini altından seçilerek katmana uygulanır ve yeni bir renk seçilir.



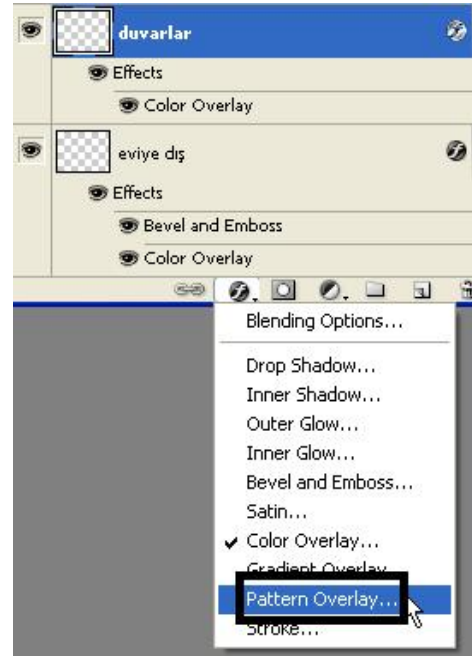
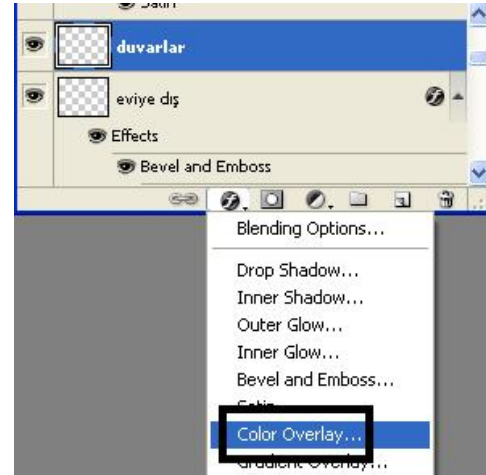
Duvara deseni/taraması Pattern Overlay stili ile



Bu etkinin görünebilmesi için daha önce uygulanan Color Overlay kısmında Blend Mode Multiply olarak değiştirilir.



verilebilir.

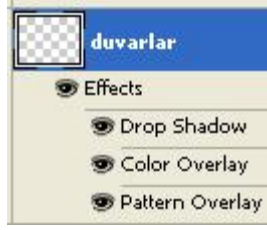


Duvarlarda kullanılan gölge oluşmasını sağlayan bir başka sti Drop Shadow'dur.

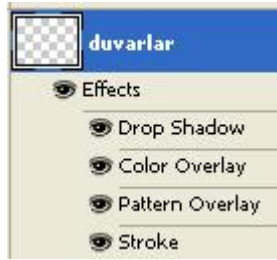
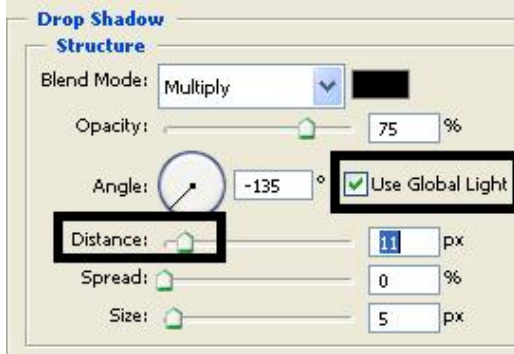
Açılan penceredeki Use Global Light seçeneği gölge yaratan tüm stillerde ışığın geliş ve gölgenin oluşum yönünün aynı yerde olmasını sağlar. Zaman zaman sembolik anlatım gereği bu seçenek kapatılarak gölge farklı durumlarda farklı şekillerde meydana getirilir.

Distance gölgenin referans alınan nesneden mesafesidir.

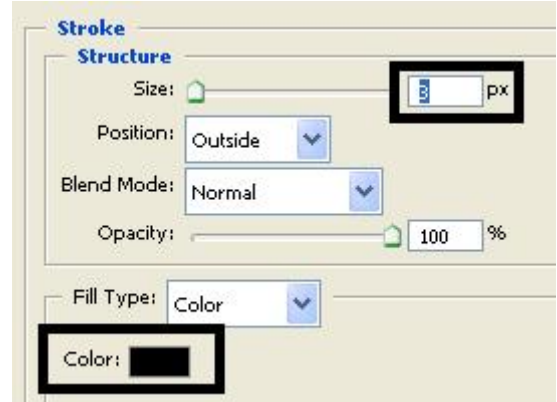
Özellikle zemini boyarken duvar gölgesinin diğer elemanların boyanmasına engel olmaması için stilin yanındaki göz işaretine basılarak



kapatılması sağlanır.

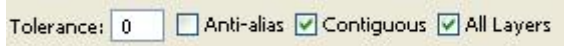


Kullanılacak Stroke stili sayesinde boyanan piksellerin bir dış hat çizgisine sahip olması sağlanır. Bu çizgi seçilen piksel büyüklüğünde ve renginde oluşacaktır.

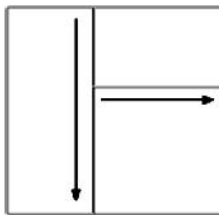


Zeminin/Döşemenin Boyanması

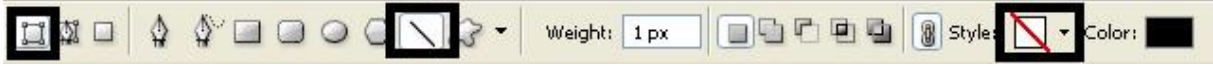
Boyama sırasında genellikle Paint Bucket aracı kullanılır ve bu aracın ayarların boyama sırasında tüm katmanlardaki bilgilerin aktif olmasını sağlayan ve boyamanın çizgisel sınırlar içinde kalması için şu ayarlar tercih edilir.



Zemin aralıklarının kapatılması



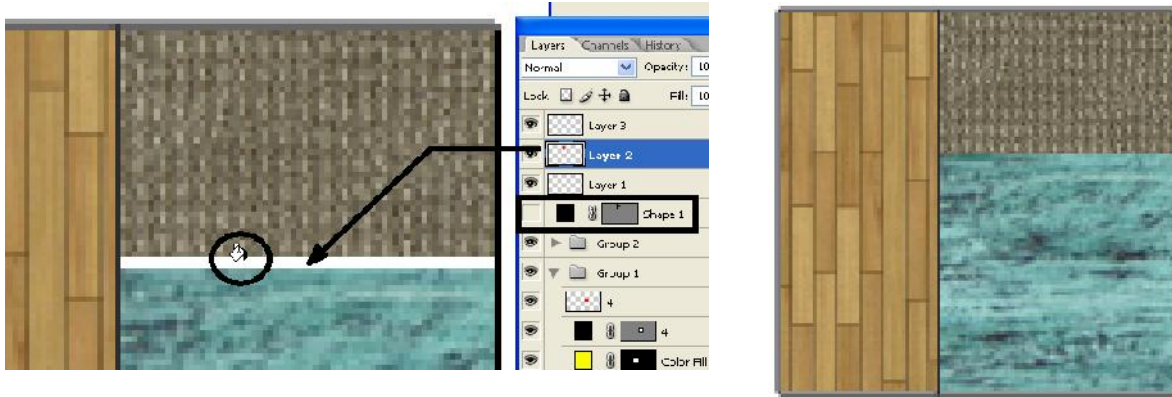
Zemin boyanması sırasında alanın tamamen kapalı olması gerekmektedir. Eğer boşluklar varsa bunun için Line aracı aşağıdaki ayarlarla kullanılır:



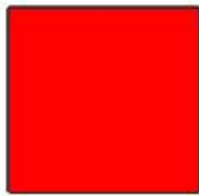
Bu işlem sonucunda Shape isimli bir katman meydana gelir. İlave edilecek yeni ayrırcı çizgilerin yine bu katmanda yer alması için aracı ayarlarındaki Add to Shape Area (+) sembolü düğmesi seçili olmalıdır. Başka bir katmana gidildiğinde bu düğme üzerine tıklanamayacaktır. Bu durumda önce Shape katmanının sağdaki kutusu seçilir ve aynı düğmeye tekrar basılır.



