

# METİN İŞLEME



## İÇİNDEKİLER

- Metin Ekleme İşlemleri
- Metin Sınırlama Kutusu İşlemleri
- Paneller
- Font İşlemleri
- Metin Üzerinde İşlemler



## HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
  - Metin ekleme
  - Metin sınırlandırma kutusu
  - Panel
  - Font ve
- Metin üzerindeki işlemler başarılı bir şekilde uygulanabilecektir.

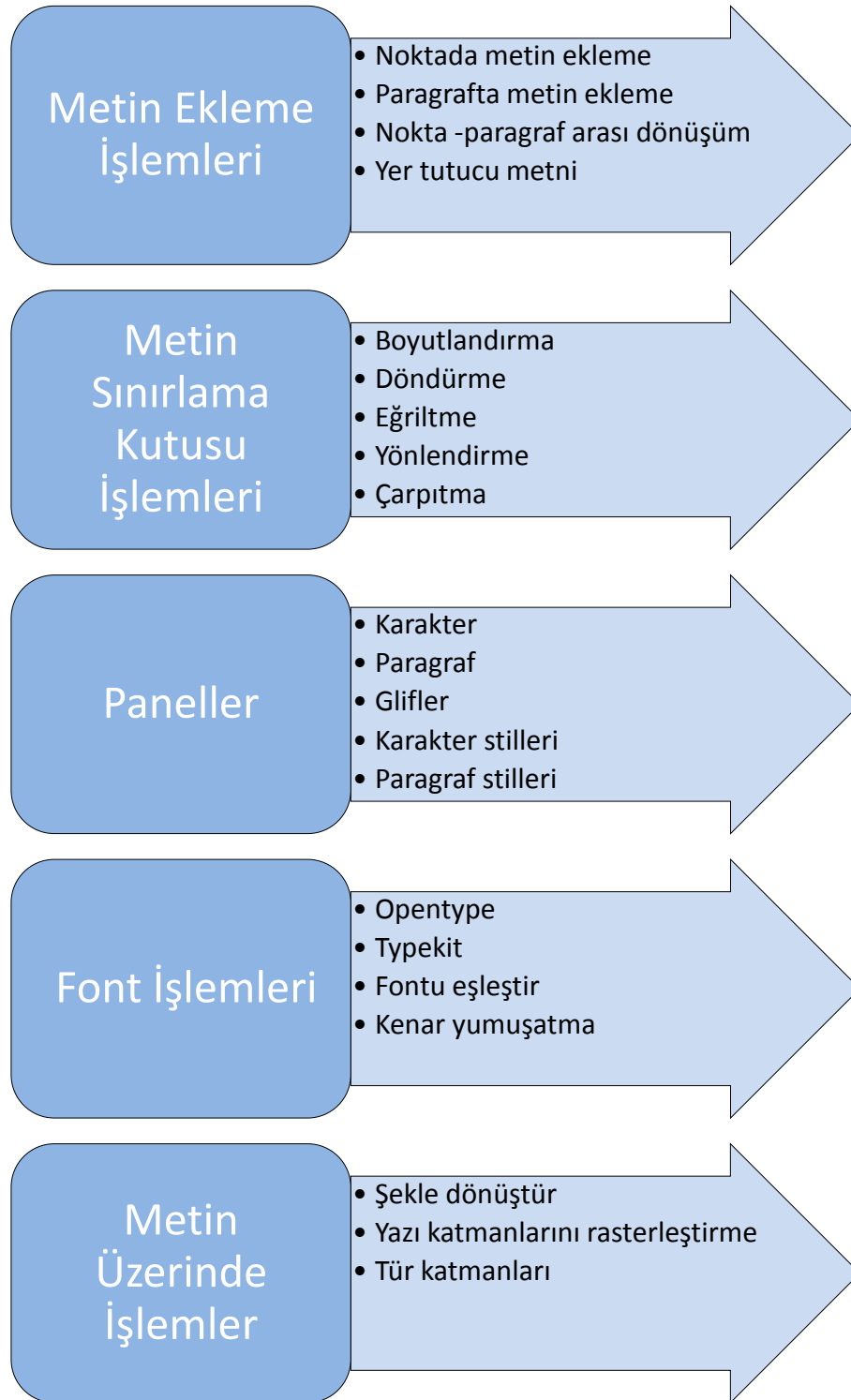


**Atatürk Üniversitesi**  
Açıköğretim Fakültesi

## GRAFİK TASARIM

**Arş. Gör. Abdulkerim  
AYDIN**

# ÜNİTE 8



## GİRİŞ

Grafik tasarımında önemli konulardan birisi de metinlerdir. Metinlerin etkili olması ve diğer bileşenlerle uyumlu kullanılması gerekmektedir. Grafik tasarım uygulamalarında *metinler*; vektör tabanlı ana hatlardan (bir yazı tipindeki harf, sayı, sembol veya matematiksel şekil) oluşmaktadır. Farklı punto, yazı tipi ve özellikleriyle kullanılan metinler; çeşitli efektlerle ortaya çıkarılmak istenen tasarımlarda vurgulanabilir veya arka planda kalması sağlanabilir. Bu durum hazırlanmak istenen tasarımda bulunan metnin ne ile ilişkilendirilmek istediğine bağlıdır. Örnek olarak; hedeflenen tasarımda, herhangi bir mesajın kısık sesle söylendiği hissi verilmek isteniyorsa bu metni daha solgun (opaklık değeri düşürülmüş) bir biçimde yazmak uygun olabilir. Öte yandan vurgu ve odak noktası olarak gösterilmek istenen bir yazı varsa oklarla göstermek ve canlı renklerle yazmak daha isabetli olabilir. Bu sayede metinler, hazırlanan tasarımlarda verilmek istenen mesaja daha uygun bir biçimde işlenebilecektir. Özet olarak metinleri; istenilen duyguyu iletme, söz konusu tasarıma yazılı mesajlar ekleme gibi amaçlara yönelik kullanılabilir. Hazırlanmak istenen tasarımlarda metinleri kullanırken görselliğin daha güçlü olması adına bazı unsurlara dikkat edilmelidir. Bu unsurlar şu şekilde sıralanabilir;



Photoshop eski sürümlerinde oluşturulmuş metinler içe aktarıldığında vektör türüne dönüştürme için *Metin > Tüm Metin Katmanlarını Güncelle* ögesi seçilir.

