



UYARI :

6.bölümde anlatılan
kodlar actinscript 2 dili ile yazılmıştır
::: Lazoid :::

İçindekiler

Bölüm 1 Flash'a Genel Bakış	5
Bölüm 2 Grafikler ile Çalışmak.....	19
Bölüm3 Sembol Oluşturmak ve Düzenlemek.....	35
Bölüm 4 Metinlerle Çalışmak	49
Bölüm 5 Animasyon.....	59
Bölüm 6 ActionScript ile Çalışmak	75
Bölüm 7 Sesler ve Videolarla Çalışmak	89
Bölüm 8 Flash İçeriğinin Optimize Edilmesi ve Yayınlanması	101

Bölüm 1

Flash'a Genel Bakış

Bu Bölümde Neler Var?

- Flash'ı çalıştırmak
- Flash'ta dosya açmak
- Sahne'nin temelleri
- Zaman çizelgesi'ne katman eklemek
- Zaman çizelgesi'nde anahtar kare oluşturmak
- Özellikler denetçisinde ilgili ayarları yapmak
- Panelleri açmak ve panellerle çalışmak
- Araçlar panelindeki araçları seçmek ve kullanmak
- Flash yardım bölümünde konu aramak

Flash'ı Başlatmak Ve Dosya Açmak

Öncelikle Flash'ı başlatalım. Bu yapmak için Başlat > Tüm Programlar > Adobe Flash CS3 komutunu seçin.

Flash'ı ilk kez çalıştırdığınızda standart dosya şablonları, eğitimler ve diğer kaynaklarla bağlantı sağlayan bir açılış "Merhaba Ekranı" karşılayacaksınız.

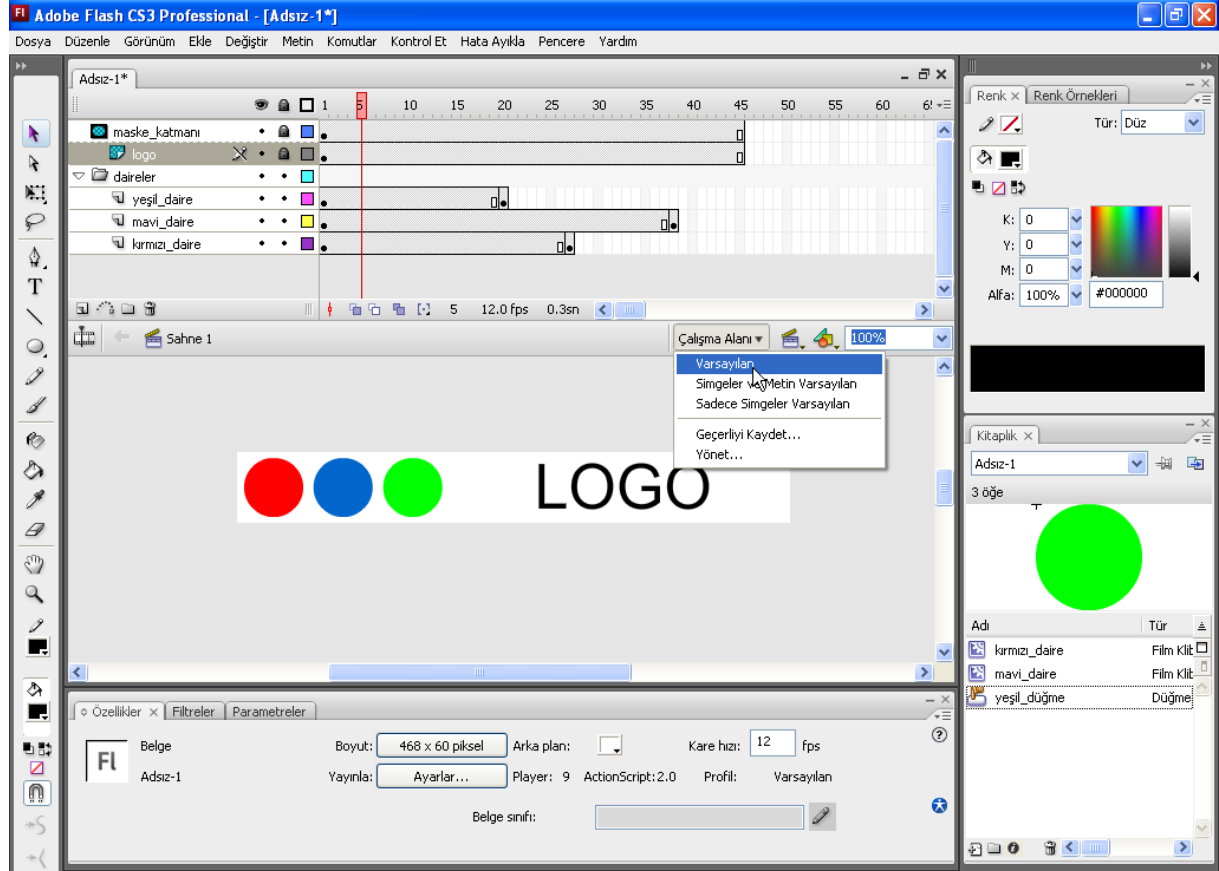
Bu ekranda daha önceden hazırlanmış olan Flash dökümanlarını(FLA) açabilir, yeni Flash dökümanları oluşturabilir, mevcut Flash şablonlarından yeni dökümanlar oluşturabilir ve Adobe web sitesine giderek yeni ders içeriklerini görebilirsiniz.

Çalışma Alanını Tanıyalım

Adobe Flash uygulamasının çalışma alanı, ekranın en üst kısmında bulunan komut menülerinin yanı sıra filmlerinizi düzenlemek ve bunlara yeni öğeler eklemek için kullanabileceğiniz birçok araç ve paneli de içerir. Animasyonunuz için gereken tüm nesnelere Flash'ta oluşturabilir veya Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects ve diğer uyumlu uygulamalarda oluşturduğunuz öğeleri Flash'a aktarabilirsiniz.


Varsayılan durumda Flash ekranında menü çubuğu, Zaman Çizelgesi, Sahne, Araçlar paneli, Araçlar denetçisi ve diğer birkaç panel görüntülenir. Flash'ta çalışırken panelleri açabilir, kapatabilir, sabitleyebilir, ayırabilir ve ekranda taşıyabilirsiniz. Varsayılan çalışma alanına dönmek isterseniz, Sahne'nin hemen

üzerinde yer alan düzenleme çubuğundaki Çalışma Alanı menüsünden Varsayılan'ı seçin.



Sahne

Flash'taki Sahne, tıpkı gerçek bir sahne gibi, izleyenlerin oynatılan bir filmi görmesini sağlayan alandır. Sahne, ekranda görüntülenen metinleri, resimleri ve videoları içerir.

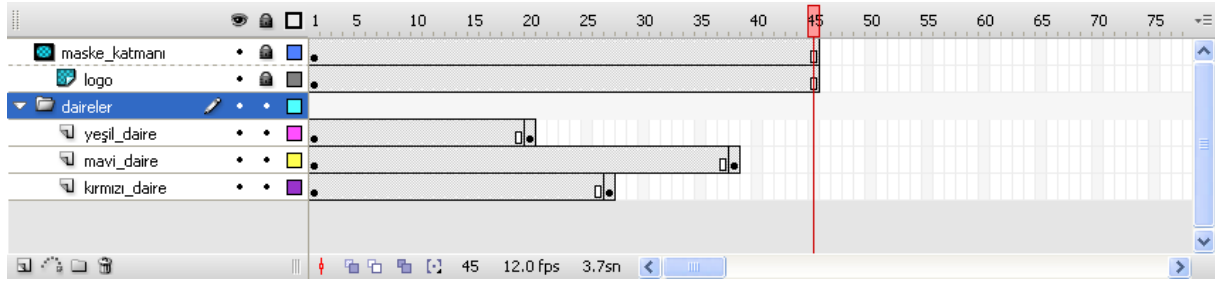
Belirli öğeleri Sahne'nin içine veya dışına taşıyarak bu öğelerin Flash filmlerinizin oynatılacağı Web tarayıcısının penceresinin veya Flash Player'da bulunan dikdörtgen şeklindeki alanın içine girecek ya da dışına çıkacak şekilde hareket etmesini sağlayabilirsiniz. Öğeleri Sahne'nin üzerine yerleştirmek için ızgaradan, kılavuzlardan ve cetvellerden faydalanabilirsiniz. Sahne'nin etrafındaki çalışma alanını görmek için Yakınlaştırma aracını () kullanarak görüntüyü uzaklaştırabilir.

Sahne'yi, tümüyle uygulama penceresine sığacak şekilde ölçeklemek isterseniz

Görünüm > Büyütme > Pencereye Sığdır komutunu seçin. Sahne'nin hemen üzerinde bulunan açılır menüdeki görünüm seçeneklerini de kullanabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi

Zaman, filmlerde olduğu gibi Flash belgelerinde de kareler yardımıyla ölçülür. Film oynatılırken oynatım kafası Zaman çizelgesi'daki kareler boyunca ilerler. Farklı karelerde Stage'deki içeriği değiştirebilirsiniz. Bir karenin içeriğini Stage'de görüntülemek için oynatım kafasını Zaman Çizelgesi'nde bu karenin üzerine getirin. Zaman Çizelgesi'nin en alt kısmında, seçilen karenin numarası, geçerli kare hızı (saniyede oynatılan kare sayısı) ve filmde o ana kadar geçen süre belirtilmektedir.



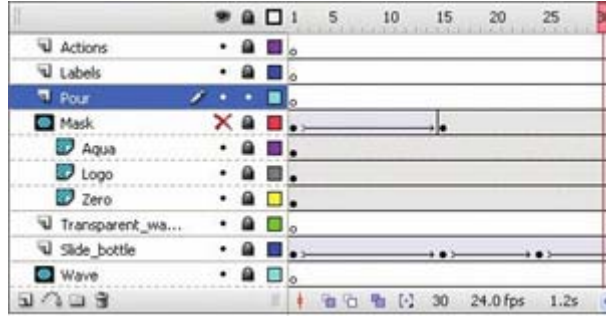
Zaman Çizelgesi'nde ayrıca, çalışmanızı organize etmenize yardımcı olacak katmanlara da yer verilmiştir. Katmanları , üst üste yığılmış çeşitli film şeritleri olarak düşünebilirsiniz. Her katman, Sahne'de görüntülenen farklı bir resmi içerir. Diğer katmanlardaki nesnelere etkilemeden bir katmanda yeni nesnelere çizebilir veya mevcut nesnelere düzenleyebilirsiniz. Katmanlar, Zaman Çizelgesi'nde görüldükleri sırayla üst üste yığılır, dolayısıyla Zaman Çizelgesi'nde en alt katmanda yer alan nesnelere, Sahne'deki yığının en altında yer alırlar. Katmanları gizleyebilir, görüntüleyebilir, kilitleyebilir ve kilitlemiş katmanların kilidini açabilirsiniz. Her katmanın sahip olduğu kareler benzersizdir, fakat kareleri sürükleyerek aynı katmanda farklı bir konuma taşıyabilir veya başka bir katmana kopyalayabilir ya da taşıyabilirsiniz.

Katman Ekleme Ve Değişiklikler Yapmak

Yeni bir Flash belgesi sadece tek bir katman içerir, fakat bu belgeye istediğiniz kadar katman eklemeniz mümkündür. Her katmanı içeriğini belirtecek şekilde adlandırmak iyi bir yaklaşımdır, böylece daha sonra ihtiyaç duyduğunuz bir katmanı kolayca bulabilirsiniz.

1. Zaman Çizelgesi'ndeki ilk katmanı seçin
2. Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman komutunu seçin. Bu işlem sonucunda seçmiş olduğunuz katman üzerine yeni bir katman oluşacaktır.

3. Adlandırmak üzere yeni katmana çift tıklayın ve ilgili alana "yeni katmanım" yazın. Katman Adı kutusunun dışına tıklayarak yeni ismin atanmasını sağlayın. Katmanların isimlendirmesinde de türkçe karakterler, boşluk ve rakamları dilediğiniz gibi kullanabilirsiniz.
4. Katmanların üstünde yer alan kilit simgesine tıklayarak bütün katmanları kilitleyin. Bir katmanı kilitlediğinizde, bu katmanın üzerinde yanlışlıkla değişiklik yapılmasını engellemiş olursunuz.
5. Bir katmanı diğerlerinden bağımsız tek başına kitlemek istiyorsanız o katmanın sağ yanına doğru bulunan kilit işaretini tıklayarak bu işlemi yapabilirsiniz.

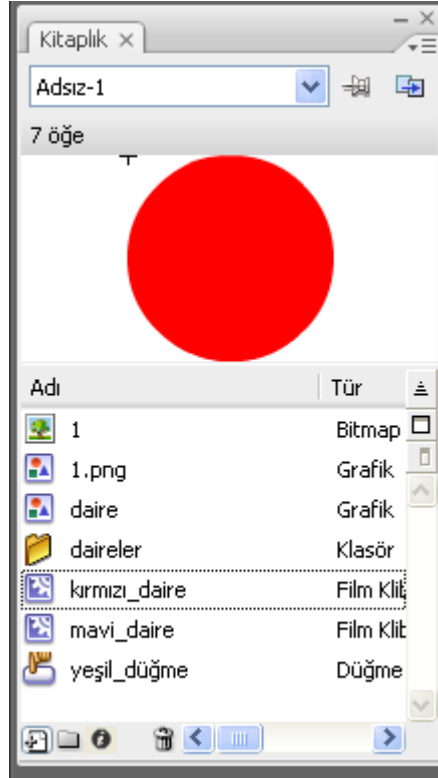


Ana Kare Oluşturmak

Her bir ana kare, Sahne'deki içerikte meydana gelen bir değişikliği gösterir. Katmanlara yeni bir anahtar kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare komutunu seçin.

Kitaplık Paneliyle Çalışmak

Kitaplık panelinde, Flash'ta oluşturulan sembollerin yanı sıra bitmap'ler, grafikler, ses dosyaları ve video klipler de dahil olmak üzere içe aktarılan çeşitli dosyaları saklar ve organize edersiniz.



Kitaplık paneli, kitaplık öğelerini klasörler halinde düzenlemenizi, bir belgede belirli bir öğenin kaç kez kullanıldığını görmeyi ve öğeleri tiplerine göre sınıflandırmanızı sağlar. Flash'a öğe aktarırken bu öğeleri Sahne'ye veya kitaplığa aktarabilirsiniz. Bununla birlikte, doğrudan Sahne'ye aktardığınız her öğe, oluşturduğunuz her sembol gibi kitaplığa da eklenir. Böylece, tekrar Sahne'ye eklemek, düzenlemek veya özelliklerini görmek için öğelere kolayca erişebilirsiniz.

Kitaplık panelini görüntülemek için Pencere > Kitaplık komutunu seçin veya Ctrl+L [Windows] ya da Command+L [Mac OS] tuşlarına basın.

Kitaplık panelinde bir öğe seçtiğinizde, bu öğenin minik resim önizlemesi açılır. Eğer seçtiğiniz öğe bir ses dosyası ise veya animasyon içeriyorsa, önizleme penceresindeki Oynat(Play) düğmesine tıklayarak dosyayı dinleyebilir veya izleyebilirsiniz.

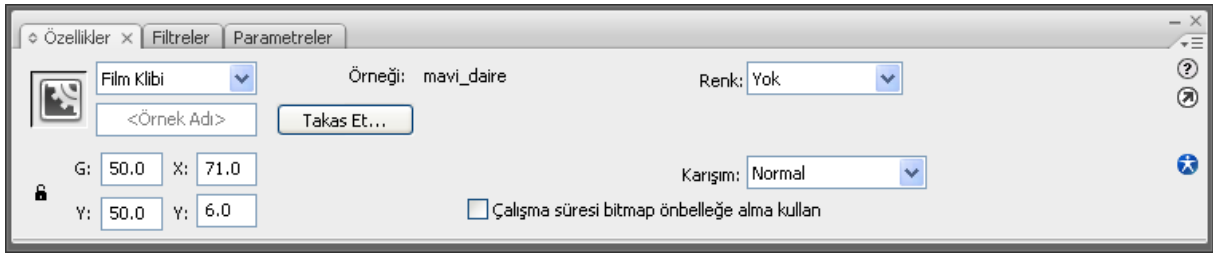
Kitaplık Panelinden Öğe Ekleme

Bir Flash belgesine belirli bir kitaplık öğesi eklemek için söz konusu öğeyi Kitaplık panelinden Sahne'nin üzerine sürüklemeniz yeterli olacaktır.

Eğer açık değilse Kitaplık panelini açmak için Pencere > Kitaplık komutunu seçin. Kitaplıkteki bir sembolü seçerek bunu sahneye sürükleyip bırakın. Bu sayede hızlı bir şekilde Kitaplık öğelerini sahneye ekleyebilirsiniz.

Özellikler Denetçisini Kullanmak

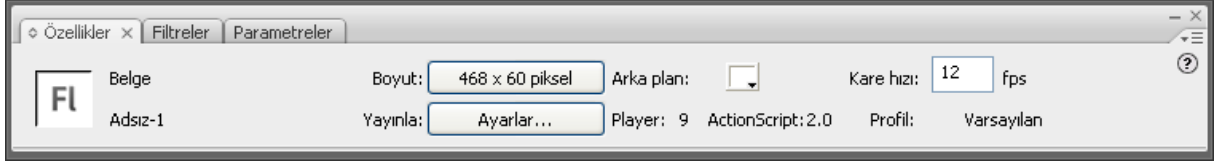
Özellikler denetçisi, en çok ihtiyaç duyabileceğiniz özelliklere hızlı bir şekilde erişmenizi sağlar. Özellikler denetçisinde görüntülenen öğeler, seçtiğiniz bileşene bağlı olarak farklılık gösterir. Örneğin, eğer bir kareyi seçtiyseniz, Özellikler denetçisinde bir Arayı Doldur seçeneği; Sahne'deki bir nesneyi seçtiyseniz, Özellikler denetçisinde bu öğeye ait x ve y koordinatları görüntülenir. Bununla beraber seçmiş olduğunuz nesnenin türüne göre Özellikler denetçisinde değiştirebileceğiniz özellikler değişiklik gösterebilirler.