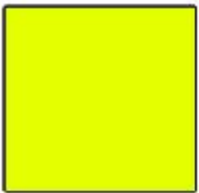
Bu katman daha sonra kapatılıp beliren boşluklar ayrırcı çizgi tarafından bölünen bir katmanın mazlemesi ile kapatılabilir. Örnek:



İçi herhangi renkle doldurulmuş olan bu alan üzerine şu etkiler uygulanabilir.

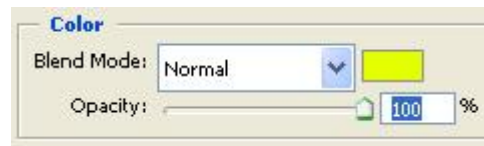


Paint Bucket ile kırmızıya boyanmış alan



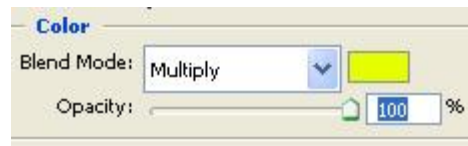
Dolgu alanı Color Overlay ile sarıya boyanmıştır

BLEND MODE: NORMAL



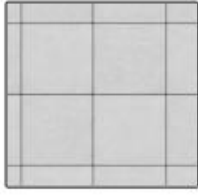
Pattern overlay uygulanmış ve pattern scale uygun boyuta getirilmiştir.

BLEND MODE: MULTIPLICITY

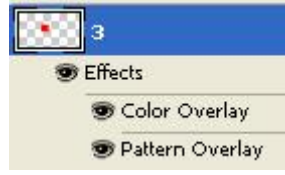


Pattern Overlay ve Color Overlay renk karışımı

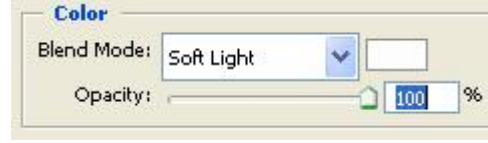
Burada oluşan renk color overlay ile gerçek rengin karışımıdır. Opacity (saydamlık) Değeri ile oynayarak Overlay Color rengi ile dokunun gerçek rengi arasında



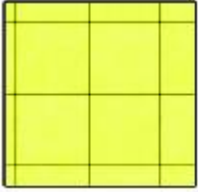
Pattern Overlay rengi Color Overlay ile açılmış veya koyulaştırılmıştır.



ayar yapılabilir.
BLEND MODE: SOFT LIGHT



Soft Light beyaz renk ile pattern rengini açıklaştırmaya siyah renk ile pattern rengini koyulaştırmaya yarar.



Pattern Overlay üzerine Color Overlay rengi



BLEND MODE: OVERLAY



Overlay etkisi rengi paternin asıl rengi üzerine yazar.

NOT1: Color Overlay sadece dokunun rengi farklılaştırılmak istendiğinde uygulanır. Diğer durumlarda sadece Pattern Overlay'in uygulaması yeterlidir.

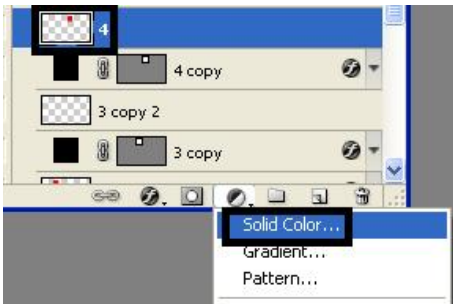
NOT2: Patern Layer Style penceresinde Pattern Overlay açıkken kaplandığı alan içerisinde daha iyi yerleştirilebilmesi için hareket ettirilebilir.

NOT3: Stiller bir katmandan diğer katmana klavyede ALT tuşuna basılı tutularak sürüklenerek kopyalanabilirler.

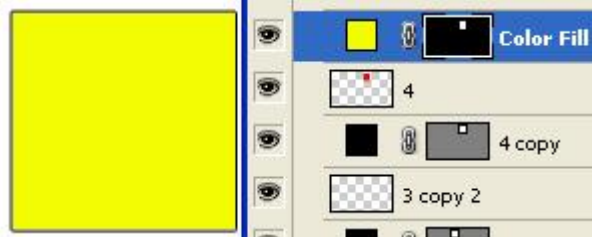
Diğer renk ve doku boyama yöntemi:

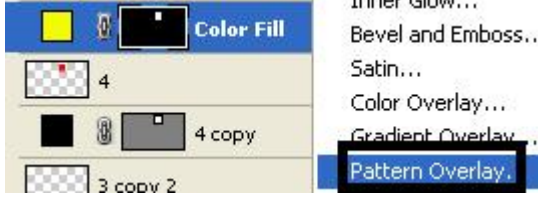


Paint bucket ile boyanmış alan, katman üzerine CTRL+tıklama ile seçilir.



Yandaki gibi seçime Solid Color uygulanır ve renk seçilir. Bu renk istenirse daha sonra değiştirilebilir.





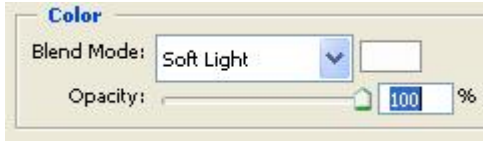
Bu katman üzerine Pattern Overlay stili uygulanır. Pattern overlay için alttaki gibi **Luminosity** seçilirse doku rengi olmadan üzerindeki detaylarla gözkecektir.



Elde edilen sonuç Color Overlay ile uygulanan etkiye yakın olacaktır.



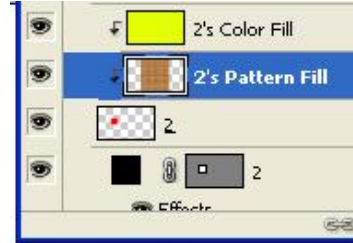
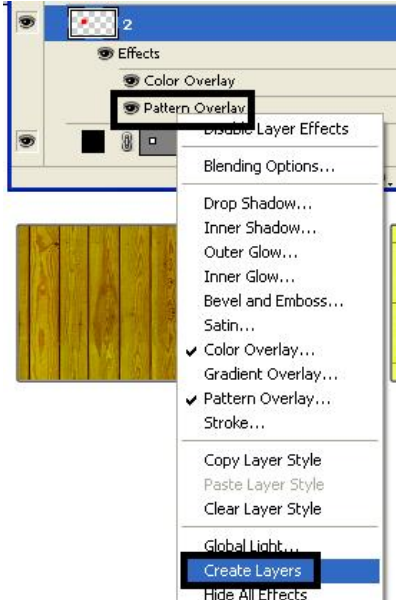
Renk koyulaştırılmak veya açılmak istenirse Color Overlay etkisi uygulanabilir. Blend Mode için Soft Light seçilir ve duruma göre Beyaz veya Siyah renginden birisi tanımlanır..