- Metinler, gözü yoracak biçimde yoğun olmamalıdır.
- Metinler, görseldeki diğer bileşenlerle uyumlu olmalı ve tasarım bütünlüğünü bozmamalıdır.
- Cümleleri bütün halde yazmak yerine anahtar kelimelerle daha çarpıcı tasarımlar elde edilmelidir.
- Metinlerin etrafına gereksiz bileşenler eklenmemelidir. (Örneğin; bir metin çarpıcı duruyorsa ayrıca bu metnin etrafına oklar eklemek gözü yoracaktır.)
- Olası yazım hatalarını gidermek için metin kısımlar tekrar gözden geçirilmelidir.

*Bu bölümde Adobe Photoshop CC 2018 programında bulunan metin işleme özelliklerine değinilmiştir.* Öncelikle, Photoshop eski sürümlerinde oluşturulmuş metinler içe aktarıldığında vektör türüne dönüştürülmesi gerekebilir. Bu işlem için *Metin > Tüm Metin Katmanlarını Güncelle* ögesi seçilir. Bu öge üzerinden Photoshop eski formatlarda hazırlanan metinler bozulmadan içe aktarılabilir.

Photoshop uygulamasında vektör tabanlı oluşturulan metinlerin anahatları korunmaktadır. Yani metin ölçeklendirildiğinde (zoom in veya zoom out) veya yeniden boyutlandırıldığında yazıdaki hatların kenarları düzgün ve çözünürlükten bağımsız olur. Bu sayede oluşturulan metinler herhangi bir boyutta görüntülendiğinde ve basıldığında çözünürlüğü yüksek sonuçlar elde edilebilmektedir.

Metin işleme konusuyla ilgili belirlenmiş genel geçer bir başlıklandırma biçimi bulunmamaktadır. Bu üniteye başlıkların ve içeriklerin belirlenmesi

amacıyla ise metin işleme konusu ile ilgili kaynaklar ve Photoshop ara yüzündeki özellikler detaylıca incelenmiştir. Daha sonra *metin ekleme işlemleri*, *metin sınırlama kutusu işlemleri*, *paneller*, *font işlemleri* ve *metin üzerinde işlemler* olmak üzere ilgili konular beş başlıkta sunulmuştur. Oluşturulan başlıklandırma şu şekilde gösterilebilir:

- *Metin Ekleme İşlemleri*  
Noktada metin ekleme; paragrafta metin ekleme; nokta -paragraf arası dönüşüm; yer tutucu metni
- *Metin Sınırlama Kutusu İşlemleri*  
Boyutlandırma; döndürme; eğiltme; yönlendirme; çarpıtma
- *Paneller*  
Karakter; paragraf; glifler; karakter stilleri; paragraf stilleri
- *Font İşlemleri*  
Opentype; typekit; fontu eşleştir; kenar yumuşatma
- *Metin Üzerinde İşlemler*  
Şekle dönüştür; yazı katmanlarını rasterleştirme; tür katmanları

## METİN EKLEME İŞLEMLERİ (YAZI GİRME İŞLEMLERİ)

Photoshop programında metin işleme yapılabilmesi için öncelikle bir metnin mevcut tasarıma eklenmesi gerekmektedir. *Metin eklemenin (yazı girmenin)* çeşitli yolları bulunmaktadır. Bunlar; noktada ve paragrafta olmak üzere iki başlık altında ele alınabilir. Ayrıca “metin ekleme işlemleri” başlığı altında “nokta yazısı ile paragraf yazısı arasında dönüşüm” ve “yer tutucu metni” konuları da ele alınmıştır. Çünkü bu metinler, herhangi bir ekleme yöntemiyle eklense bile metin ekleme yöntemine ilişkin değişiklik yapılması gerekebilir. Ayrıca metin ekleme işlemlerini verimli bir şekilde yapabilmek için yer tutucu metni konusundan haberdar olunması gerekmektedir.

### Noktada Metin Ekleme

*Noktada yazı ekleme (girme)*; çalışılan dosya üzerinde tıklanılan yerden

yatay veya dikey olarak bir metin satırının girilmesidir. Bu belirlenen yerden başlamak üzere çalışma dosyasına birkaç cümle veya tasarımın durumuna göre bir paragraf eklenebilir. Fakat bu yöntem daha ziyade birkaç sözcük eklemek için kullanılmaktadır. Nokta metnin eklendiğinde her yazı satırı birbirinden bağımsız olarak düşünülmelidir. Yani girilen metin düzenlendikçe satır genişleyebilir veya daralabilir fakat bir alt satıra inmesi mümkün değildir. Bir alt satıra inme işlemi paragrafta metin ekleme özelliği ile yapılabilir. Bu sebeple “paragrafta metin ekleme” ve “nokta yazısıyla paragraf yazısı arasında dönüştürme yapma” konuları ilerleyen bölümlerde açıklanmıştır. Noktada eklenen metinler birbirinden bağımsız oldukları için her biri farklı katmanda görüntülenir. Çalışılan tasarım dosyası üzerine noktada yazı eklemek için yatay yazı aracı **T** veya dikey yazı aracı **IT** seçilip dosya üzerinde metin eklenmek istenen yere tıklanır ve gerekli metin yazılır.



Noktada metinler yöntemiyle eklenen metinlerde bir alt satıra inilemez.