Eğer Özellikler denetçisi açık değilse Pencere > Özellikler > Özellikler komutunu seçin veya Ctrl+F3 [Windows] ya da Command+F3 [Mac OS] tuşlarına basın.

Döküman Ayarları

Bir flash projesini başlamadan önce yapılabilecek en mantıklı hareket bir döküman ve sahne ayarlarının yapılmasıdır. Bu ayarları yaparken kullanacağımız değerleri bir projeye başlamadan aklınızda oluşturma çalışın. Daha sonra döküman ayarlarının değiştirilmesi projenizin bazı kısımlarını yeniden tasarlamayı gerektirebilir.



Filmin Sahne Boyutlarının Belirlenmesi

İlk karar verilmesi gereken Flash filminizin boyutlarının belirlenmesidir. Dökümanın genişlik ve yükseklik ayarlarının yapılması için sahne üzerindeki boş bir alana tıklayın ve Özellikler denetleyicisinden Boyut yazısının yanındaki düğme'ye tıklayın. Açılan pencerede filminizin sahne boyutlarını değiştirebilirsiniz. Varsayılan değerler 550x400'dür. Bu değerleri özel bir sebebiniz yoksa değiştirmemizi tavsiye ederim. Bu ebadlardaki bir flash filmi en düşük çözünürlüklü bir ekranda bile web tarayıcının kaydırma çubuklarının çıkmadan gösterilmesini sağlar. Flash projelerinde tasarımcılar mümkün olduğunca kaydırma çubuklarının çıkmasını engellemek isterler ve bu doğrultuda tasarımlarını yaparlar.

Filmin Sahne Arkaplanının Belirlenmesi

Flash filmleri ilk kez oluşturduklarında varsayılan olarak beyaz bir arka plan ile oluşturulurlar. Arka plan renginin değiştirilmesi sahne üzerinde boş bir alana tıklayıp, Özellikler denetleyicisinden Arka Plan özelliğini değiştirebilirsiniz.

Filmin Hızının Belirlenmesi

Kare hızı bir flash filminin bir saniyede kaç kare göstereceğini belirler. Bu değer varsayılan olarak 12 kare/sndir. Bu değeri artırırsanız Flash filmlerinizi daha hızlı oynarlar, düşürülmesi ise tam tersi etki yaratır. İnsan gözü bir saniyede en fazla 24 kare görebilir. Eğer özel bir amacınız yoksa bu değer 12 kalması faydalı olur. Kare hızının artırılması kullanıcının(ziyaretçinin) filmi oynatması sırasında daha fazla hafıza ve işlemci kullanmasını , kare hızının düşürülmesi ise kesik kesik animasyonların oluşmasını sağlar.

Panellerle Çalışmak

Flash'ta gerçekleştirdiğiniz hemen her işlemde panellerden faydalanırsınız. Paneller Flash çalışma alanının ayrılmaz bir parçasıdır.

Flash'ta bir paneli açmak için Window menüsünden bu panelin adını seçin. Belirli birkaç paneli açmak için bir alt menüyü kullanmanız gerekebilir (Pencere > Özellikler > Özellikler veya Pencere > Diğer Paneller > Geçmiş gibi).

Varsayılan durumda Özellikler denetçisi, Filtreler paneli ve Parametreler paneli ekranın en alt kısmında bir arada, Zaman Çizelgesi en üstte ve Araçlar paneli sol tarafta yer alır. Diğer panellerin çoğu ekranın sağ tarafında görüntülenir. Bununla birlikte, panelleri sizin için uygun olan herhangi bir konuma taşımanız da mümkündür.

- Bir paneli ekranın sağ tarafındaki konumundan ayırmak isterseniz paneli sekmesinden tutarak yeni konumuna doğru sürükleyin.
- Bir paneli sabitlemek isterseniz, paneli sekmesinden tutup ekranın sağ tarafındaki panel bölmesine doğru sürükleyin. Burada paneli sürükleyerek diğer panellerin üstüne, altına ya da arasına yerleştirebilirsiniz.
- Bir paneli bir diğeriyle gruplamak isterseniz, söz konusu panelin sekmesini diğer panelin sekmesinin üzerine sürükleyin.
- Bir panel grubunu taşımak isterseniz, grubu başlık çubuğundan tutup sürükleyin.

Tools Panelini Kullanmak



Çalışma alanının en sol tarafında yer alan ince uzun Araçlar paneli, seçim araçları, çizim ve yazı araçları, boyama ve düzenleme araçları, gezinti araçları ve araç seçeneklerini içerir. Araçlar panelini, Seçim Aracı, Metin Aracı ve çizim araçları arasında geçiş yapmak için sık sık kullanacaksınız. Bir aracı seçtiğinizde, dolgu ve kontur ayarlarından ya da diğer ayarlardan çalışmanız için uygun olanları kullandığınızdan emin olmak için panelin en altındaki seçenekler alanını kontrol etmeyi unutmayın.

Bir Aracı Seçmek Ve Kullanmak

Bir aracı seçtiğinizde, Araçlar panelinin en altında yer alan seçenekler değişir. Örneğin, bir çizim aracını seçtiğinizde burada Nesne Çizimi modu ve Nesnelere Yapış seçenekleri görüntülenir. Yakınlaştırma Aracını seçtiğinizde ise Büyüt ve Küçült seçenekleri görüntülenir.

Gizlenmiş Durumdaki Bir Aracı Seçmek

Araçlar panelinde, hepsi aynı anda görüntülenemeyecek kadar çok araç bulunur. Bazı araçlar Araçlar panelinde gruplar halinde düzenlenmiştir ve bir grupta sadece en son seçtiğiniz araç görüntülenir. Eğer araç düğmesinin sağ alt köşesinde küçük bir üçgen varsa, bu grupta başka araçlar da bulunmaktadır. Var olan diğer araçları görmek için görünen aracın simgesine tıklayarak farenin düğmesini basılı tutun ve açılan menüden istediğiniz aracı seçin.

Yardımcı Tuşlar Ve Araçlar

Çizerken Shift tuşunu basılı tuttuğunuzda mükemmel bir daire çizersiniz. Birçok aracı kullanırken belirli bir tuşu basılı tutarak bu araçların kul anım şeklinde değişiklik yapabilirsiniz. Örneğin Yakınlaştırma Aracını kullanırken Alt [Windows] veya Option [Mac OS] tuşunu basılı tuttuğunuzda araç Büyüt modundan Küçült moduna geçer.

Flash'ta Uygulanan Adımları Geri Almak

Flash'da bazen bir iki adım geriye gidip bazı şeylere baştan başlamanız gerekebilir. Flash'ta Geri Al komutunu ya da Geçmiş panelini kullanarak daha önce gerçekleştirdiğiniz adımları geri alabilirsiniz.

Flash'ta tek bir adımı geri almak isterseniz Düzenle > Geri Al Hiçbirini Seçme komutunu seçin ya da Control+Z [Windows] veya Command+Z [Mac OS] tuşlarına basın. Geri aldığınız bir adımı tekrar uygulamak isterseniz Düzenle > Tekrarla Hiçbirini Seçme komutunu seçin. Flash'ta birden fazla adımı geri almak için en kolay yöntem Geçmiş panelini kullanmaktır. Bu panelde, çalışılan belgeyi açışınızdan itibaren gerçekleştirdiğiniz bütün adımların bir listesi görüntülenir. Bir belgeyi kapattığınızda bu belgenin geçmişi temizlenir.

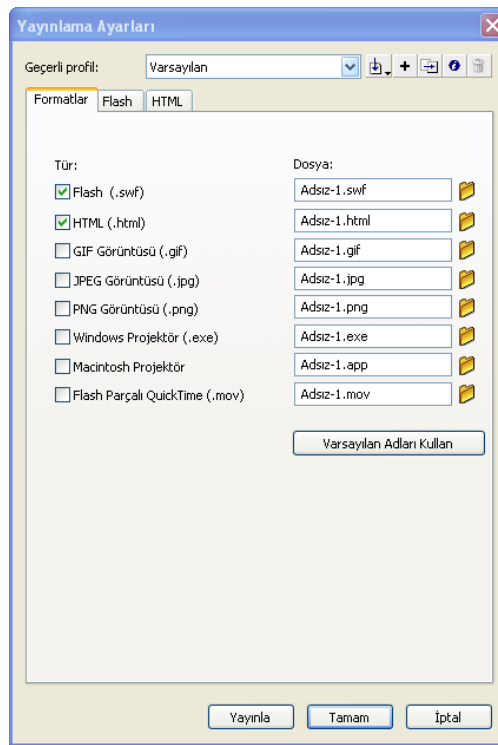
Geçmiş panelini açmak için Pencere > Diğer Paneller > Geçmiş komutunu seçin.

Filmi Önizlemek

Bir proje üzerinde çalışırken istenen efektlerin elde edildiğinden emin olmanın en iyi yolu proje filmini sık sık önizlemektir. Bir animasyonun ya da filmin izleyicilere nasıl görüneceğini hızlı bir şekilde kontrol etmek için Kontrol Et > Filmi Test Et komutunu seçin. Filminizi önizlemek için Ctrl+Enter [Windows] veya Command+Return [Mac OS] tuşlarına da basabilirsiniz.

Filmi Yayınlamak

Başkalarıyla paylaşmaya hazır olduğunuzda, filminizi Flash'ı kullanarak yayınlatabilirsiniz. Flash, çoğu projede bir HTML dosyası, bir SWF dosyası ve bir JavaScript (.js) dosyası oluşturur. SWF dosyası, nihai Flash filminizdir. HTML dosyası SWF dosyasını içerir. JavaScript dosyası ise Web tarayıcılarının filminizle uyumlu bir şekilde çalışmasını sağlar. Bu üç dosyayı Web sunucunuzda aynı klasöre yüklemeniz gerekir. Filmlerinizi yükledikten sonra daima test edin.



- Dosya > Yayınlama Ayarları komutunu seçin.
- Formatlar sekmesine tıklayın.
- Flash (.swf) ve HTML (.html) seçeneklerini işaretleyin.
- Yayınla düğmesine tıklayın. Tamam düğmesine tıklayarak iletişim kutusunu kapatın.
- Flash'ın oluşturduğu dosyaları görmek fla dosyanızın kayıtlı olduğu yada yayınlama ayarlarında belirttiğiniz klasöre gidiniz

Flash Yardım'ı Kullanmak

Paneller, araçlar ve diğer uygulama özelliklerinin kullanımıyla ilgili ayrıntılı bilgi edinmek isterseniz Flash Yardım bölümünden faydalanabilirsiniz. Flash Yardım bölümünü açmak için Yardım > Flash Yardım komutunu seçin.



Flash Yardım, birkaç kitap halinde düzenlenmiştir. Using Flash (Flash'ı Kullanmak) adlı kitap, işlemlerin uygulanmasıyla ilgili ipuçları, eğitimler ve Flash'ta kullanılan kavramlarla uygulamaların özelliklerine ait açıklamaları içermektedir. Programming ActionScript , ActionScript Language and Components Reference ve Using ActionScript Components, Flash filmlerinizin işlevselliğini geliştirmenizi ve filmlerinize etkileşim özellikleri eklemenizi sağlayan ActionScript ile ilgili referanslardır.

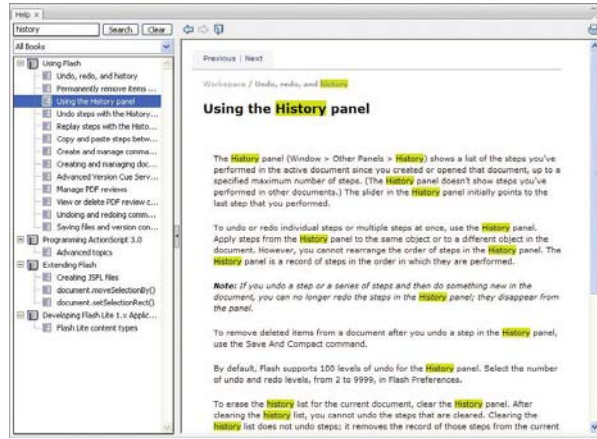
İçindekiler Bölümüne Göz Atmak

Eğer Flash'taki genel bir özellik grubuyla veya bir kavramla ilgili ayrıntılı bilgi edinmek istiyorsanız İçindekiler bölümüne göz atabilirsiniz. Burada, Flash CS3'teki yeni özellikler hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için İçindekiler bölümünü kullanacaksınız.

- Yardım > Flash Yardım komutunu seçin.
- Using Flash kitabını genişleterek İçindekiler listesini görüntüleyin.
- Getting Started > Whats New > New Features başlığına tıklayarak Flash CS3'teki yeni
- özelliklere ait bağlantıları görüntüleyin.

Anahtar Sözcükleri Aratmak

Eğer bir konunun içindeki bölümünün neresinde bulunduğundan emin değilseniz ya da belirli bir kavram ya da terimle ilgili bütün konuları görmek istiyorsanız, uygun anahtar sözcüğü aratın. Örneğin "History paneli" Yardım > Flash Yardım komutunu seçin. Search alanına history yazın. Search düğmesine tıklayın. History paneli hakkındaki bilgileri görüntülemek için "Using the History Panel" başlığını seçin.



Bölüm 2

Grafikler ile Çalışmak

Bu Bölümde Neler Var?

- Kalem aracı ve çizgi çizim modları
- Dikdörtgen aracı
- Dolgu , kontür, resim dolguları
- Flash çizim modları
- Seçim yapmak
- Oval aracı
- Nesneleri yönetmek, parçalamak, gruplamak
- Yardımcı çizim araçları

Kurşun Kalem Aracı İle Çizim

Kurşun Kalem aracı gerçek hayatta kullandığınız kurşun kalem'e çok benzer. Bu araç ise ekranda serbest çizimler yapabilirsiniz. Eğer yaratmak istediğiniz tasarım öğesi için Flash içerisinde bir araç yok ise Kurşun Kalem aracı ile çizimlerinizi kolay bir şekilde gerçekleştirebiliriz.

Çizim Modları

Kurşun Kalem aracının üç tane çizim modu bulunmaktadır. Bu modları araç çubuğundan kalem aracını seçtikten sonra araç panelinin altından seçebilirsiniz.

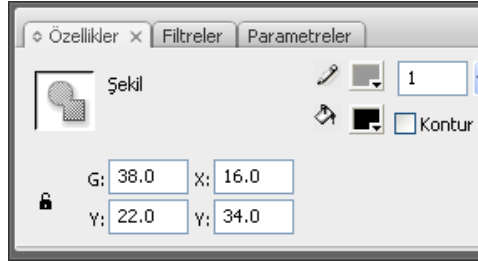
- **Düzle:** Yaratığınız çizgileri mümkün olduğunca köşeli bir hale dönüştürmeye çalışır.
- **Düzgünleştir:** Yaratığınız çizgileri mümkün olduğunca dairesel bir hale dönüştürmeye çalışır.
- **Mürekkep:** Yaratığınız çizgilerim çizildikleri gibi kalmasını sağlar.

Dikdörtgen Oluşturmak

Flash, farklı çizim modlarında çalışan çeşitli çizim araçları içermektedir. Çalışmalarınıza genellikle basit dikdörtgenler çizerek başlayabilirsiniz; bu yüzden dikdörtgenleri çizme, şekillerini değiştirme ve dolgu ve kontur uygulama işlemlerini rahatça yapabilmemiz önemlidir.

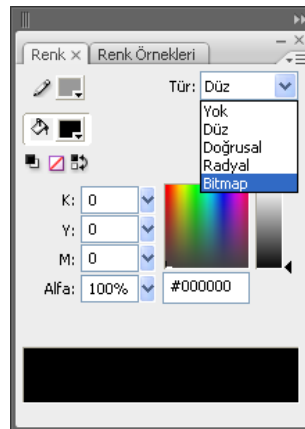
- Dikdörtgen aracını () seçin. Nesne çizimi simgesinin () seçili olmadığından emin olun. Kontur ve dolgu herhangi bir renkte olabilir, ancak bu bileşenlerin her biri için bir rengin seçildiğinden emin olun.
- Sahne üzerine fare ile sol fare tuşuna basılı tutarak bir alan oluşturun ve tuşu bırakınız. Flash, dikdörtgene varsayılan ayarlarla dolgu ve kontur uygular. Bu ayarlarsa sizin en son uyguladığınız dolgu ve kontura göre belirlenir.
- Seçim aracını seçin. Seçim aracını tüm dikdörtgenin etrafında sürükleyerek konturu ve dolguyu seçin.

Bir şekil seçildiğinde Flash bu şekli beyaz noktalarla görüntüler. Özellikler denetçisinde dilerseniz gerekli genişlik, yükseklik ve nesnenin izin verdiği diğer değişiklikleri yapabilirsiniz.



Bitmap Dolgu Ekleme

Dolgu, çizilen nesnenin iç kısmıdır. Flash'ta düz bir rengi, bir degradeyi ya da bir bitmap resmi (bir TIFF, JPEG ya da GIF dosyası gibi) dolgu olarak uygulayabilir veya nesneyi dolgusu olmayacak şekilde tanımlayabilirsiniz. Bir bitmap resmi Renk panelini kullanarak Flash'a aktarabilirsiniz.



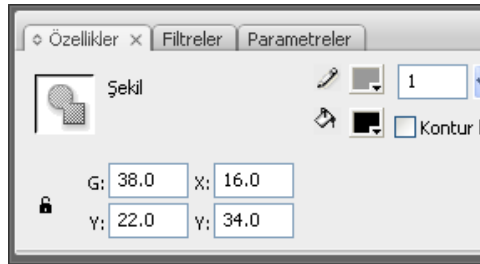
1. Dikdörtgenin tamamının seçildiğinden emin olun. Eğer gerekiyorsa Seçim aracını dikdörtgenin etrafında tekrar sürükleyin.

2. Özellikler denetlecindeki panelinde Dolgu Rengi simgesine tıklayın. Dolgu Rengi kutusuna değil de Dolgu Rengi simgesine tıkladığınızdan emin olun. Dolgu Rengi kutusuna tıklarsanız Adobe Renk Seçicisi açılır, ancak bir bitmap resmi aktarırken bu bileşene ihtiyaç duymazsınız.
3. Tür menüsünden Bitmap'ı seçin. Makinanızdan Flash'ın destek verdiği bir resmi seçin ve aç düğmesine tıklayın.