İstenildiği takdirde bir paternin yönü aşağıdaki adımlar takip edilerek değiştirilebilir:

Patern overlay stili üzerine sağ tıklanıp **Create Layers** seçilir.

Bu işlem sonucu katmana ait hem Color Overlay hem de Pattern Overlay katmanları yaratılır. Pattern Fill katmanı seçiliyken **CTRL+T** ile paternin açısı değiştirilebilir. Patern hareket ettirilerek yerine oturtulabilir.

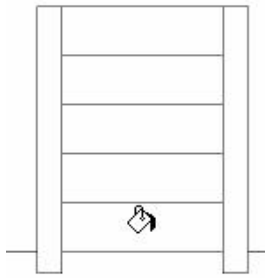


Merdiven Boyamak

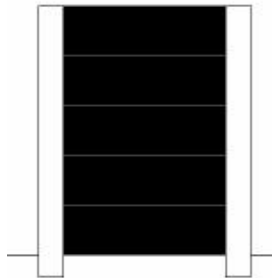
Merdiven için bir klasör yaratılır ve her bir basamak bu klasör altına ayrı bir katman olarak eklenir. Basamak katmanlarının sıralanışı gölge vb. stillerin birbiri üzerine düşme önceliğine göre sıralanır. Bir basamak için uygulanan stiller diğerleri üzerine klavyede ALT tuşuna basılarak uygulanabilir. Burada dikkat edilmesi gereken stillerin doğru katman seçiliyken uygulanmasıdır (paint bucket boyaması).

Her bir basamak Pattern Overlay stilinde hareket ettirilerek tekrarlılık etkisi ortadan kaldırılmıştır.

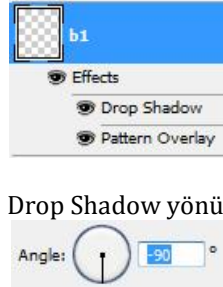
Merdivenlerde gölge verilmek istendiğinde ışık kaynağının yönünün her yerde aynı olmasını sağlayan Use Global Light ayarı kapalı olmalıdır. Bu sayede merdivene verilen gölge diğer kısımlardan bağımsız olarak oluşturulabilir. Anlatım fotogerçekçili üzerine kurulu olmayan sembolik bir anlatım olduğu için bu durum herhangi bir sorun yaratmaz.



Tüm basamaklar katmanı etkinleştirilerek boyanır



Üst basamak için gölge ve patern stili uygulanır



Drop Shadow yönü

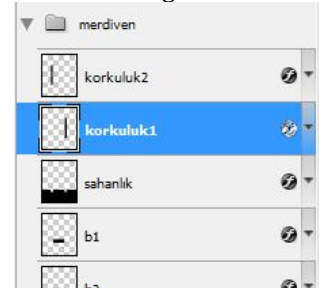


ALT ile stil kopyalanır, katman üzerine kopyalanır ve paint bucket ile basamak üzerine boyanır.

Pattern Overlay'de dokular hareket ettirilerek doku için tekrar etkisi ortadan kaldırılır.



İki korkuluk kısmı için de ayrı katmanlar yaratılır ve bu katman listenin en üstüne getirilir.



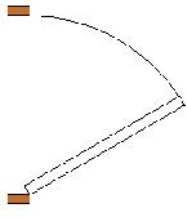
Kapı/Pencerelerin Boyanması

KAPILAR

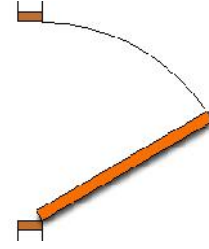
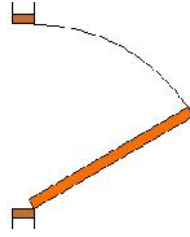
Kapı kasa ve kanatı üzerine renk ve ve/veya patern uygulanır. Ardından kanata gölge verilerek zeminden öne çıkartılır.



Kasa:



Kanat:



PENCERELER

Pencereleri meydana getiren öğeler için ayrı katmanlar yaratılır ve bu katmanlar seçilen renklerle ve/veya dokularla boyanır.

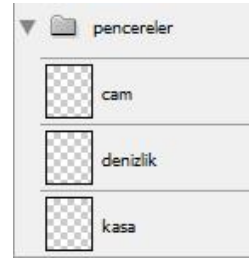
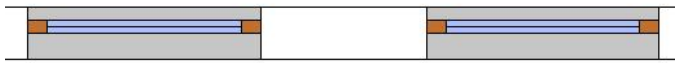
Denizlik:



Cam:



Kanat:



İlave olarak sadece cam katmanına duvarlarlar üzerine gelmeyecek 90 derecelik açıda gölge verilebilir.

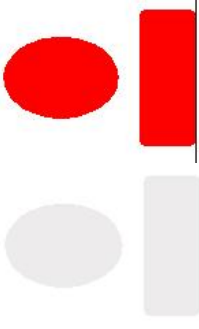


Banyo ve WC Donatılarının Boyanması

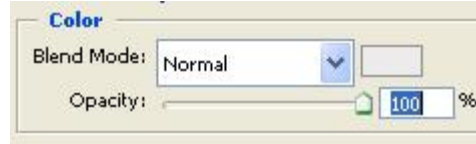
Klozet için kullanılan stiller



PAINT BUCKET BOYAMASI
Paint Bucket ile katman içeriğini doldur

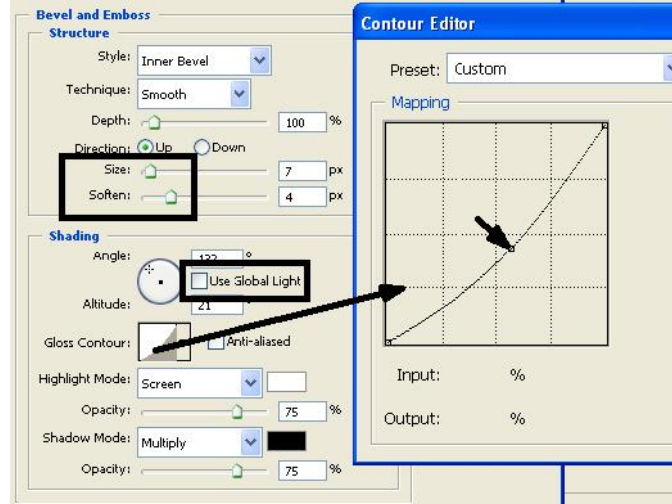
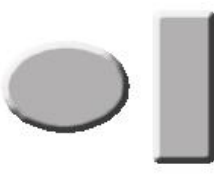


COLOR OVERLAY STİLİ
Color Overlay ile kirli beyaz rengi verilir



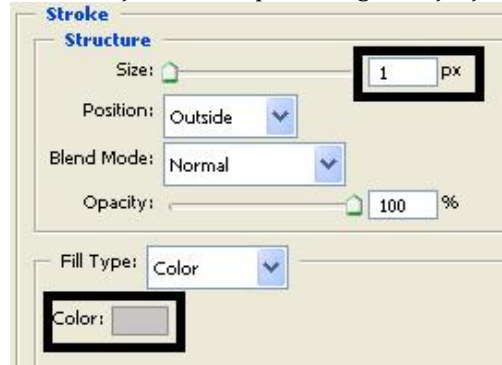
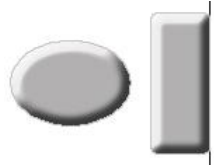
BEVEL AND EMOSS STİLİ

Aşağıdaki ayarlarla Bevel Emboss stili uygulanır.