## Paragrafta Metin Ekleme

*Paragraf şeklinde metin eklemek istendiğinde*, noktada metin eklemekten farklı olarak, yatay veya dikey olarak sınırların kullanılması sağlanmaktadır. Bu metin ekleme biçiminin kullanımı; afiş, broşür tasarımlarında paragraf eklemek için daha fazla tercih edilmektedir. Çünkü afiş ve broşürlerde yazının eklenmesi istenen sınır belirlidir ve bu belirli alanda istenilen açıklamaların ifade edilmesi gerekmektedir. Paragraf olarak metin eklendiğinde sınırlama kutusunun boyutları yazının uzunluğuna ve genişliğine göre ayarlanabilir durumdadır. İstenilen kadar paragraf eklenebilir ve paragraf birleştirme (bloklama) yapılabilir. Sınırlandırma kutusu, eklenen metne göre yeniden boyutlandırılabilir veya düzenlenen kutu içine yeniden aktarılması sağlanabilir ve metin girildiği sırada veya sonrasında ayarlanabilir durumdadır. Sınırlama kutusu metni ölçeklendirmek (büyütüp küçültmek), döndürmek veya eğip-bükme için de kullanılabilir. Paragrafta metin eklemek için şu sıra izlenebilir;

- Yatay yazı aracı **T** veya dikey yazı aracı **↓T** seçilir.
- Yazı aracıyla çalışma dosyasına sol tıklar ve çapraz olarak imleç sürüklenir.
- Ekranda beliren kutu sınırlandırma kutusudur. Sürükleme işlemi aşağıya ve yana devam ettirilerek kutunun boyutu belirlenir.
- Belirlenen boyutta ki sınırlandırma kutusu içine istenilen metin eklenebilir.

Paragrafta metin ekleme işlemi yapılırken belirlenen sınırlandırma kutusunun alabileceğinden daha fazla metin girilmesi söz konusu olabilir. Bu durumda sınırlandırma kutusunun sağ alt köşesinden tıklanarak sürüklenmesi yani büyütülmesi gerekmektedir.

## Nokta Yazısıyla Paragraf Yazısı Arasında Dönüştürme Yapma

Hazırlanan tasarımlara metin eklerken nokta yazısını paragraf yazısına dönüştürmek gerekebilir. Nokta yazısı olarak eklenen bir metin, daha uzun ve sınırları belirli bir şekilde tasarım üzerinde biçimlendirilmek istendiğinde bu işlem gerekli bir hal almaktadır. Yani yazılan karakterlerin sınırlandırma kutusu içerisindeki akışı kontrol etmek ve ayarlamak gerektiğinde nokta yazısını paragraf yazısına dönüştürmek gerekmektedir. Öte yanda bir paragraf yazısında bulunan metinleri ayrı ayrı nokta yazısı olarak eklemekte gerekli olabilecek bir durumdur. Paragraf yazısını nokta yazısına dönüştürmek için, nokta yazısı olacak her satırın sonuna satır başı eklenmelidir (son satır hariç). Bu dönüştürme işlemlerinin yapılabilmesi için şu işlemler izlenebilir:

- Katmalar panelinden metnin bulunduğu katma seçilir.
- Noktada metne dönüştürmek için => **Metin > Nokta Metnine Dönüştür**,
- Paragrafa dönüştürmek için => **Metin > Paragraf Metnine Dönüştür** seçilmelidir.

**ÖNEMLİ:** Paragraf metni noktada metne dönüştürülmek istendiğinde sınırlama kutusu dışında metin olmadığına dikkat edilmelidir. Çünkü bu işlem



Eklenen metnin sınır çizgileri ekranda görüntülenmek istendiğinde ise metin eklenen katmandayken **Ctrl** tuşuna basılması yeterli olmaktadır.



Paragraf metni noktada metne dönüştürülmek istendiğinde sınırlama kutusu dışında metin olmadığına dikkat edilmelidir.

yapıldığında eğer sınırlandırma kutusu dışında metin varsa otomatik silinir. Bu sebeple bu dönüşümler yapılmadan sınırlandırma kutusu metnin tamamını alacak şekilde ayarlanmalıdır.

## Yer Tutucunu Metnini Yapıştırma (Lorem-ipsum metni)

*Yer tutucu metni (lorem ipsum)*, tasarlanan bir grafikte yazı yazılması düşünülen yerde herhangi bir yazının nasıl duracağını önceden görmek için kullanılmaktadır. Yer tutucu metni şu şekilde eklenebilir;

- Bir yazım aracı **T** seçilir.
- Seçilen yazım aracıyla yeni bir metin eklenir veya var olan bir metin kutusuna tıklanır.
- Menülerde; *Metin > Lorem Ipsum Öğesini Yapıştır* seçilir.



Bu işlemin tamamlanmasında belirlenen metin bölgesine örnek bir metin yazılmış durumda olmaktadır. Bu durum, metni eklemeyen önce bir öngörü yapılması, çeşitli ayarların ve efektlerin denenmesi için kolaylıklar sağlamaktadır.

## METİN SINIRLAMA KUTUSU İŞLEMLERİ

Bir metnin işlenebilmesi için önemli olan konulardan bir tanesi de *sınırlama kutusu işlemleridir*. Çünkü mevcut tasarımlara eklenen metinlerin eğilmesi, bükülmesi veya yeniden boyutlandırılması gerekebilir. Bu gibi durumlarda sınırlama kutusu işlemlerine başvurularak istenilen tasarımlar elde edilebilir. Metnin bulunduğu sınırlandırma kutusunu yeniden boyutlandırma ve dönüştürme işlemleri çeşitli şekillerde yapılabilmektedir. Bu işlemlerden en önemli beş tanesi; metni boyutlandırma, döndürme, eğiltme (eğip-bükme), yönlendirme ve metni çarpıtma işlemleridir.

### Boyutlandırma İşlemi




Metin sınırlandırma kutusu işlemlerinden ilki olarak boyutlandırma işlemi ele alınabilir. *Boyutlandırma işlemi*, söz konusu metnin en ve boy ölçülerini değiştirmek için yapılır. Bu işlem ile metnin boy ve en uzunluğunu tasarımda kullanılmak istendiği şekilde değiştirilebilir. Boyutlandırma işlemini uygulamak için şu adımlar izlenebilir:

- Boyutlandırılacak metnin tutamaçlarını görüntülemek için, metnin bulunduğu katmanda iken *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılır.
- Yazı aracı **T** katmanı etkin değilse yazı aracı seçilir.
- Boyutlandırma işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.
- İşaretçi, çift başlık ok halini aldığı anda , sınırlandırma kutusunu istenildiği gibi aşağı-yukarı veya sağa-sola sürüklenerek boyutlandırılabilir.
- Sınırlama kutusunu yeniden boyutlandırmak için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir; işaretçi çift başlı ok  haline geldiğinde sürüklenmelidir.
- Sınırlama kutusunun oranlarını korumak için, sürüklerken *Shift* tuşunu basılı tutulmalıdır.

