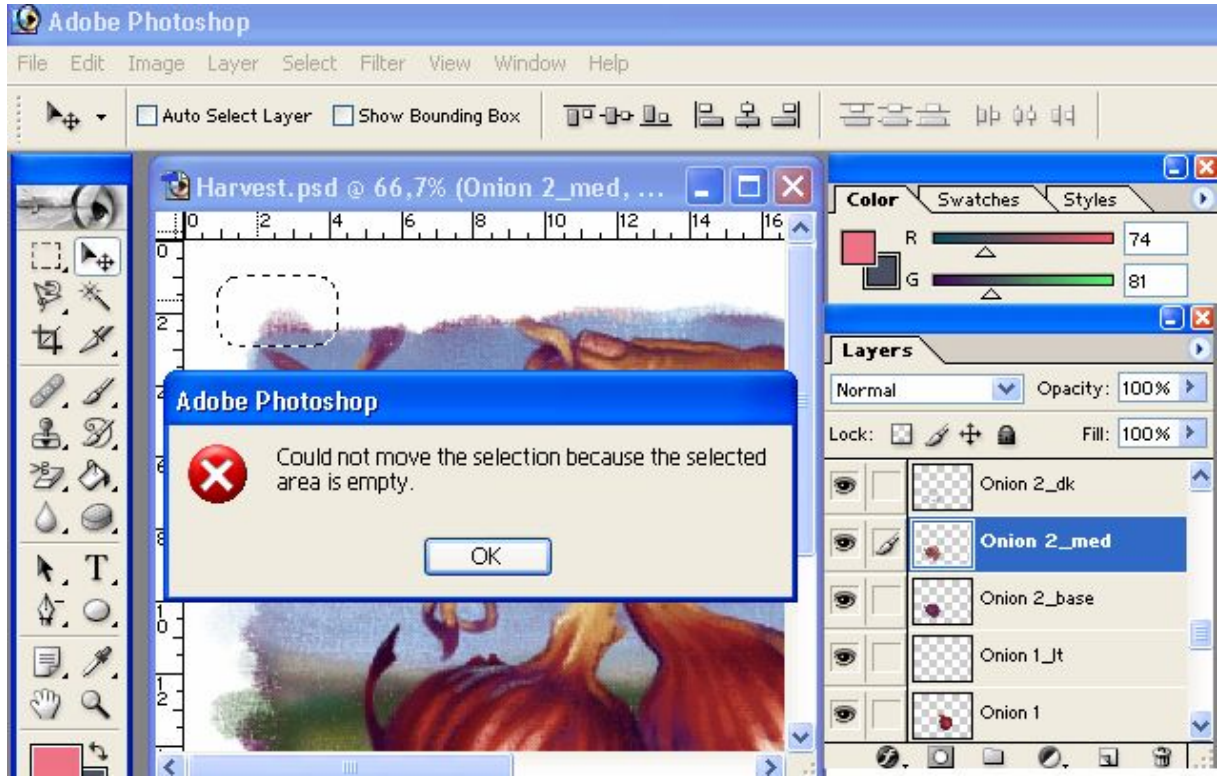


## KATMANLAR(LAYERS):



Yukarıdaki hata mesajı boş bir seçim alanın taşınmak istenmesi sonucu oluşmuştur. Oysaki seçim alanına bakıldığında içinde resim olduğu dolayısı ile boş olmadığı gözüküyor. İlerleyen satırlarda çelişki gibi duran bu olay açıklanacaktır.

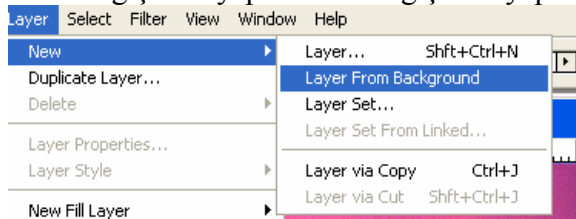
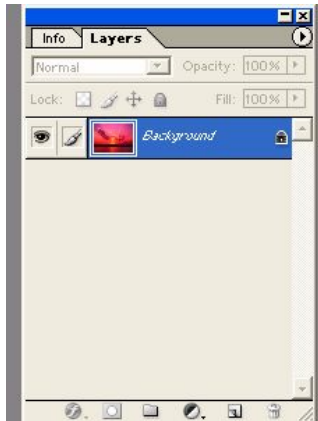
Katmanlar asetatlara veya düz pencere camlarına benzetebilir. Görüntüler bu asetatların üst üste konmasıyla oluşur. Her astat bir birinden bağımsız olarak düzenlenebileceğinden tasarımda kolaylık sağlar.

PhotoShopta dışardan yâda başka bir yerden kes kopyala yapıştır yöntemi ile getirilen resimler, metinler ve vektörler için otomatik olarak yeni bir katman oluşturulur.

Layer paleti ekranda gözüküyorsa window/layers menü komutu ile getirilebilir.