Dikdörtgenin içi seçmiş olduğunuz resim ile doldurulacaktır.

Kontur Özelliklerini Tanımlamak

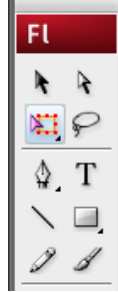
Kontur terimi, nesnelerin (burada dikdörtgenin) ana hatları için kullanılmaktadır. Kontura dolgudan farklı özellikler uygulayabilirsiniz. Bir nesneyi konturu olmayacak şekilde ayarlamamız da mümkündür.



1. Eğer nesne seçili durumda değilse sahne üzerindeki nesnemizi seçelim.
2. Özellikler denetçisindeki Kontur Rengi kutusuna (kalem ikonuna) tıklayalım. Burada rengi seçebilir yada onaltılık değeri yazabilirsiniz.
3. Not: Flash'ta, HTML'de ve diğer birçok uygulamada her rengin bir vardır. Açık grinin onaltılık değeri #999999; beyazınki #FFFFFF ve siyahınki de #000000'dır.
4. Rengi belirlediğiniz kutunun hemen yanında kontur kalınlığı ve stilini belirlemek içinde araçlar bulunmaktadır. Bu araçları kullanarak nesnenize farklı görünüm kazandırabilirsiniz.

Nesnelerde Değişiklik Yapmak

Serbest Dönüştürme Aracını kullanarak çizgilerin üzerindeki noktalarda çeşitli ayarlamalar yapabilir ve dış çizgileri yeniden şekillendirebilirsiniz.



1. Serbest Dönüştürme Aracını seçin.
2. Serbest Dönüştürme Aracını Sahne'deki dikdörtgenin etrafında sürükleyerek sahne üzerindeki nesnemizi seçelim. Seçilen nesne etrafındaki yan noktaları çeşitli yönlerde çekerek cisminizi boyutlandırabilir. Köşe noktalarını seçip döndürerek cisminizi döndürebilirsiniz.

Flash'ın Çizim Modları

Flash, nesnelerin Sahne üzerinde birbirleriyle nasıl etkileşime gireceğini ve nasıl düzenleneceklerini belirleyen üç farklı çizim moduna sahiptir. Flash, varsayılan durumda Birleşik çizim modunu kullanır, fakat Nesne Çizim modunu etkinleştirmeniz veya Dikdörtgen Temel Öğe ya da Oval Temel Öğe aracıyla Temel Öğe Çizim modunu kullanmanız da mümkündür.

Birleşik Çizim Modu

Flash bu modda, çizilen dikdörtgen ve elips gibi şekilleri üst üste bindikleri yerlerde birleştirir, böylece birden fazla şekil birleşerek tek bir şekil olarak görünür. Eğer başka bir şekille birleştirilen bir şekli taşır ya da silerseniz, üst üste binen kısım kalıcı olarak silinir.



Nesne Çizim Modu

Flash bu modda, çizilen nesnelere birleştirmez; şekiller üst üste binse bile farklı ve ayrı birer şekil olarak kalır. Nesne Çizim modunu etkinleştirmek için, kullanmak istediğiniz aracı seçin ve ardından Araçlar panelinde seçenekler alanındaki Nesne Çizimi simgesine tıklayın. Bir nesneyi şekillere dönüştürmek için (Birleşik çizim modu), nesneyi seçin ve Ctrl+B [Windows] ya da Command+B [Mac OS] tuşlarına basın. Bir şekli nesneye dönüştürmek için (Nesne çizim modu), nesneyi seçin ve ardından Değiştir > Nesnelere Bir Araya Getir > Topla komutunu seçin.



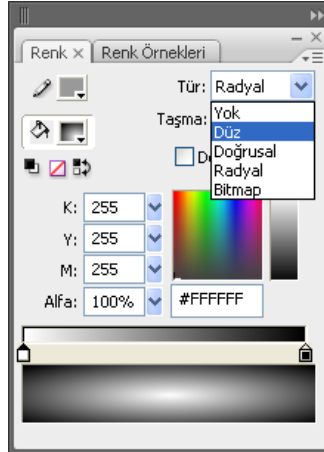
Temel Öğe Modu

Primitive Drawing (Temel Öğe Çizim) modu Flash CS3'ün yeni özelliklerinden biridir. Siz Dikdörtgen Temel öğe Aracı veya Oval Temel öğe Aracı kullanırken, Flash, şekilleri ayrı birer nesne olarak çizer. Bununla birlikte, normal nesnelere farklı olarak Özellikler denetçisini kullanarak dikdörtgen temel öğelerin köşe yarıçapında, oval temel öğelerin başlangıç ve bitiş açısında ve iç yarıçapında değişiklik yapabilirsiniz.



Degrade Bir Dolgu Kullanmak

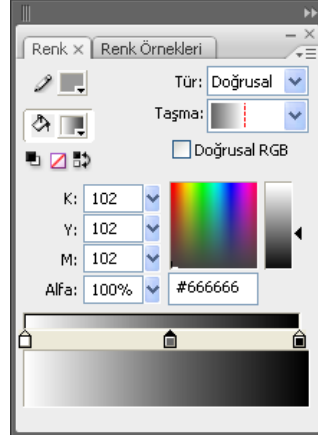
Degradelerde bir renk kademeli olarak değişerek başka bir renge dönüşür. Flash'ta renklerin yatay, dikey veya çapraz yönde değiştiği doğrusal degradeler veya renklerin merkezi bir odak noktasından dışarıya doğru yayılarak değiştiği radyal degradeler oluşturabilirsiniz.



1. Seçim aracını seçin ve sahne üzerindeki nesneyi seçin.
2. Renk panelinde Dolgu rengi simgesine tıklayın ve ardından Tür menüsünden Düz'ü seçin. Burada radyal'da seçerek dairesel degradeler oluşturabilirsiniz. Dolgu rengi kutusuna değil de Dolgu rengi simgesine tıkladığınızdan emin olun.

Degrade Geçişlerini Özelleştirmek

Varsayılan durumda, doğrusal bir degrade bir renkten ikinci bir renge doğru gider bununla birlikte Flash'ta bir degradede 15 adede kadar renk geçişi kullanmanız mümkündür. Degradenin bir renkten diğerine nerede geçeceği renk işaretçisi tarafından belirlenir. Renk geçişleri eklemek için, degrade tanımlama çubuğunun altına yeni renk işaretçileri ekleyin.

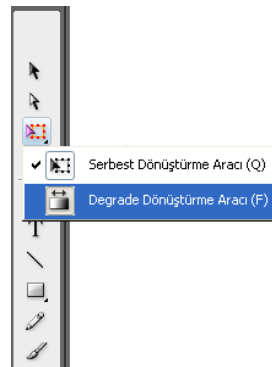


1. Yeni bir renk işaretçisi oluşturmak için degrade tanımlama çubuğunun altına tıklayın.
2. Yeni renk işaretçisini sürükleyerek degradenin ortasına getirin. Yeni renk işaretçisini seçin (seçildiğinde üzerindeki üçgen siyaha dönecektir) ve ardından buradaki alana renk kodunu yazın. Yada derseniz mevcut paletten bir renk seçebilirsiniz.

Degrade Dönüştürme Aracını Kullanmak

Bir degradeye ait renk işaretçilerinin konumunu ayarlamaya ek olarak, degrade dolgunun boyutlarını, yönünü ve merkezini de ayarlayabilirsiniz.

Degrade dönüştürme aracını seçin. (Degrade dönüştürme aracı, Serbest dönüştürme aracıyla aynı grup içinde yer alır.



Sahne üzerinde degrade dolgu içeren nesnenizi seçiniz. Seçim sonrasında oluşan daireyi taşıyarak degradenin merkezini değiştirebilir, oklu daireyi sürükleyerek degradeyi döndürebilir ya da kare içinde bulunan oku sürükleyerek degradeyi genişletebilirsiniz.

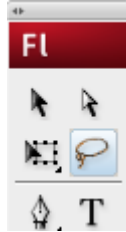
Seçim Yapmak

Bir nesne üzerinde değişiklik yapabilmemiz için önce o nesneyi seçmemiz gerekir. Flash'ta Seçim, Alt Seçim veya Kement aracını kullanarak seçim yapabilirsiniz. Genelde bir nesnenin tamamını ya da belirli bir kısmını seçmek için Seçim aracını kullanırız. Alt Seçim aracı, bir nesnedeki belirli bir noktayı ya da çizgiyi seçmemizi sağlar. Kement aracını kullanarak serbest seçimler oluşturabilirsiniz.

Bir Çizimi Seçmek

- Seçim aracı ile çizimden daha büyük bir alan oluşturup bırakın.
- Seçim aracı ile nesnenin üzerine gelin tıklayın. Çizimin dolgusu üzerine bir tıklarsanız dolgusunu, iki kez tıklarsanız hem dolgu hem de konturunu seçersiniz. Çizimin konturuna bir kez tıklarsanız tek bir kenarını, iki kez tıklarsanız tüm kenarlarını seçersiniz. Bu method Nesne çizimi methodu ile çizilmiş çizimler için geçerli değildir.

Not: Flash'da çizimleri Nesne çizim modunda yaparsanız çiziminiz bir nesne gibi davranacaktır ve kontur ve dolgusunu fare ile direkt olarak seçemezsiniz. Bu durumda nesne üzerine iki kez tıklayarak nesnenin içine girin ve değişiklikleri yapın.

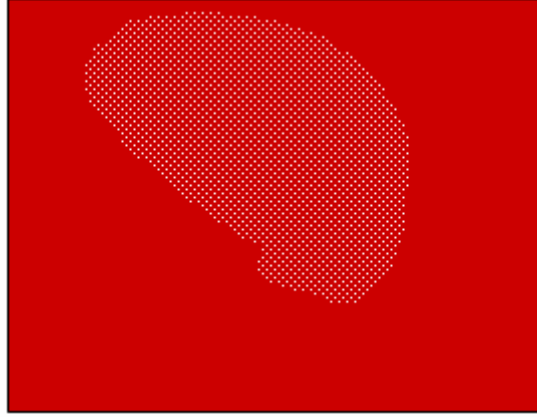


Bir Nesnenin Belirli Bölümlerini Seçmek

1. Seçim aracını seçin.
2. Seçmek istediğiniz alanın etrafından bir seçim alanı oluşturun. Bu nokta da dikkat edilmesi gereken seçim alanı oluşturken nesnenin dışından başlayarak bir alan oluşturmanızdır. Nesne içerisinde bir seçim alanı oluşturmaya başlarsanız, seçim alanı oluşturmak yerine nesne'yi taşıyacaksınız. Bu tür durumlar için farklı bir araç kullanılmaktadır.

Alanı seçtikten sonra bu alan üzerinde özellikler paneli üzerinden değişiklikler yapabilir yada sürükleyip bırakarak bu alanı taşıyabilirsiniz.

Kement Aracını Kullanmak



Yukarıda da anlatıldığı gibi eğer seçmek isteniz alan nesnenin içinde bir alan ise bu tür seçimleri yapmak için kement aracını kullanılır. Kement alanı seçiliyken araçlar panelinin altında bulunan "Çokgen Modu" seçili ise bu durumda alan seçimleri poligon çizerek şekilde olacaktır.

Kement aracını kullanımında alan çizmek için faremizi basılı tutarız ve seçimi sonlandırmak için fare tuşunu bırakırız. Eğer bıraktığımız konum başlangıç noktasına değmiyorsa iki nokta arasındaki en kısa yol kullanılarak seçim alanı tamamlanacaktır.

Tüm Nesnelere Bir Seferde Seçmek

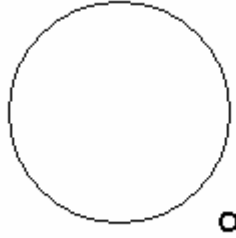
Sahne üzerindeki tüm nesnelere tek bir hamle ile seçmek için

- CTRL-A kısayolu yada Düzenle>Select All menüsünü seçin
- İçeriğin bulunduğu katmanı Zaman çizelgesi'dan seçiniz.

Not: Seçimleri bırakmak için sahnede seçim aracı ile boş bir yere tıklayın.

Oval Ve Daire Çizmek

Oval aracı dikdörtgen aracına benzer, ancak tabii ki dikdörtgenler yerine ovaler çizer. Aracı kullanarak tam daireler de çizebilirsiniz. Oval aracını kullanırken çizime başlamadan önce shift tuşuna basarsanız çizeceğiniz şekil bir daire olacaktır



Varsayılan durumda nesnelere sol üst köşeye göre ölçeklenir. Eğer ölçekleme işlemi sırasında Alt [Windows] ya da Option [Mac OS] tuşunu basılı tutarsanız, nesne, daire simgesiyle gösterilen dönüşüm noktasına göre ölçeklenir. Dönüşüm noktasını, sürükleyerek nesnenin içinde herhangi bir yere, hatta nesnenin dışına bile taşıyabilirsiniz.

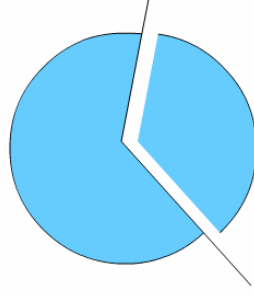
Çizgiler ile Çalışmak

Çizgi aracıyla düz çizgiler çizebilir ve bu çizgileri birleştirerek yeni nesnelere oluşturabilirsiniz.

Çizgi aracını seçin ve Nesne Çizim modu simgesine tıklayın.

Oluşturacağınız çizgilerin özelliklerini çizime başlamadan önce yada çizimi yaptıktan sonra çizmiş olduğunuz çizgileri seçip özellikler penceresi ile yapabilirsiniz.

Çizgileri oluşturmak için ilk konumda faremizin sol tuşuna tıklıyoruz ve bitiş konumu kadar sürükleyip bırakıyoruz. Bu işlem sırasında shift tuşuna basılı tutarsak çizgilerin 45 derecelik açılar halinde çizilmesini sağlayabiliriz.



Nesne çizimi modu seçili değil ise çizgilerimiz birbirleri ile kesistiklerinde yeni çizgiler oluşturacaklardır. Bu ilk başta pek istemeyeceğiniz bir durum gibi görünse de tasarım yaparken sizi işini çok yaracaktır. Flash'da kesimin çizgilerin farklı nesnelere oluşturması çoğu zaman istediğimiz bir durumdur.

Oval aracı ile sahneye dolgu ve kontur'u olan bir daire çizersiniz. Çizim yaparken Nesne çizimi mod'un kapalı olduğundan emin olunuz.

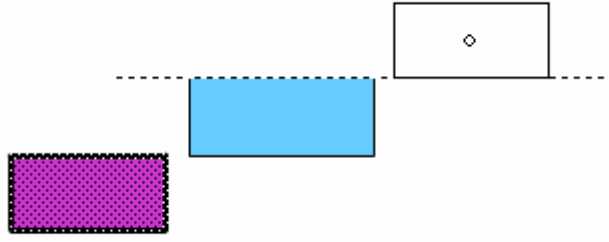
Çizgi aracını seçersiniz ve nesne çizimi mod simgesini seçili durumdan çıkarırsınız. Daire'yi kesicek, başlangıcı ve bitişi bu dairenin dışında olacak bir şekilde bir çizgi çizersiniz. Seçim aracını alarak artık bu dairenin ikiye bölünmüş dolgularını hatta konturlarını seçebilirsiniz.

Gördüğünüz gibi bu çizim şekli esnek tasarım olanağı sunmaktadır.

Nesneleri Yönetmek

Flash'ta birden fazla nesneyi bir araya getirebilir (Nesne çizimi modu kullanılarak çizilmiş olsalar da olmasalar da), kopyalayabilir, yapıştırabilir, bu nesnelerin konumlarını değiştirebilir ve başka yöntemler kullanarak bu nesnelerle daha etkin bir şekilde çalışabilirsiniz.

Siz Sahne'nin üzerinde bir nesneyi sürüklerken ekranda kılavuz adı verilen bileşenler görüntülenir. Bu kılavuzlardan faydalanarak nesneleri çabucak hizalayabilir ve taşıdığınız nesnenin bir kılavuza ya da başka bir nesneye yapışmasını sağlayabilirsiniz.



Bu işlemi yapabilmek için öncelikle Görünüm > Yapışma > Kılavuzlara Yapış komutunu seçin. Daha sonra ise Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış komutunu seçin. Taşımak istediğiniz nesneyi seçin ve ekran üzerindeki diğer bir nesneye doğru sürükleyin. Taşadığınız nesne diğer nesneye yaklaştığında ekranda yan taraftaki bir yardımcı araç gözükecektir. Bu sayede nesnelerin bir birlerine göre hizalanmasını sağlayabilirsiniz.

Nesneleri Gruplamak

Bazı zamanlar da ekranda bulunan birden fazla nesneyi taşırken hepsini teker teker seçip daha sonra taşımamız gerekebilir. Bu işlemi her seferinde yapmak bize ekstra bir iş yükü getirecektir. Nesneleri gruplayarak nesnelerin beraber taşınmasını, boyutlandırılmasını sağlayabilir. Bunu yapabilmek için Değiştir > Grupla komutunu seçin. Oluşturulmuş herhangi bir grubu dağıtmak için ise Değiştir > Grubu Çöz komutu seçilir.

Nesneleri Parçalamak

Parçala komutu ile metinleri, grupları, sembolleri ve bitmap resimleri parçalayabilir ve grafik araçları ile değiştirilebilir hale getirebilirsiniz. İşlemi yapmak için Değiştir>Parçala.

Taşıma, Kopyalama Ve Silme

Taşıma, kopyalama ve silme işlemlerinden önce işlem yapmak istediğiniz nesnenin seçili olması gerekmektedir.

Taşıma: Nesnelerin taşınması gayet kolaydır.

- Taşımak istediğiniz nesneyi sürükle bırak ile istediğiniz yere bırakın.
- Nesneyi seçip özellikler denetleyicisinden x ve y koordinatlarını değiştirin.