**ÖNEMLİ:** Sınırlandırma kutusunun merkez noktası baz alınarak mevcut metnin boyutlandırılması gerekebilir. Eğer sınırlandırma kutusu merkez nokta odak alınarak yeniden boyutlandırılmak isteniyorsa köşe tutamaçlarından herhangi biri *Alt (Windows)* veya *Option (Mac OS)* tuşu basılı tutularak sürüklenme işlemi yapılmalıdır.

## Döndürme İşlemi



**Döndürme işlemi**, metnin farklı açılarla tasarımda bulunmasını sağlamaktadır. Bu işlem sayesinde düz bir şekilde bulunan metni açılı olarak tasarımın üzerinde durması sağlanabilir. Döndürme işlemi uygulama için şu adımlar izlenebilir:

- Döndürülecek metnin tutamaçlarını görüntülemek için, metnin bulunduğu katmanda iken *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılır.
- Yazı aracı  katmanı etkin değilse yazı aracı seçilir.
- Döndürme işlemi için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir.
- İşaretçi, çift başlı eğri ok  halini aldığı anda, sınırlandırma kutusunu istenildiği gibi döndürülebilir.
- Sınırlama kutusunu döndürmek için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir; işaretçi çift başlı eğri ok  haline geldiğinde sürüklenmelidir.
- Döndürme işlemi yapılırken 15° artış sağlamak için *Shift* tuşuna basılı tutulmalıdır.

**ÖNEMLİ:** Döndürme işlemi yapılırken dönüş merkezi değiştirilmek isteniyorsa; merkez noktanın yeri *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılı tutulup değiştirilebilir. Merkez nokta bu şekilde, sınırlama kutusunun dışı dahil, istenilen noktaya taşınabilir.

## Eğriltme İşlemi

**Eğriltme işlemi**, yazılan metnin eğilip bükülmesini sağlamaktadır. Bu işlemi kullanarak, hazırlanan tasarımlarda, asimetrik veya eğik durması sağlanabilir. Eğriltme işlemi için şu adımlar uygulanabilir:

- Eğriltilecek metnin tutamaçlarını görüntülemek için, metnin bulunduğu katmanda iken *Ctrl (Windows)* veya *Command (Mac OS)* tuşuna basılır.
- Yazı aracı  katmanı etkin değilse yazı aracı seçilir.
- Eğriltme işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.
- İşaretçi, ok başı  halini aldığı anda, sınırlandırma kutusunu istenildiği gibi eğriltilebilir.
- Eğriltme işlemi yapılırken *Shift* tuşuna basılı tutulduğunda bu işlem, boyutlandırma işlemi ile benzerlik göstermektedir.

**ÖNEMLİ:** Eğer sınırlandırma kutusu merkez nokta odak alınarak yeniden boyutlandırılmak isteniyorsa köşe tutamaçlarından herhangi biri *Alt (Windows)* veya *Option (Mac OS)* tuşu basılı tutularak sürüklenme işlemi yapılmalıdır.



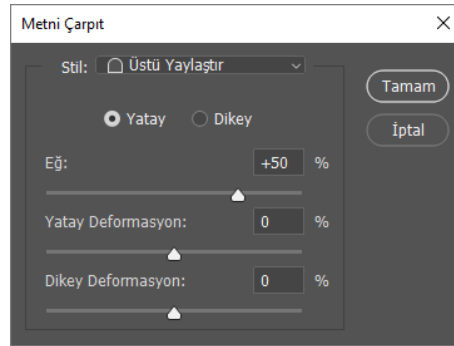
Metin sınırlama kutusu işlemlerini kontrollü biçimde yapmak için *Shift* tuşu kullanılır.

## Yönlendirme İşlemi

Hazırlanan tasarımlarda metnin akışını, yukardan aşağıya veya soldan sağa sağlamak için yönlendirme işlemi kullanılmaktadır. Yatay yönlendirme yapmak için **Metin > Yönlendirme > Yatay**; dikey yönlendirme yapmak içinse **Metin > Yönlendirme > Dikey** menüsü seçilmelidir.

## Metni Çarpıtma İşlemi

Hazırlanan tasarımlarda metnin bütünsel olarak şeklini eğip bükme işlemi **metni çarpıtma** olarak ele alınmaktadır. Metni çarpıtma işlemlerinin yapılabilmesi için **Metin > Metni Çarpıt** menüsü seçilir bu menü seçildiğinde Şekil 8.2'deki gibi bir ekran belirlenmektedir. Bu ekranda **Stil** ayarı belirlendikten sonra eğilmek istenen yüzde değer **Eğ** ayarından yapılmalıdır. Daha sonra **Yatay ve Dikey Deformasyon** ayarları yüzde olarak belirlendikten sonra **Tamam** butonuna tıklanmalıdır.



Şekil 8.2. Metni Çarpıt Ekranı

## PANELLER

Metin işleme bölümünde ele alınması gereken önemli konulardan bir tanesi de panellerdir. Paneller, metinlerle ilgili çeşitli işlemleri barındırmakta ve bu işlemlerin adeta bir kısayol gibi kayıt edilerek daha sonra da kullanılmasına imkân sağlamaktadır. Dolayısıyla Photoshop programında paneller, gerekli tasarımların daha etkili ve verimli yapılabilmesi için önem arz etmektedir. Metinlerin; karakter, paragraf ve glif ayarlarının yapılması ayrıca bu yapılan ayarların kayıt edilerek daha sonraki çalışmalarda kullanılması için beş ayrı panel bulunmaktadır. Bu paneller; karakter paneli, paragraf paneli, glifler paneli, karakter stilleri paneli, paragraf stilleri paneli olarak sıralanabilir. Metinlerle ilgili panel pencerelerine ulaşmak için **Metin > Paneller** menüsü takip edilmelidir. Bu menü takip edilerek söz konusu paneller açılabilir daha sonra ise istenilen değişiklikler yapılabilir ve kayıt edilip sonradan da kullanılabilir. Kayıtlı ayarların sonra da kullanılabilmesi çoklu işlemlerde pratiklik sağlamaktadır. Kayıtlı işlemleri oluşturmak için; karakter stilleri paneli, paragraf stilleri paneli kullanılmaktadır.