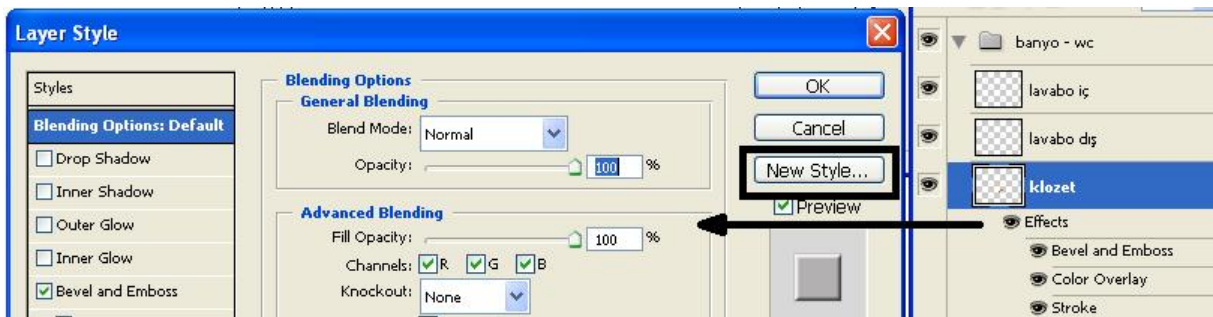


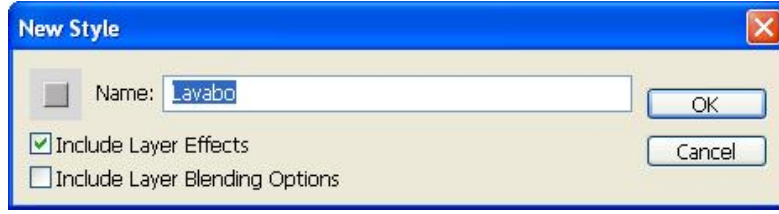
STROKE STİLİ

Stroke ile çevresine 1 piksellik gri bir çerçeve yapılır.

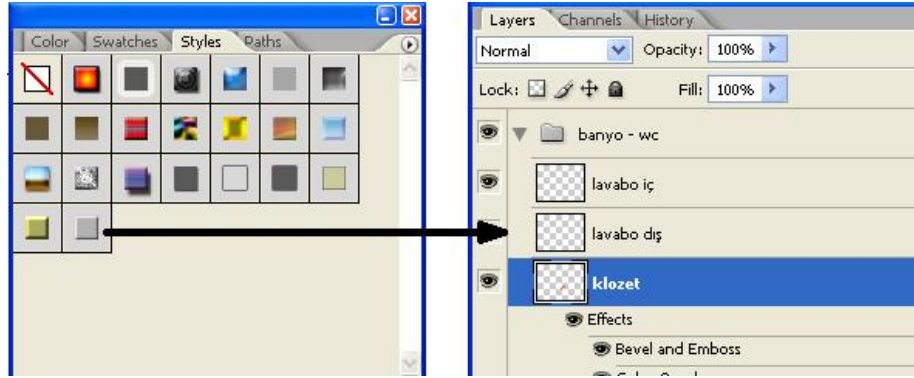


NOT: Meydana getirilen stiller alttaki gibi katman altındaki Effects başlığına tıklanarak açılan pencerede New Style düğmesi seçilerek açılan pencerede yeni bir stil olarak kaydedilebilir.





Bu stile daha sonra **Windows→Styles** üzerinden erişilebilir. Stil katman üzerine sürüklenip bırakılarak uygulanır.



LAVABO

Lavabo dış çerçevesi, iç kısmı ve su gideri olmak üzere üç ayrı katmanda boyanmıştır.

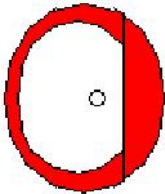
LAVABO DIŞ

Kullanılan stiller



PAINT BUCKET BOYAMASI

Lavabonun dış çerçevesini paint bucket ile doldur



STİL KOPYALAMASI

Klozete ait yukarıdaki stiller kopyalanarak bu katmana taşınır.

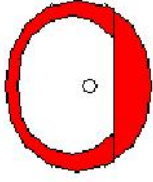
Değiştirilmek istenen kısımlara varsa ilgili stilde ayarlara gidilip düzeltilebilir.



LAVABO İÇ

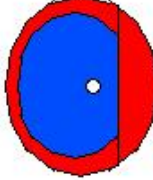
Kullanılan stiller





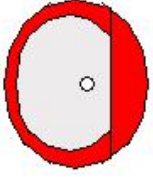
DIŞ KISMIN STİLLERİNİ KAPAT

İç kısımdaki boyamayı etkilememesi için Lavabonun dış kısmına uygulanan stiller kapatılır.



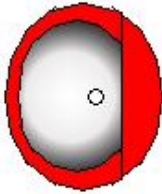
PAINT BUCKET BOYAMASI

İç kısma ait katman seçilir ve içi paint bucket ile boyanır



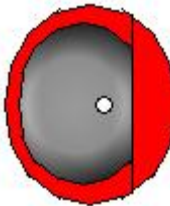
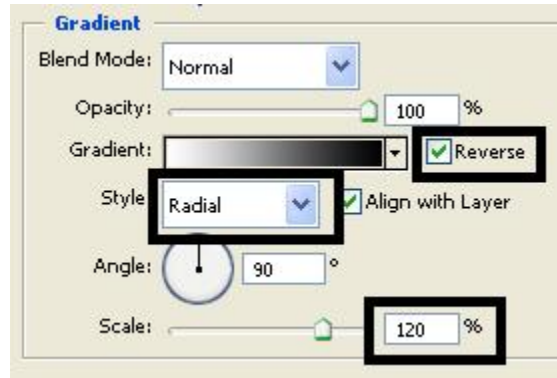
COLOR OVERLAY STİLİ

Renk için çerçeve için uygulanan renk color overlay stili ile kopyalanır. Ancak Overlay olarak uygulanır.



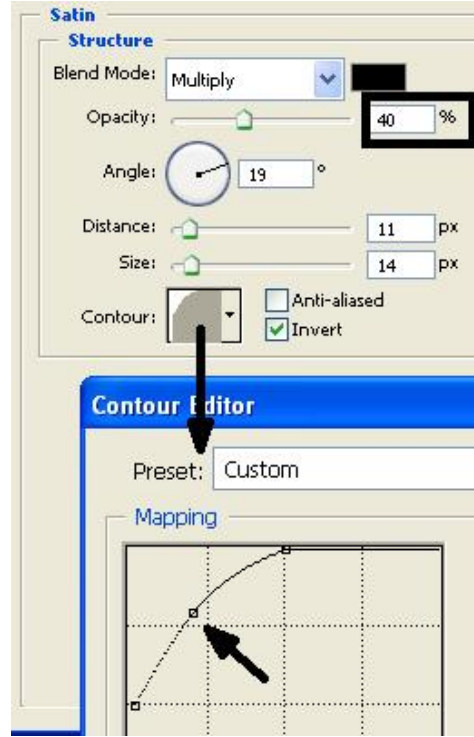
GRADIENT OVERLAY STİLİ

Gradient Overlay stili aşağıdaki ayarlarla uygulanarak içe ovallik etkisi yaratılır.