Kopyalama:

- Düzenle > Kopyala , Düzenle > Ortaya Yapıştır yada eğer kopyalandığı konum ile aynı konuma yapıştırılmasını istiyorsanız Düzenle > Kopyala , Düzenle > Yerinde Yapıştır.
- Seçim yapıldıktan sonra ALT tuşunan basarak sürükleyip bırak

Silme:

- Klavyeden delete tuşu
- Nesnenin bulunduğu katmanı zaman çizelgesinden silmek.

Çizim Yardımcısı Araçlar

Flash içerisinde çizim yaparken işlerimizi kolaylaştırmak için bazı çizim yardımcı araçları ve bunların özelliklerini kullanırız.

Cetvel

Cetveli açmak için Görünüm>Cetveller komutunu seçeriz. Cetvel birimi varsayılan olarak pikseldir. Bildiğiniz gibi bilgisayar ekranlarında kullanılmak için hazırlanan varlıklarda ölçme birimi hep pikseldir. Flash'da bir web geliştirim programıdır ve çoğunlukla programdan alacağınız çıktılar bilgisayar ekranlarında web yada diğer medya formatlarında kullanılır. Flash'ın esnek çizim araçlarını kullanarak basılı medya içinde içerik geliştirip bunları yazıcınızdan çıktı alabilirsiniz ancak yazılımın asıl ama web için içerik geliştirmesidir. Cetvel birimini değiştirmeniz de mümkündür. Birimin değiştirilmesini döküman ayarlarında yapabilirsiniz.

Rehberler

Rehberler sahne üzerindeki nesnelerin konumlandırılmasına yardımcı olurlar. Çalışma alanınızda dilediğiniz sayıda yatay ve dikey olarak rehberlere sahip olabilirsiniz. Rehberler sadece tasarım ekranında görüntülenirler ve filmin yayınlanmasını ile oluşan çıktı dosyalarında görüntülenmezler.

Rehberleri hangi eksen boyunca oluşturmak istiyorsanız o eksendeki cetvelin üzerinden sürükleyip bırak ile çalışma alanında oluşturulmasını sağlayabilirsiniz.

Oluşturulan rehberlerin silinmesi için ise rehberi sahne üzerinden sürükleyip bırakarak tekrar cetvel üzerine bırakın.

Tasarım yaparken rehberleri bazen yanlışlıkla taşıyabilirsiniz. Bu istenmeyen ancak sık sık karşılaşılan bir durumdur. Rehberin kitlemesi ile bu sorunu ortadan kaldırebilirsiniz. Rehberleri kitlemek veya ayarlarını değiştirmek için Görünüm>Kılavuzlar>Kılavuzları Düzenle'ye tıklayınız.

Izgaralar

Sahne üzerinde yoğunlukla doğrusal ve belli aralıklarla çizimler yapılmak isteniyorsa gridler kullanılabilir. Izgaralarda rehberler gibi sadece tasarım ekranında gözükürler. Filmin izlenmesi yada yazıcıdan çıktı alınmasında gösterilmezler.

Izgaraların gösterilmesi için Görünüm>Izgara>Izgarayı Göster menüsünden faydalanılır. Her bir ızgara arasındaki mesafeyi ve benzer özellikleri değiştirmek için Görünüm>Izgara>Izgarayı Düzenle menüsünü seçiniz.

Yapışma

Sahne üzerindeki nesnelere yardımcı tasarım araçları, birbirleri ile veya pixeller ile kenetlenebilirler. Bu sayede daha hassas ayarlamalar yapabilirsiniz. Nesnelere kenetlenmesi ile ilgili seçenekleri Görünüm>Yapışma altındaki özellikler ile belirleyebilirsiniz. Bu özellikleri test etmek için teker teker aktif haline getirmenizi ve nesnelere ekran üzerinde sürükleyip etkilerini görmeye çalışın.

- Hizalı Yapış: Nesnelere birbirine göre hizalanması için kullanılır.
- Izgaraya Yapış: Nesnelere ızgaralara kilitlenmesini sağlar
- Kılavuzlara Yapış: Nesnelere rehberlere kilitlenmesini sağlar
- Piksellere Yapış: Eğer ızgaralar sizin için yeterli gelmiyor ise bu seçeneği kullanın. Sahneye %400 seviyesi ve üstünde yaklaşmanız durumunda pixel ızgaralarını görebilirsiniz ve daha kesin çizimler yapabilirsiniz.
- Nesnelere Yapış: Nesnelere birbirine kenetlenmesini sağlamak için kullanılır.

Bölüm3

Sembol Oluşturmak ve Düzenlemek

Bu Bölümde Neler Var?

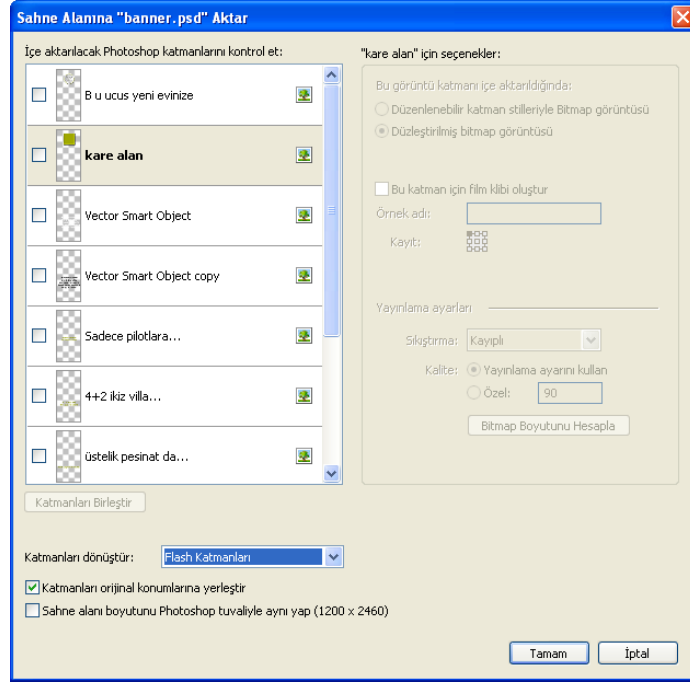
- Photoshop tasarımlarının flash'a aktarılması
- Semboller
- Grafik sembolleri
- Film klibi sembolleri
- Düğme sembolleri
- Dosya ithal etmek
- Saydamlık
- Web uyumlu renkler

Photoshop Dosyalarını Flash'a Aktarmak

Flash'ta Dikdörtgen, Oval ve Çizgi araçlarını kullanarak çeşitli nesnelere çizebilirsiniz. Bununla birlikte, karmaşık çizimler için, kullanacağınız çalışmalar başka bir uygulamada oluşturmayı da tercih edebilirsiniz. Adobe Flash CS3, Adobe Illustrator ve Adobe Photoshop dosyalarını destekler, dolayısıyla orijinal çalışmanızı Illustrator'da oluşturabilir ve daha sonra bunu Flash'a aktarabilirsiniz.

Bir Photoshop dosyasını Flash'a aktarırken, dosyadaki katmanlardan hangilerinin aktarılacağını ve Flash'ın bu katmanlara nasıl davranacağını belirleyebilirsiniz.

1. Dosya > İçer Aktar > Sahne Alanına Aktar komutunu seçin.
2. Makinamızdan bir Photoshop(PSD) dosyası seçelim.
3. Aç [Windows] veya İthal [Mac OS] düğmesine tıklayın.
4. Açılan İçer Aktar iletişim kutusunda bütün katmanların seçili olduğundan emin olun. Bu durumda her bir katmanın yanındaki onay kutusu işaretli olacaktır.
5. Katmanları dönüştür menüsünden Flash katmanları'nı seçin ve Katmanları orijinal konumlarına yerleştir.
6. Konum seçeneğini işaretleyin. Ardından OK düğmesine tıklayın.

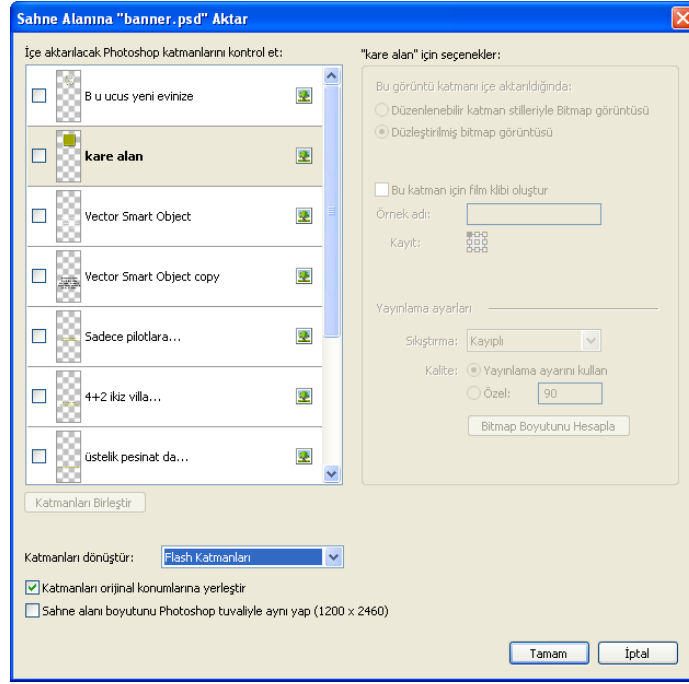


Adobe Photoshop'ı Flash'la Birlikte Kullanmak

Flash CS3, Photoshop dosyalarını içe aktarabilir ve bu işlemi yaparken katmanları, kareleri ve sembolleri otomatik olarak tanır. Eğer Photoshop uygulamasını kullanabiliyorsanız, yerleşimleri Photoshop'da tasarlamak ve daha sonra animasyon ve etkileşim özellikleri eklemek üzere bunları Flash'a aktarmak size daha kolay gelebilir.

Photoshop çalışmanızı Photoshop CS3 PSD formatında kaydedin ve ardından bu çalışmayı Flash'a aktarmak için Dosya > İçe aktar > Sahne alanına aktar veya kitaplığa aktar komutunu seçin. Alternatif olarak, ilgili çalışmayı Photoshop'dan kopyalayabilir ve bir Flash belgesine yapıştırabilirsiniz.

Katmanları Aktarmak



Flash'a aktarılan bir Photoshop dosyasında katmanlar varsa, bu katmanları şu yöntemlerden herhangi birini kullanarak aktarabilirsiniz:

- Photoshop katmanlarını Flash katmanlarına dönüştürmek
- Photoshop katmanlarını Flash karelerine dönüştürmek
- Photoshop katmanlarının her birini bir Flash grafik sembolüne dönüştürmek
- Bütün Photoshop katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştürmek

Sembolleri Aktarmak

Photoshop'da sembollerle çalışmak, Flash'ta sembollerle çalışmaya benzer. Photoshop'da bir sembol oluştururken Symbol Options iletişim kutusunu kullanarak sembolü adlandırabilir ve sembol tipi (örneğin movie clip) ve çakıştırma ızgarasının konumu gibi Flash'a özgü seçenekleri ayarlayabilirsiniz.




Resimleri Kopyalamak Ve Yapıştırmak

Photoshop ile Flash arasında bir resmi kopyalama ve yapıştırma (ya da sürükleyip bırakma) işlemlerini uygularken Yapıştır iletişim kutusu açılır. Yapıştır iletişim kutusunda, kopyaladığınız Photoshop dosyası için kullanılan aktarma ayarları bulunur. Dosyayı tek bir bitmap nesne olarak veya PSD dosyaları için geçerli tercihleri kullanarak yapıştırabilirsiniz. [Ayarları değiştirmek isterseniz Düzenle > Preferences [Windows] ya da Flash > Preferences [Mac OS] komutunu seçin.] Photoshop çalışmalarını yapıştırırken, tıpkı dosyaları Stage'e ya da Kitaplık paneline aktarırken yaptığınız gibi Photoshop katmanlarını Flash katmanlarına dönüştürebilirsiniz.

Semboller

Sembol, Flash'ta bir kez oluşturduktan sonra belgenizde veya diğer belgelerde tekrar tekrar kullanabildiğiniz grafikler, düğmeler ve movie clip'ler için kullanılan bir terimdir. Semboller birçok animasyonda dosya boyutunu küçültebilir ve yükleme süresini kısaltabilir. Belirli bir sembolü bir projede sayısız kez kullanabilirsiniz, fakat Flash'a bu sembolle ilgili veriler bir kez dahil edilir.

Semboller Kitaplık panelinde saklanır. Bir sembolü sahne'nin üzerine sürüklediğinizde, Flash orijinal sembolü kitaplıkta bırakarak sembolün bir örneğini oluşturur. Örnek, bir sembolün sahne'ye yerleştirilen veya başka bir sembol içinde yuvalanan bir kopyasıdır.

Flash'ta üç tip sembol vardır ve bunların her biri kendine özgü avantajlara ve kısıtlamalara sahiptir. Kitaplık panelinde bir sembolün yanındaki simgeye bakarak bunun bir grafik mi  düğme mi  yoksa Film klibi  mi olduğunu anlayabilirsiniz.

Film Klibi Sembolleri

Birçok tasarımcı, Flash'taki her türlü nesne için Film Klibi sembolleri kullanır, çünkü Film Klibi en esnek sembol tipidir. Bir Film Klibi sembolüne filtreler, renk ayarları ve karıştırma modları uygulayabilirsiniz. Bir Film Klibi sembolünün her örneğini adlandırabilir ve ActionScript'le kontrol edebilirsiniz.

Film Klibi Zaman çizelgesi en esnek zaman çizelgeleri'dir. Seslerin ve etkileşimli kontrollerin yanı sıra başka film klibi örneklerini de içerebilirler. Film klibi zaman çizelgeleri, düğme sembollerinin zaman çizelgelerin'de bulunan ve rollover durumları için kullanılan varsayılan kareleri içermezler, ancak isterseniz ActionScript yardımıyla rollover durumlarını oluşturarak bir film klibi sembolünden düğme oluşturmanız mümkündür.

Düğme Sembolleri

Düğme sembollerini kullanarak hızlı bir şekilde standart rollover durumlarına sahip etkileşimli düğmeler oluşturabilirsiniz. Film klibi zaman çizelgelerin'den farklı olarak düğme sembollerinin zaman çizelgeleri'nde dört kare bulunur: Yukarı, Üzeri, aşağı ve Vuruş. Düğme örneklerini tek tek adlandırabilir ve ActionScript kullanarak kontrol edebilirsiniz. Ayrıca bunlara filtreler, karıştırma modları ve renk ayarları da uygulayabilirsiniz.

- **Yukarı:** varsayılan durumdur.
- **Üzeri:** fare imleci üzerine getirildiğinde düğmenin aldığı görünümü belirler.
- **Aşağı:** üzerine tıklandığında düğmenin aldığı görünümü belirler.
- **Vuruş:** düğmenin etkin alanını, yani fare tıklamalarına cevap veren alanı tanımlar.

Grafik Sembolleri

Grafik sembollerini; ana zaman çizelgesi'ne bağlanan sabit, yani animasyon uygulamayı düşünmediğiniz resimler için kullanırsınız.

Grafik sembolleri esneklik açısından en zayıf sembollerdir. ActionScript'i desteklemezler ve her ne kadar grafik sembollerine animasyon uygulamanız mümkün olsa da bunları etkileşimli kontroller ve seslerle birlikte kullanamazsınız. Grafik sembollerine filtreler ya da karıştırma modları da uygulayamazsınız.

Nesneleri Sembollere Dönüştürmek

Sahne üzerinde bulunan herhangi bir nesneyi sembolle dönüştürebilmeniz mümkündür. Bunu yapabilmek için iki yol bulunmaktadır.

I.YOL:

1. Sahne üzerindeki nesneyi seçin
2. Değiştir > Sembole Dönüştür komutunu seçin.
3. Karşınıza çıkan ekrandan sembol tipini belirterek sembolle dönüştürme işlemini tamamlayabilirsiniz.

II. YOL

1. Sahne üzerindeki nesneyi seçin
2. Kitaplığı açınız. Kitaplık açık değilse Ctrl-L tuşu ile açabilirsiniz. Seçmiş olduğunuz nesneyi sürekli bırakla Kitaplık üzerine bırakınız.
3. Karşınıza çıkan ekrandan sembol tipini belirterek sembolle dönüştürme işlemini tamamlayabilirsiniz.

Kitaplıkta oluşturduğunuz sembollerin isimlendirmesinde istediğiniz karakterleri(türkçe karakterle ve boşluk) kullanabilirsiniz. Ancak kitaplıkta aynı isimde ancak bir sembol olabilir.

Bitmap Resimleri Flash'a Aktarmak

Birçok tasarımcı, çalışmaya başlarken bir proje için gereken tüm varlıkları kitaplığa aktarır ve daha sonra ihtiyaç duyduğu noktalarda bu varlıkları Sahne'nin üzerine sürükler.

Not: Resimleri doğrudan Sahne'ye aktardığınızda Flash bu resimleri kitaplığa da aktarır.

Resim Formatları

Flash JPEG, GIF ve PNG dosyalarını destekler; bunların üçü de bitmap formatlarıdır. Fotoğraflarda olduğu gibi degradeler ve küçük renk değişimleri içeren resimler için JPEG dosyalarını kullanın. Geniş düz renk blokları içeren resimler için GIF dosyalarını kullanın. Saydamlık içeren resimler için PNG dosyalarını (Flash'ta kullanılan doğal bir format) kullanın. PNG dosyalarının boyutu genelde JPEG ve GIF dosyalarına göre çok daha büyüktür.

PNG dosyalarını, Kitaplık paneli aracılığıyla saydamlıklarını koruyacak ve daha küçük dosya boyutuyla JPEG dosyaları olarak aktarılacak şekilde ayarlayabilirsiniz.

Resimleri Kitaplığa Aktarmak İçin:

1. Dosya > İçe aktar > Kitaplığa aktar komutunu seçin.
2. Makinamızdan herhangi bir resmi seçin.
3. Shift tuşunu basılı tutarak seçin yaparsanız birde fazla resmi aynı anda Flash'a aktarabilirsiniz.
4. Aç [Windows] veya Kitaplığa Aktar [Mac OS] düğmesine tıklayın.

Flash, aktardığınız resim dosyalarını Sahne'ye yerleştirmeden kitaplığa ekleyecektir.

