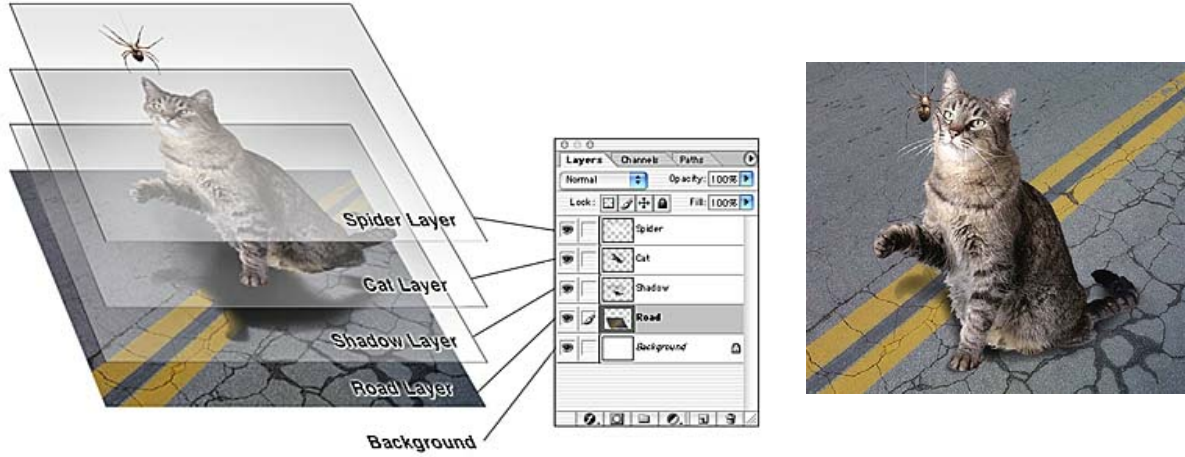


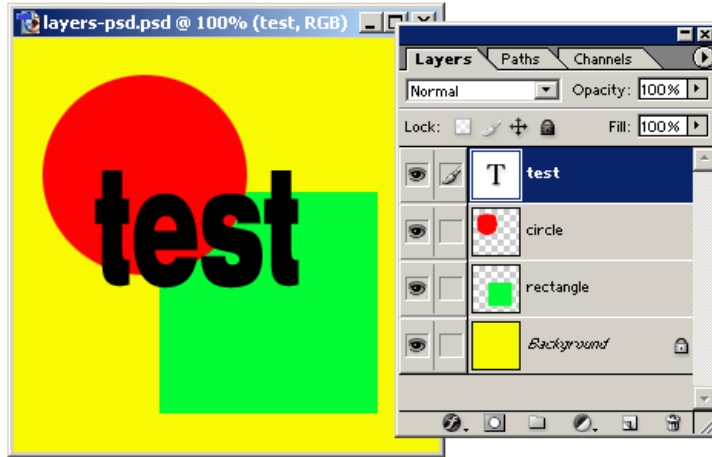
Konu 02 : Katmanlarla Çalışmak

Katmanlar resimlerinizi meydana gelen nesnelere kolayca ulaşmanıza, bunlar üzerinde değişiklik yapmanıza ve aynı zamanda bazı görsel etkiler uygulamanıza olanak veren araçlardır. Katmanlar bir araya gelerek resimlerinizi meydana getirirler. Dosyalarınızın çalışmasını bitirdikten sonra da katmanları muhafaz etmesi için Photoshop'un kendi .PSD formatında veya TIFF formatında kayıt edilmesi gerekir. Diğer formatlarda kaydedilen resim dosyaları katmanları tanımazlar. Dosya boyutu olarak daha az yer kaplarlar.

Photoshop arayüzünde Document Size seçeneğinde **Doc: 218K/1,05M** karşımıza çıkan dosya boyutlarından ilki katmansız ikincisi ise katmanlı dosya boyutunu gösterir.














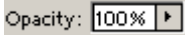
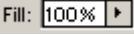

Katmanlar sayesinde resmin tümünü değiştirmeksizin resmi meydana getiren her bir nesne üzerinde değişiklikler yapılabilir. Katmanların sırası da önemlidir. Üstte yer alan katmana ait nesnelere diğer katmanlara ait nesnelere önünde gözükür.



örnek dosya: [02_layers_JPG.jpg](#) ve [02_layers_PSD.psd](#)

Bir katmanı kopyalamak için üzerine sağ tıklayıp **Duplicate Layer** komutu seçilebilir.