SATIN STİLİ

Renk tonlaması üzerinde ve ovallikle ilgili varyasyonlar oluşturur.



LAVABO SU GİDERİ

Kullanılan stiller

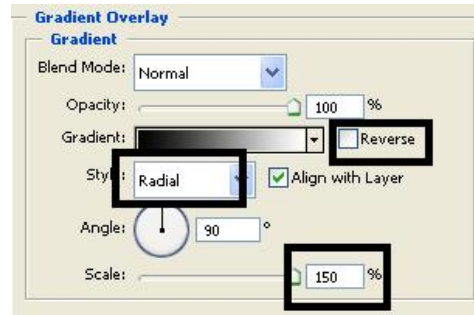


PAINT BUCKET

Orta kısımdaki dairenin içi siyah ile boyanır.

GRADIENT OVERLAY STİLİ

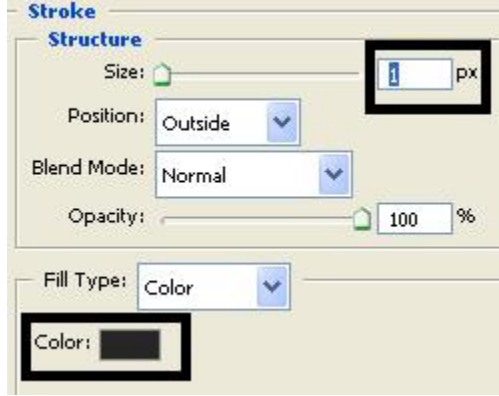
Aşağıdaki ayarlar kullanılır.





STROKE STİLİ

Renk olarak yukarıda kullanılan stroke stillerinden daha koyu bir gri seçilir.

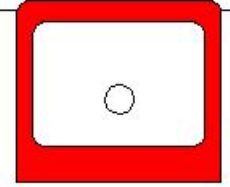


EVİYE

Yukarıdaki katman yapısı eviyede de kullanılır. Eviye için dış, iç ve gider adlı üç katmandan meydana getirilmiştir.

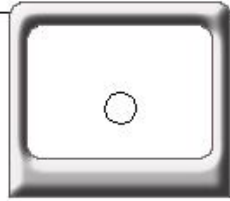
EVİYE DIŞ

Kullanılan stiller



PAINT BUCKET BOYAMASI

Eviyenin dış çerçevesini paint bucket ile doldur

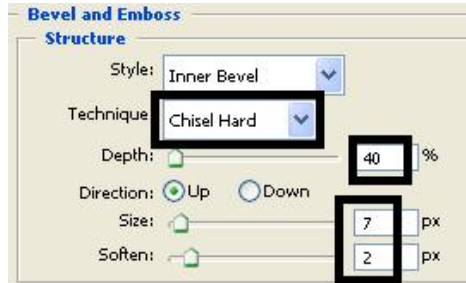


STİL KOPYALAMASI

Klozete ait yukarıdaki stiller kopyalanarak bu katmana taşınır.

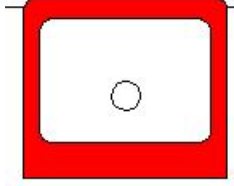
Değiştirilmek istenen kısımlara varsa ilgili stilde ayarlara gidilip düzeltilebilir.

Örneğin Bevel ve Emboss stili için aşağıdaki değişiklikler yapılabilir. Bu işlem önceki kullanılan stilleri etkilemez.



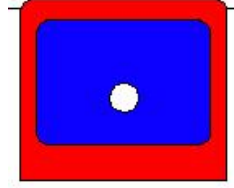
EVIYE İÇ

Kullanılan stiller



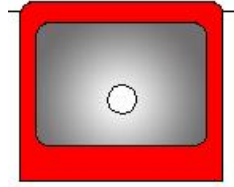
DIŞ KISIM STİLLERİNİ KAPAT

İç kısımdaki boyamayı etkilememesi için Lavabonun dış kısmına uygulanan stiller kapatılır.



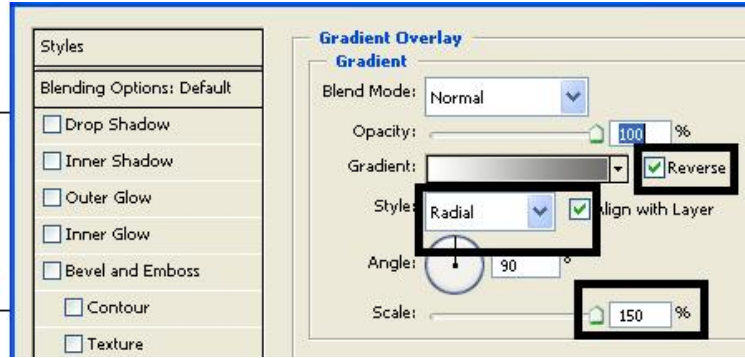
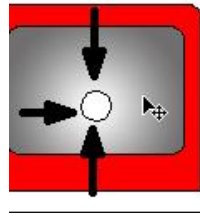
PAINT BUCKET BOYAMASI

İç kısma ait katman seçilir ve içi paint bucket ile boyanır



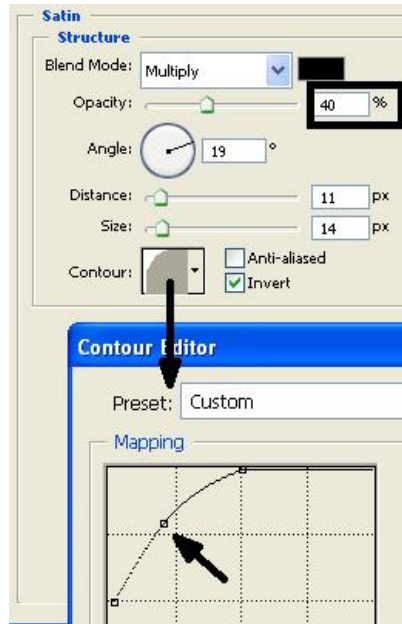
GRADIENT OVERLAY STİLİ

Ovallık etkisi elde edilir. Gerekirse renk değişimi giderin üstüne gelecek şekilde bu stil içindeyken taşınabilir.



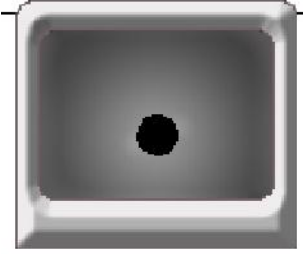
SATIN STİLİ

Yukarıda uygulananın aynısı buraya da aynı ayarlarla aktarılabilir.



EVIYE GİDER

Kullanılan stiller

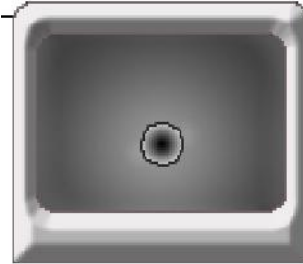
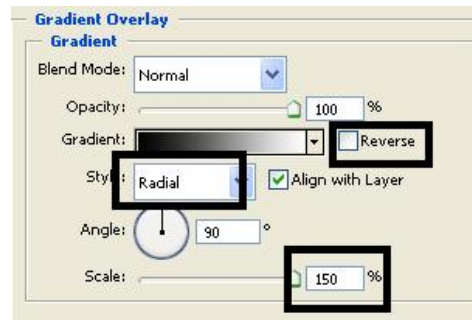


PAINT BUCKET

Orta kısımdaki dairenin içi siyah ile boyanır.