Resimleri Sahne'ye Aktarmak

1. Dosya > İçe aktar > Sahne alanına aktar komutunu seçin.
2. Makinamızdan herhangi bir resmi seçin.
3. Shift tuşunu basılı tutarak seçin yaparsanız birde fazla resmi aynı anda Flash'a aktarabilirsiniz.

Bitmap Resimleri Vektörel Nesnelere Dönüştürmek

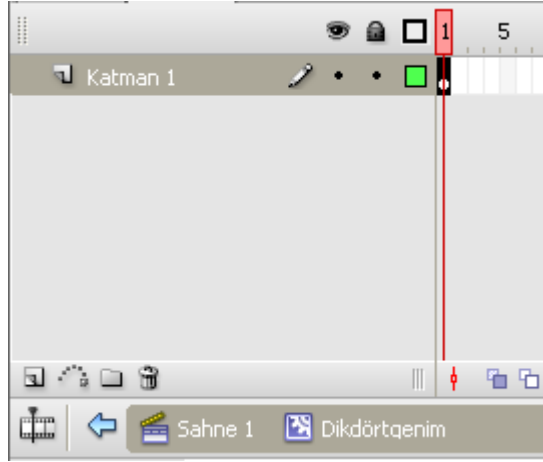
Bitmap resimleri vektörel nesnelere dönüştürerek filminizin dosya boyutunu küçültebilir ve ayrıca söz konusu grafiği düzenleme konusunda daha fazla esneklik sağlayabilirsiniz. Bitmapi izle komutu bir bitmap resmi, düzenlenebilir farklı renk alanlarına sahip vektörel bir grafiğe dönüştürür. Dosya boyutunu küçültmek çok fazla detay içermeyen resimleri vektörel nesnelere döndürmek faydalı olacaktır. Ancak detay içeren bir resmi vektörel bir içeriğe döndürürseniz bu işlem dosya boyutunun daha büyük olmasını sağlayacaktır.

1. Sahne üzerindeki resim nesnesi seçili durumdayken Değiştir > Bitmap > Bitmapi izle komutunu seçin.
2. Karşınıza çıkan seçeneklerden Renk eşiği, Minimum alan, Eğim düzgünlüğü, Köşe eşiği değerlerini değiştirerek farklı sonuçlar elde edebilirsiniz. Vektörel nesnelere matematiksel ifadelerdir. Burada seçmiş olduğunuz değerler doğrultusunda oluşacak matematiksel denklem daha karmaşık olabilir ve sonucunda daha kaliteli bir vektörel resim ancak daha büyük boyutta bir öge oluşacaktır. Yine seçimleriniz doğrultusunda daha basit bir denklem oluşabilir. Böyle bir durumda

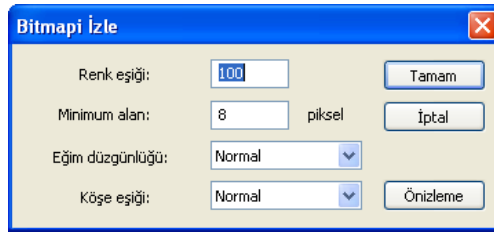
görsel olarak daha az detay içerecek ancak dosya boyutu daha küçük olacaktır. Bu değerleri değiştirerek sizlere çeşitli denemeler yapmanızı ve sonuçları gözlemlemenizi öneririm

Film Klipi Sembollerine Bitmap'ler Ekleme

Her sembolün kendi Zaman çizelgesi'ni vardır. Katmanları, tıpkı ana Zaman çizelgesi'ne eklediğiniz gibi bir sembolün Zaman çizelgesi'ne de ekleyebilirsiniz. Siz ilgili varlıkları bir sembolün Zaman çizelgesi'ne eklerken bunlar sembolün içinde yuvalanırlar.



Bu işlem öncesinde kitaplığınızda bir film klipi sembolü olduğunuzdan emin olunuz.



1. Kitaplıkdaki Film klipi sembolü'nün ikonuna üzerine iki kez tıklayınız. Zaman çizelgesi'nin olduğu panelde resimdeki gibi Sahne 1 ve bunun yanında şu anda hangi Film klipi'ni değiştiriyorsanız onun kitaplık ismi yer alacaktır.
2. Yeni bir katman oluşturun. Yeni bir katman oluşturmak için Zaman çizelgesi'nin altında bulunan yeni katman ikonuna tıklayınız. Kullanacağımız her nesne yada sembol için Zaman çizelgesi'nde bir katman oluşturmak en pratik ve sonraki değişiklikler için en akılcı yoldur. Yeni katmanlar oluşturduğunuzda bunlara akılcı isimler vermekte faydalı olacaktır.

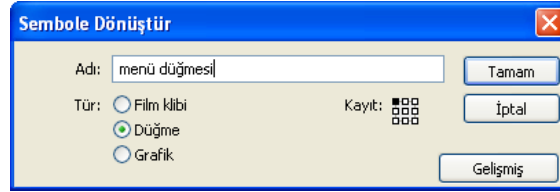
3. Yeni oluşturduğumuz katmanı seçiniz ve kitaplıktan bir resim sembolünü sahnenin üzerine bırakınız. Burada yapılabilecek olası hata sembol'ün katman üzerine bırakılmaya çalışılması olacaktır. Doğru olan hareket sahne üzerine bırakılmasıdır.

Düğmelerle Çalışmak

Üzerine tıkladığınızda, fare imlecini üzerine getirdiğinizde veya başka işlemler uyguladığınızda düğmelerin görünümünü değiştiren rollover durumlarına sahip etkileşimli düğmeler oluşturmak için düğme sembollerini kullanırsınız. İleri ki bölümlerde düğmeleri interaktif bir şekilde kullanmak için daha detaylı bilgiyi bulabilirsiniz.

Bir Düğme Sembolü Oluşturmak

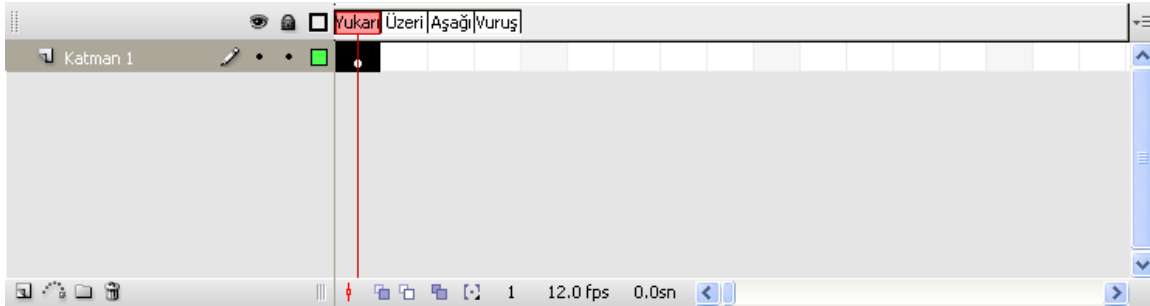
Mevcut bir varlığı bir düğme sembolüne dönüştürmeniz mümkündür. Ancak burada sizlere bir düğme oluşturulmasını sıfırdan anlatacağım.



1. Ekle > Yeni sembol komutunu seçin.
2. Sembol dilediğiniz bir ad verebilirsiniz.
3. Tür alanında Düğme'yi işaretleyin ve TAMAM düğmesine tıklayın.

Düğme Durumları

Up, Down ve Over düğme durumları grafik, renk, şekil veya boyutlarla ilgili her türlü değişikliği içerebilir. Eğer düğme durumlarından oluşan karmaşık bir grup yaratmak istiyorsanız, resminizi Adobe Photoshop'da hazırlayabilirsiniz.



Düğmelerin dört hali bulunmaktadır. Bunlar sırası ile

- **Yukarı:** Düğmelerin ekranda kullanıcı ile iletişime(kullanıcı tıklamadı veya düğme üzerine gelmedi) geçmedikleri durumudur.
- **Üzeri:** Kullanıcının düğmenin üzerine geldiğinde düğmenin nasıl görüneceğinin belirlendiği durumdur.
- **Aşağı:** Kullanıcının düğmeye tıkladığında düğmenin nasıl görüneceğinin belirlendiği durumdur.
- **Vuruş:** Kullanıcının düğme üzerinde hangi Alana tıklayabileceğini belirleyen konumdur. Her düğme için ancak bir alan belirlenebilir. Bir alan belirlenmediğinde düğme hallerinden en büyük alana sahip olan konum vuruş konumu olarak kullanılır.

Sahneye Düğme Ekleme

Zaman çizelgesi'ne düğmeyi yerleştireceğiniz katmanı seçtikten sonra kitaplıktan eklemek istediğiniz düğmeyi sahneye sürükleyip bırakabilirsiniz. Daha öncede belirttiğim gibi sahneye eklenecek her yeni eleman için yeni bir katman oluşturmak iş akışınızı kolaylaştıracaktır.

Bir Düğmeye Vuruş Durumu Ekleme

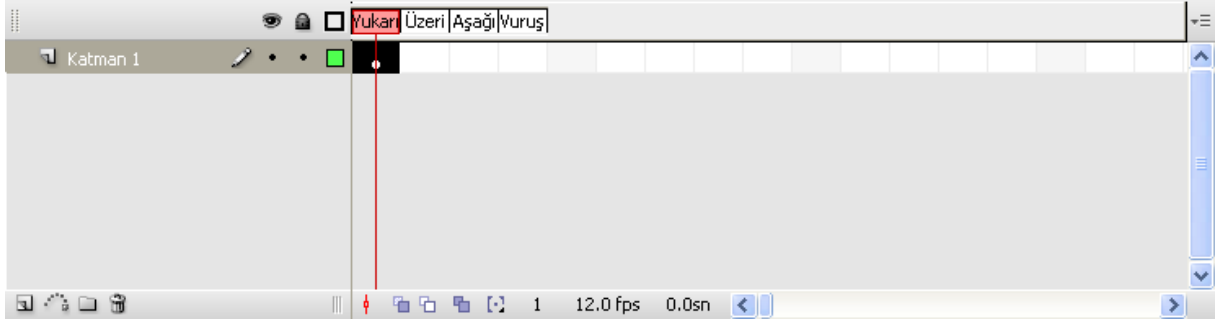
Yukarıda düğmelerin halleri hakkında bilgi verilmiştir. Ancak bu durumlar, Vuruş durumu mevcut değilken hiçbir etkiye sahip olmayacaktır. Vuruş durumu düğmenin etkin alanını, yani fare tıklamalarına cevap veren alanı tanımlar. Bu bölümde Vuruş durumu için düğme alanını temsil eden bir dikdörtgen çizeceksiniz, ancak bu alan filmin en son halinde görünmeyecektir. Belirli bir sembol için bir Vuruş durumu oluşturduğunuzda, Vuruş durumu sembolün her örneğine otomatik olarak uygulanır.

Vuruş durumunu tanımlamak için bir dikdörtgen ya da başka bir şekil çizmeniz gerekmez. Eğer düğmenin etkin alanının Yukarı, Üzeri ya da Aşağı durumundaki grafikte tam olarak eşleşmesini istiyorsanız, Alt [Windows] ya da Option [Mac OS] tuşunu basılı tutun ve Zaman çizelgesi'ndeki diğer durumlardan birinde bulunan noktayı Vuruş durumunun üzerine sürükleyin.

Görünmez Bir Düğme Oluşturmak

Flash'ta düğmeler düğme gibi görünmek zorunda değildir. Aslında üzerine görünmez bir düğme yerleştirdiğiniz her şey bir düğme gibi davranabilir.

Görünmez bir düğmenin üzerine imleci getirdiğinizde ya da tıkladığınızda ekrandaki görüntü değişir veya bir eylem gerçekleşir, fakat kullanılmadıkları zamanlarda düğmeler ekranda gereksiz yere kalabalık yaratmazlar. Görünmez düğmelerin ne zaman ve nasıl kullanılacağı tasarıma göre belirlenir. Örneğin türkiye haritasındaki her şehir için bir o şehri bir resim Düzenleor ile kesip daha sonra flash'da düğmeler haline getirmek yerine, ki bu işlem çok uzun soluklu olacaktır. Gizli düğmeler yaratıp bu düğmeleri resim üzerine yerleştirip kullanıcıların tıklamasına olasılık tanımak daha mantıklı ve kolay olacaktır.



1. Ekle > Yeni Sembol komutunu seçin.
2. Sembolü "görünmez_buton" olarak adlandırın.
3. Tür alanında düğme'yi işaretleyin ve TAMAM düğmesine tıklayın.
4. "görünmez_buton" Zaman çizelgesi'nde Vuruş karesini seçin.
5. Ekle > Zaman çizelgesi > Boş ana kare komutunu seçin.
6. Dikdörtgen aracını kullanarak istediğiniz boyutlarda bir dikdörtgen çizin.

Artık bu düğmeyi sahnede istediğiniz yerde kullanabilirsiniz. Genel yapılan hatalardan biri ise her farklı büyüklükte gereken düğmeler için gizli düğmeler oluşturulmasıdır. Unutmayınız ki görünmez bir düğme yaratıp bunu sahneye ekledikten sonra istediğiniz gibi farklı farklı boyutlarda kullanabilirsiniz.

Örnek'ler İle Çalışmak

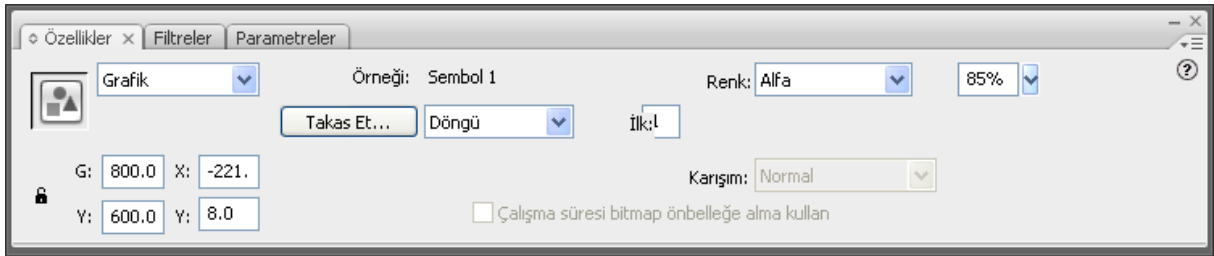
Flash kitaplığından sahneye bıraktığınız her sembol kitaplıktaki sembolün bir yansımasıdır. Gündelik hayatımızda bir çok yansıma vardır. Örneğin aynaya baktığımızda kendi yansımamızı görürüz ve bizimle tıpa tıp aynıdır. Eğer biz kolumuzu kaldırırsak aynada da kolumuz havaya kalkar. Flash'daki yansımalar da aynı prensip ile çalışırlar. Kitaplık içindeki sembolü değiştirdiğinizde sahne üzerindeki tüm yansımaları da değiştirir.

Saydamlık Ekleme

Flash'ta saydamlık , bir renk ya da sembolün alfa değeri tarafından belirlenir. Alfa değerini azalttığınızda opaklık azalır ve saydamlık miktarı artar. Bir sembolün kendisinin ya da belirli bir örneğinin alfa değerini değiştirebilirsiniz.

Bir Örneğin Alfa Değerini Değiştirmek

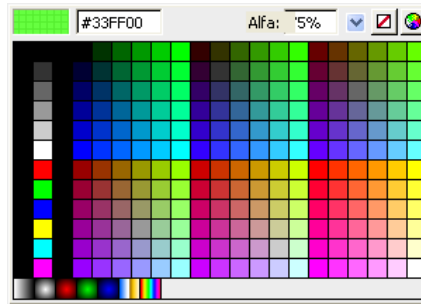
Flash'da sembollerin saydamlıklarını kolaylıkla değiştirebilirsiniz.



1. Bir dikdörtgen çizelim ve bunu bir grafik sembolüne dönüştürelim. Bunu yapabilmek için şeklimizi seçtikten sonra **Değiştir > Sembole dönüştür** komutunu seçin.
2. İsimlendirmesini yapıp Kitaplığa eklenmesini sağlayınız. Tür olarak Film klibi , düğme yada grafik seçebilirsiniz. Unutmayınız ki kitaplığa ekledikten sonra şu an sahnede bir şekil yerine artık bir kitaplık sembolü bulunmaktadır.
3. Sahne üzerindeki sembol yansımalarını seçerek özellikler denetçisindeki Renk menüsünden Alpha'yı seçin.
4. Yüzde alanına değiştiriniz.

Bir Rengün Alfa Değerini Değiştirmek

Sembollerin olduğu gibi renklerinde saydamlıklarını değiştirebilirsiniz.



1. Sahne üzerine siyah renkli bir daire çiziniz.
2. Seçim aracı ile bu çizimi seçiniz ve özellikler denetçisindeki Dolgu rengi kutusuna tıklayın.
3. Alfa değerini değiştirerek saydamlığını değiştirebilirsiniz

Web Uyumlu Renkler Kullanmak

256 renk kullanan bir Web tarayıcısında birçok renk, renk taklidi uygulanmış olarak görünür. Flash'ın web uyumlu paleti, farklı işletim sistemleri ve Web tarayıcılarının kullanıldığı farklı bilgisayarlarda renk taklidi uygulanmadan beklediğinize en yakın şekilde görüntülenen 216 rengi içerir. Web uyumlu palet, Flash'taki varsayılan renk paletidir.

Günümüzdeki bilgisayarların büyük bir kısmı binlerce ya da milyonlarca renk görüntüleyebilmektedir, bu da Web uyumlu renklerin eski önemini yitirmesine sebep olmuştur. Bununla birlikte, elde taşınan cihazlar ve cep telefonu ekranları daha sınırlı renklere sahiptir; dolayısıyla bu cihazlarda görüntülenecek SWF dosyalarını oluştururken Web uyumlu renkleri kullanmak en iyisidir. Flash'ta nesnelere renk eklerken Web uyumlu paleti kullandığınızdan emin olmak için Renk örnekleri paneli menüsünden Web 216'yı seçin.

Bölüm 4

Metinlerle Çalışmak

Bu Bölümde Neler Var?