Layer paletinde yer alan öğeler aşağıdaki gibidir:

	Katmanın görünebilir olduğunu gösterir. Üzerine tekrar tıklanırsa görünmez hale gelir.
	Aktif, üzerinde çalışma yapılabilecek katmanı gösterir.
	Bir yukarıdaki sembolün olduğu ikinci kolona tıkladığında bir katman ile başka bir katmanın bağlanmasını sağlar. Örneğin bağlı katmandaki nesnenin konumu değiştiğinde diğer katmandaki nesnenin de konumu değişir.
	Yeni bir katman eklemeye yarar. Normal şartlar altında, resminize eklenen her bir nesne kendi katmanını yaratır.
	Seçilen katmanın silinmesini sağlar.
	Layer styles (katman stilleri) katmanlara uygulanabilecek bazı özel efektlerdir. Etkisi çöp kutusuna sürüklenerek ortadan kaldırılabilir.
	Katmanın tümünü veya seçtiğimiz alanını kapatmak amacıyla kullanılan layer mask yaratır. Layer paletinde ilgili katmanda beyaz ile görünen yer görünür, siyah ile görünen kısım görünmez kılınacaktır.
	Layer setleri yaratmayı sağlar. Layer setleri benzer özelliklerdeki katmanları düzenlemeye ve kolayca ulaşıma imkan verir. Bir grup halinde kolayca bir yerden başka bir yere taşınmalarına imkan verir. Bu sayede layer paletinde fazla yığılmaları önler.
	Ayarlama katmanı (adjustment layer) bir resimdeki piksel değerlerini kalıcı olarak değiştirmeden resmin renk ve ton ayarları ile oynamak mümkündür.
	Katman adlandırılması Layer 1 vs. gibi katman adları üzerine çift tıklanarak istenilen bir katman adı yazılarak yapılabilir.
	Seçili katmanı belirli özelliklerini (saydam piksellerin, resim piksellerinin, konumun ve tüm özelliklerini) kilitleyerek işlem yapılmasına engel olur.
	Katmanın ne kadar opak ya da saydam olacağını belirler.
	Katman uygulanan herhangi bir efektin opaklık değerini değiştirmeden, katmana boyanmış piksel ve şekillerin ne kadar opak veya saydam olacağına karar verir. Örnek: Ekrandaki bir seçili olan bir şekile (test dosyasındaki dikdörtgen gibi)  layer style ile Drop Shadows uygulanıp Fill kaydıracı 0'a getirildiğinde dikdörtgen kaybolacak, gölge yerinde kalacaktır.





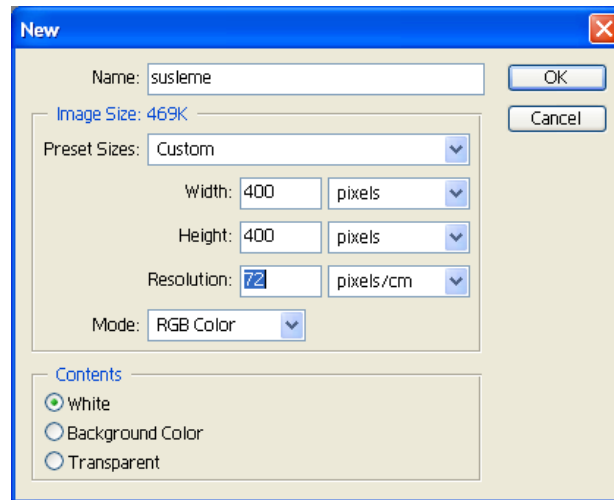
Blending Seçenekleri seçilen katmana bir takım artistik etkilerin uygulanmasını sağlar.

Alıştırma

Bu alıştırmda aşağıdaki tasarımı meydana getireceğiz:



- Yeni bir dosya yaratalım. Bunun için **File>New** komutunu seçip aşağıdaki bilgileri girelim ve **OK** düğmesine basalım:



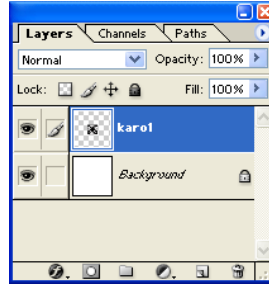
susleme.jpg adı ile kaydedelim.