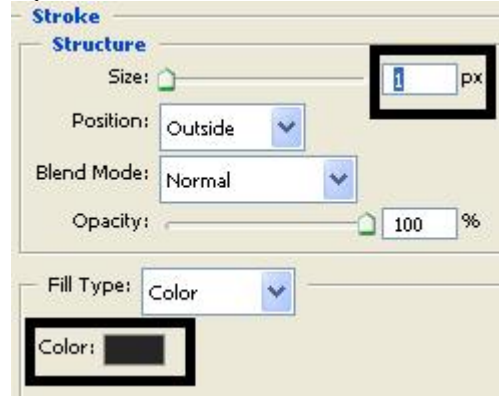


GRADIENT OVERLAY STİLİ
Aşağıdaki ayarlar kullanılır.



STROKE STİLİ

Renk olarak yukarıda kullanılan stroke stillerinden daha koyu bir gri seçilir.

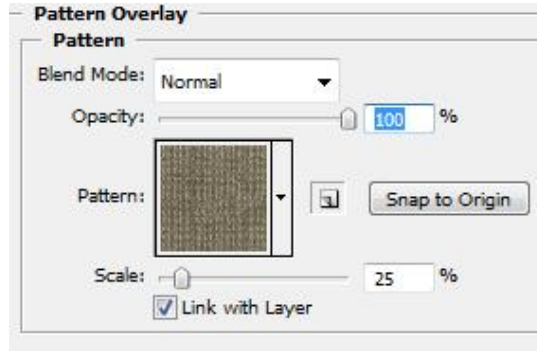
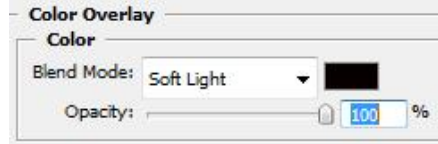
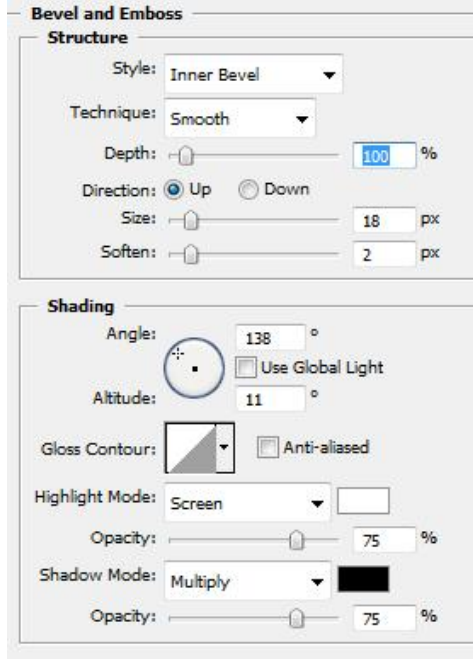
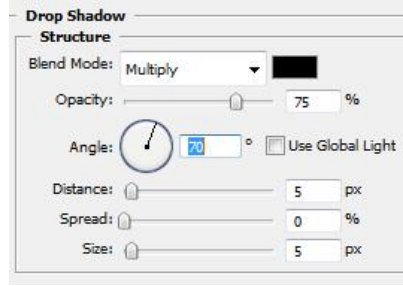
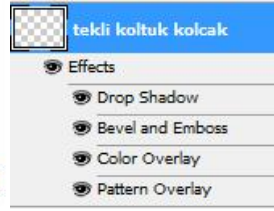
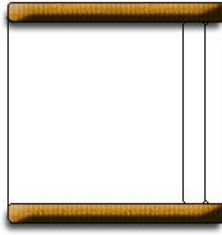


NOT 1: Açık renkli bir Color Overlay (Blend Mode. Overlay) eklenerek renk biraz daha açılabilir.

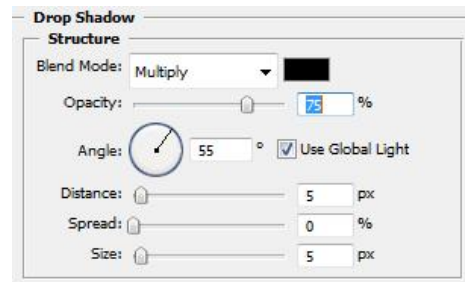
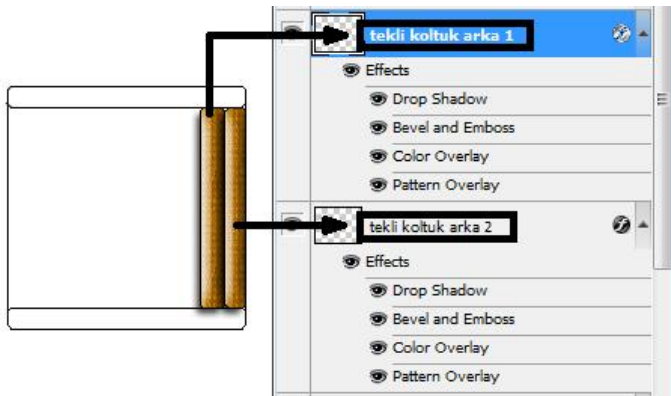
NOT 2: Burada kullanılan teknikler küvet boyamak için de kullanılabilir. Bu işlemde Gradient Overlay giderin olduğu yere doğru kaydırılmalıdır.

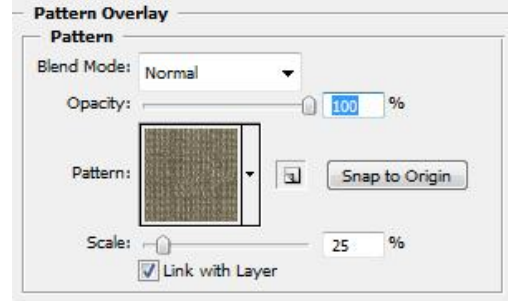
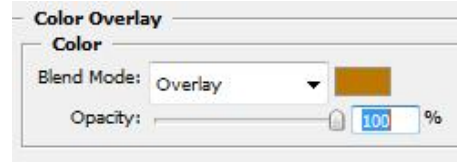
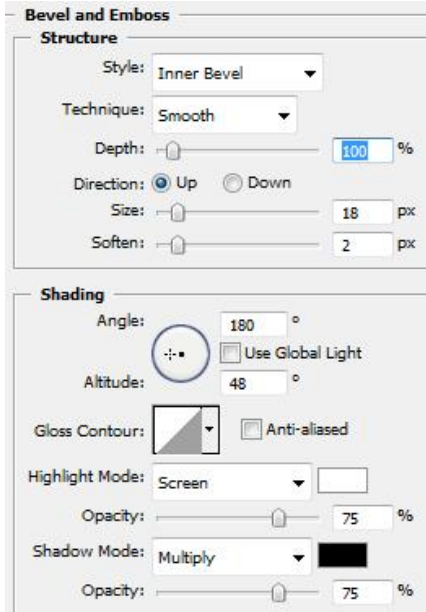
Mobilya Boyamak

TEKLİ KOLTUK KOLÇAK (kahverengi)

