

KATMAN İŞLEMLERİ VE KATMAN EFEKTLERİ



İÇİNDEKİLER

- Adobe Photoshop'ta Katmanlar
 - Katman ile Çalışma
 - Katman Stilleri ve Efektleri
 - Katman Üzerinde İşlemler



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Photoshop'ta katmanlar ile çalışmak için gerekli olan resim biçimlerini bilecek
 - Katmanlar üzerinde işlem yapabilecek
 - Katmanlara efektler verebileceksiniz
 - Farklı katmanlardan oluşan resimleri kaydedebileceksiniz.

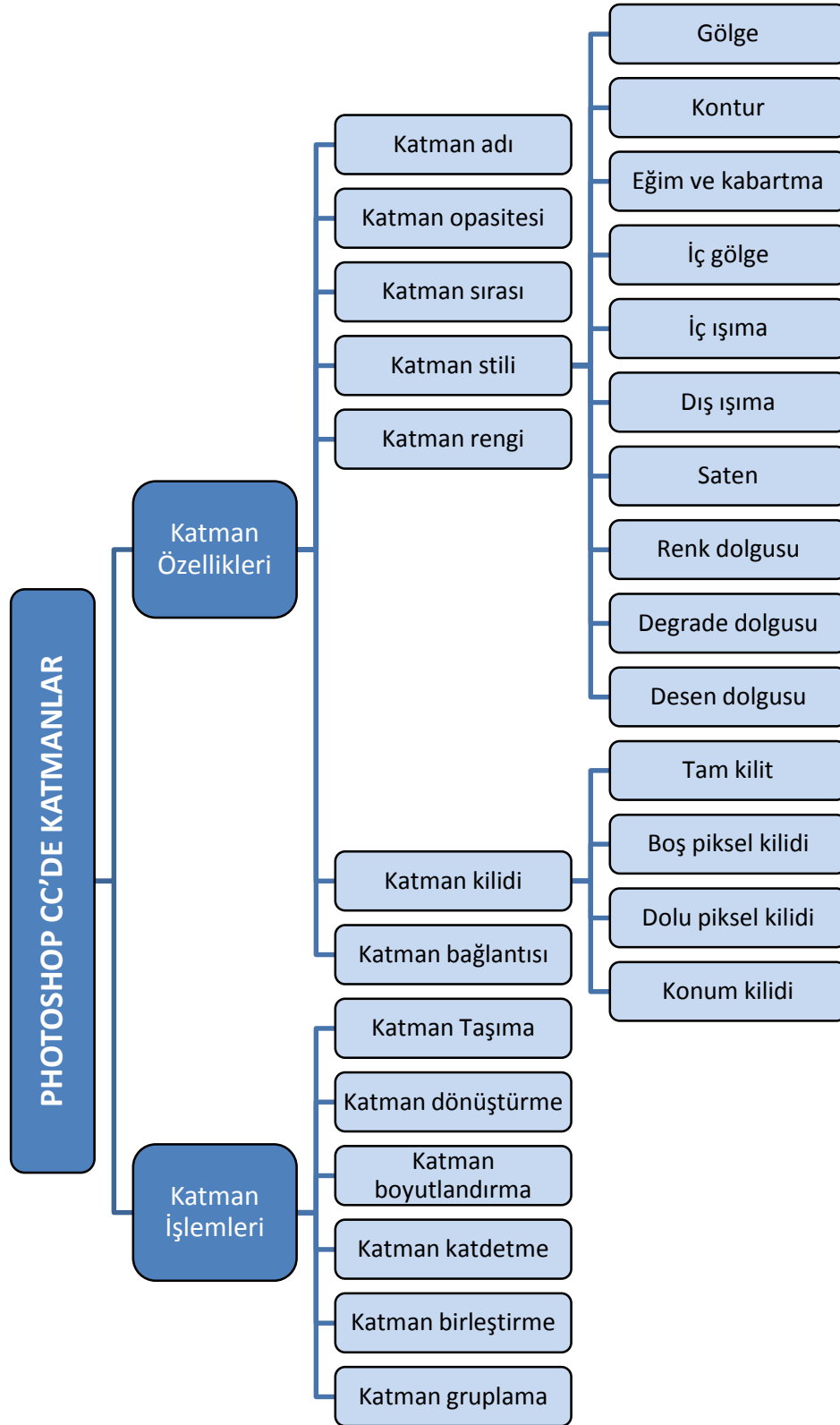


Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

GRAFİK TASARIMI

**Dr. Öğr. Üyesi Halil
ERSOY**

ÜNİTE 5

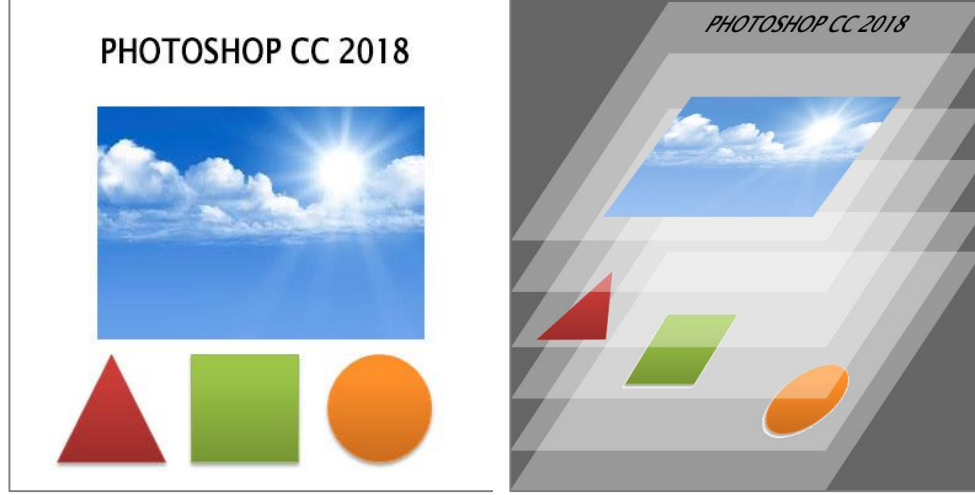


GİRİŞ

Adobe Photoshop CC (PS) ile çalışmanın en büyük avantajlarından biri resimlerinizi **katmanlar** (Layer) şeklinde işleyebilmenizdir. Katman, bir resim içerisinde birbirinden bağımsız çizimlerin saklanabildiği sanal düzlemlerdir.



Profesyonel grafik tasarımında katmanlı çalışma vaz geçilmezdir. Her resim en az 1 katmandan oluşur.



Şekil 5.1 Resmi oluşturan katmanlar (temsili)

Katmanlı çalışma sayesinde, resim üzerinden çizimlerinizin bir kısmını görünmez hale getirebilir, bir çizim ögesini diğerinin önüne ya da arkasına taşıyabilirsiniz. Bu sayede farklı **çizim alternatiflerinizi** tek bir resim dosyasında saklayabilirsiniz.

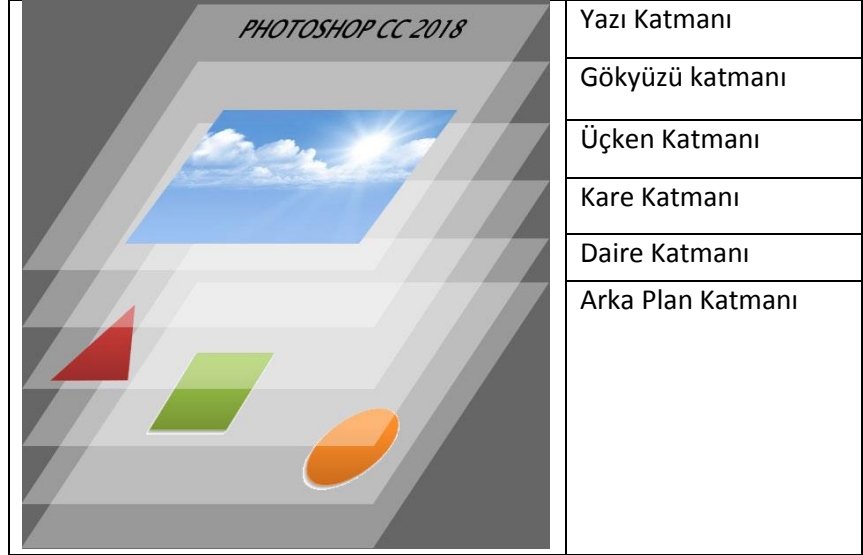
Katmanlı çizim olanağı, başka çizim programlarında da (GIMP, Adobe Illustrator gibi) yer almaktadır. **PS’de katmanlı bir resim dosyanız varsa, bunu mutlak PSD uzantısı (PS’nin kendi resim biçimi) ile kaydetmelisiniz.** Bunun dışında diğer bu katmanlı resmi kullanarak tek katmanlı – ya da katmansız - standart resim (JPG, PNG ve GIF) ve belge (PDF) biçimlerinde çıktı alabilirsiniz. Bu biçimlere kaydetme aşamasında katmanlar birleştirilerek tek bir katman olarak kaydedilir. Bu biçimlerdeki resimleri tekrar açtığınızda tek bir katman ile karşı karşıya kalırsınız. O nedenle **katmanları korumak için PSD dosya biçimi kullanmalısınız.**

Katmanlı çalışma mantığı birçok tasarımcının tercihidir. Bunun en büyük nedeni, farklı tasarımları aynı dosyada birbirinden bağımsız uygulama şansısıdır. Bu sayede daha sonra kullanacakları planlayarak, **farklı denemeleri rahatlıkla orijinal ögeyi bozmadan yapabilirler.**

Katmanların bir başka özelliği de resimdeki farklı öğeleri birbirinin önüne ya da ardına koymak için katmanların sıralanmasıdır. Birbirinin önüne ya da ardına gelecek çizimler farklı katmanlarda çizilir. Bu sayede daha sonra **sıralama rahatlıkla değişebilir** (Şekil 5.2).



Yandaki resimde, 6 katmanlı bir resmin temsili resmi yer almaktadır. PS'deki gerçek görüntüsü Şekil1'deki ilk resim gibidir.



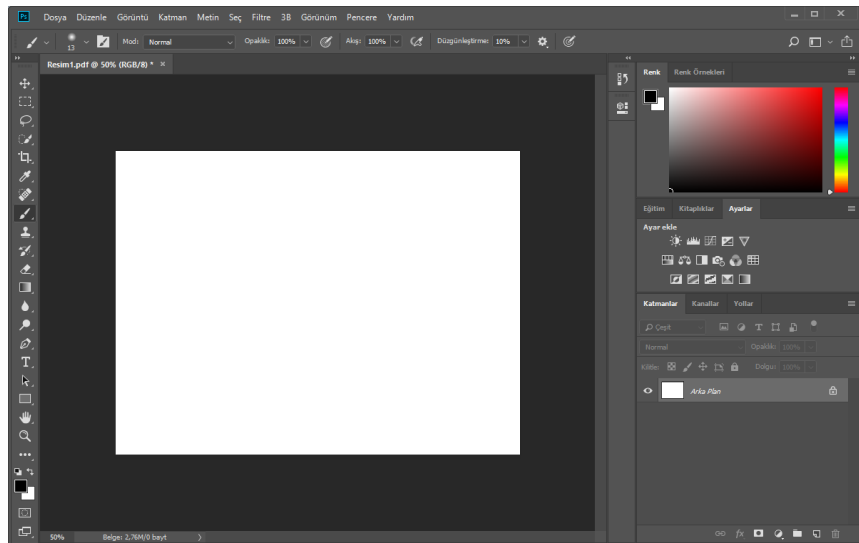
Şekil 5.2 Katmanların sıralaması - Üstteki katman alttakinin önünde olur

Bir başka avantaj ise, katmanlara uygulanan efektlerdir. Resmin tamamına uygulamak yerine sadece bir katmandaki resim ögesine efekt uygulanarak resmin bütünü korunabilir. Katmanlara uygulanan efektlerin geri alınabiliyor olması ve farklı katmanlara aynı anda uygulanabiliyor olması, tasarımcıya zaman kazandırır.