- Katmanları organize etmek
- Katman klasörleri
- Zaman çizelgesi ve özellikleri
- Varlıkların katmanlara yerleştirilmesi
- Metinler ile çalışmak

Bir Zaman Çizelgesi'ndeki Katmanları Organize Etmek

Bir projeye başlarken katmanları bir Zaman çizelgesi'nde organize etmek iyi bir alışkanlıktır. Varlıkları doğrudan Kitaplık paneline aktarabilir ya da bunları Sahne'ye aktarmayı tercih edebilirsiniz, böylece hazırlamayı düşündüğünüz animasyon için varlıkları uygun katmanlar halinde ayırmadan önce bu varlıkların hepsini aynı anda organize edebilirsiniz.

Katman Klasörleri Oluşturmak

Katman klasörleri, özellikle çok sayıda katman kullanılmasını gerektiren projelerde katmanlarınızı düzenli bir şekilde tutmanızı sağlar. Projenize başlamadan önce üzerinde iyice düşünün ve katman klasörlerinizi onlara ihtiyaç duymadan önce oluşturun. Daha sonra bu yaklaşım size zaman kazandıracaktır, çünkü bu sayede belirli bir katmanı nerede aramanız gerektiğini kesin olarak bilirsiniz ve animasyonların beklendiği şekilde oynatılabilmesi için katmanları yeniden organize etmek zorunda kalmazsınız.

Katman Klasörlerine Katman Ekleme

Katmanları organize ederken, Flash'ın, katmanları Zaman çizelgesi'nde görüldükleri sırayla, yani en üstteki katman önde ve en alttaki katman arkada olacak şekilde görüntülediğini unutmayın.

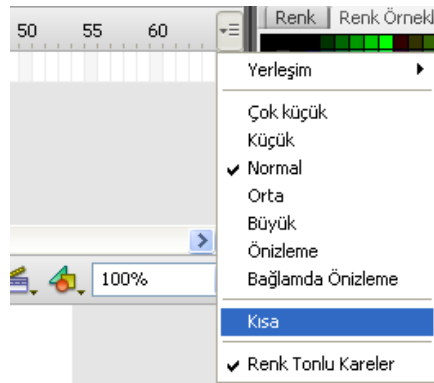


1. Yeni bir katman klasörü oluşturmak için Zaman çizelgesi'nin altındaki klasör ikonuna tıklayın.
2. Katman ekle simgesine tıklayın.
3. Yeni katmana "yeni katmanım" ismini verin eğer oluşturduğunuz bu yeni katman klasörün içinde değil ise klasörünün üzerine sürükleyip bırakın.

Not: Klasörlerin sıralanması da katmanların sıralanması gibidir. Bu durumda en üst klasörde bulunan bir katman bir alt seviye klasörde bulunan tüm katmanlardan daha yüksek bir seviyede olacaktır.

Zaman Çizelgesi'nin Görünümünü Değiştirmek

Zaman çizelgesi'nin görünümünü iş akışınıza uyacak şekilde ayarlayabilirsiniz. Daha fazla katmanı görmek istediğinizde Zaman çizelgesi'nin sağ üst köşesindeki Kare Görünümü açılır menüsünden Kısa'yı seçin. Kısa komutu, kare hücrelerinin satır yüksekliğini azaltır. Çok küçük, Küçük, Normal, Orta veya Büyük komutlarını kullanarak kare hücrelerinin genişliğini de değiştirebilirsiniz.



Varlıkları Katmanlara Yerleştirmek

Sembolleri katmanlara yerleştirmek için önce sembolü hangi katmana yerleştirecekseniz o katmanı seçeriz ve daha sonra kitaplığımızdan istediğimiz sembolü sahne üzerine bırakırız. Daha önce de belirttiğimiz gibi sembolleri katman'ın üzerine değil katmana ait olan sahne'ye bırakmamız gerekmektedir.

Benzer durum çizeceğiniz şekiller içinde geçerlidir. Hangi katmana çizim yapmak istiyorsanız öncelikle o katmanı seçip daha sonra sahne üzerine çizim yapmanız gerekmektedir.

Not: Tüm varlıklar sahne üzerine yerleştirilirler.

Bir Katmanı Silmek

Bazı katmanları, varlıkları saklamak ya da efektleri test etmek için geçici olarak kullanabilirsiniz. Zaman çizelgesi'ni düzenli tutmak için ihtiyaç duymadığınız katmanları silin. Katmanları silmek için:



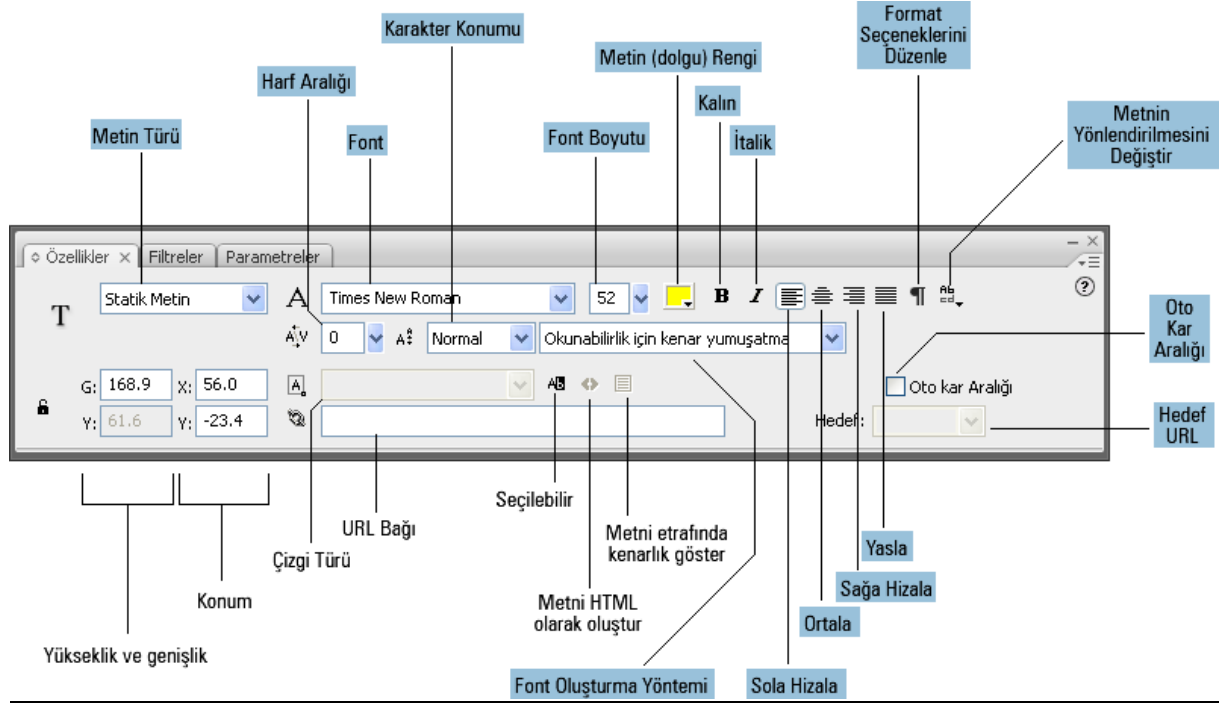
1. Katmanını seçin.(Birden fazla katmanı shift veya ctrl tuşunun yardımı ile aynı anda seçebilirsiniz)
2. Katmanı Sil simgesine tıklayın.

Aynı şekilde katman klasörlerini de silebilirsiniz. Bir katman klasörünün silinmesinde bu klasöre ait tüm katmanlarda silinicektir.

Not: Flash'da Zaman çizelgesi'nde bir adet katman kalması yazılım gereği zorunludur.

Nesneleri Zaman Çizelgesi Üzerinde Taşımak

Daha önce nesnelerin, sembollerin katmanlara aktarılması hakkındaki bilgiyi sizlere sunmuştuk. Ancak sembollerin katmanlara yerleştirilmesi kadar o katmanın hangi karesine yerleştirildiği de önemlidir. Nesnelere sadece anahtar karelere yerleştirilebilirler. Yeni bir katman oluşturduğunuzda bir adet anahtar kare otomatik olarak oluşturulur ve birinci kare olarak konumlandırılır.



Flash'ta Metinler

Metin Oluşturmak

Flash'ta metinlerle neler yapabilirsiniz? Hemen hemen her şeyi. Metninizi doğrudan Flash'ta oluşturabilir veya başka bir dosyadan aktarabilirsiniz.

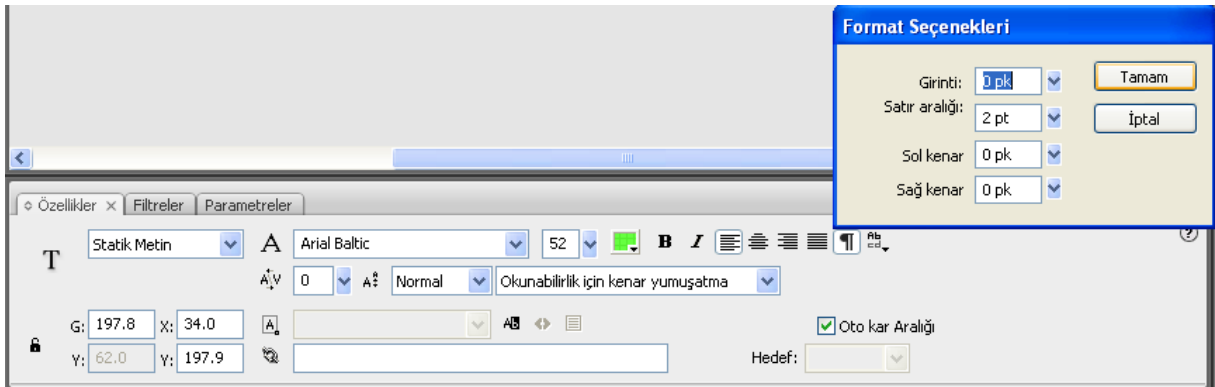


Metnin yönünü yatay veya dikey olarak ayarlayabilirsiniz. Metinleri; metin boyu, yazı stili (kalın, italik vb.), paragraf hizalaması ve satır boşluğu gibi özellikleri ayarlayarak biçimlendirebilirsiniz. Bir metin alanını döndürebilir, yeniden boyutlandırabilir veya bir sembole dönüştürebilirsiniz. Metninize

animasyon ve alt gölge ya da ışıma gibi bir filtre uygulayabilirsiniz. Hatta filmin farklı noktalarında farklı şekilde tanımlanmış bir değişkene sahip dinamik metinler oluşturabilirsiniz (bunun için izleyicinin yaptığı girişler bile temel alınabilir).

Bir Katmana Metin Ekleme

1. Yeni bir katman oluşturun.
2. Metrin aracını (**T**) seçin.
3. Özellikler denetçisindeki açılır menüden Statik metin'i seçin. Eğer Dinamik metin'i seçerseniz, metin filmde görünmeyecektir. (Dinamik metinler, ilgili ActionScript koduna göre değişir.)
4. Sahne üzerinde metni yazmak istediğiniz yere tıklayınız.
5. Oluşan metin alanı içerisini "Flash öğreniyorum" yazın
6. Düzenle > Tümünü Seç komutuyla metnin tamamını seçin. Diğer bir yol ise Seçim aracı ile metin alanının seçilmesidir.
7. Özellikler denetçisinde Font menüsünden Arial'ı seçin, Kalın (**B**) simgesine tıklayın, renk olarak siyahı (#000000) seçin ve Font boyutu alanına 13 yazın.
8. Format seçenekleri simgesine (**¶**) tıklayın ve Satır aralığı menüsünde 2 pt seçimini yapın.



Metni Kopyalamak

Metin gruplarının her birini sıfırdan oluşturabilirdiniz, fakat geri kalan mesajların biçimlendirme özellikleri aynı olacağı için, metin kutusunu kopyalayıp yapıştırmak ve sonra da sözcükleri değiştirmek daha kolaydır.

1. Seçim aracını kullanarak Sahne'deki metni seçin.

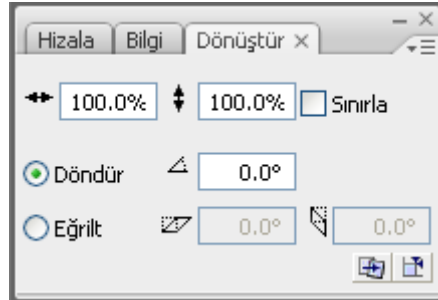
Not: Bir metnin yazım özelikleri üzerinde çalışırken (örneğin karakterleri

biçimlendirirken) bu metni Metin aracıyla seçin. Bir metin kutusunu bir nesne olarak düzenlerken (örneğin metni kopyalarken ya da döndürürken olduğu gibi) kutuyu Seçim aracını kullanarak seçin.

2. Düzenle > Kopyalacomutunu seçin.
3. Yeni katman oluşturun ve bu katmanı seçin. Düzenle > Ortaya Yapıştır komutunu seçin. "Ortaya Yapıştır" seçeneğinin seçilmesi durumunda yeni katmana kopyalanacak metin alanı diğer metin alanı ile aynı koordinatlar da yer alacaktır. Seçim aracı bile kopyalanan yeni metin alanını seçin ve fareyi kullanarak yeniden istediğiniz bir yere taşıyın. Nesnelere aynı zaman klavyenizdeki yön tuşları ile de taşınabilir. Her tuşa basışta tuş yönünde 1px ilerleyecektir. Daha hızlı ilerlemesini istiyorsanız shift tuşu ile beraber yön tuşlarını kullanarak 10px seviyesinde hareket etmesini sağlayabilirsiniz.
4. Yeniden konumlandığınız metin alanını araçlardan metin aracı ile seçiniz. Bu sayede yeni metin alanında değişiklik yapabilirsiniz. Eğer metin aracını ile değil de bu işi seçim aracı ile yapmak istiyorsanız, seçim aracı ile metin alanı üzerine iki kez tıklayarak da metin alanınızı değiştirebilme şansına sahip olabilirsiniz.

Metni Döndürmek

Metinleri dönüştür panelini veya Serbest dönüştürme aracını kullanarak döndürebilirsiniz.



1. Seçim aracını kullanarak sahne üzerindeki metin alanını seçiniz.
2. Pencere > Dönüştür komutunu seçerek Dönüştür panelini açın.
3. Dönüştür panelindeki döndür alanına -45 yazın ve Enter ya da Return tuşuna basarak bu değeri uygulayın.

Döndürme işlemi + ve - olmak üzere iki yönde yapılabilir. + saat yönünde - ise saat'e ters yönde döndürme işlemi yapmak için kullanılır.

Metni Sembole Dönüştürmek

Eğer bir metni bir kereden fazla kullanacaksanız bu metni bir sembole dönüştürün. Flash bu şekilde aynı metni tekrar tekrar kullanabilir. Metin dosyaya sadece bir kez eklenir, bu da dosya boyunun küçük tutulmasını sağlar. Ayrıca, metni düzenlemeniz gerektiğinde düzenleme işlemi sadece bir kez yapmanız gerekir; aynı değişiklikler sembolün bütün örneklerine yansıtılır.

1. Seçim aracını kullanarak metni seçin.
2. F8 tuşuna basarak Sembole dönüştür iletişim kutusunu açın.
3. Tür alanında grafiği işaretleyin ve isimlendirmesini yapın. Burada isterseniz tip olarak Film klibi'nide seçebilirsiniz.

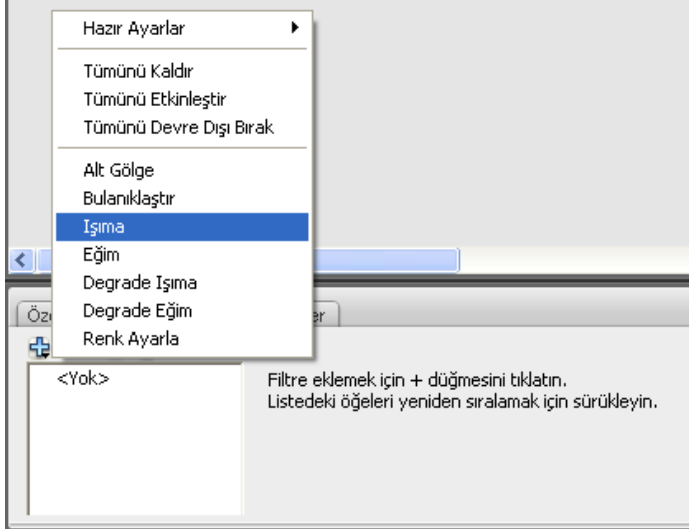
Metinleri Boyutlandırma

Metinlerin boyutlandırılmasındaki en önemli nokta boyutlandırma işlemi yapılırken metin alanlarının hiçbir şekilde dönüştür paneli yada serbest dönüştürme aracı ile yapılmamasıdır.

Böyle bir boyutlandırma yapıldığında metin alanı yeniden boyutlandırılmasına karşın metin alanı seçildiğinde metin karakter büyüklüğünün aynı kalmasıdır. Sonuçta her ne kadar daha büyük bir metin elde etseniz bile karakter büyüklüğünün aynı kalması ileride sizler için sorun oluşturabilir.

Metinlerin boyutlandırılması için en uygun yol metinlerin karakter büyüklüklerinin değiştirilmesidir.

Metinlere Filtre Uygulamak

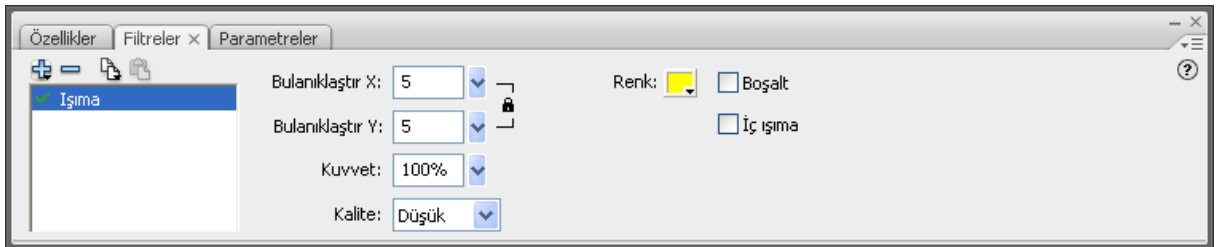


Filtreler, metinlere, düğmelere ve film klib'lere uygulayabileceğiniz grafik tabanlı efektlerdir. Her filtre, oluşturduğu efekti özelleştirmek için kullanabileceğiniz çeşitli ayarlara sahiptir.