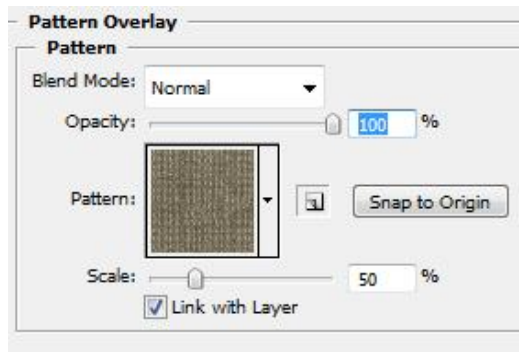
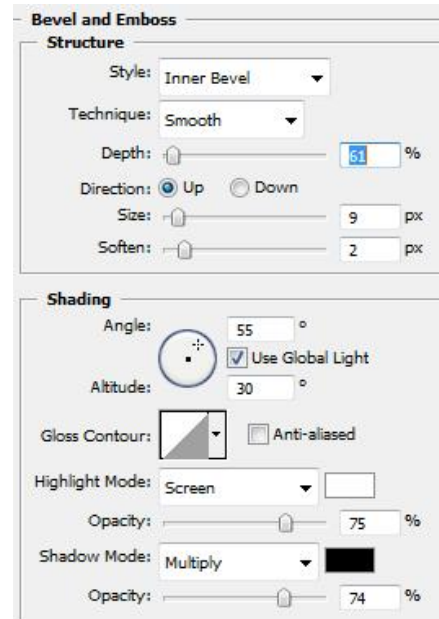
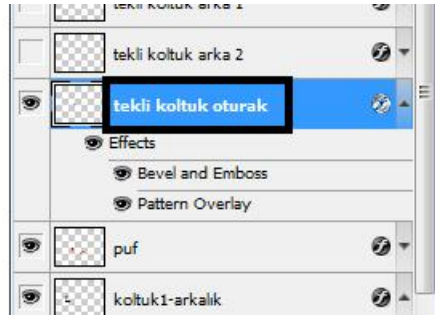
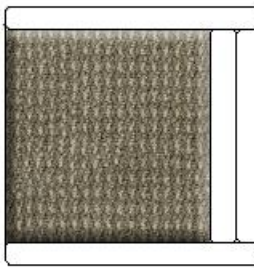


TEKLİ KOLTUK ARKALIK

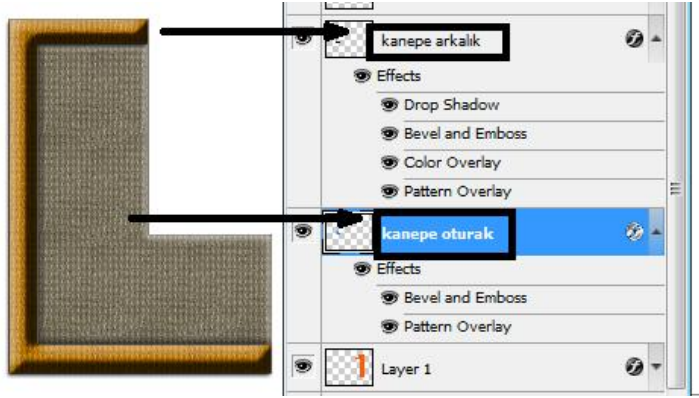




TEKLİ KOLTUK OTURAK (gri)



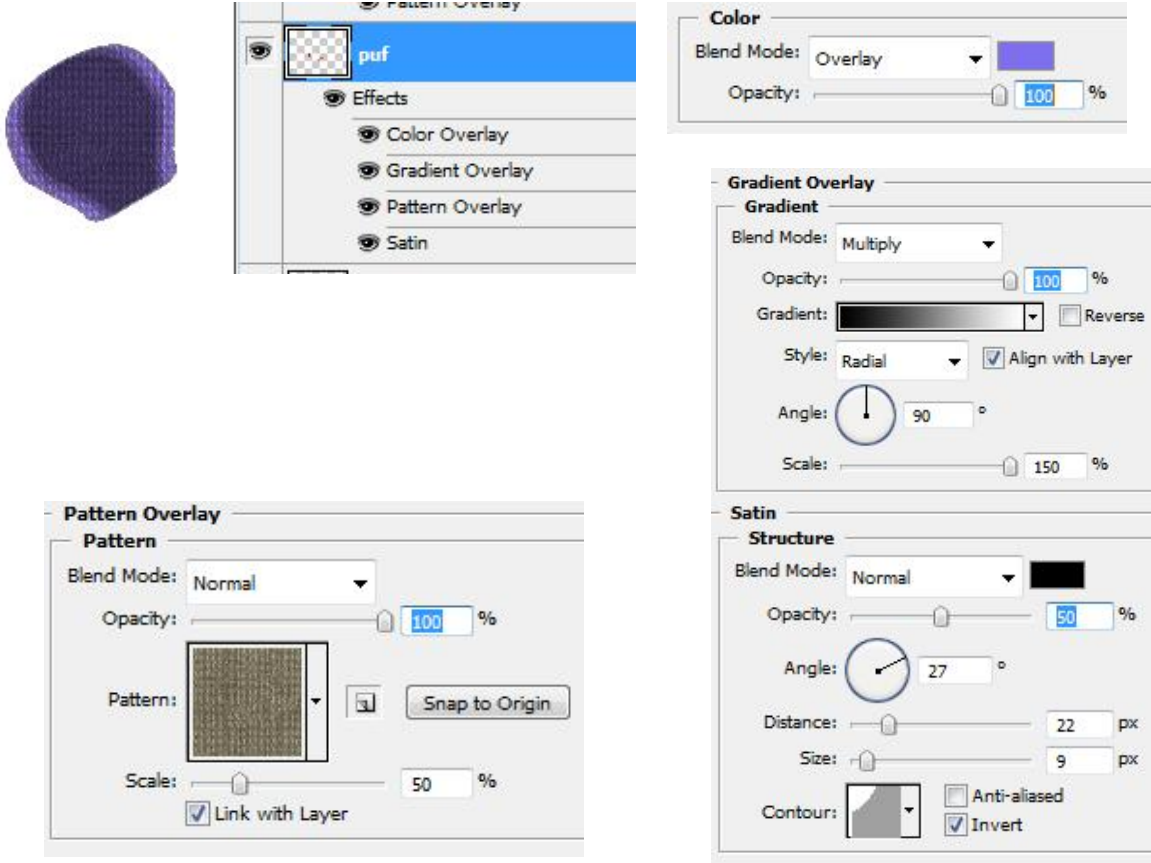
KANEPE



Kanep arkalık için Tekli Koltuk Arkalık stili

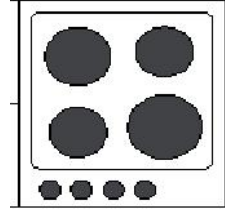
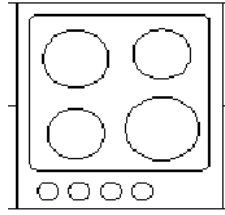
Kanepe oturak kısmı için Tekli Koltuk oturak stili kullanılmıştır.