İlk sürümünden beri var olan katmanlar, PS'nin popüler olmasında en önemli özelliklerden biridir. Dolayısı ile zorunlu olmasanız bile, grafik tasarımında farklı görselleri verimli biçimde yaratmak ve düzenlemek için PS'nin katmanları ile çalışmak en iyi yoldur. Bu ünite de PS'de katman çalışma mantığı, katman işlemleri ve katmanlar üzerinde yapılabilecek efektler anlatılmıştır.

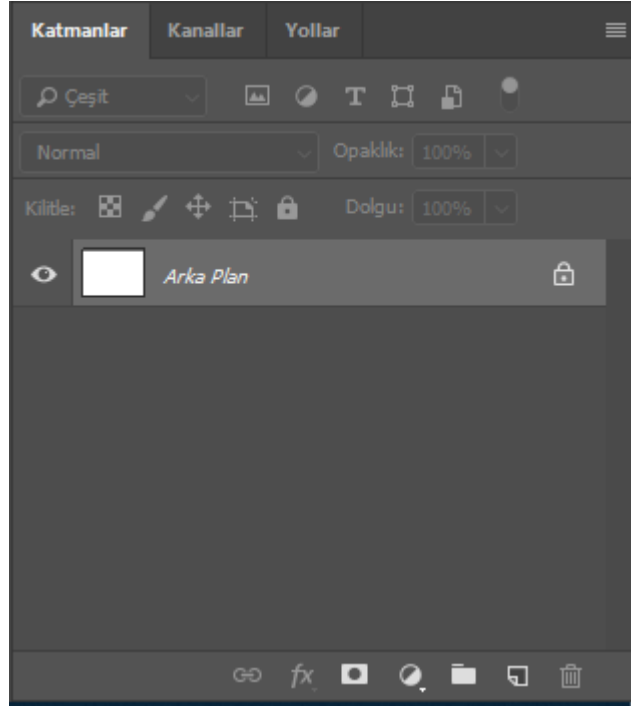
KATMANLAR İLE ÇALIŞMA

Adobe Photoshop'ta (PS) boş bir resim açtığınızda aşağıdaki gibi bir görünümle karşınıza gelecektir. Bu görünümde resminiz PSD standartlarında olacağı için, en az bir katman (*Arka Plan* adında) ile oluşacaktır.



Şekil 5.3 Boş bir resim dosyası ve çalışma alanı

Bu alanda, resminizde var olan katmanları görebileceğiniz ekranı sağ alt kısmında yer alan **Katmanlar** paneli görülmektedir. Eğer bu panel görünmüyorsa, **Pencere/Katmanlar** seçeneğini seçerek görünür hale getirebilirsiniz. Aynı işlemi klavyeden **F7** tuşuna basarak da yapabilirsiniz.



Şekil 5.4 Katmanlar Paneli



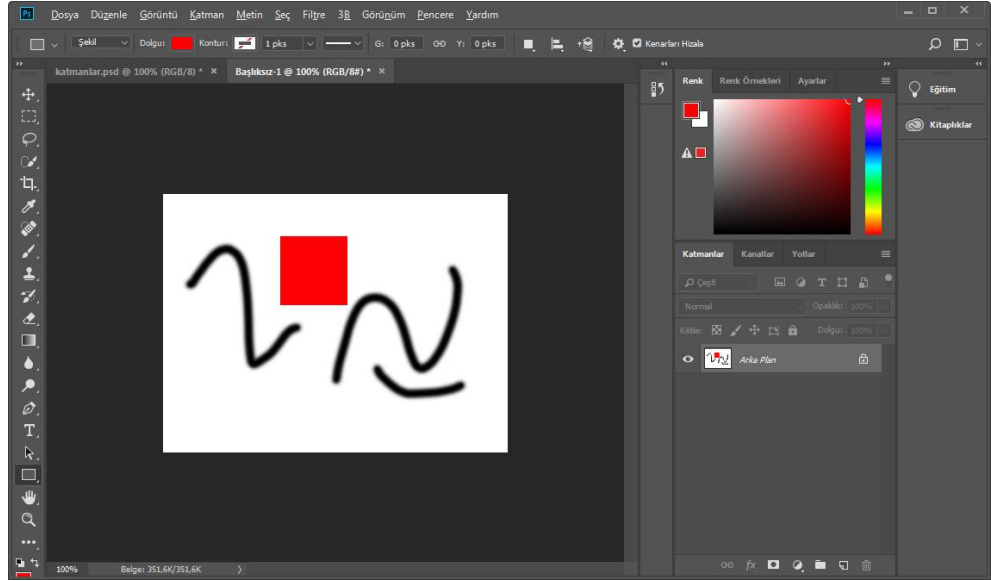
Katmanlar paneli, var olan her bir katmanın adını ve ufak bir resmini gösterir.

Katmanlar (Layers) paneli, PS’de en çok kullanılan ve bu nedenle genellikle açık tutulan bir paneldir. Yeni bir resim oluşturduğunuzda en az bir katman olacak şekilde ayarlanır. Bu ilk ve tek katmana **Arka Plan** (Background Layer) adı verilmiştir. Katman adının yanındaki kilit ifadesi, bu katmanın kilitli olduğunu belirtir ve bu nedenle üzerinde çizim yapsanız bile bu katmanı tamamen silmezsiniz.

JPG, GIF ve PNG gibi tek katmanlı resimleri PS’de açtığınızda da yine **Katmanlar** panelinde **Arka Plan** adında tek bir katman olacaktır. Bu durumda yeni katman ekleyebilir ve tüm çoklu-katman özelliklerini kullanabilirsiniz. Ancak bu çok-katmanlı resmi kaydetmek istediğinizde iki yolda birini tercih etmelisiniz: Birincisi, resmi yine JPG, GIF veya PNG) biçiminde tek katmanlı olarak kaydetmek. Bu durumda tüm katmanlar birleştirilir ve tek katman olarak kaydedilir. İkincisi, resmi PSD uzantısı ile kaydedip katmanlı yapıyı korumak. Bu durumda dosyayı tekrar açtığınızda katmanlarınız olduğu gibi korunacaktır.

Yeni Katman Ekleme ve İsimlendirme

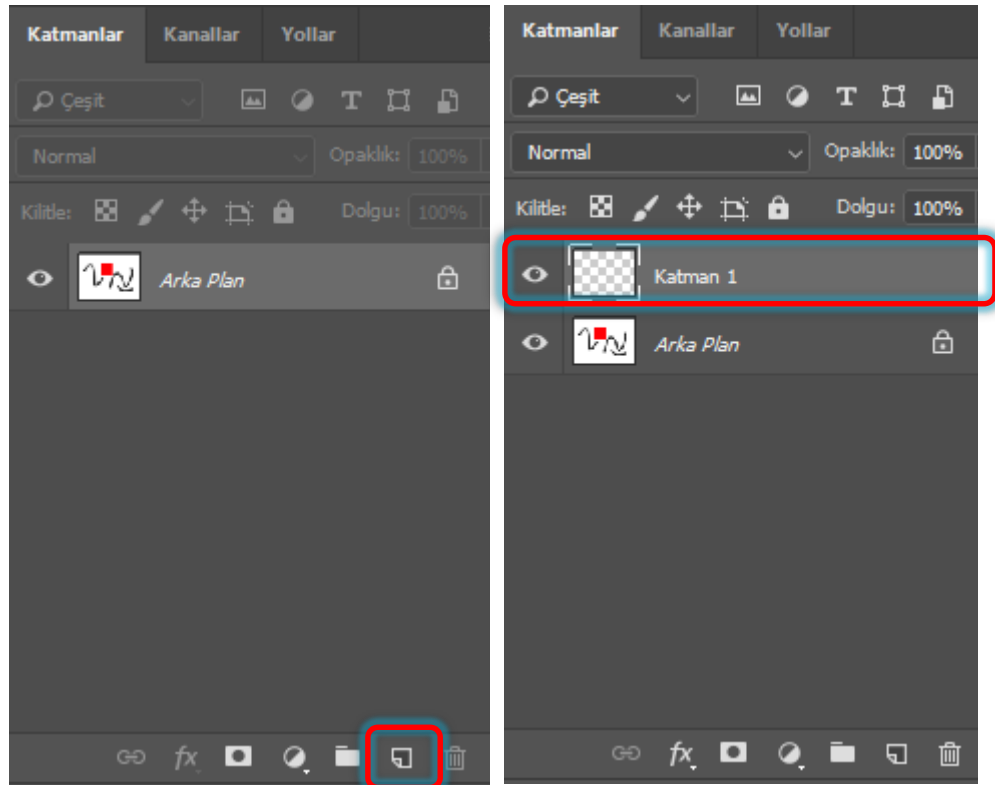
Yeni ve boş bir resim oluşturduğunuzda yukarıdaki (Şekil 3 ve Şekil 4) resimlerdeki gibi tek katmanlı bir resim oluşacaktır. Bu resim üzerinde her türlü çizim aracını kullanıp çizim yapabilirsiniz. **Siz istemedikçe yeni katman eklemeyecektir.** Yaptığınız çizimler **Arka Plan** katmanı üzerine yapılacak ve **Katmanlar** panelindeki **Arka Plan** katmanında da o çizimlerin ufak halini göreceksiniz.



Şekil 5.5 Arka Plan Katmanına yapılan Çizimler ve Paneldeki Görünümü

Ancak tüm çizimlerinizi **tek katman üzerinde yapmak**, giriş bölümünde bahsedildiği üzere, **esnek çalışma ortamını sınırlandıracaktır**. Bunun yerine resmi **anlamli parçalar halinde zihninizde tasarlayıp, eklemeleri yeni katmanlar şekline yapmalıyız**.

Var olan resmimize **yeni bir katmak eklemek için** **Katmanlar** panelinin altındaki **yeni katman** düğmesine tıklamalıyız.



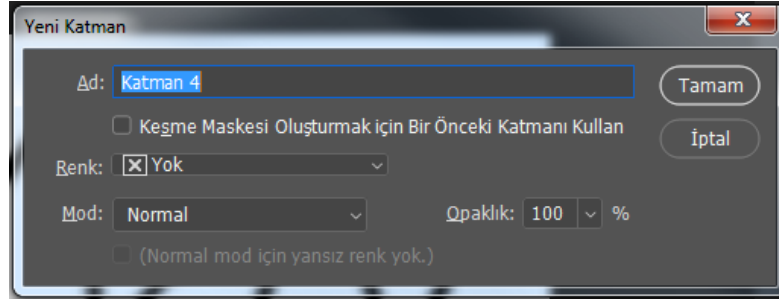
Şekil 5.6 Yeni Katman Ekleme Düğmesi ve Eklenmiş Yeni Katman



PS'de bir resimde çok sayıda katman olabilir. Bu katmanların saklanması için resmin PSD olarak kaydedilmesi gerekir.

Yeni eklenen katman *Katman 1* adı ile **Katmanlar** paneline eklenecektir. Bu katman henüz boş olduğu için beyaz-gri kareli biçimde görünecektir. Bu işlemi dilediğiniz kadar çok yapıp onlarca katman ekleyebilirsiniz. Her eklenen katman, aktif katmanın üstüne eklenecektir.

Yeni katman eklemenin bir başka yolu ise klavyeden **Shift-Ctrl-N** tuşlarına aynı anda basmak ya da menülerden **Katman → Yeni → Katman** sıralamasını tıklamaktır. Bu iki seçenekte ilk önce eklenecek katmanın özelliklerinin sorulduğu bir pencere gelecektir. Bu penceredeki bilgilere göre yeni katman oluşturulacaktır. Ancak bu seçenekler sonradan da değiştirilebilir.