## Karakter Paneli

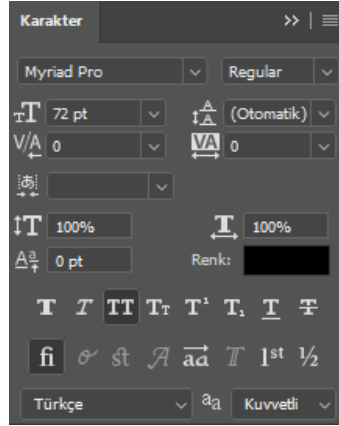
Görsel tasarım programlarında ele alınan metinler, karakterlerden oluşmaktadır. Dolayısıyla karakterlerle ilgili yapılan ayarlamalar, metnin biçimini doğrudan etkilemektedir. Metinlerin; yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık,



Metinlerle ilgili panel pencerelerine ulaşmak için **Metin > Paneller** menüsü takip edilmelidir.



satır aralığı veya genişlik gibi karakterlerine yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele *karakter paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Karakter Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.3'teki gibidir.

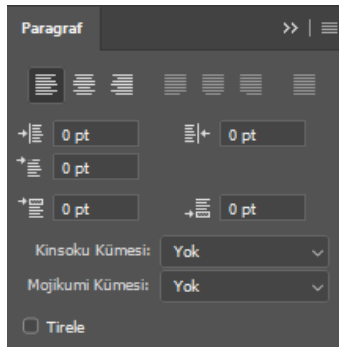


Şekil 8.3. Karakter Paneli

Şekil 8.3'te de görüldüğü üzere karakter panelinde çeşitli ayarlar bulunmaktadır. Yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık, satır aralığı veya genişlik ayarlarının yapılabildiği bu panelde metinlerdeki bulunan karakterlere yönelik pek çok değişiklik yapılabilir.

## Paragraf Paneli

Metinlerin; sağa yaslı, sola yaslı, sağdan 1 punto boşluk veya soldan 1 punto boşluk gibi paragraf yapılarına yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele *paragraf paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Paragraf Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.4'teki gibidir.



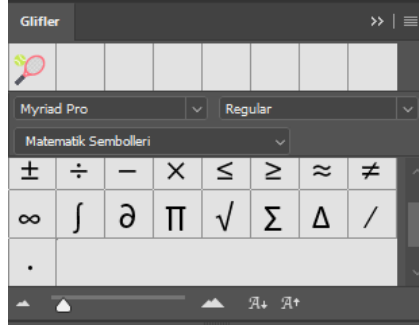
Şekil 8.4. Paragraf Paneli

## Glifler Paneli

Bazı tasarımlarda düzenlenen metin bölgelerinde özel simge ve sembollerin kullanılması gerekebilir. Örneğin pi sayısına yönelik hazırlanan bir tasarımda  $\pi$  ifadesinin metin olarak eklenmesi gerekebilir. Bu gibi durumlarda Photoshop programında *Glifler Paneli* kullanılmaktadır. Metinlerle ilgili özel simge ve sembollerin bulunduğu panele *glifler paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Glifler Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.5'teki gibidir.



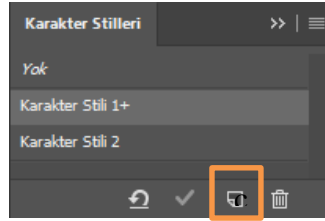
Glifler paneline ulaşmak için Metin > Paneller > Glifler Paneli takip edilmelidir.



Şekil 8.5. Glifler Paneli

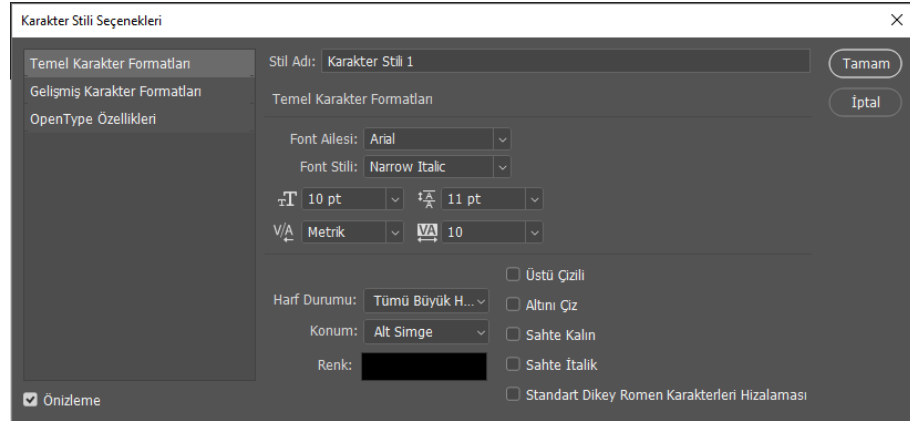
## Karakter Stilleri Paneli

Metinlerle ilgili karakter stillerinin bulunduğu ve yeni karakter stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele *karakter stilleri paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Karakter Stilleri Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.6'daki gibidir.



Şekil 8.6. Karakter Stilleri Paneli

Şekil 8.6'da görülen pencereden soldan üçüncü *Yeni Karakter Stili* butonuna tıklanarak yeni bir karakter stili tanımlanabilir ve daha sonraki çalışmalarda kullanılabilir. Yeni Karakter Stili butonuna tıklandığında açılan pencere Şekil 8.7'deki gibidir. Bu penceredeki gerekli ayarlar kaydedilerek karakter stili tanımlanabilir.



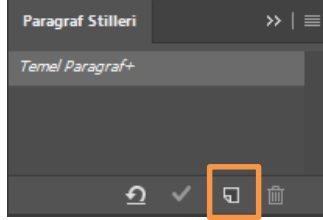
Şekil 8.7. Karakter Stili Seçenekleri

Şekil 8.7'de de görüldüğü üzere karakter stili seçenekleri penceresinde, karakter stili oluşturmak için çeşitli ayarlamalar bulunmaktadır. Bunların başlıcaları; font, genişlik, yazı tipi, konum veya harf durumu olarak sıralanabilir. Bu ayarlamalar karakter stili seçenekleri penceresinden düzenlenip daha sonra kullanılmak üzere stiller değiştirilebilir.