Layer paletindeki bir katmanı aktif yapmak için katman ismini bir kere tıklamak yeterlidir.

Katmanların katman paletinde diziliş sırası katmanların gösterim sırasını belirler. Sırayı değiştirmek için katmanın isminden (yanda "BackRaound" yazan yer) tutup sürükleyerek yerleri değiştirilir. Backraound katmanlarında herhangi bir düzenleme değişiklik yapılamaz. Değişiklik yapılabilmesi için






Menü komutu

verilir. Bu durumda varsayılan layer ismi kabul edersek Layer0 isimli yeni bir katman oluşturulur.




- ☐ Katmanları göstermek yâda gizlemek için kullanılır. Göz simgesi yoksa katman gösterilmeyecektir. Yani gizlenmiştir.
- ☑ Katmanın aktif olduğunu gösterir. Düzenlemenin yapıldığı katman olduğunu gösterir.





**Katmanlar**


-  Katmanı silmek için kullanılır. Windows işletim sisteminde bir dosyanın geri dönüşüm kutusuna atılarak silindiği gibi, silinecek olan katman bu simgeye taşınır.
-  Yeni bir katman oluşturmak için kullanılır.
-  Katmanları birbirine bağlamak için kullanılır.


Katmanları bileştirmek için katman(Layer) menüsü tıklanır. Bu menüdeki **Merge Linked** komutu bağlı katmanları, **Merge Visible** komutu sadece gösterilen katmanları, **Flatten Image** komutu bütün katmanları birleştirir.

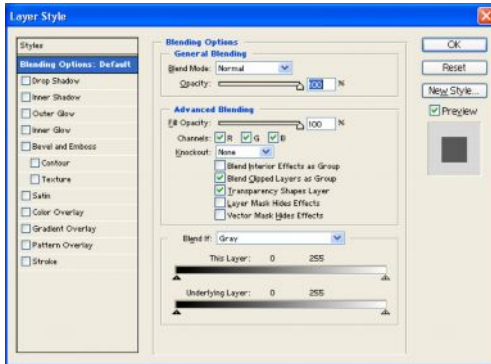
**Katmanların kilitlemesi:**

Lock:    Katman kilitleme düğmeleri:

1.  Şeffaf pikselleri kilitlet.
2.  Grafik piksellerini kilitlet.
3.  Pozisyonu kilitlet
4.  Tümünü kilitlet.

**Katman seti oluşturmak:** Katman setleri Windows işletim sistemindeki klasörlere benzetilebilir. Katman setleri katmanları birleştirmeden katmanlar paletinde bir klasör oluşturarak katmanları bu klasörün içerisinde tutmaya yarar. Oluşturmak için layer menüsünden **New layer set** komutunu vererek yâda  düğmesi tıklanarak oluşturulur. Katman setleri ile katmanlara topluca matlık/şeffaflık ayarı yapılabilir. Katman setlerini silmek için katmanları silmeye benzer. Katmanlar nasıl siliniyorsa katman setleri de aynı şekilde silinir.

**Katman stilleri ve özellikleri:** Katman stilleri verebilmek için  düğmesi yâda katmanın simgesi üzerinde iki kere tıklanır. Bu durumda



Layer Style penceresi açılır. Bu penceredeki stiller:

1. **Drop Shadow:** Resmin dışına gölge etkisi verir.
2. **Inner Shadow:** Resme iç bölgeden gölge verir.
3. **Outer Glow:** Belirlenen renk ile Resmin etrafına parlama etkisi verir.
4. **Inner Glow:** Belirlenen renk ile resme iç bölgeden parlama etkisi verir.
5. **Bevel and Amboos:** Resmin kenarlarını toparlamak ve kabartmak için kullanılır. Embos kabartır, bevel kenarları toparlar.
6. **Satin:** Resmin üzerini belirlenen renk ile kaplar.
7. **Color Overlay:** Resmin belirlenen bir renk ile kaplanmasını sağlar.
8. **Gradient Overlay:** Katmanların içerdiği resmin belirlenen gradient bir renk ile kaplanmasını sağlar.
9. **Pattern Overlay:** Resme belirlenen bir desenin uygulanmasını sağlar.
10. **Stroke:** Resmin kenarlarına belirlenen renk ile düz bir kenarlık oluşturur.