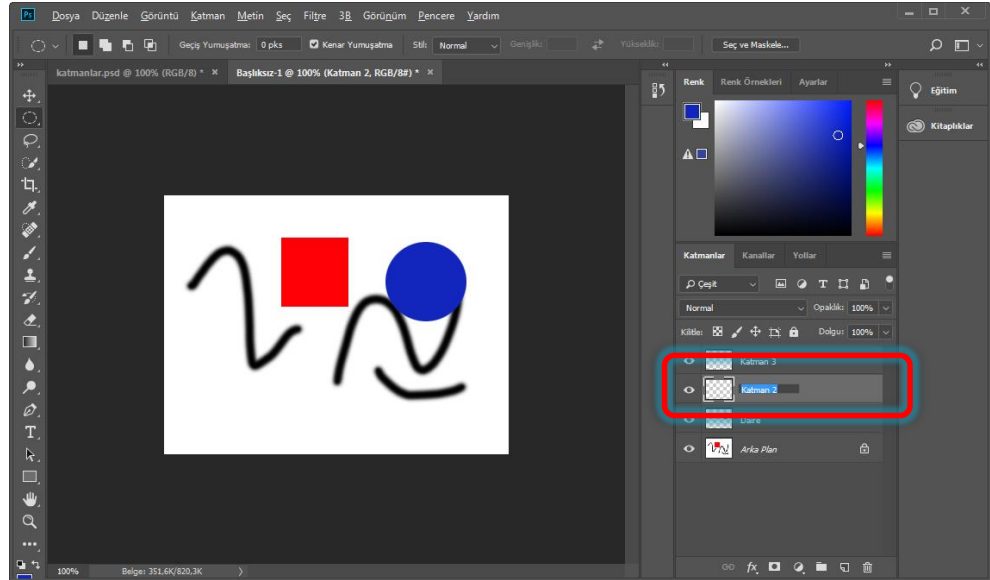


Şekil 5.7 Yeni Katman Özellikleri Penceresi

Her yeni katmanın adı PS tarafından *Katman 1*, *Katman 2* gibi otomatik olarak verilecektir. Ancak bir süre sonra bu katmanları kullanıcının isteğine göre isimlendirmesi daha yararlı olacaktır. **Bir katmanı isimlendirmek için *Katmanlar* panelinde o katmanın ismi üzerinde fare ile çift tıklayınız.** Katman ismini değiştirebileceğiniz imleç katman isminde belirecektir. Bu durumda istediğiniz ismi yazıp **ENTER** tuşuna basınız.



Katman isimlerini, o katmandaki objeler ile kısaca adlandırmak gerekir. Uzun isimler panele sığmayacağı için kullanışsız olabilir.



Şekil 5.8 Katmanların ismini değiştirme

Katman Silme

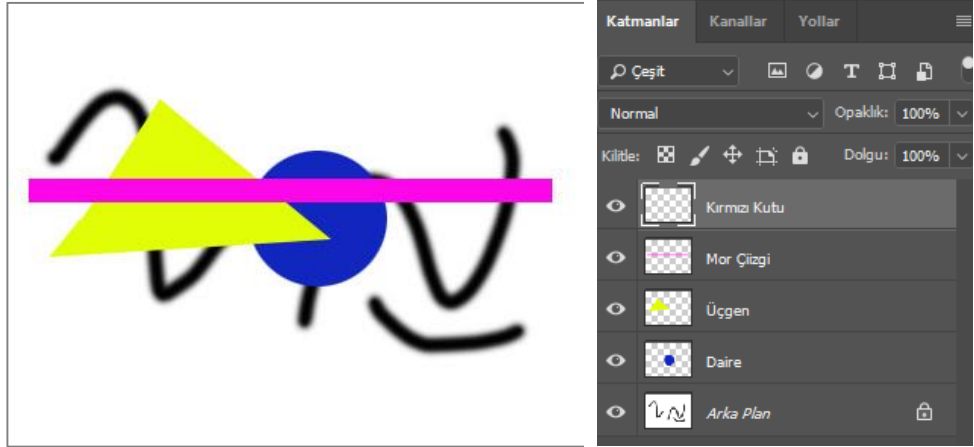
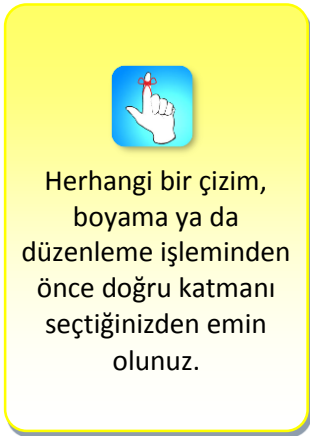
Bir katmanı silmek için fare ile o katmanı **Katmanlar** panelinde sürükleyip panel altındaki *çöp kovasına* bırakınız. Bu durumda PS size uyarı vermeden o

katmanı hemen silecektir. Yanlışlıkla sildiğinizi düşünürseniz **Ctrl-Z** tuşlarına basarak bu silme işlemini geri alabilirsiniz.

Katmanı silmenin bir başka yolu da katman ismi üzerinde **sağ tuşa** tıklayıp açılacak menüden **Katmanı Sil** seçeneğini seçmektir. Bu durumda PS size bir uyarı mesajı gösterecek ve silme isteğinizi onaylamanızı isteyecektir. Benzer biçimde menüden **Katman → Sil → Katman** adımları tıklanarak da katman silinebilir.

Çizim Katmanı Seçme


Katmanları oluşturduktan sonra yapılacak çizimlerin hangi katmanda olacağını belirlemek için **Katmanlar** panelinde bir katmanı seçmeliyiz. Bunun için istediğimiz katmanın adını panelde tıklamamız yeterli olacaktır. Aktif katman açık gri tonla diğer katmanlardan farklı biçimde panelde görünecektir. Aşağıdaki resimde aktif katman **Kırmızı Kutu** katmanıdır.

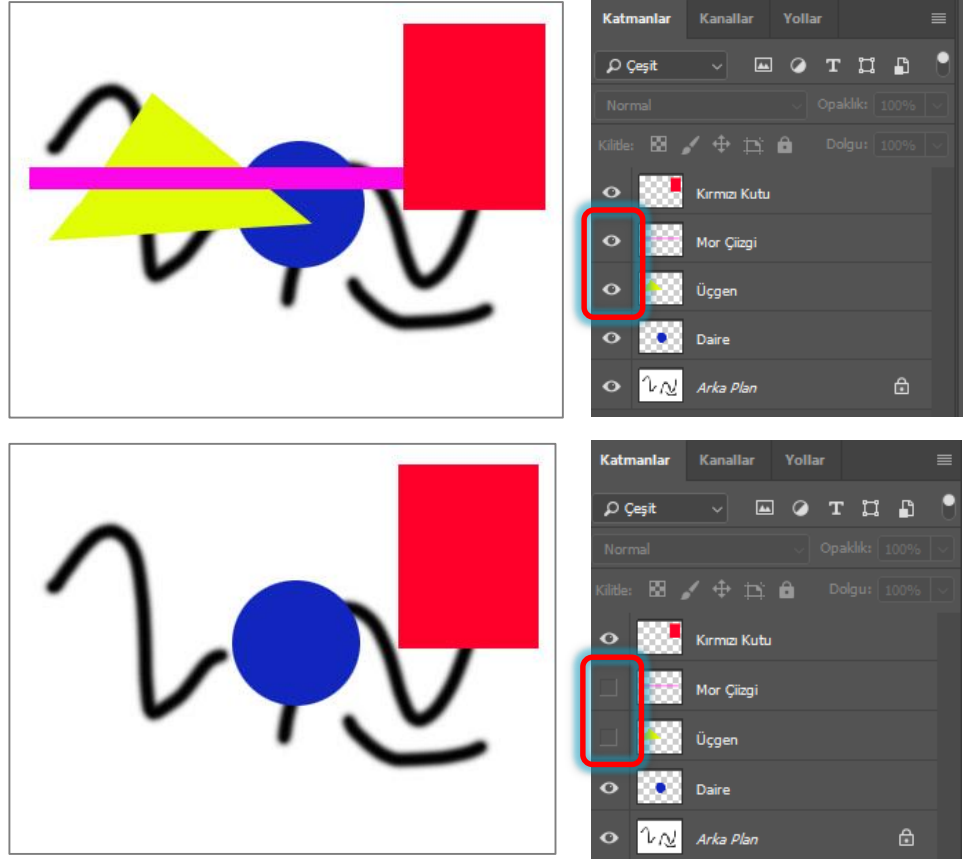


Şekil 5.9 Beş Katmanlı bir resim

Çok katmanlı çalışmaya yeni başlayanların dikkat etmesi gereken ilk şey doğru katmanı seçmiş olmalarıdır. Kitabın bu ve diğer bölümlerinde anlatılan bir çok işlem, çizim veya efekt uygulama adımları, doğru katman seçilerek yapılmalıdır.

Katmanları Gizleme ve Görünür Yapma

Katmanlar çoğaldıkça ve çizimler arttıkça bir takım işlemleri yapmak zorlaşabilir. Bunun için bazı katmanları silmek yerine görünmez hale getirebiliriz. Bunun için **Katmanlar** panelindeki katmanların isimlerinin başındaki **göz düşmesine**  tıklayarak görünmez hale getirebiliriz. Benzer biçimde gizlenmiş olan katmanın göz düğmesine tekrar tıklayarak yine görünür hale getirebiliriz.



Şekil 5.10 Katman Gizleme ve Görünür Hale Getirme

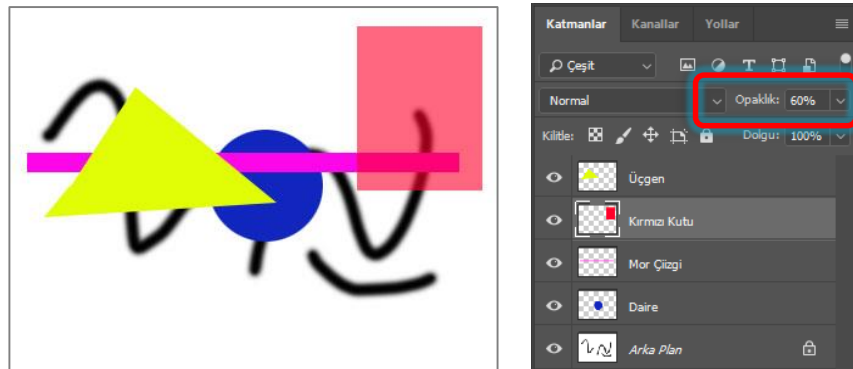
Katman Opaklığı (Opacity)

Katmanlar ilk yaratıldıklarında opaklıkları %100 olur. Bunun anlamı o katmanda yapılacak çizimlerin hiçbir şekilde kendi arkalarında kalan çizimleri göstermemeleri demektir. Bazı durumlarda tasarımcı bir çizimin opaklığını azaltarak belirli ölçüde saydam olmasını sağlamak ister. Bu durumda katmanın opaklığını %100'den %0'a doğru azaltır. Opaklık %0 olduğunda katman görünmez hale gelir.



Katmanları paneldeki göz düğmesi ile gizlemek ile opaklıklarını %0 yapmak benzer sonucu verir. Ancak opaklığa ara değerler verilerek saydamlık hassas biçimde ayarlanabilir.

Bir katmanın opaklığını değiştirmek için *Katmanlar* panelinde o katman seçilir. Ardından panelin üst kısmındaki *Opaklık* değeri %100 ile %0 arasında seçilir. Aşağıdaki örnekte, *Kırmızı Kutu* katmanının opaklığı %60 yapılmıştır. Bu nedenle katmanın *arkasında* kalan çizimler resimdeki gibi görünür hale gelmiştir.