1. Yeni bir katman oluşturun .
2. Bu katmana bir metin alanı oluşturun ve metin olan "Merhaba Dünya" yazalım..Bu işlemi yapmadan önce metin aracını seçtiğimizde Özellikler denetçisinde sol tarafta yer alan açılır menüden Statik Metin'in seçili olduğundan emin olunuz.

Not: Eğer metin tek bir satıra sığmıyorsa, metin kutusunun sağ üst köşesindeki kareye tıklayın ve kutu metni içine alacak şekilde büyüyünceye kadar imleci sağa doğrusürükleyin.

3. Seçim aracı ile oluşturmuş olduğunuz metin alanını seçiniz.
4. Özellikler denetçisindeki Filtreler sekmesine tıklayarak Filtreler panelini açın.Filtre ekle simgesine (+) tıklayın ve açılan menüden Işıma'yı seçin.



5. Filtre için şu ayarları kullanın: Bulanıklaştır X: 20; Bulanıklaştır Y: 20; Kuvvet: 100%; Kalite: Düşük; Renk: #FFFF00.

6. Eklemiş olduğunuz filtreyi önizlemek için önizlemek için Kontrol Et > Filmi Test Et komutunu seçin.

Bölüm 5

Animasyon

Bu Bölümde Neler Var?

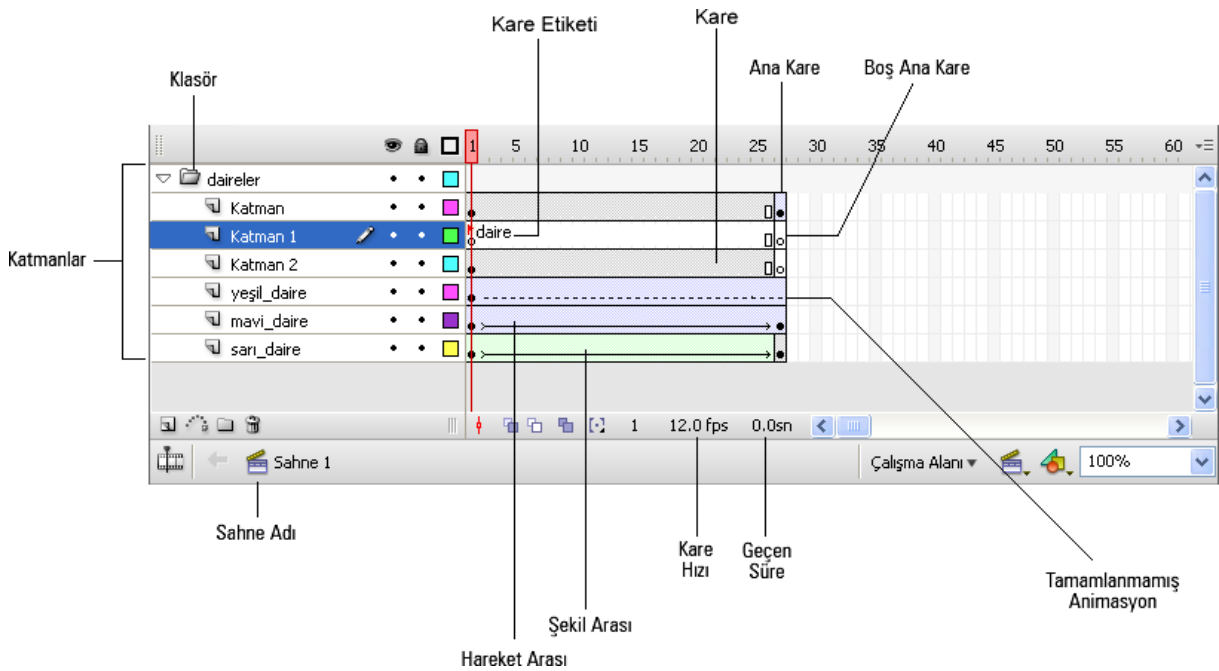
- Animasyon ve temelleri
- Hareket animasyonları
- Maskeler
- Şekil animasyonları
- Saydamlık ile animasyon
- Bir yol boyunca animasyon
- Kareler ile çalışmak
- Animasyonun hızını değiştirmek

Animasyon

Animasyon, nesnelere belirli bir zaman dilimi içerisinde gerçekleşen hareketleri ya da değişimleridir. Animasyon, bir kutunun bir kareden diğerine geçerken Sahne boyunca hareket etmesi şeklinde çok basit bir formda olabilir. Çok karmaşık animasyonlar hazırlamak da mümkündür. Bir karakterin birçok farklı özelliğini animasyonla birbirinden bağımsız olarak canlandırabilirsiniz: Örneğin kollarını ve bacaklarını, gözlerini, kulaklarını veya dilini. Nesnelere hareket ettirebilir, nesnelere renklerini ya da saydamlık özelliklerini, boyutlarını ve hatta şekillerini bile değiştirebilirsiniz. Flash'ta nesnelere animasyon uygulamak için Zaman çizelgesi'nde çeşitli anahtar kareler oluşturursunuz. Flash, her anahtar karede Sahne'nin geçerli durumunu kaydeder: Nesnelere konumunu, rengini, boyutunu, şeklini ve diğer özelliklerini. Kademeli olarak ilerleyen bir animasyon oluşturmak istiyorsanız, her kare için bir anahtar kare oluşturabilir ve bunların her birinde nesnelere küçük değişiklikler yapabilirsiniz. Bununla birlikte, Flash'ta Hareket arası ve Şekil arası oluşturuların sağladığı avantajları kullanmak işinizi çabuklaştıracak ve kolaylaştıracaktır: Bu yöntemlerdesiz başlangıç ve bitiş karelerini oluşturursunuz ve ara kareleri sizin yerinize Flash hazırlar. Hareket arası tekniğinde, Sahne üzerindeki konumda ve büyüklük, renk ya da diğer özelliklerde gerçekleşen değişiklikler için animasyon kareleri oluşturulur. Şekil arası tekniğinde bir şekli başka bir şekle dönüştürmek için animasyon kareleri oluşturulur. Örneğin kare şeklinin daire şekline animasyonla döndürülmesi gibi. Bu değişikliği, nesnenin farklı özelliklerini ayarlayarak gerçekleştirmek mümkün değildir; animasyonda başlangıçtaki nesne ile sonuçta elde edilen nesne tamamen farklıdır. Şekil araları bir şekli başka bir şekle dönüştürürken bu dönüşümün düzgün bir şekilde görünmesini sağlar. Flash ayrıca, düz bir yol üzerinde gerçekleşen hareketlere göre çok daha karmaşık olan hareketleri animasyonla hızlı bir şekilde gerçekleştirmenizi sağlayan bir yöntem

sunar.İstedığınız kadar karmaşık bir yola sahip bir hareket kılavuzu oluşturabilir, daha sonra nesnenizi bu kılavuza bağlayabilir ve hareket arası uygulayabilirsiniz. Flash, animasyon karelerinde ilerlerken nesnenin yolun üzerinde kalmasını sağlar.

Zaman Çizelgesi Panelinin Temelleri:



Hareket Animasyonları

Bir Film Klipi Sembolüne Animasyon Uygulamak

Film klipi sembollerinin kendi Zaman çizelge'leri vardır, böylece animasyon oluşturmak için büyük esneklik sağlarlar. Film klipi sembollerini birbirlerinin içinde yuvalamanız da mümkündür.

Sembolleri Düzenlemek Ve Animasyon

Bir sembolü düzenlemek istiyorsanız, Sahne'de ya da Kitaplık panelinde bu sembole çift tıklayın. Sahne'nin üzerindeki bir sembole çift tıkladığınızda bu sembolü yerinde düzenleyebilirsiniz; bu durumda Flash Sahne'deki diğer nesnelere soluklaştırır, fakat bu nesnelere yine görünür durumda kalır. Kitaplık panelindeki bir sembole çift tıkladığınızda, düzenleme işlemi sırasında sadece bu sembol görünür.

Bir Film klibi sembolünü düzenlerken bu sembolün Zaman çizelgesi'ne katmanlar ve anahtar kareler ekleyebilirsiniz. Aslında bir film klibi sembolünün Zaman çizelgesi'nde, ana Zaman çizelgesi'nde yapabildiğiniz hemen her türlü işlemi yapabilirsiniz.

1. Sahne üzerine bir daire çizin ve bu daireyi kitaplığınızı bir Film klibi olarak atın
2. Çalışma alanındaki daire artık bir çizim değil bir Film klibi'dir. Bu daireyi seçip özellikler denetleyicisinden x ve y konumlarını sıra ile 100 ve 100 olarak giriniz.
3. Katman 1'deki 50 numaralı kareyi seçin. Bu karenin şu an varlığı bulunmamaktadır ve şu an için animasyonumuz sadece bir kareden oluşmaktadır. 50 numaralı kare seçilirken yapılabilecek en yaygın hata bunun Zaman çizelgesi üzerindeki kadran üzerinde seçilmesi olacaktır. 50 nolu kareyi seçebilmek için 50 rakamı ile "katman 1" katmanının kesistiği yere tıklayın
4. F6 tuşuna basarak burada bir anahtar kare oluşturun. Şu an "katman 1" katmanında iki adet içi dolu siyah nokta görüyor olmalısınız. Bu sizin şu an iki tane ana kareye sahip olduğunuzu göstermektedir.
5. Sırasıyla 50 nolu kareye tıklayıp daha sonrada sahnede bulunan dairemizin üstüne tıklayarak dairemizi seçelim. Özellikler denetçisinde X alanına 300 ve Y alanına 100 değerini girin.
6. Animasyon yapabilmek için minimum gerekli olan iki ana karemiz artık var. Bir animasyon yapabilmek için en önemli kural aynı katmanda en az iki adet anahtar karenin bulunmasıdır.
7. 1.kare ile 50.kare arasında herhangi bir kareyi ve ardından Özellikler denetçisindeki Arayı doldur menüsünden Hareket'i seçin.

Tebrikler!

Böylece ilk Hareket arası animasyonuzu oluşturduunuz: Animasyonuz bir daire ekranın solundan sağına doğru hareket etmektedir. Şimdi animasyonu test etmek ve izlemek için Kontrol Et >Filmi Test Et komutunu çalıştırılm.

Eğer animasyonuzda değişiklik yapmak istiyorsanız bunları ilk kareyi(1nolu ana kare) yada son kareyi(50 nolu ana kare) seçip dairenizi farklı konumlara taşıyabilir yada büyüklüklerini değiştirebilirsiniz.

Not:Hareket arası yapabilmeniz animasyonda kullanacağınız nesne mutlaka kitaplık elemanı(sembol) olmalıdır.

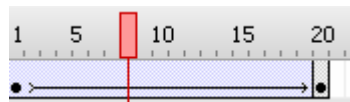
Animasyonlu Bir Sembolü Çoğaltmak

Yukarıdaki örnekte animasyonu gerçekleştirdiğimiz yer ana sahne yani "Sahne 1" idi. Ancak tasarım dünyasında bizler daha çok animasyonlarımızı başka sembollerin içerisinde yapmayı ve bu sembolleri de istediğimiz yerde istediğimiz kadar kullanmayı tercih ederiz. Biraz önce yapmış olduğunuz bu animasyondan sahnede 5 tane daha yapmak yerine bu animasyonu keşke bir kere yapıp daha sonra istediğimiz kadar kullanabilecek olsak ne güzel olurdu.

Burada yardımımızı işte Film klip'leri gelmekte. Film klip'leri içerisinde animasyon barındıra bilen tek sembol türüdür. Eğer bir animasyon yapıp bunuda kitaplığımızda saklamak istiyorsak kullanmamız gereken sembol tipi Film klipi olacaktır. Kitaplıkta saklamak istediğimiz bir çizim ve animasyon içermeyecekse tip olarak grafik seçilmelidir. Ancak bu tür nesnelere içinde Film klipi seçilmesi animasyonunuz açısından bir sıkıntı oluşturmaz.

Şimdi Animasyonlu Bir Sembol Oluşturacağız

1. Sahne üzerine bir daire çizelim ve bunu kitaplığımıza bir grafik sembolü olarak "top" ismi ile ekleyelim. Bu sembol Film klipi içerisinde hareket ettireceğimiz semboldür. Bildiğiniz gibi Hareket arası yapabilmemiz için gerekli olanlar 2 tane ana kare ve hareket edecek semboldür.



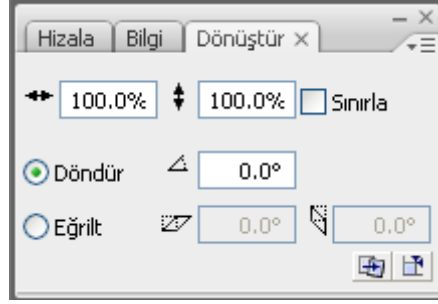
2. Bir Film klipi'ne ihtiyacımız var. Şimdiye kadar dikkat ettiyseniz hep bir çizim yaptık ve daha sonra bu çizimleri kitaplık elemanı(sembol) haline dönüştürdük. Yani hep bir şeyi bir başka şeye çevirdik. Ancak bazı durumlarda boş bir sembol de yaratıp daha sonra içeriğini eklememiz

gerekebilir. Bunu yapmak için kitaplığın sol alt köşesinde bulunan(📁) artı işaretine tıklayabilir yada Ekle>Yeni sembol ekle seçeneğini kullanabiliriz. Bu işlem sonrasında Flash bizim için istediğimiz türde boş bir sembol oluşturacaktır.

3. Sembolümüzü Film klibi olarak belirleyip ismini “topanimasyon” diyelim. Şu an Zaman çizelgesi'nin altına baktığınızda aşağıdaki gibi bir resim görmelisiniz. Bunun anlamı şu an bizi “topanimasyon” adındaki Film klibi içerisinde değişiklik yapıyoruz.



4. Sahne 1'in ilk karesine kitaplığımızda bulunun “top” isimli grafik sembolünü yerleştirelim. 50.kareye gidip F6 kısa yolu ile bir ana kare oluşturalım ve bu karede sahnede bulunan nesnemizi seçip konumunu değiştirelim. Şu an hem 1.kare hemde 50.karede top isimli sembollerimiz bulunmaktadır. 1. ve 50. Kare arasındaki her hangibir kareyi seçelim ve özellikler denetleyicisinin arayı doldur kısmından “hareket” diyerek animasyonu tanımlıyalım
5. Bu aşamada filmi Kontrol Et>Filmi Test Et yada CTRL-Enter ile test ederseniz animasyonunuzu izlemeyeceksiniz. Bunun sebebi oluşturulmuş olduğumuz Film klibi şu an sadece kitaplıktadır. Film klibi'nin sahneye yerleştirilmesi gerekmektedir. Şu an Zaman çizelgesi'nin altına bakarsanız “topanimasyon” adından bir Film klibi içinde olduğunu göreceksiniz. Öncelikle ana sahnemize dönüp sembolü yerkeştirmemiz gerekmektedir. Aşağıdaki resimdeki gibi “Sahne1” ikonuna tıklayarak ana sahneye dönüyoruz. “Katman 1” içerisinde şu an top sembolü bulunmaktadır. Bu nesneyi sahnede seçelim ve klavyemizden delete tuşunun yardımı ile silelim.
6. Şimdi “topanimasyon” adındaki Film klibi dosyamızı sahneye yerleştirmeye geldi. Kitaplıktan “topanimasyon” sembolünü seçelim ve “Katman1” in birinci karesine sürükleyip bırakın. Filmi test edin
7. Aynı sembolu bir kaç kullanabilir ve hareket eden top animasyonunun sahnede birden fazla kere gösterilmesini sağlayabiliriz. Bunun için istediğiniz kadar katman yaratın ve yaratılan her bir katmanın anahtar karelerine kitaplıktan “topanimasyon” Film klibi sembolünü yerleştiriniz. Konumlarını değiştirin ve filmi test ediniz.



8. Kullandığımız her Film klibi aynı animasyonu yapmaktadır. Kitaplığımızdaki Film klibi'ni değiştirecek sahne üzerindeki kullandığımız tüm yansımaları otomatik olarak değiştirecektir ve animasyon yeni bir görünüm kazanacaktır. Ancak bu noktada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta vardır. Örneğin ekranda soldan sağa doğru giden bir animasyonumuz var ve bu animasyon bir Film klibi içerisinde tasarlanıp sahneye yerleştirilmiştir. Aynı zamanda yukarı aşağıya giden bir animasyona ihtiyacımız var ise bu animasyonu yeniden tasarlamak yerine aynı Film klibi'ni kullanıp dönüştür panelinin yardımıyla döndürüp yukarı aşağıya gitmesini sağlayabiliriz. Yani sahne üzerine yerleştirilmiş sembollerin renk, boyut, konum ve açılarını sembolere değiştirmeden kullanabilmekteyiz. Bu animasyon yaparken iş akışımızda büyük kolaylık sağlamaktadır. Bu örneğimizde bir grafik sembolünü bir Film klibi sembolü içerisine yerleştirdik. Aynı şekilde bir Film klibi'ni bir Film klibi'nin içerisine onuda başka bir Film klibi içerisine koyabilirsiniz.

Not: Bir sembol başka semboller içerebilir; aslında sembolleri başka sembollerin içinde, bu sembolleri de daha başka sembollerin içinde, yani birkaç katman derinde olacak şekilde yuvalayabilirsiniz. Karmaşık animasyonlar oluşturmak üzere, yuvalanmış her sembole ayrı olarak animasyon uygulamanız mümkündür.

Sembollere Maskelerle Animasyon Uygulamak

Maskeler Flash animasyonlarında kullanılan yaygın tekniklerden biridir. Maskeler bir katmandaki animasyonun kullanıcı tarafından görülebilecek alanının belirlenmesine yarar. Maskeler istediğiniz şekilde olabilir ve sahne üzerinde kapladıkları alan önemlidir. Renk özelliği maskeler için etkisiz bir özelliktir. Yani maskelerin renklerinin değiştirilmesi animasyonunuzda bir değişiklik yaratmaz. Bunlarla beraber maskeler durağan olmak zorunda değildir ve animasyonda içerebilirler.