PUF (mavi)

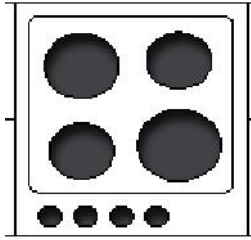


Beyaz Eşya Boyamak

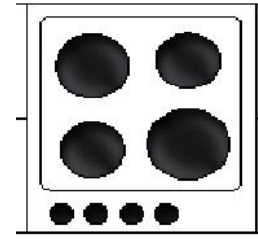
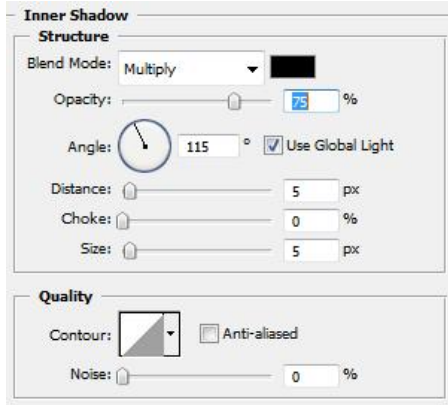
FIRIN



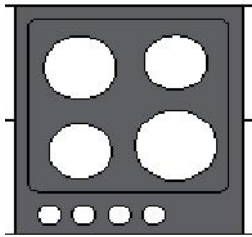
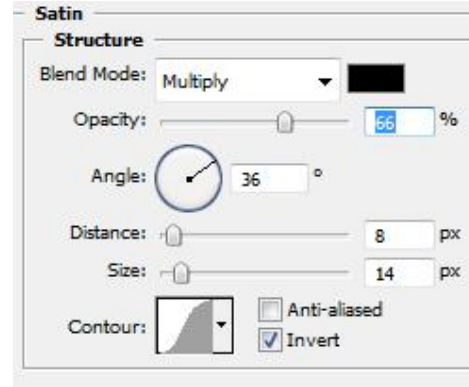
İlgili bölgeler yandaki gibi Paint Bucket ile koyu griye boyanır.



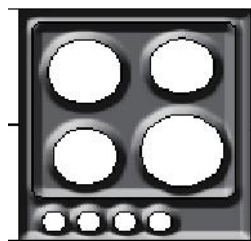
Inner Shadow



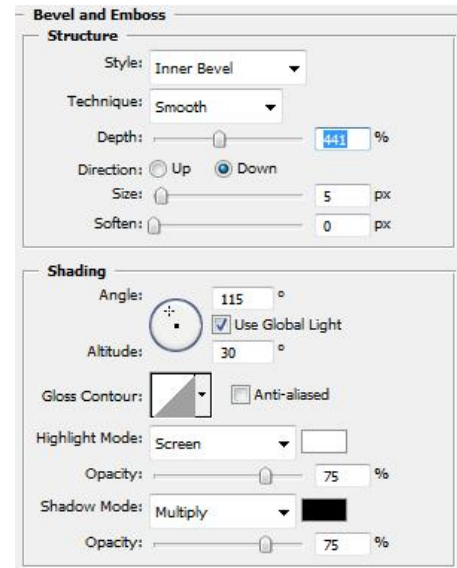
Satin

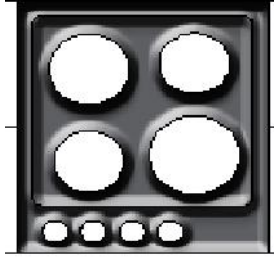


Paint Bucket ile yukarıdaki alanlar koyu gri boyanır

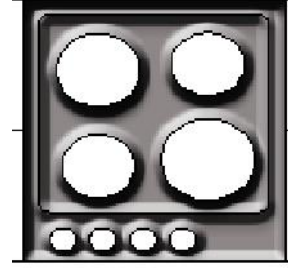
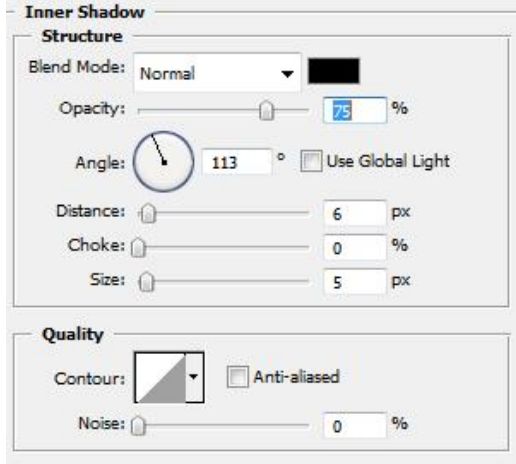


Bevel and Emboss →

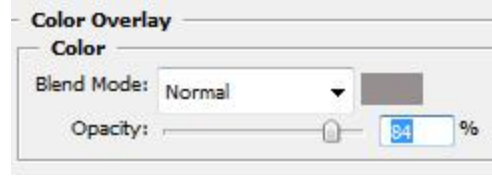




Inner Shadow

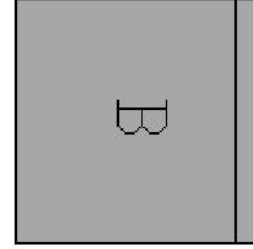
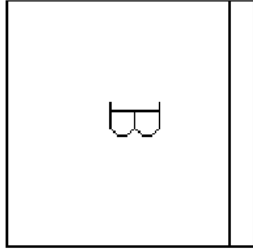


Color Overlay

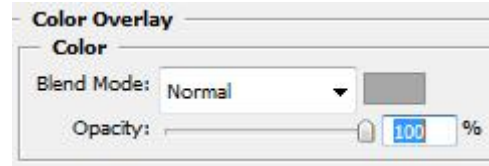


Renk: orta tonda gri

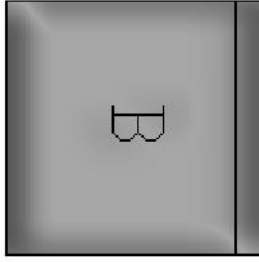
BUZDOLABI



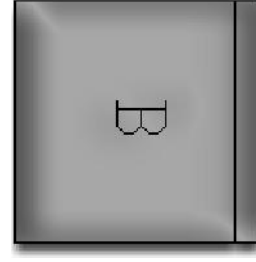
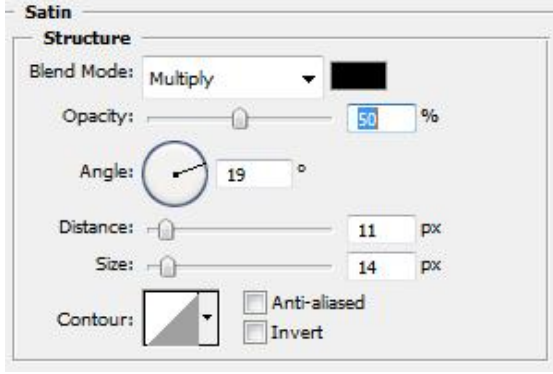
Color Overlay



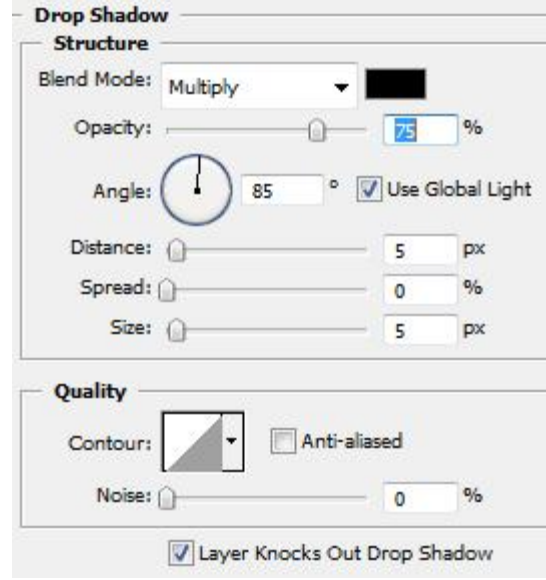
Renk= orta gri



Satin



Drop Shadow



AutoCAD katmanı kapatıldığında elde edilen sonuç