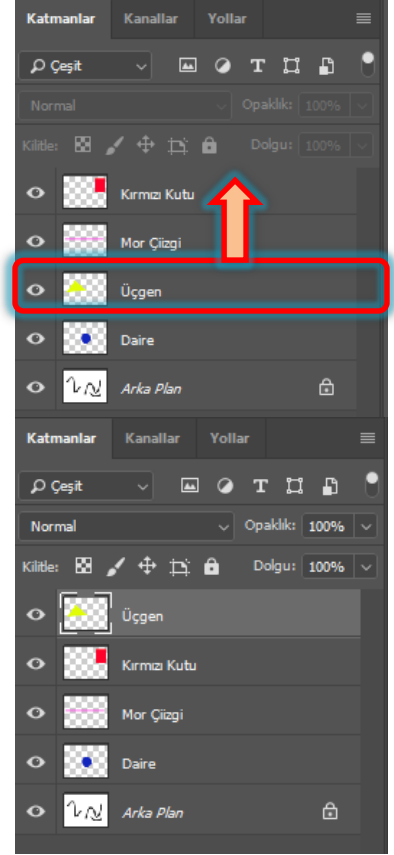
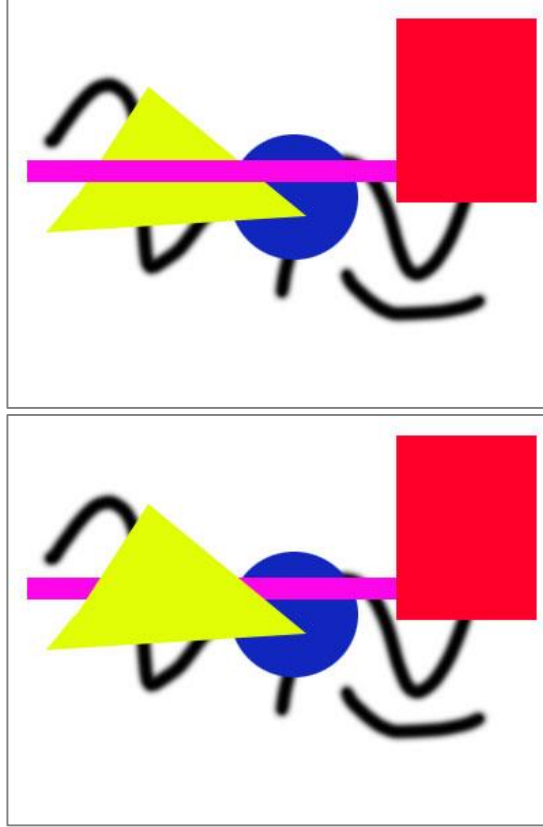
Şekil 5.11 Opaklığı %60'a düşürülmüş katman

Katmanların Sıralaması

Katmanlar panelindeki katmanların sırası önemlidir. Bu sıralamada *üstte olan* katman, çizim ekranında da *üstte* olacaktır. Bu sıralamayı değiştirmek için *üstte* ya da *alta* kaydırmak istediğiniz katmanı, *Katmanlar* panelinden *fare* ile tutup *aşağı* ya da *yukarı sürükleyip bırakın*. O katmandaki çizimin yeni sırasına göre diğer nesnelerin önüne ya da arkasına geçtiğini fark edeceksiniz.



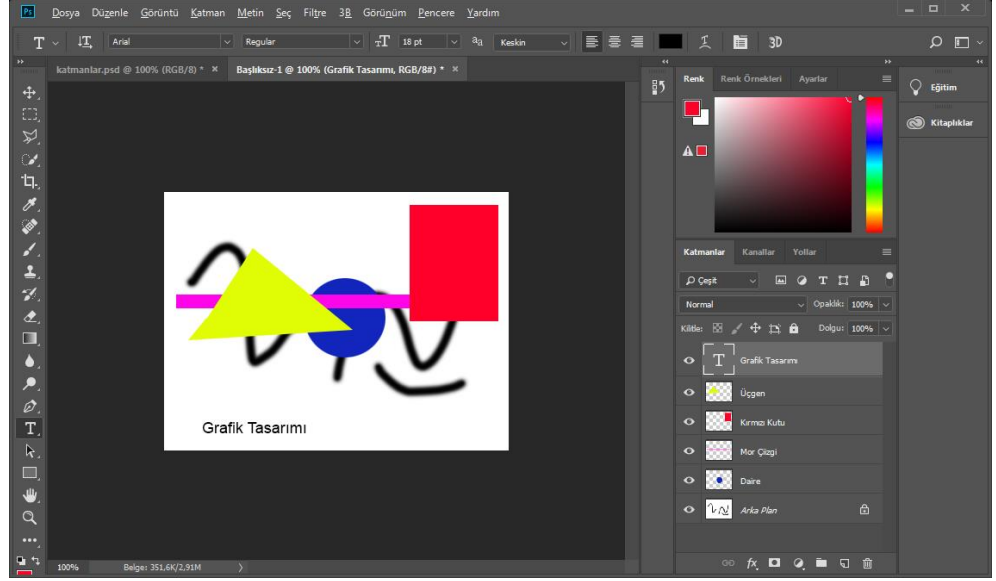
Katmanlar panelinde üstte olan katman, resim alanında önde yer alır.



Şekil 5.12 Üçgen Katmanının Üste ve Öne geçmesi

Yazı Katmanları (Type Layers)

Resminize yazı eklemek istediğinizde *Araçlar* panelinde *Yatay Yazım Aracı* (T) düğmesine tıklayıp yazıyı yazmak istediğiniz yere fare ile tıklarsınız. Bu aşamada ekranda yanıp sönen yazı imlecini görürsünüz. Aynı anda *Katmanlar* panelinde de *yeni bir yazı katmanı* oluşur.



Şekil 5.13 Yazı katmanı



Yazı katmanlarını metne döndürmeden önce çoğaltıp yedeğini almak iyi fikir olabilir. Yazıyı değiştirmek istediğinizde bu yedek yazı katmanını kullanabilirsiniz.

Yazınızı yazıp onayladığınızda, yazı katmanı **Katmanlar** panelinde (T) sembolü ile oluşmuş olur. Bu yeni katmanın ismi de katmanda yazan yazının aynı olur. Ancak dilerseniz katmanı yeniden adlandırabilirsiniz. Bu katmanın sembolünün (T) şeklinde olması, o katmanın içerisinde yazı olduğunu belirtir. Bu katmanda yazan yazıyı, yazının rengini, yazı tipini veya yazı büyüklüğünü dilediğiniz zaman yine **Araçlar** panelindeki **Yatay Yazım Aracı** (T) düğmesi seçilerek değiştirilebilir.

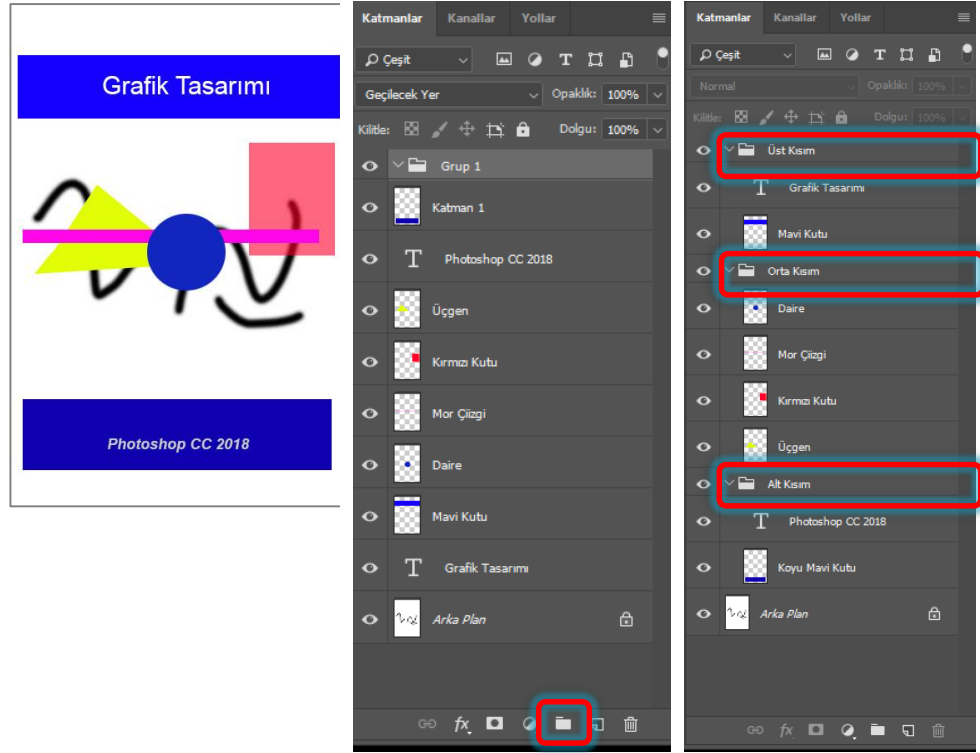
Yazı katmanlarına diğer katmanlar gibi bir çok efekt verilebilir ancak tasarımda bu katmanı yazı yerine çizim haline getirmek isteyebilir. Bunun için **Katmanlar** panelinde yazı katmanı üzerine sağ tıklayıp **Metni, Rasterleştir (Rasterize)** seçeneğini seçebilir. Bunu yaparsa, artık o katmanda diğer katmanlar gibi çizim katmanı olur, sembolü değişir ve içerisindeki yazı, (T) aracı ile değiştirilemez hale gelir.

Katmanları Gruplandırma ve Renklendirme

Katman sayıları arttıkça birbiriyle alakalı katmanları panel üzerinde gruplamak faydalı olacaktır. Bu tıpkı bilgisayarlarda birbiri ile alakalı dosyaları aynı klasöre koyarak gruplamaya benzer. Bu sayede o gruptaki tüm katmanları aynı anda gizleyebilir, ekranda farklı bir yere hareket ettirebilir veya toplu olarak silebilirsiniz.

Katmanları gruplamak için öncelikle **Katmanlar** panelinde bir **katman grubu** oluşturmalsınız. Bunun için panelin altındaki grup oluşturma düşmesine () tıklayın. Bu düğmeyi tıkladığınızda panelde yeni bir **Grup 1** adında yeni bir grup başlığı oluşacaktır. Bu başlığı çift tıklayıp yeniden adlandırabilirsiniz.

Var olan katmanlarınızı herhangi bir gruba taşımak için katmanı **Katmanlar** panelinde sürükleyip bırak ile o grubun adının üzerine taşıyınız. Katman artık o grubun altında yer alacaktır. Gruptan çıkarmak istediğiniz katmanı ise yine fare ile sürükleyip grup üstüne veya dışına taşıyınız.

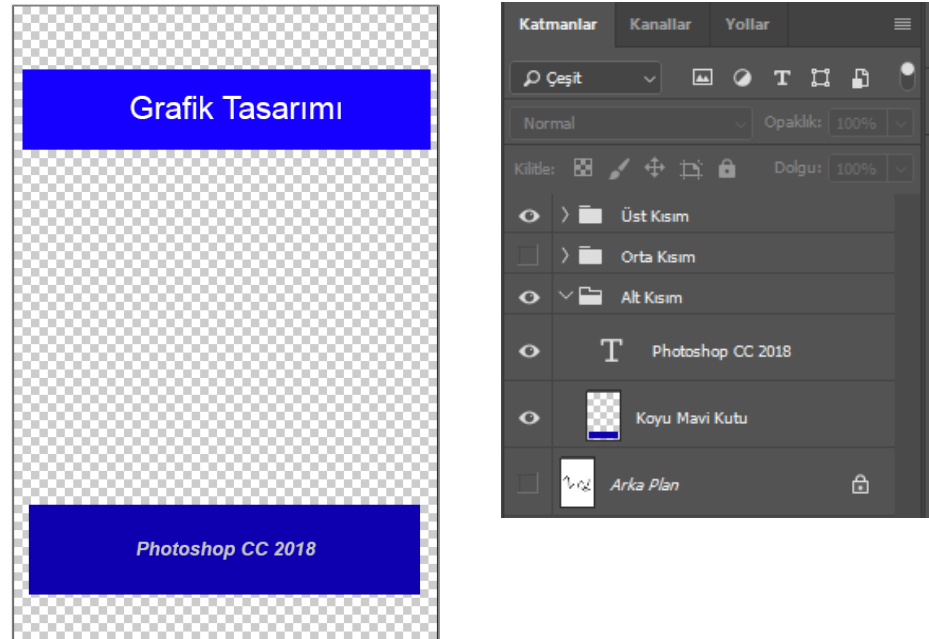


Şekil 5.14 Katmanlar panelinde oluşturulan Gruplar ve Gruplardaki Katmanlar



Gruplanmış katmanlar birlikte gizlenebilir veya taşınabilir.

Bir grubun *göz düğmesine* tıklanıp görünmez hale getirildiğinde o gruptaki tüm katmanlar görünmez olur. Benzer biçimde, grup fare ile üste ya da alta taşınırsa, içerisindeki tüm katmanlar ile taşınmış olur. Grupları satır başındaki *ok düğmelerine* (▶ ve ▼) basarak *genişletebilir* veya *daraltabilirsiniz*. Aşağıdaki resimde *Üst Kısım* ve *Orta Kısım* grupları daraltılmış, *Alt Kısım* grubu ile genişletilmiş durumdadır.