Bir paragraf ve karakter stilini kayıt edip daha sonra kullanmak için; paragraf veya karakter stili panelleri kullanılabilir.

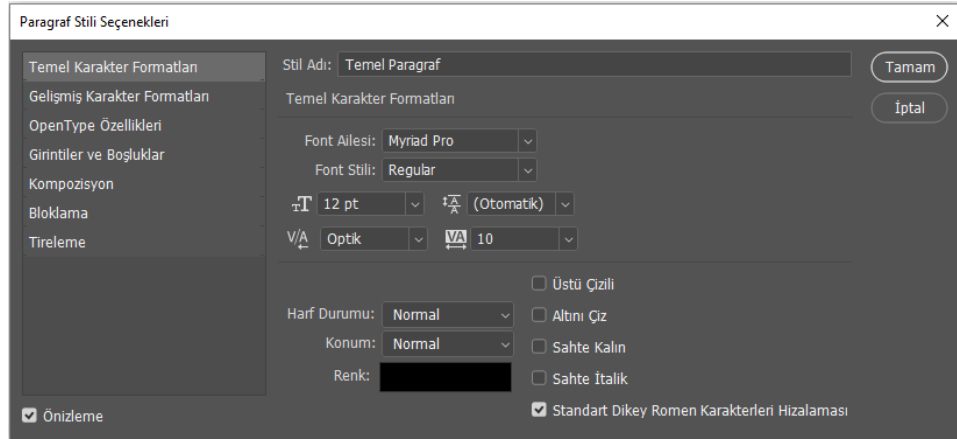
## Paragraf Stilleri Paneli

Metinlerle ilgili paragraf stillerinin bulunduğu ve yeni paragraf stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele *paragraf stilleri paneli* denilmektedir. Bu panele ulaşmak için *Metin > Paneller > Paragraf Stilleri Paneli* takip edilmelidir. Bu menü takip edildiğinde açılan pencerenin görüntüsü Şekil 8.8'deki gibidir.



Şekil 8.8. Paragraf Stilleri Paneli

Şekil 8.8'de görülen pencereden soldan üçüncü *Yeni Paragraf Stili* butonuna tıklanarak yeni bir paragraf stili tanımlanabilir ve daha sonraki çalışmalarda kullanılabilir. Yeni Paragraf Stili butonuna tıklandığında açılan pencere Şekil 8.9'daki gibidir. Bu penceredeki gerekli ayarlar kaydedilerek paragraf stili tanımlanabilir.



Şekil 8.9. Paragraf Stili Seçenekleri

Şekil 8.9'da da görüldüğü üzere paragraf stili seçenekleri penceresinde, paragraf stili oluşturmak için çeşitli ayarlamalar bulunmaktadır. Bunların başlıcaları; font, genişlik, yazı tipi, konum veya harf durumu olarak sıralanabilir. Bu ayarlamalar paragraf stili seçenekleri penceresinden düzenlenip daha sonra kullanılmak üzere stiller geliştirilebilir.

## FONT İŞLEMLERİ

Grafik tasarımında metinlerin duruş biçimi önemli ölçüde etkileyen unsurlardan bir tanesi de o metnin fontudur. Hazırlanan tasarımına uygun bir font olması, metnin tasarım ile bütünleşmesini sağlamaktadır. Örneğin resmi bir yazıdaki metnin "Times New Roman" fontunda olması beklenirken ilkökul düzeyindeki öğrencilere yönelik hazırlana kitaptaki fontları "Comic Sans MS" tarzında daha dikkat çekici olması beklenebilir. Bu sebeple bu başlık altında *Opentype, typekit, fontu eşleştir ve kenar yumuşatma* özelliklerine değinilmiştir.

## OpenType

Windows ve Mac bilgisayarları için tek bir font dosyası kullanıp bu bilgisayarlar arasında aktarım işlemlerinin sorunsuz olarak yapılabilmesi için kullanılan fontlara *OpenType fontlar* denilmektedir [1]. OpenType özelliği sayesinde hazırlanan tasarımlardaki metinler işletim sistemi farklı bilgisayarlar arası aktarım olsa bile bozulmadan kullanılabilirler. Bu özellik ile ilgili ayarlar *Metin > OpenType* menüsünde bulunmaktadır.

## Typekit'ten Font Ekleme

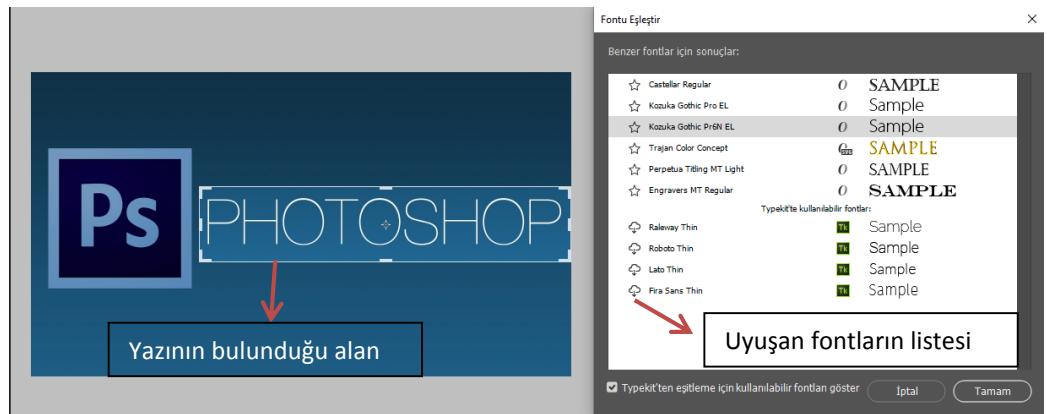
Bu çeşitliliği sağlayabilmek adına Photoshop programında çeşitli fontlar bulunur. Fakat bu fontların yetersiz olduğu ve yenisinin eklenmesi istenildiği durumlar olabilmektedir. Bu durumlarda *Typekit'ten Font Ekle* özelliği kullanılabilir. Bu özelliği kullanmak için:

- *Metin > Typekit'ten Font Ekle* menüsü seçilmelidir.
- İnternet ortamında açılan Typekit sayfasında herhangi bir font seçilmelidir.
- Seçilen font bilgisayarınızdaki Photoshop ile senkronize edilmelidir.