**Karışım Modları:**

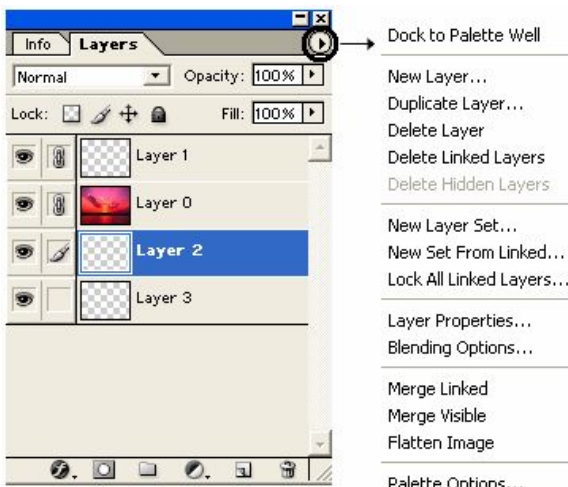
1. **Normal:** Boyama yapılan alandaki her piksel belirtilen renk ile tam olarak doldurulur.
2. **Dissove:** Kelime olarak Eritme anlamına gelir. Seçili renk ile grafik rengini rast gele yer değiştirir. Sonuçta fırça darbelerine benzer bir görüntü oluşur.
3. **Behind:** Kelime olarak Geride anlamına gelir. Şeffaflaştırılmış katmanın gerisinde boyama işlemi yapar.

4. **Multiply**: Kelime olarak Çarpma anlamına gelir. Seçilen renk ile temel rengi çarpar. Sonuçta daha koyu bir renk oluşur. Fırça ile her tıklamada renk biraz daha koyulaşır.
5. **Screen**: Kelime olarak Ekran anlamına gelir. Seçilen rengin tersi ile temel rengi çarpar. Sonuçta daha açık bir renk elde edilir. Fırça ile her tıklamada renk biraz daha açılır.
6. **Overlay**: Genelde Resmin gölgeleri üzerinde boyama işlemi yapar. Grafiğe ait rengi esas alarak boyama işlemi yapar.
7. **Soft Light**: Yumuşak aydınlık. Seçilen renk ile grafik rengini karıştırarak bu renge göre koyuluk yâda açıklık oluşturur.
8. **Hard Light**: Koyu aydınlık. Işık parlamasına benzer bir etki oluşturur.
9. **Color Dodge**: Renk kaçırma. Grafiğe ait rengi parlatır.
10. **Color Burn**: Renk yakma. Grafiğe ait rengi karartır.
11. **Darken**: Kelime olarak Karartma anlamına gelir. Grafik rengi ile seçilen renk karışımından oluşan renkten daha koyu olan piksellerde bir değişiklik olmaz.
12. **Lighten**: Kelime olarak Aydınlatma anlamına gelir. Grafik rengi ile seçilen renk karışımından oluşan renkten daha açık olan piksellerde bir değişiklik olmaz.
13. **Difference**: Kelime olarak Fark anlamına gelir. Beyaz renklerle karıştırma gerçekleştirir.
14. **Exclusion**: Difference modu ile aynı özelliğe sahiptir. Farklı olarak yumuşak efekt kullanır.
15. **Saturation**: Kelime olarak Doygunluk anlamına gelir. Grafiğe ait esas rengin parıldamasını sağlar.
16. **Color**: Kelime olarak Renk anlamına gelir. Karışım sonucu oluşan rengi ve grafik renginin doygunluğa ulaşmasını sağlar.

#### Layer sitillerinin diğer alt ayarları:

1. Distance: Kaplamanın mesafesini,
2. Size: Boyutunu,
3. Counter: Kenarın düzeltilmesini,
4. Opacity: Koyuluk/şeffaflık ayarının yapılmasını,
5. Spread: Işığın yayılmasını sağlar.
6. Noise: Işıklandırma renginin düz yâda pütürlü görünümünü düzenler.

#### Layer palet menu:



Layer(katman) paletinin sağ üst köşesindeki üçgen simgesi tıkladığında yanda gösterilen menü açılır. Bu menüdeki;

**New layer**: Yeni bir katman oluşturulmasını sağlayan New layer penceresini ekrana getirir. Bu ekrandaki name alanı ile katmana yeni bir isim verilebilir.



**Duplicate Layer**: Aktif katmanın birebir kopyasını çıkartmaya yarar. Bu kopya çalışılan belgeye çıkartılabileceği gibi yeni bir belgeye de çıkartılabilir.

**Palette Options**: Katman simgesinin gösterilip gösterilmeyeceğini,



gösterilecek ise büyüklük ayarının yapılacağı pencereyi ekrana getirir.

**Delete Layer** aktif katmanı, **Delete Linked Layer** birbirine bağlantılmış katmanları, **Delete Hidden layer** gizli katmanları yani göz simgesinin olmadığı katmanları siler.

**Merge Linket** birbirine bağlanmış yani zincir simgesi olan katmanlar, **Merge Visible** gösterilenleri yani göz simgesinin olduğu katmanları, **Flatten Image** tüm katmanları birleştirerek tek katman yapar. Flatten Image ile birleştirilen katmanlar daha sonra tekrar katmanlarına ayırması mümkün olmayacağından en sonunda yapılmalıdır. Flatten Image komutu Background katmanına, Merge Linket ve Merge Visible komutları aktif katmana göndererek bu katman üzerinde birleştirir.