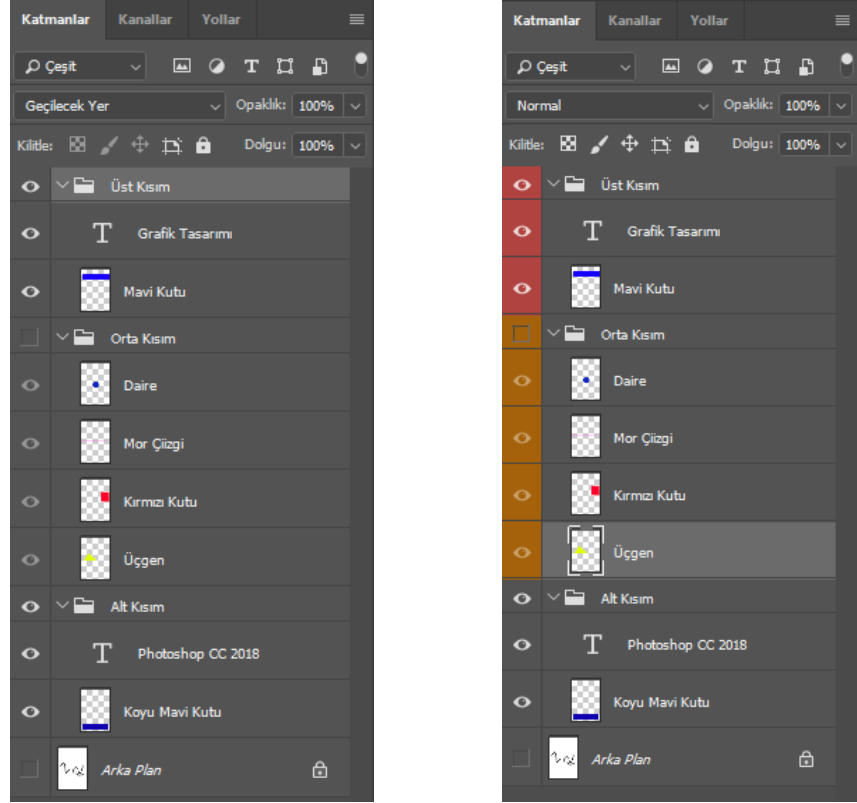


Şekil 5.15 Gruplanmış ve Daraltılmış Katmanlar Paneli

Çok katmanla çalışmayı kolaylaştırmamanın bir başka yolu da katmanlar panelinde istediğiniz katmanın *rengini* değiştirmektir. Bu sayede önemli olduğunu

düşündüğünüz bir katmanı farklı renkte göstererek panelde fark edilmesini kolaylaştırabilirsiniz. Benzer biçimde birbiriyle alakalı katmanları aynı renge boyayarak ilişkili olduklarını hatırlayabilirsiniz.

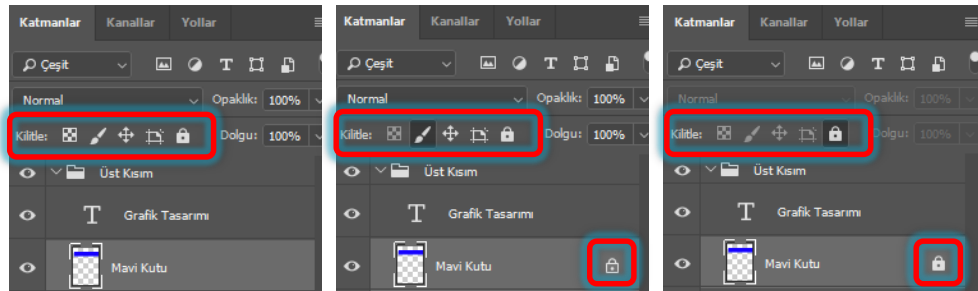
Bir katmanın paneldeki rengini değiştirmek için **Katmanlar** paneli üzerinde o katmana **sağ tıklayıp** açılan menünün en altındaki renklerden birini seçmektir. Dilerseniz aynı menüdeki **Renk Yok** seçeneğini seçerek önceki renk tercihinizi iptal edebilirsiniz.



Şekil 5.16 Renklendirilmemiş ve Renklendirilmiş (kırmızı ve turuncu) Katmanlar

Katmanları Kilitlemek ve Serbest Bırakmak

Katman yüzeylerindeki resimlerin üzerine çizim yapmayı engellemek ya da taşıma aracı ile konumlarını bu çizimlerin yerini değiştirmeyi engellemek isteyebilirsiniz. Özellikle çok sayıda katman olduğunda, yanlışlıkla değişiklik yapmayı engellemek için bu istenebilir. Bir katmanı kilitlemek için 4 seçeneğiniz vardır: Katmanın konumunu kilitlemek, katmandaki resmin dolu piksellerini kilitlemek, katmandaki boş (saydam) alanları kilitlemek ve son olarak bunların tümünü kilitlemek.



Şekil 5.17 Katman Kilit Çeşitleri ve Kilitli bir katmandaki Asma Kilit Sembolü

Çok katmanla çalışmak bir süre sonra hata yaparak farklı katmanlar üzerinde işlem yapmaya yol açar. Bunu engellemek için bazı katmanları kilitlemek iyi fikir olabilir.

Yukarıdaki **Katmanlar** panelindeki kilitlerden **ilki boş (saydam) pikselleri** kilitler. Bu sayede o katmanda varsa henüz saydam olan pikseller üzerinde boyama veya dolgu yapılamaz. **İkinci kilit ise görüntü piksellerini** kilitler. Bu durumda o katmandaki dolu piksellerin (saydam olmayan alanlar) kilitlenmiş olur. Bu durumda o alanlarda değişiklik yapılamaz. **Üçüncü kilit ise konum kilididir.** Katmanın fare resim alanı içerisinde yukarı-aşağı ve sağa-sola taşınmasını engeller. Kilit panelinde **en solda bulunan asma kilit ise, yukarıdaki 3 kilidin tamamı yerine geçer.** Katman bununla kilitlendiğinde, hiçbir değişiklik (renk, konum vb.) yapılamaz. Kilitli katmanın isminin yanında bir **asma kilit** sembolü görünür. Bu sembol aynı kilit düğmelerine yeniden tıklandığında yok olur ve kilit devre dışı kalır.

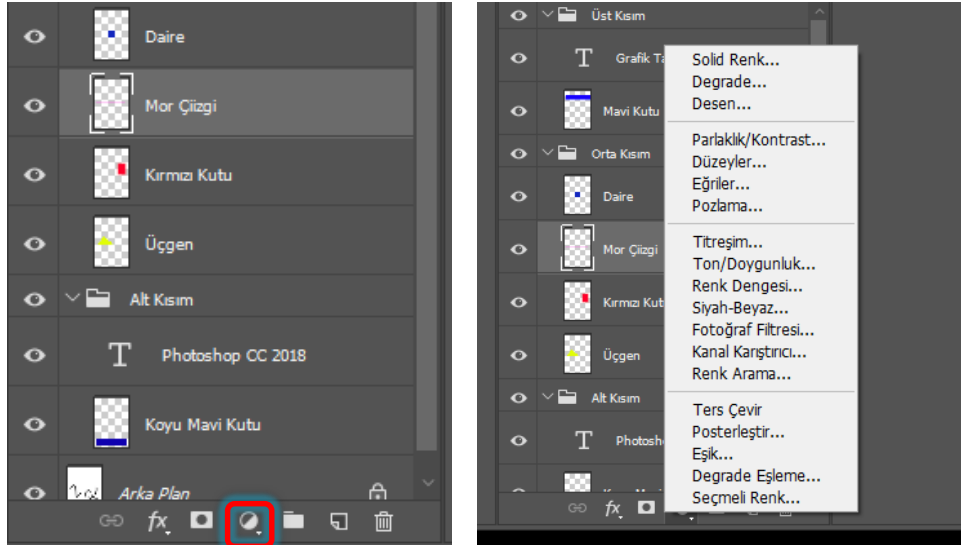
Ayarlama Katmanları (Adjustment Layers)



Ayarlama katmanları bir katman üzerine işlem yapmak yerine, farklı bir katmana işlem yaparak orijinali korumaya yarar.

Katmanlar kendi üzerlerinde pikselleri barındırarak resmin bir parçası olabilir ya da diğer katmanları görüntülerini etkilemek için kullanılabilirler. Dolayısı ile kullanım amaçlarına göre farklı katman çeşitleri vardır. **Ayarlama Katmanları (Adjustment Layers)** tüm katmanlara ya da belirli katmanlara farklı görüntü efektlerini veya renk değişikliklerini o katmanı bozmadan yapan katmanlardır. Kendileri piksel içermez ancak altında kalan diğer katmanların görüntülerini değiştirirler. Bu şekilde orijinal katmandaki pikseller değiştirilmeden, sadece bu ayarlama katmanı üzerinde değişiklik yapılarak farklı denemeler yapılabilir.

Ayarlama katmanı eklemek için **Katmanlar** panelinin altındaki **Ayarlama Katmanı** ekleme düğmesini tıklayın.



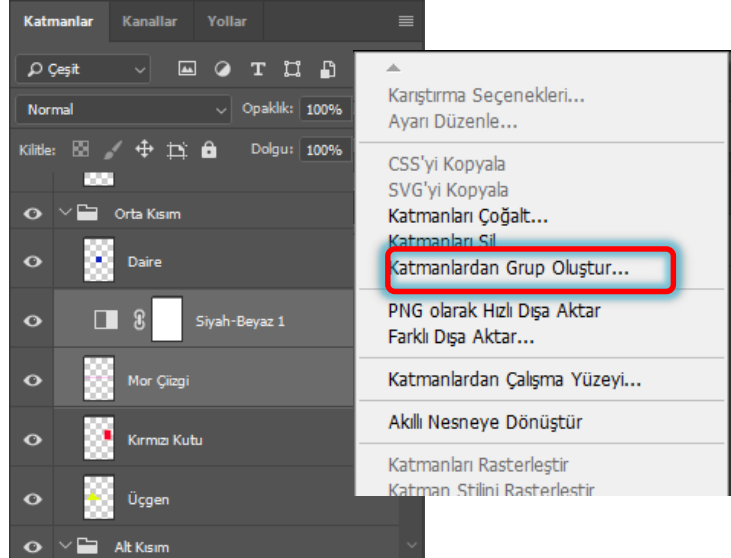
Şekil 5.18 Ayarlama Katmanı ekleme düğmesi

Ardından üstte sol tarafta görünen resimdeki gibi açılacak menüden herhangi bir renk ayarlama seçeneğini seçin. Bu örnekte **Siyah-Beyaz** seçeneği seçilmiştir. Ardından **Katmanlar** panelinde seçtiğiniz katmanın üzerinde adı **Siyah-Beyaz 1** olan bir katman eklenecektir. Bu katman kendisinin altındaki **tüm katmanların** rengini gri tonlara çevirecektir. **Bu katmanın etkisinden kurtarmak istediğiniz katmanları, Katmanlar panelinde bu katmanın üstüne taşıyınız.** **Siyah-Beyaz 1** adındaki katmanın eklenmesiyle, bu ayarları daha detaylı yapabilmeniz sağlayacak **Özellikler** paneli de açılmış olacaktır. **Özellikler** panelindeki detaylı ayarlamaları yaparak seçtiğimiz ayar türüne göre farklı görünüm elde edebilirsiniz.



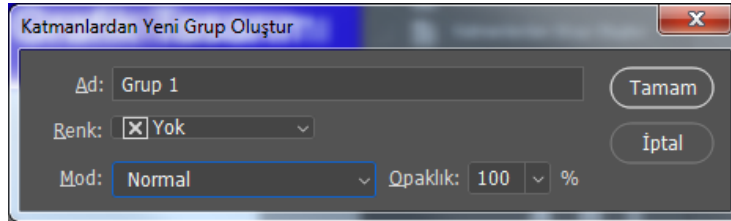
Ayarlama katmanları etkilerini panelde kendi altındaki katmanlarını tümüne yansıtır. Belirli bir katmana etki etmesini isterseniz bu iki katmanı gruplayınız.

Ayarlama katmanının etkisini sadece bir katmanda görmek isterseniz, eklediğiniz ayarlama katmanı ile seçeceğiniz bir katmanı gruplamanız gerekecektir. Bunun yapmak için önce bir ayarlama katmanı ekleyin. Ardından, **Katmanlar** panelinizdeki bir katmanı ve bu ayarlama katmanını *aynı anda* seçin (Klavyeden **Ctrl** tuşu basılı tutularak katman ismi tıklanırsa aynı anda bir den fazla katman seçmiş olursunuz). Bu durumdayken **sağ tuşa** tıklarsanız açılan menüde **Katmanlardan Grup Oluştur** seçeneğini seçiniz.