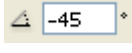
b. Çalışma alanımızı daha rahatlamak için aşağıdaki gibi **maximize** sembolüne tıklayalım:

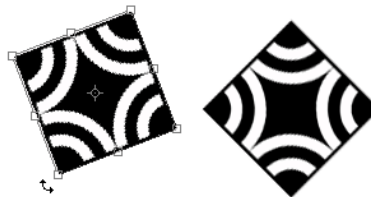


c. **02_susleme_karo.jpg** adlı dosyayı açın. **Select>Select All** komutunu seçip, **Edit>Copy** ile içeriği kopyalayıp, yarattığımız yeni dosya içine yapıştıralım:

Bu işlem sonucu yeni bir katman yaratılır. **Layers** paletinde çift tıklayarak bu katmana **karo1** adını verelim.



Edit>Transform altında yer alan **Rotate** komutunu seçip nesneyi köşesinden tutarak döndürelim. Merkezine değmeyecek şekilde serbetçe döndürülebildiği gibi tam bir değer girmek için **Options** paletinde  kutusuna değer girilebilir. İşlem sonucunda **Enter** tuşuna basılarak işlem kesinleştirilir.



d. Kopyalama ve taşıma yöntemiyle aşağıdaki şekli yaratalım:

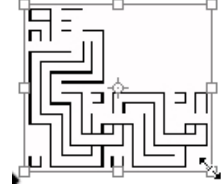


NOT: Şekillerin birlikte hareketi ilgili katmanların hepsini seçerek sağlanabilir.

e. Şimdi köşelere gelecek bordürleri ekleyelim. Bunun için **02_susleme_kenarlik.jpg** dosyasını açalım.

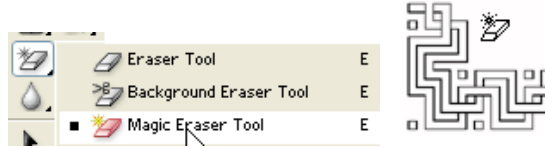
f. Açtıktan sonra **Select>Select All** ile resmi seçerek, kopyalayıp biraz önceki gibi yapıştırılır.

g. **Edit→Transform→Scale** yoluyla  %50 küçülterek ölçeklendirelim. Aynı işlem serbest olarak aşağıdaki gibi yapılabilir:



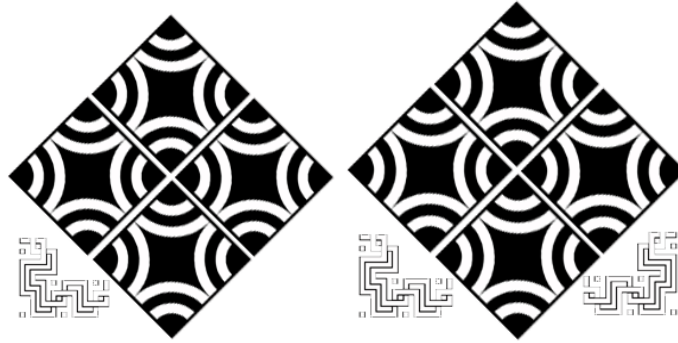
İşlem sonucunda **Enter** tuşuna basılarak işlem kesinleştirilir.

h. **Magic Eraser** aracı ile kenarlarına tıklayarak resmin arka planın bir kısmının saydam olması sağlanabilir. Bu da daha esnek çalışma imkanı verir (Alternatif olarak katman sıraları da değiştirilebilir).




Katman adı olarak **kenarlik1** yazalım. Bu öğelere ait katmanlar sıralamada altta yer alırlarsa bu silme işlemine gerek kalmayabilir.

j. Köşe süslemeyi kopyalayıp **Edit>Transform>Flip Horizontal** ile yatay ayna izdüşümü elde edilir.



Daha sonra kopyalama tekrarlanıp **Edit>Transform>Flip Vertical** komutu ile son görünüm elde edilir.

CROP KOMUTU

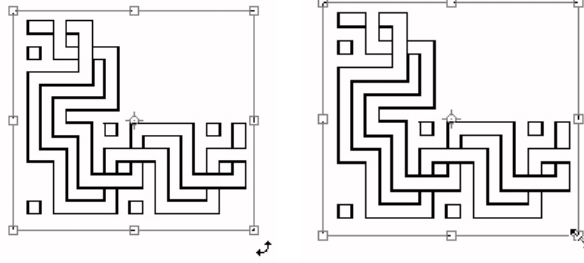
İmaja ait istenmeyen kısımların kesip atılmasına yarar. Tools üzerinde  simgesi ile ulaşılır.



İşlem sonucunda **Enter** tuşuna basılarak işlem tamamlanır.

İPUÇLARI

- **Edit>Free Transform** komutu seçilerek arka arkaya birkaç transform işlemi yapılabilir.



NOT: Yerleştirme işleminin daha düzgün olması için istenirse Ruler ve Guide yardımcı araçlarından da faydalanabilir.