## Fontu Eşleştir

Photoshop programında bir görselde bulunan metnin hangi fontla yazıldığı bulmak için kullanılan özelliğe *fontu eşleştir* denilmektedir. Bu özellik sayesinde Photoshop programı içerisinde yazı olan bir görsel atılarak bu görselde kullanılan fontun hangi font olduğu veya hangi fonta daha yakın olduğunu bulmak mümkündür. Bu özelliği kullanmak için *Metin > Fontu Eşleştir* menüsü kullanılmaktadır.

- Üzerindeki font tespit edilmek istenen görsel Photoshop çalışma alanına atılır.
- Yazının bulunduğu alan seçilir.
- Fontlar dizini program tarafından taranır.
- Son olarak ekrana Fontu Eşleştir Menüsünde benzer fontlar belirir. Bu fontlardan kullanılmak istenilen seçilip istenen metin yazılabilir. Bu işlemler Şekil 8.10'daki gibi özetlenebilir.



Şekil 8.10. Font Eşleştirme

## Kenar Yumuşatma

Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına *kenar yumuşatma* işlemi denilmektedir. Bu işlem *Metin > Kenar Yumuşatma* menüsünden yapılmaktadır. Ayrıca; yok, keskin, net, kuvvetli ve düzgünleştir gibi seçenekleri bulunmaktadır.

- Yok: Kenar yumuşatma işlemi uygulamaz.
- Keskin: Metindeki karakterlerin en keskin biçimde görüntülenmesini sağlar.
- Net: Metindeki karakterlerin daha net görüntülenmesine odaklanır.
- Düzgünleştir: Metnin keskin olmasından ziyade daha düzgün görünmesi sağlanır.
- Kuvvetli: Metindeki karakterler daha kalın görünmektedir.



Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına kenar yumuşatma işlemi denilmektedir.

## METİN ÜZERİNDE İŞLEMLER

Photoshop programında metin üzerinde yapılabilecek çeşitli işlemler bulunmaktadır. Bu kısımda metinlerin kullanımına yönelik *şekle dönüştür*, *yazı katmanlarını rasterleştirme*, *tür katmanları* konularına değinilmiştir.

### Şekle Dönüştür

Bir metin şekle dönüştürüldüğünde, metin katmanının yerini vektör maskesi bulunduran bir katman alır. Bu maske düzenlenebilir ve stil uygulanabilir durumdadır. Fakat şekle dönüştürülen bir metindeki karakterler düzenlenemez. Bu işlemi uygulamak için metnin bulunduğu katman seçilir ve *Metin > Şekle Dönüştür* menüsü seçilir.

Not: Karakterleri anahat içermeyen fontlardan (ör. bitmap fontları) şekil oluşturulamaz.

### Yazı Katmanlarını Rasterleştirme

Metin işleme yapılarak çeşitli tasarımlar elde edilebilir. Fakat bazı komutlar ve araçlar yazı katmanlarında (metinlerin bulunduğu katmanlar) kullanılamamaktadır. Örneğin bir metine filtre efekti eklemek veya metni boyanmak istendiğinde bu direkt olarak mümkün olamamaktadır. Çünkü Photoshop programı bu metni vektörel bir sayı – sembol olarak değerlendirmektedir. Oysaki efekt ekleme boyama gibi işlemlerin bu tip vektörel çizimlere uygulanmadığı durumlar bulunmaktadır. Böyle bir komutu uygulamadan veya aracı kullanmadan önce metni rasterleştirmek gerekmektedir. *Rasterleştirme*, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir [2]. Yani rasterleştirilen bir metin Photoshop için yuvarlak bir şekil ile aynı (piksele dönüştür) konumda anlaşılmaya başlanır. Rasterleştirilmiş katman gerektiren bir komut veya işlem seçildiğinde bir uyarı mesajı çıkmaktadır. Bu uyarı mesajını onaylayarak metni rasterleştirmek mümkündür. Bir metni rasterleştirmek için; metin bulunan katmanı seçilir ardından *Katman > Rasterleştir* menüsü seçilir.



Rasterleştirme, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir.

## Tür Katmanları

Herhangi bir metin oluşturulduğunda katmanlar paneline yeni bir metin katmanı eklenmektedir. Metin katmanı oluşturduktan sonra düzenlenip katman komutları eklenebilmektedir. Ancak, bir metinde rasterleştirme işlemi yapıldığında vektör tabanlı metin anahatları piksellere dönüşmektedir. Fakat bazı işlemler yapıldığında ise metin vektör özelliğini kaybetmeden gerekli düzenlemeler yapılabilir. Metin katmanında şu değişiklikler yapıldığında düzenlenebilme özelliği kaybolmamaktadır:

- Metin yönlendirmesi değiştirildiğinde
- Metne kenar yumuşatma özelliği uygulandığında
- Metinden çalışma yolu oluşturulduğunda
- Düzen menüsünde bulunan dönüştürme işlemleri uygulandığında (perspektif ve deforme et hariç)



### Bireysel Etkinlik






- Özgeçmişinizi bir kağıda yazınız ve bu özgeçmişini bir photoshop dosyasında olabildiğince etkili bir biçimde sunmaya çalışınız. Bu işlemi yaparken yeni fontlar eklemeye, rasterleştirilmiş kullanmaya özen gösteriniz.
- İsmınızı ve sizinle ilgili olduğunu düşündüğünüz üç cümleyi bir photoshop çalışmasında etkili bir biçimde sunmaya çalışınız.