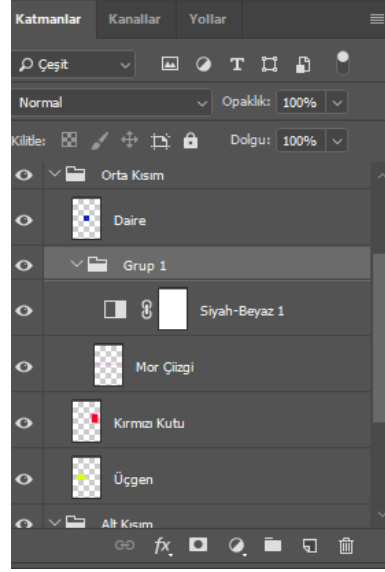
Şekil 5.19 Birlikte seçilmiş iki katmanı sağ tıkladığımızda açılan menü

Ardından açılan pencerede var olan katman ile aynı grupta oluşacak bir diğer katmanı da yaratmanız için seçenekler göreceksiniz. Bu pencerede **Mod** listesinde **Normal** seçeneğini seçip **Tamam** düğmesine tıklayın.



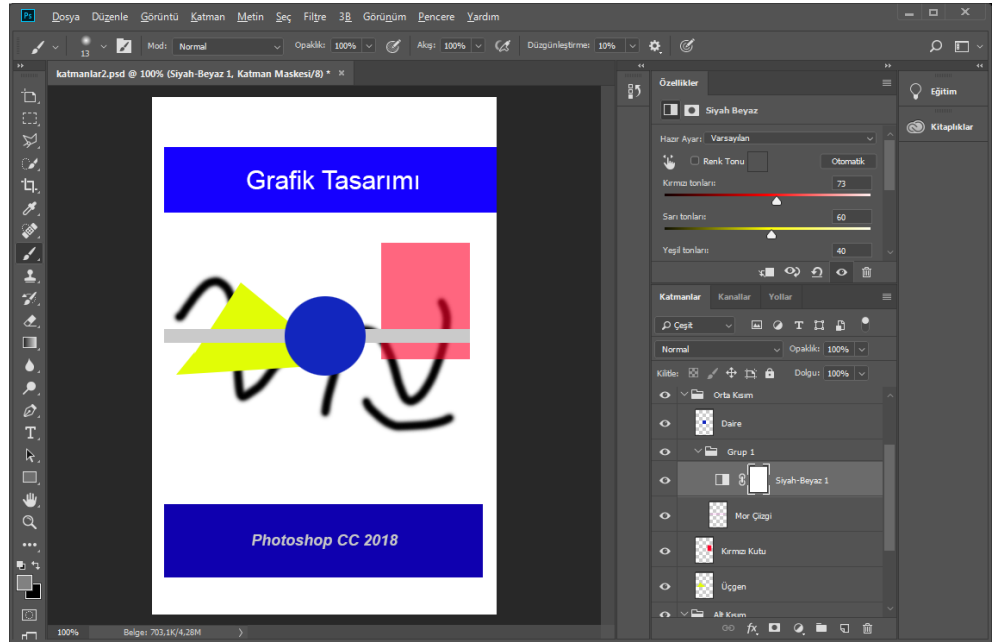
Şekil 5.20 Grup oluşturma seçenekleri

Bu aşamada **Katmanlar** panelinizdeki var olan katmanınız ile ayarlama katmanınızın **Grup 1** adıyla gruplandığını ve ayarlama katmanınızın etkisinin sadece o gruptaki katmanda görüldüğünü fark edeceksiniz.



Şekil 5.21 Aynı grupta bulunan bir katman ve ayarlama katmanı görüntüsü

Ayarlama katmanınızı tıkladığınızda **Özellikler** panelinde o katmana yönelik detaylı ayarlamalar yapmanızı sağlayan seçenekler göreceksiniz.



Şekil 5.22 Katmanlar ve Özellikler Panelleri

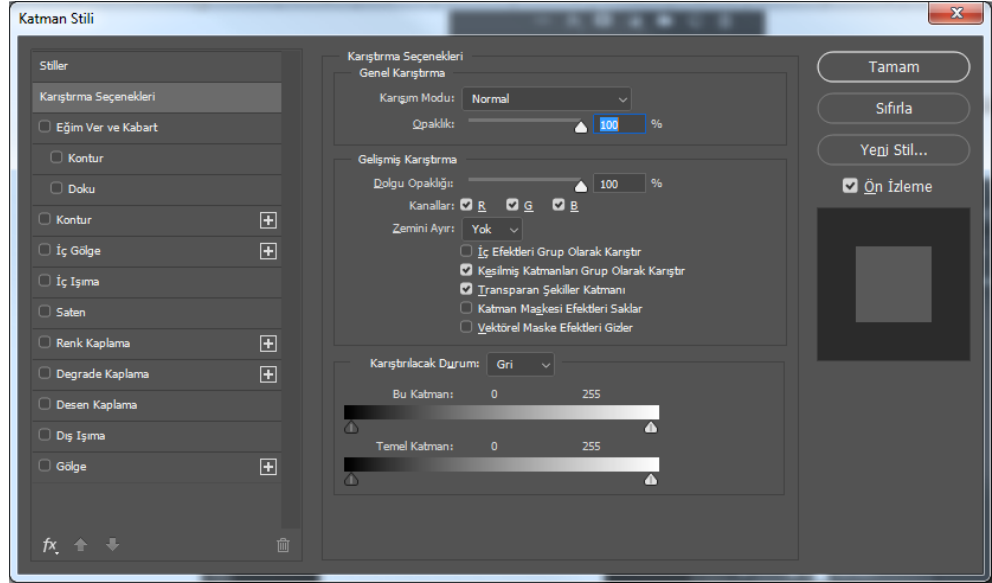
KATMAN STİLLERİ VE EFEKTLERİ

Katmanlardaki çizimlere görsel efekt vermek için katmanlara stil uygulanır. Bu stiller her katmanın kendisine özgüdür, ancak bir katmanın stili sonrasında bir başka katmana kopyala-yapıştır yöntemi ile yansıtılabilir. Ayrıca aynı anda birden fazla katmana da stil verilebilir.

Bir katmana stil uygulamak için iki yol vardır. Birincisi, herhangi bir katmanın isminin sağındaki boş alanda fare ile çift tıklamak. İkinci yol ise bir katman seçilip **Katmanlar** panelinin altındaki **fx** düğmesine tıklamak. Bunlardan birini yaptığınızda ekrana **Katman Stili** penceresi gelecektir.



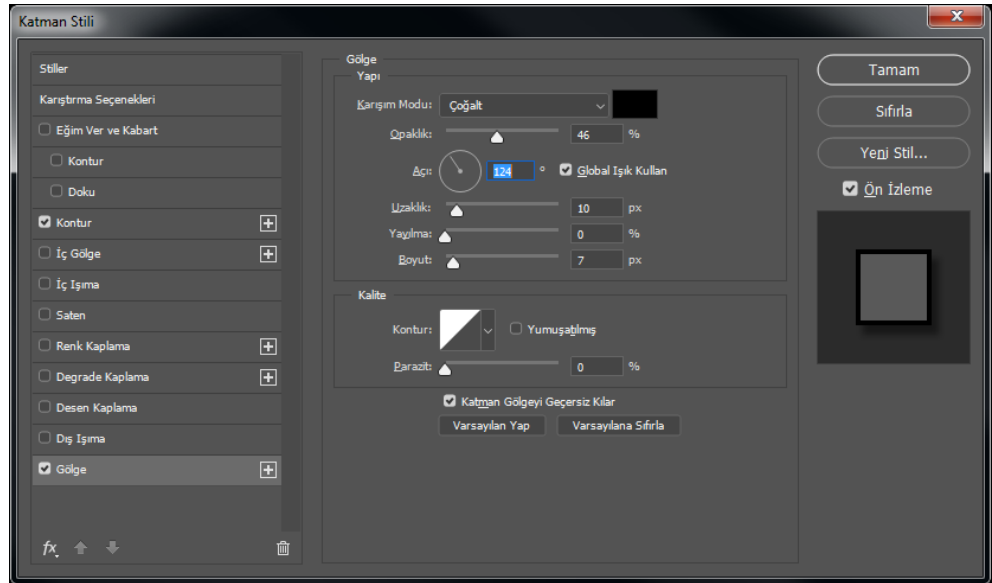
Katman Stili penceresinde bir çok farklı stil, birbirinden bağımsız biçimde seçilebilir.



Şekil 5.23 Katman Stili Penceresi

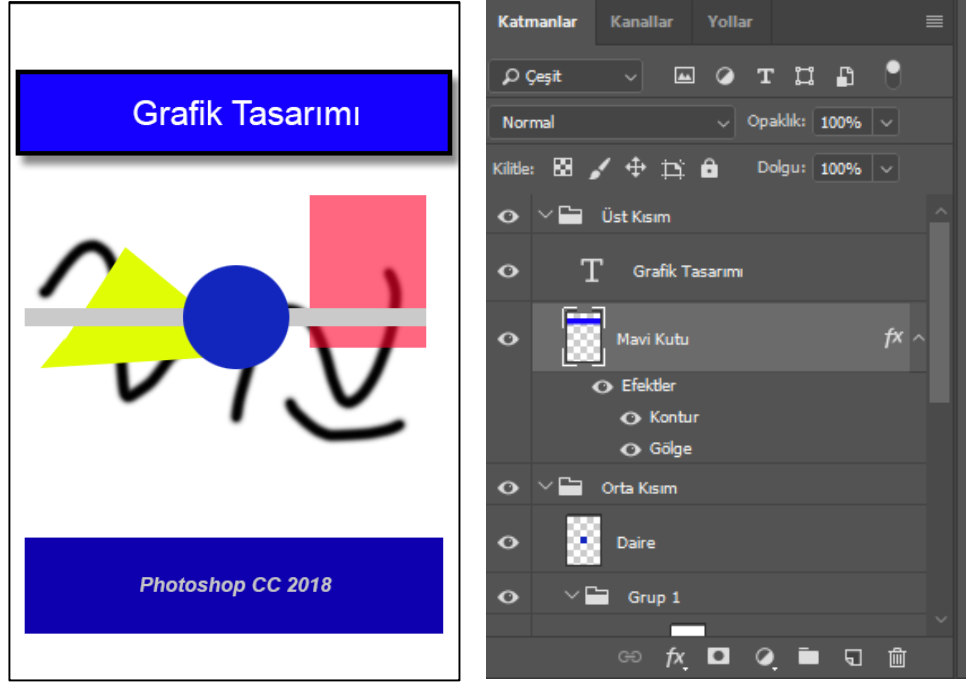
Bu pencerenin sol tarafındaki *Karıştırma Seçenekleri* altındaki seçenekler, birbirinden bağımsız, gerekirse aynı anda uygulanabilen görsel efektlerdir. Herhangi birini uygulamak için ilgili seçeneğin başındaki kutucuk *seçili* hale getirilir.

Aşağıdaki resimde, görseldeki üst mavi kutu katmanına uygulanmak üzere *Kontur* ve *Gölge* seçenekleri işaretlenmiştir. Bu işaretlemelerin etkisini görmek için *Tamam* düğmesine basıldığında görseldeki mavi kutunun konturunun (kenarlık çizgisi) ve arka zemindeki gölgesinin oluştuğunu göreceksiniz.



Şekil 5.24 Kontur ve Gölge seçeneklerinin işaretlenmiş hali

Oluşturulan görsel efekt aşağıdaki resimde görülmektedir. Aynı zamanda *Katmanlar* panelinde *Mavi Kutu* katmanının yanında da *fx* sembolü ekleniş ve uygulanan 2 stil seçeneği listelenmiştir. Listedeki *Kontur* ve *Gölge* stillerinin başındaki *göz düğmesine* tıklanırsa ilgili stil gizlenmiş olur. Bu sayede farklı stil seçeneklerinin kombinasyonlarını o stili gizleyerek deneyebilirsiniz.

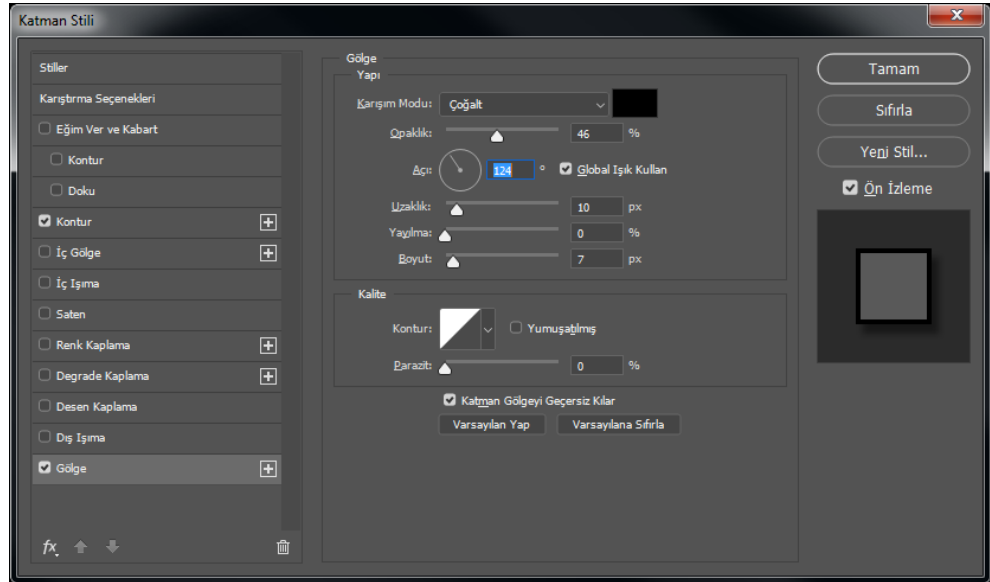


Şekil 5.25 Stil uygulanmış Mavi Kutu katmanı ve fx sembolü



Bir katmandaki birden çok stil, Katman panelinde tek tek gizlenebilir veya gösterilebilir.

Katman stilleri penceresindeki *Karıştırma* seçeneklerinin her birinin detaylı ayarlamaları için ilgili seçenek fare ile seçilmelidir. Örneğin aşağıdaki resimde hem *Gölge* seçeneğinin kutusu seçilmiş hem de fare ile üzeri tıklanarak sağ tarafta detaylı ayarlamaların yapıldığı birçok düğme ortaya çıkmıştır. Bu detaylar farklı seçenekler için değişecektir.



Şekil 5.26 Katman Stili Penceresindeki Karıştırma Seçenekleri

Karıştırma seçenekleri kısaca şunlardır:

- *Eğim ve Kabart*: Katmanın kenarlarına efekt vererek katmanı kabark gösterir.
- *Kontur*: Katmanın kenarlarına istenilen renk ve kalınlıkta çizgi çizmeyi sağlar.
- *İç gölge*: Katmanın kenarlarının iç tarafında gölge ekler.

- **İç Işıma:** Katmanın kenarlarının iç tarafında farklı renklerde ışık efekti verir.
- **Saten:** Katmanın yüzeyine hafif eğim verir.
- **Renk Kaplama:** Katmanın dolu kısmını yeni bir renk ile boyar ve kaplar.
- **Degrade Kaplama:** Katmanın dolu kısmını geçiş renkleri ile boyar ve kaplar.
- **Desen Kaplama:** Katmanın dolu kısmını var olan bir motifi le kaplar.
- **Gölge:** Katmanın kenarlarını dışına, istenilen renk ve kalınlıkta gölge efekti verir.

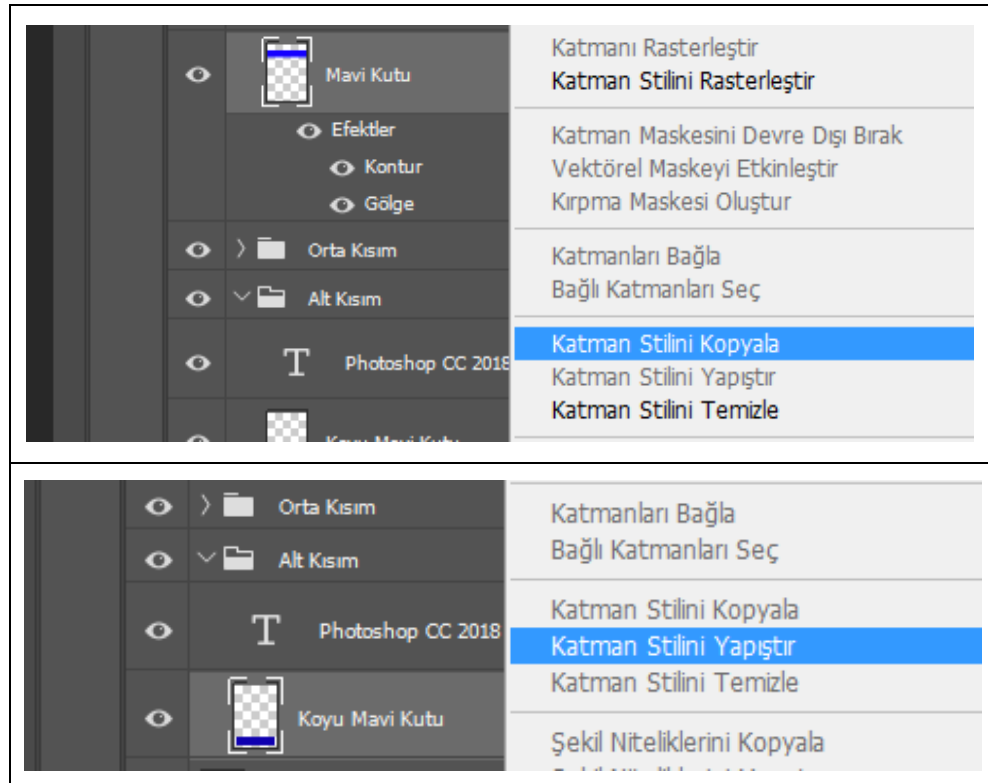


Farklı katmanlara aynı stilleri uygulamak için, bir tanesine stilleri uygulayıp, diğer katmanlara bu stili kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Katman Stilini Farklı Katmanlara Kopyalama

Bir katmana uyguladığınız stiller, benzer biçimde başka katmanlara da kopyalanarak uygulanabilir. Bu sayede her bir katman için tek tek uğraşmak zorunda kalmazsınız.


Katman stillerini başka katmanlara kopyalamak için önce bir katmana yukarıda anlatıldığı gibi Katman Stili penceresinden istediğiniz Karıştırma seçeneklerini uygulayın. Katman Stili penceresini Tamam diyerek kapatın. Katmanlar panelinde stil sahibi olan katmanın üzerine sağ tuş ile tıklayın ve açılan menüden Katman Stilini Kopyala seçeneğini seçin. Arından başka bir katmana sağ tıklayıp açılan menüden Katman Stilini Yapıştır seçeneğini seçin. İlk katmandaki görsel efektlerin ikinci katmana da eklendiğini göreceksiniz.



Şekil 5.27 Katman Stilinin Kopyalanması ve Başka Katmana Yapıştırılması

KATMAN ÜZERİNDE İŞLEMLER

Katmanın Konumun Değiştirilmesi - Taşınması


Bir katmanın resim alanı üzerinde farklı bir yere taşınması için önce o katman **Katmanlar** panelinden seçilir, ardından **Araçlar** panelinden **Taşıma**  aracı seçilerek fare ile istenilen yere taşınır. Eğer bir katman bir gruba dâhil ise, o gruptaki tüm katmanları taşımak için fare ile önce üst kısımdaki **Taşıma Aracı** seçeneklerinden **Katman** yerine **Grup** ifadesi seçin. Ardından fare ile taşımak için resim alanında sürükleyip bırak yapın.

Gruplanmamış farklı katmanları aynı anda taşımak için ise, önce bu katmanları **Katmanlar** panelinde **Ctrl** tuşu basılı iken aynı anda seçin, daha sonra **Taşıma Aracı**'nı kullanarak resim alanı içerisinde sürükleyip bırak yapın.

Buna ek olarak, eğer iki katman arasında **bağlantı** kurulmuş ise (**bağlantı** konusu bu bölümde aşağıda anlatılmıştır), **Taşıma** aracı ile bir katmanı taşıdığınızda o katmanla bağlantılı diğer katman veya katmanlar da taşınır.

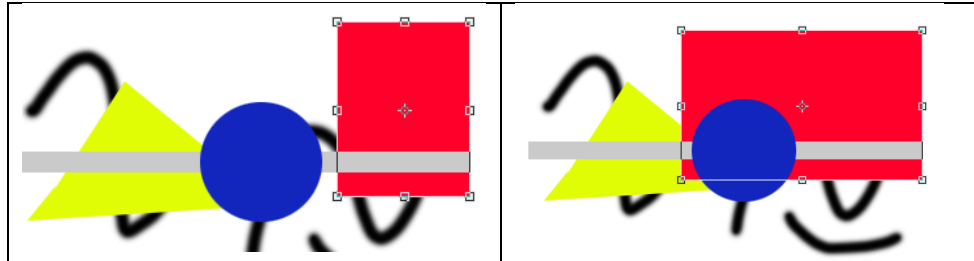
Katmanın Yeniden Boyutlandırılması

Bir katmanın enini veya boyunu fare ile veya sayısal değer girerek değiştirebilirsiniz. Bunun için önce ilgili katmanı seçin. Arasında klavyeden **Ctrl – T** tuşuna basın veya **Düzenle – Serbest Dönüştürme** seçeneği seçin. Bu durumda katmanın kenarlarında fare ile tutup çekebileceğiniz **işaretleyiciler** belirecektir. Bu aşamada fare ile dilediğiniz kenarda tutup eni veya boyu azaltabilir veya artırabilirsiniz. Bu değişikliğin kalıcı olması için ekranı üst kısmında yer alan


Dönüştürme seçeneklerinin en sağında onay butonuna  tıklayın (ya da klavyeden **en soldaki ENTER** tuşuna basın – ortadaki ENTER tuşu değil!)



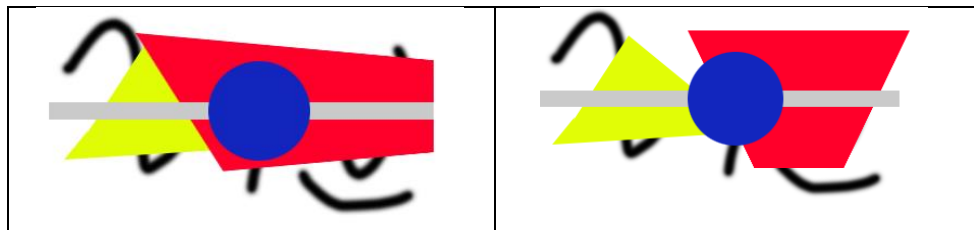
Katmanın yeniden boyutlandırılmasını onaylamazsanız, orijinal ebatlarına geri dönecektir.



Şekil 5.28 Kırmızı Kutu katmanının fare ile yeniden boyutlandırılması

Onay düğmesine tıklamak yerine  düğmesine tıklarsanız, katmandaki boyutlandırma işlemi geri alınır.

Katmandaki çizimin **asimetrik** olarak yeniden boyutlandırması için menüden **Düzenle – Dönüştür** seçeneklerini kullanın.



Şekil 5.29 Kırmızı Kutu katmanının "Deforme Et" ve "Perspektif" dönüştürme örnekleri

Katmanların Birleştirilmesi

Katmanlar ile çalışma sürecinde bir süre sonra farklı iki katmanı birleştirip tek katman haline getirmek isteyebilirsiniz. Eğer seçili iki katmanı birleştirmek isterseniz, **Katmanlar** panelinde önce bu **iki katmanı aynı anda** (Ctrl tuşu basılı iken tıklayarak) seçin. Ardından sağ tuşa tıklayıp açılan menüden **Katmanları Birleştir** seçeneğini seçin. Seçilen katmanların resim üzerinde görüldüğü biçimde birleşip tek katman olduğunu göreceksiniz.

Katmanlar panelinde herhangi bir katman üzerinde sağ tıklarsanız, var olan tüm katmanları birleştirip tek katman haline getirmek için 2 seçenek olduğunu göreceksiniz. Bunlardan ilki olan **Görüneni Birleştir**, gizli olmayan tüm katmanları tek bir katman yaparak birleştirir. Diğer seçenek olan **Görüntüyü Düzleştir** ise, tüm katmanları (gizli olsa bile) birleştirerek resmin tek bir katman haline gelmesini sağlar.