## Özet

- Noktada yazı eklemek için yatay yazı aracı veya dikey yazı aracı seçilip dosya üzerinde metin eklemek istenen yere tıklanır ve gerekli metin yazılır
- Paragrafta metin eklemek için yazı aracı seçilir. Yazı aracıyla çalışma dosyasına sol tıklanır ve çapraz olarak imleç sürüklenir.
- Yer tutucu metni; menülerde; Metin > Lorem Ipsum Öğesini Yapıştır sekmesindedir.
- Boyutlandırma işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir.İşaretçi, çift başlık ok halini aldığında , sınırlandırma kutusunu istenildiğini gibi aşağı-yukarı veya sağa-sola sürüklenerek boyutlandırılabilir.
- Döndürme işlemi için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir. Sınırlama kutusunu döndürmek için, işaretçi bir köşe üzerine getirilir; işaretçi çift başlı eğri ok haline geldiğinde sürüklenmelidir.
- Eğriltme işlemi için, işaretçi bir tutamaç üzerine getirilir. İşaretçi, ok başı halini aldığında, sınırlandırma kutusunu istenildiğini gibi eğriltilebilir.
- Yatay yönlendirme yapmak için Metin > Yönlendirme > Yatay; dikey yönlendirme yapmak içinse Metin > Yönlendirme > Dikey menüsü seçilmelidir.
- Metni çarpıtma işlemlerinin yapılabilmesi için Metin > Metni Çarpıt menüsü seçilir.
- Metinlerin; yazı stili, punto, karakterler arası uzaklık, satır aralığı veya genişlik gibi karakterlerine yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele karakter paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Karakter Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerin; sağa yaslı, sola yaslı, sağdan 1 punto boşluk veya soldan 1 punto boşluk gibi paragraf yapılarına yönelik yapılan ayarların bulunduğu panele paragraf paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Paragraf Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerle ilgili özel simge ve sembollerin bulunduğu panele glifler paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Glifler Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerle ilgili karakter stillerinin bulunduğu ve yeni karakter stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele karakter stilleri paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Karakter Stilleri Paneli takip edilmelidir.
- Metinlerle ilgili paragraf stillerinin bulunduğu ve yeni paragraf stillerinin tanımlanıp daha sonra kullanılabildiği panele paragraf stilleri paneli denilmektedir. Bu panele ulaşmak için Metin > Paneller > Paragraf Stilleri Paneli takip edilmelidir.
- Photoshop programında bir görselde bulunan metnin hangi fontla yazıldığı bulmak için kullanılan özelliğe fontu eşleştir denilmektedir.
- Bir metnin kenar piksellerinin kısmen doldurularak; keskin, net, kuvvetli veya düzgün yazı oluşturulmasına kenar yumuşatma işlemi denilmektedir.
- Bir metin şekle dönüştürüldüğünde, metin katmanının yerini vektör maskesi bulunduran bir katman alır. Bu işlemi uygulamak için metnin bulunduğu katman seçilir ve Metin > Şekle Dönüştür menüsü seçilir
- Rasterleştirme, metin katmanını normal bir katmana dönüştürür ve metin olarak düzenlenemez hale getirir.

## DEĞERLENDİRME SORULARI

1. Grafik tasarım uygulamalarındaki metinler aşağıdakilerden hangisinden oluşmaktadır?
  - a) Vektör tabanlı anahatlardan
  - b) Efektlerden oluşan tasarımlardan
  - c) Opaklık değeri düşürülmüş karakterlerden
  - d) Fotoğraflaştırılmış görsellerden
  - e) Çeşitli renklerden
2. Photoshop'ta metin eklemenin diğer bir adı aşağıdakilerden hangisidir?
  - a) Yazı eklemek
  - b) Yazı onaylamak
  - c) Metinleri onaylamak
  - d) Yazı girmek
  - e) Karakter eklemek
3. Photoshop eski sürümlerinde oluşturulmuş metinler içe aktarıldığında vektör türüne dönüştürme için aşağıdaki hangi menü sıralaması seçilir?
  - a) Pencere > Vektör Türlerini Dönüştür
  - b) Aktar > Vektör Türlerini Dönüştür
  - c) Metin > Tüm Metin Katmanlarını Güncelle
  - d) Ayarlar > Vektör Türlerini Güncelle
  - e) Düzenle > Vektör Türlerini Dönüştür
4. ....; çalışılan dosya üzerinde tıklanılan yerden yatay veya dikey olarak bir metin satırının girilmesidir.  
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?
  - a) Satırsal metin işlemleri
  - b) Tek metin ekleme
  - c) Metin satırı ekleme
  - d) Paragrafta metin ekleme
  - e) Noktada metin ekleme
5. Dikey metin ekleme aracı aşağıdakilerden hangisidir?
  - a) 
  - b) 
  - c) 
  - d) 
  - e) 



6. “Eklenen metnin sınır çizgileri ekranda görüntülenmek istenildiğinde ise metin eklenen katmandayken ..... tuşuna basılması yeterli olmaktadır.”  
Cümlede boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?  
a) Ctrl  
b) Shift  
c) Alt  
d) Alt Gr  
e) Windows
7. Paragrafta metinle eklenen bir metni noktada metne dönüştürmek için aşağıdaki menü sıralamalarından aşağıdaki hangisi takip edilmelidir?  
a) Dosya > Metin Dönüştür > Nokta  
b) Görünüm > Nokta Metinleri  
c) Pencere > Metinleri Dönüşür  
d) Düzenle > Metni Noktaya Dönüştür  
e) Metin > Nokta Metnine Dönüştür
8. Bir sınırlandırma kutusuna yer tutucu metni eklemek için aşağıdaki menü sıralamalarından hangisi takip edilmelidir?  
a) Görünüm > Yer Tutucu Metin  
b) Görünüm > Metin Ekle  
c) Metin > Yer Tutucu Metni  
d) Metin > Lorem Ipsum Öğesini Yapıştır  
e) Pencere > Nokta Metni Ekle
9. Sınırlama kutusunu yeniden boyutlandırırken en boy oranlarını korumak için aşağıdaki hangi kısayol tuşu kullanılmalıdır?  
a) Ctrl  
b) Shift  
c) Alt  
d) Alt Gr  
e) Windows
10. Sınırlandırma kutusunu döndürme işlemi yapılırken 15° artış sağlamak için aşağıdaki hangi kısayol tuşuna basılı tutulmalıdır?  
a) Ctrl  
b) Shift  
c) Alt  
d) Alt Gr  
e) Windows

**Cevap Anahtarı:**

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

## YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Helpx.Adobe (2018). 24 Eylül tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/svg-fonts.html> adresinden erişilmiştir.
- [2] Helpx.Adobe (2018). 24 Eylül tarihinde <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/layers.html> adresinden erişilmiştir.