Birbirine bağlı katmanlar birlikte taşınabilir veya boyutlandırılabilir.

Katmanların Bağlanması

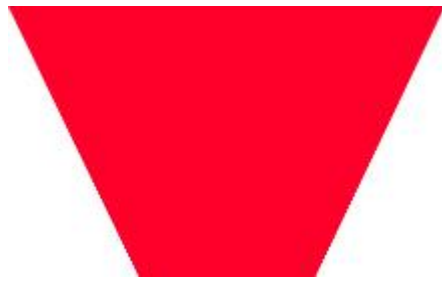
Katmanların taşınması veya yeniden boyutlandırılması işlemlerinin birlikte yapılması için istediğiniz iki veya daha fazla sayıdaki katmanı birbiriyle bağlayabilirsiniz. Bunun için **Katmanlar** panelinde bağlamak istediğiniz katmanları **aynı anda** seçin. Ardından herhangi birinin üzerinde sağ tıklayarak açılan menüden **Katmanları Bağla** seçeneğini seçiniz. Bundan sonra **Katmanlar** panelinde bağlı katmanlardan birini tıkladığınızda o ve bağlı olduğu katman üzerinde bir **zincir** sembolü çıkacaktır. Bağlı katmanların bağıni koparmak için herhangi birini seçip sağ tuşa tıkladığınızda **Katman Bağlarını Kaldır** seçeneğini seçin.



Şekil 5.30. Bağlantılı iki katman

Katmanların Tek Başına Kaydedilmesi

Katmanlı bir resimde tek bir katmanı resimden bağımsız biçimde resim olarak kaydedebilirsiniz. Bunun için ilgili katmanın adını sağ tuş ile tıklayın ve açılan menüden **PNG Olarak Hızlı Dışa Aktar** seçeneğini ya da **Farklı Kaydet** seçeneğini seçin. **Farklı Kaydet** seçeneğinde ilerlerseniz resminizi PNG, JPG veya GIF gibi farklı biçimlerde kaydedebilirsiniz.



Kırmızı Kutu.png



Kırmızı Kutu.jpg

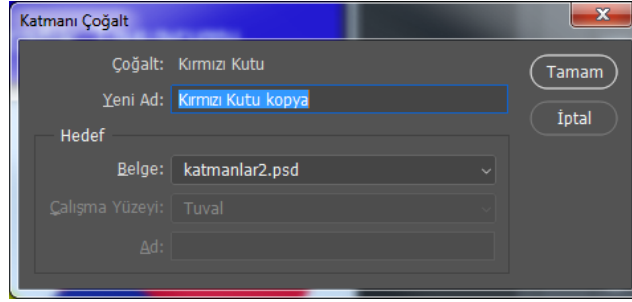
Şekil 5.31 PNG ve JPG olarak Kırmızı Kutu katmanının kaydedilmiş hali.



Bir katmanı büyük değişikliklere sokarsanız, çoğaltarak yedeğini almak iyi fikir olabilir.

Katmanların Çoğaltılması

Bir katmanın kopyasını alarak çoğaltabilirsiniz. Bunun için katmanlar panelinde bir katmanı sağ tıklayın ve açılan menüden **Katmanı Çoğalt** seçeneğini seçin. Ardından **Katman Çoğaltma** penceresi açılacak ve yeni katmana yeni bir isim vermeniz istenecektir. Eğer aynı anda birden fazla PSD dosyası açık ise, katmanı var olan PSD yenide diğer PSD dosyalarından birinin içerisine çoğaltabilirsiniz. Pencerede **Belge** listesinde başka PSD dosyasını seçerseniz katmanınızın kopyası o PSD içerisinde yaratılacaktır.



Şekil 5.32 Katman Çoğaltma Penceresi



Bireysel Etkinlik

- Bilgisayarınızda var olan bir manzara resmi önüne, havada uçan bir kuş resmi ekleyiniz. Kuş resmini PNG olarak bulursanız, etrafı transparan olabilir. Kuşu ve manzarayı ayrı katmanlarda saklayınız. Kuş katmanını çoğaltarak resimde 5 adet kuş olmasını sağlayınız. Bazı kuşları diğerlerinden bi raz daha büyük ya da küçük parak perspektif algısı yaratabilirsiniz.
- Sadece vesikalık resminizden oluşan bir resim dosyası oluşturunuz. Vesikalık resminizin katmanına kenarlık ve gölge ekleyiniz. Dilerseniz resminizin üzerine bir yazı katmanı oluşturup adınızı ve soy adınızı yazabilirsiniz.



Özet

•KATMANLAR

- Adobe Photoshop CC (PS) ile çalışmanın en büyük avantajlarından biri resimlerinizi katmanlar (Layer) şeklinde işleyebilmenizdir. Katman, bir resim içerisinde birbirinden bağımsız çizimlerin saklanabildiği sanal düzlemlerdir.
- Photoshop gibi profesyonel resim editörlerinden faydalanmak için çok katmanlı çalışma yoluna gidilmelidir. Çalışma aşamasında tasarımcıya büyük kolaylıklar sağlayan çok-katmanlı çalışma yöntemi, sonuç olarak tek katmanlı resimler elde etmede kullanılabilir.
- PS’de katmanlı bir resim dosyanız varsa, bunu mutlak PSD uzantısı (PS’nin kendi resim biçimi) ile kaydetmelisiniz. Bunun dışında diğer bu katmanlı resmi kullanarak tek katmanlı – ya da katmansız - standart resim (JPG, PNG ve GIF) ve belge (PDF) biçimlerinde çıktı alabilirsiniz.
- Katmanlı çalışma mantığı birçok tasarımcının tercihidir. Bunun en büyük nedeni, farklı tasarımları aynı dosyada birbirinden bağımsız uygulama şansısıdır. Bu sayede daha sonra kullanacakları planlayarak, farklı denemeleri rahatlıkla orijinal ögeyi bozmadan yapabilirler.
- Birbirinin önüne ya da ardına gelecek çizimler farklı katmanlarda çizilir. Bu sayede daha sonra sıralama rahatlıkla değişebilir.

•KATMANLAR İLE ÇALIŞMA

- Yeni bir resim oluşturduğunuzda (PSD uzantılı ya da JPG, PNG veya GIF) tek katman oluşur. Bunu Katmanlar panelinde görebilirsiniz. Bundan sonra yeni katmanlar eklemek istediğinizde Katmanlar panelindeki düğmeleri kullanarak ya da menüden Katman – Yeni – Katman yolunu izleyerek yaratabilirsiniz.
- Katmanlar paneli var olan tüm katmanlarınızı liste şeklinde gösterir. Burada herhangi bir katman ismi üzerine çift tıklayarak o katmanın ismini değiştirebilirsiniz. Bir katmanın üzerine sağ tıkladığınızda açılan menüden şu işlemleri yapabilirsiniz:
 - Katman rengini değiştirme
 - Katmanı silme
 - Katman ile bir başka katman arasında bağlantı kurma
 - Katmanı birden fazla katman ile gruplama
 - Birden fazla katmanı ya da tüm katmanları birleştirme
 - Katmanı kilitleme
- Katmanlar panelindeki katmanların birbirinin üstünde ya da altında olması, resim alanında katmanların birbirinin önünde ya da arkasında olmasını sağlar.
- Resminize yeni bir yazı eklemek istediğinizde Yazım aracı (T) ile yazdığınız yazılar yeni bir katman olarak katmanlar paneline eklenir ve panelde (T) sembolü ile gösterilir. Bu katmanlardaki yazılar yazım aracı ile tekrar değiştirilebilir.
- Ayarlama katmanları (Adjustment layers), var olan katmanların renk tonlarını ve özelliklerini değiştiren katmanlardır. Kendileri çizim içermez ancak diğer katmanları etkileyen renk ayarlamalarını barındırır.

•KATMAN STİLLERİ VE EFEKTLERİ

- Katmanları oluşturduktan sonra her birine farklı stil efektleri verilebilir. Bu efektler şunlardır: Eğim ve Kabart, Kontur, İç gölge, İç Işıma, Saten, Renk Kaplama, Degrade Kaplama, Desen Kaplama.
- Bu stilleri eklemek için bir katmanın ismi seçildikten sonra Katmanlar panelinin altındaki fx düğmesi tıklanır.
- Katmanlara uygulanan stiller sonradan silinebilir veya bir katmandaki stil diğerine kopyalanabilir.

•KATMAN ÜZERİNDE İŞLEMLER

- Çok katmanlı çalışmanın avantajlarından biri her katmanı diğerinden bağımsız düzenleyebilmenizdir. Bu işlemler katmanın resim alanında taşınması, katmanın kopyasının çoğaltılması, başka katmanlar ile bağlantı kurulması veya birleştirilmesidir.

DEĞERLENDİRME SORULARI

- Aşağıdaki dosya biçimlerinin hangisinde birden fazla katman saklanabilir?
 - JPG
 - GIF
 - PNG
 - BMP
 - PSD
- Katmanlar panelinde hangi sembol ile o katman gizlenebilir?
 - (T) sembolü şeklindeki düğme
 - Göz şeklindeki düğme
 - fx düğmesi
 - > şeklindeki düğme
 - Opaklık düğmesi
- Bir katmanı bir başka katman ile bağladığımızda aşağıdaki işlemlerin hangisinde her iki katman aynı anda etkilenir?
 - Bir katmanın silinmesi
 - Bir katmana boya fırçası ile yapılan çizim
 - Bir katmandaki bir alanın seçilip silinmesi
 - Bir katmanın fare ile taşınması
 - Bir katmana renk kaplama stili uygulanması
- Katmanlar panelinde A katmanı, B katmanın üstündedir. Bu durumda aşağıdakilerden hangisi doğrudur?
 - A katmanı ile B katmanı aynı gruptadır
 - A katmanı taşındığında B katmanı da taşınır
 - A katmanına bir çizim yapılırsa B katmanına da yapılır
 - A katmanı B katmanının önünde gözüktür
 - A katmanı silinmeden B katmanı silinemez
- Ayarlamalar katmanı ile aşağıdakilerden hangisi yapılabilir?
 - Bir katmanı 90 derece döndürme
 - Tüm katmanları 90 derece döndürme
 - Bir katmanın rengini canlandırma
 - Bir katmanın boyutunu değiştirme
 - Bir katmana mavi çerçeve çizme
- Yazı katmanları hakkında aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?
 - Yazının rengi sonradan değiştirilebilir
 - Yazıya sonradan ek kelime veya karakter eklenebilir
 - Yazıya gölge efekti verilebilir
 - Yazılan metnin dilbilgisi denetimi yaptırılabilir
 - Yazı 90 derece döndürülebilir

7. Bir yazı katmana “Metni, Rasterleştir” işlemi yapılırsa, aşağıdakilerden hangisi doğru olur?
 - a) Yazıya yeni kelime veya harf eklenemez
 - b) Yazı çizim alanında taşınamaz
 - c) Yazı, kayıt aşamasında resme dahil edilmez
 - d) Yazı katmanlar panelinden silinir
 - e) Yazı ayarlama katmanı haline dönüşür
8. Bir katmanın tamamen şeffaf olması için hangi değerinin kaç olması gerekir?
 - a) Doygunluk - 0
 - b) Opaklık - %0
 - c) Renk doygunluğu - %0
 - d) Alfa Renk - %100
 - e) Alfa Renk - 255
9. Bir katmanı tamamen kilitlediğinizde aşağıdakilerden hangisi yapılamaz?
 - a) Katmana ayarlama katmanı eklenebilir
 - b) Katmanın sıralaması Katmanlar panelinde üstte ya da alta taşınabilir
 - c) Katman 90 derece döndürülebilir
 - d) Katman bir gruba dahil edilebilir
 - e) Katman gizlenebilir
10. Aşağıdaki katman stillerinden hangisi, katmanın kenarlarına çerçeve ekler?
 - a) Gölge
 - b) Renk Kaplama
 - c) Kontur
 - d) Dış Işıma
 - e) Degrade Kaplama

Cevap Anahtarı

1.c, 2.b, 3.d, 4.d, 5.c, 6.d, 7.a, 8.b, 9.d, 10.c