Bir maske animasyonu yapmamız gerektiğinde iki adet katmana ihtiyaç duyarız. Bunlardan ilki maske uygulanacak katman , genellikle animasyonumuzu içeren katmandır. İkincisi ise bu animasyona uygulamak istediğimiz maskeyi içerecek maske katmanıdır.

Maskelenecek Katmanları Hazırlamak

1. Sahne üzerine bir daire çizelim ve bu daireyi "top" ismi ile kitaplığımıza grafik sembolü olarak ekleyelim.
2. Sembolün bulunduğu katmanda animasyon yapacağız. Bunun için ikinci bir anahtar kareye ihtiyaç duymaktayız. 50.kareye gidelim ve F6 kısa yolunu kullanarak yada 50.kareyi seçtikten sonra sağ düğme ile "Kare Ekle" seçeneği ile bir ana kare oluşturalım.



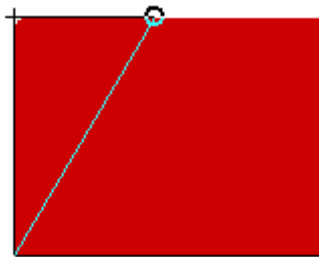
3. 50.kareyi seçelim ve daha sonra sahne üzerindeki top isimli sembolümüzü seçelim. Dönüştür penceresi ile sembolü %300 oranında büyütelim.
4. Sembolü içeren katmanın 1. ve 50.karesi arasındaki herhangi bir kareyi seçip özellikler denetleyicisinden Arayı doldur kısmından "hareket" seçeneğini seçerek animasyonu yaratalım.Filmi test edin ve animasyonun çalıştığından emin olunuz.

Maskeyi Oluşturmak

1. Artık animasyonuzu maskeleyeceğiz. Bunun için maskeleyecek yani maske ögesini taşıyacak bir katmana ihtiyacımız var. Top sembolünün bulunduğu katmanı seçelim ve "Katman ekle" ikonuna tıklayarak yeni katman oluşturalım. Bu katmanda maskemizi oluşturacağız.



2. Yeni katmanı seçin ve sahneye dolgusu olan bir kare çiziniz. Eğer çizmiş olduğunuz katman konum olarak dairenin üzerinede değil , yukarısında , aşağısında yada yanında ise seçim aracını seçelim ve karenin üzerine iki kez tıklayarak karenin hem dolgusunun hemde konturun seçilmesini sağlayalım. Artık kareyi taşıyabilirsiniz. Kareyi dairenin üzerine gelecek şekilde konumlandırın.
3. Maske katmanında kare yerine bir üçgen kullanmak istiyoruz. Ancak dikkat ettiyseniz Flash içerisinde özel bir üçgen aracı bulunmamaktadır. Üçgen çizmek için dikdörtgen aracı ile aynı yuvada konumlanmış "Çokgen yıldız" aracını kullanabilir yada şimdi anlatacağım tekniği kullanabilirsiniz. Öncelikle kare nesnemizin seçili olmaması gerekmektedir. Bunun için eğer kare seçili ise sahnede , seçim aracı ile sahne üzerindeki herhangi bir boş alana bir kez tıklayalım. Bu karenin seçimden çıkarılmasını sağlayacaktır. Daha sonra karenin sol üst köşesine doğru seçim aracımız ile yaklaşalım. Tam köşe noktasına yaklaştığımızda fare imlecinin bir köşe şeklini anlatır şekilde değiştiğini göreceksiniz. İmlecimiz bu şekilde iken sol üst köşeyi sürükleyip bırak ile sağa doğru taşıyalım ve kenarın tam ortasına geldiğimizde bırakalım. Shift tuşunun yardımı ile doğrusal bir şekilde tasıma yapabilirsiniz. Aynı işlemi sağ üst köşe içinde yapalım ve bu sefer sola doğru sürükleyip bir önceki bıraktığımız konum ile aynı konumda bırakalım. Karemizi şu an bir üçgene döndürdük.



4. Maske animasyonumuzu yapmak için Flash'a artık bu katmanının bir maske katmanı olduğunu belirmemiz gerekmektedir. Katmanın isminin üzerinden sağ düğmeye tıklayın ve açılan menüden "Maske" seçeneğini seçiniz.
5. Animasyonu test edin. Animasyon bir üçgen içersinde büyüüp küçülen bir daire şeklinde görünecektir. Bu animasyonda bir daireyi bir üçgen ile maskeledik ve animasyonun görünebilir alanları belirledik

Not:

1. Bazen animasyonunuz gereği bir maskeyi bir çok katman üzerinde kullanmak isteyebilirsiniz. Bu tür durumlarda her katman için ayrı ayrı aynı şekilde bir maske katmanını oluşturmak yerine bir maske katmanına bir çok katmanı bağlayabilirsiniz. Bunu yapabilmek için maske katmanınızı yaratın ve bu maske katmanına bağlamak istediğiniz diğer katmanları sürükleyip bu maske katmanının alt sağına doğru taşıyın. Eğer bu noktada sıkıntı yaşıyorsanız taşıma işleminde görsel olarak yuvalanmayı izlemleyebilir ve tam bu noktada sürükleme işlemini sonlandırabilirsiniz.
2. Maske katmanları başla maske katmanları ile yuvalanamazlar.

Hareketli Maskeler Oluşturmak

1. Katman1 katmanına bir resim ihtal edin.
2. Yeni bir katman oluşturun ve bu katman içersine bir daire çizin ve bu daire'yi kitaplığınıza bir grafik sembolü olarak ekleyin.
3. Daire'nin bulunduğu katmanın 50.karesinde yeni bir ana kare oluşturun ve bu karedeki daire'yi ekranda yeniden konumlandırın.
4. Daire'nin bulunduğu katmanın 1.Kare ve 50.Kare arasındaki herhangi bir karesine tıklayın ve özellikler denetleyicisinden arayı doldur kısmından "hareket " seçeneğini seçerek animasyonu oluşturun.
5. Zaman çizelgesi üzerinde şuan iki adet katmanımız bulunmaktadır. Bunlardan animasyon içeren katman 50 kare uzunluğunda , resim içeren katman ise 1 kare uzunluğundadır. Maskemizin tüm flash filmi boyunca resmimizi maskeleyebilmesi için resim bulunan katmanını 50 kare boyunca uzatmalıyız. Bunu yapmak için bu katmanın 50.karesine tıklayalım ve F5 kısa yolu yada sağ düğme ile "Kare ekle" seçeneğini seçiniz
6. Animasyonu test ediniz.

Şekil Animasyonları:

Şekil arası tekniği, bir nesneyi, kendisinden çok farklı olan başka bir nesneye bile düzgün bir şekilde dönüştürmenizi sağlar. Örneğin bir dairenin dikdörtgen şekline dönüştürülmesi ancak şekil arası ile yapılabilir.

Not:

1. Gruplara, örneklere ya da bitmap resimlere şekil arası uygulamak için önce ilgili öğeleri parçalayarak birbirinden ayırmanız gerekir.
2. Şekil arası sadece şekillere uygulanabilir, semboller üzerinde şekil arası yapılamaz.

Bir Şekil Animasyonu Oluşturmak

1. Animasyonu oluşturacağımız katmanı seçelim ve bu katmanın ilk karesine bir daire çizim.
2. Animasyonun son karesini oluşturmak için 50.kareyi katman üzerinden seçin, sağ düğme ile açılan menüden “Boş ana kare ekle” komutunu uygulayın. Daha önce yapmış olduğunuz hareket animasyonlarında hatırlayabileceğiniz gibi genellikle ana kare kullanıyorduk. Bu örnekte ise boş bir ana kare oluşturduk. Şekil animasyonları şekil değişiklikleri için kullanılır ve yeni bir ana karenin katmana eklenmesinde bir önceki ana karenin içeriği yeni ana kareye otomatik olarak kopyalanır. Biz bu içeriği silip yerine yeni bir çizim yapmak yerine boş bir ana kare oluşturup bunların içine çizim yapmayı tercih ederiz.
3. Yeni oluşturmuş olduğunuz boş ana kareye bir kare çizim. 1.kare ve 50.kare arasındaki herhangi bir kareye tıklayıp özellikler denetleyicisinden “Şekil” seçeneğini seçin.
4. Filmi test edin. Animasyonda bir dairenin bir kareye dönüştüğünü göreceksiniz.

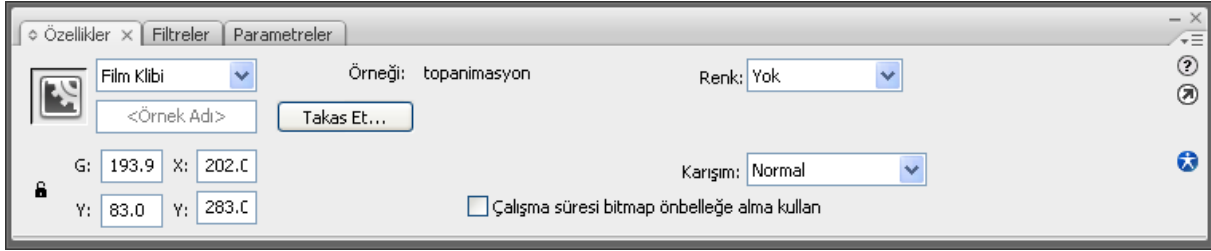
Şekil Animasyonu İle Metin Ve Resim

Bir şekil animasyonunda metin veya resim elemanlarını kullanabilmeniz için o nesnelere şekillere dönüştürmeniz gerekmektedir. Bunu yapabilmek için “Değiştir>Parçala” seçeneğini kullanırız. Bunun dışında uygulanması gereken şekil animasyonu prensipleri ve izlenecek yol aynıdır.

Not: Metin elemanlarının şekillere dönüştürülmesinde “Değiştir>Parçala” iki kez yapılmalıdır. Birinci uygulamışta metin , metini oluşturan harflere ayrılacak. İkinci uygulamada ise her harf bir şekile dönüştürülecektir.

Nesnelerin Ekranda Yavaşça Belirlenmesini Sağlamak

Gerek hareket gerek şekil animasyonlarında , animasyonlarınızın başlangıç yada bitiş konumundaki saydamlıklarını değiştirebilirsiniz.



1. Bir hareket animasyonu oluşturun.
2. Animasyonun son ana karesini seçip daha sonra bu karedeki içeriği sahne üzerinden seçiniz.
3. Property denetleyicisinden color özelliğini “Alfa” olarak seçin ve değerini %50 yapın.
4. Filmi test edin. Animasyonda nesnenin animasyonunun sonuna doğru saydamlığının azaldığını izlenleyebilirsiniz.

Bir Yol Boyunca Animasyon Yapmak

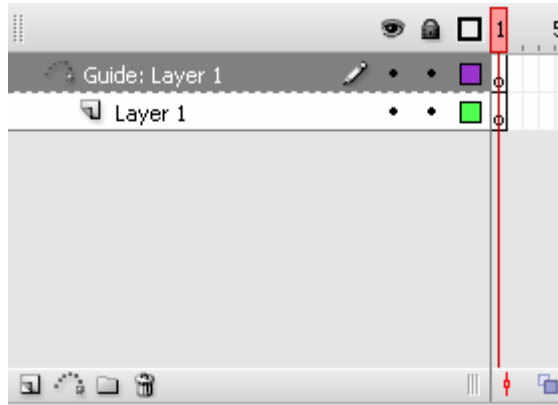
Flash’da bir animasyon yaptığınızda eğer bir yol kullanmazsanız Flash ilk kare ile son kare arasındaki mesafeyi en kısa yoldan tamamlamaya çalışacaktır. Bazı durumlarda istenilen durum bu olmaya bilir.

Bir nesneye belirli bir yol üzerinde animasyon uygulamak için önce bir hareket kılavuzu oluşturursunuz; Flash, kılavuz için ayrı bir katman oluşturur. Ardından Sahne’de kılavuzu çizersiniz. Son olarak nesneyi kılavuzla hizalarsınız

Hareket Kılavuzlu Animasyon Oluşturmak

Bir hareket kılavuzu kullanarak belirli bir nesnenin Sahne'in üzerinde izleyebileceği hemen her türlü yolu çizebilirsiniz

1. Bir hareket animasyonu oluşturun. Animasyonda nesnenizin konum değiştirmesi gerekmektedir.
2. Animasyon içerecek katman seçili iken Zaman çizelgesi'nin altında bulunan "Hareket kılavuzu ekle" seçeneğine tıklayarak bir hareket kılavuzu katmanı oluşturunuz.



3. Bu katmana nesnenizin takip etmesi gereken yolu çizeceğiniz. Yolu çizerken Kurşun kalem aracını kullanabilirsiniz. Aynı Flash bir çizimin konturları varsa bu konturları da kılavuz olarak kullanabilir.
4. Kılavuzu çizdikten sonra animasyonun ilk ve son karesindeki nesnenin merkezinin bu kılavuzun üzerine yerleştirilmesi gerekmektedir. Bu işlem için animasyon katmanının ilk karesindeki nesneyi seçin ve seçim aracı ile merkezinden tutup bu çizginin üzerine taşıyın. Nesnenin merkezi kılavuzun üzerine oturduğunda nesnenin merkezinde görünen yardımcı daire imleci daha büyük bir hale gelecektir. Yardımcı imleç bu haldeyken nesneyi bırakınız. Eğer kılavuz üzerine nesneyi oturtmakta zorlanıyorsanız Görünüm > Yapışma > Piksellere yapış ve Görünüm>Yapışma>Nesnelere yapış seçeneğinin seçili olup olmadığını kontrol ediniz.
5. Aynı işlemi son karedeki nesne içinde tekrarlayınız.
6. Filmi test edin

Not: Animasyonlarda eğer birden fazla animasyon aynı kılavuzu kullanacaksa yeniden bir kılavuz çizilmesi gerekmez. Bir kılavuzu birden fazla katman kılavuz olarak kullanabilir. Bunu yapabilmek için katmanları sürükleyip bırakarak kılavuz katmanları ile ilişkilendirmeniz yeterli olacaktır.

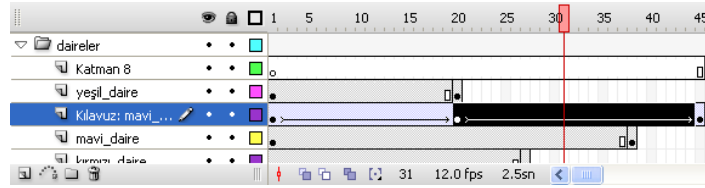
Kareler İle Çalışmak

Karelerin Kopyalanması Ve Yapıştırılması

1. Kareyi seçin.
2. Düzenle>Zaman çizelgesi>Hareketi kopyala seçeneği ile kareleri hafızaya alın
3. Yapıştırmak istediğiniz kareyi seçin. Eğer kopyaladığınız kareler birde fazla ise yapıştırmak istediğiniz katman karelerinden ilk kareyi seçin.
4. Düzenle>Zaman çizelgesi>hareketi yapıştır ile yapıştırın.

Karelerin Taşınması

1. Taşımak istediğini karelerin üzerinde sürükleyip bırak ile bir alan oluşturunuz ve farenin tuşunu bırakın. Daha sonra seçmiş olduğunuz bu kareleri sürükleyip bırak ile istediğiniz yere taşıyın



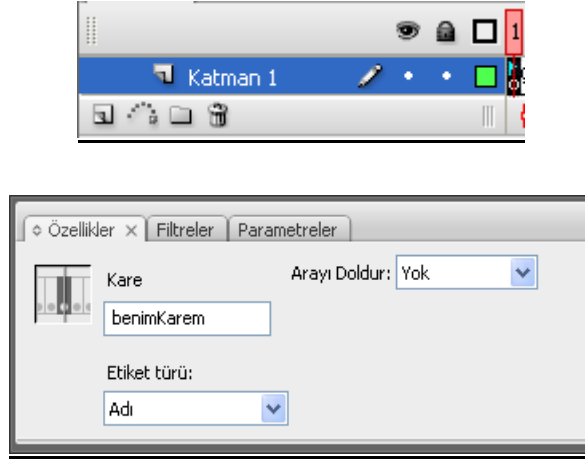
Kare Ekleme

- Ana kare eklemek için F6 tuşu yada sağ buton "Ana kare ekle" kullanılır
- Kare eklemek için F5 tuşu yada sağ buton "Kare ekle" kullanılır.

Kare Silme

- Silmek istediğiniz kareyi seçin ve sağ buton "Kareleri kaldır" seçeneğini seçin.
- Bir kareyi silmek yerine içeriğini silmek istiyorsanız sağ buton "Kareleri temizle"

Karelere Etiket Atamak



Karelere rakam yerine daha sonra actionScript ile ulaşmak istiyorsanız karelere etiketler verebilirsiniz. Bunu yapmak için anahtar kareyi seçin ve özellikler denetleyicisinde bulunan benimKarem kısmına bir değer atayın.

Not: İsimlendirme yaparken Türkçe karakter, rezerve edilmiş kelimeler(komut isimleri), boşluk kullanmayın ve rakam ile başlamayın.

Animasyonun Hızını Değiştirmek

Animasyonunuzu yaptınız ancak animasyonu biraz daha hızlandırmak istiyorsunuz.

- Dökümanın kare hızını değiştirebilirsiniz.
Dikkat: Tercih edilmemelidir. Bu işlem sonucunda döküman içindeki tüm animasyonlar hızlanır ve kitabın başında anlatılan sorunlar ile karşı karşıya kalınabilir.
- Animasyonu oluşturan iki anahtar kare arasındaki mesafeyi açabilirsiniz. Bu sayede animasyon yavaşlayacaktır. Aranın kısaltılması ise animasyonu hızlandıracaktır. Bunu sabit hızla bir yerden bir başka yere giden bir araba gibi düşünebiliriz. Gideceğimiz mesafe kıaldıkça daha kısa sürede yolculuğumuzu tamamlarız. Araya kare eklemek için anahtar kareler arasındaki herhangi bir kareyi seçip buraya F5 tuşu ile kare ekleyebilir yada animasyonu oluşturan son anahtar kareyi daha ileri bir konuma taşıyabilirsiniz. Benzer durum yavaşlatmada yine taşıyarak ve eski konumdan sonra kalan kareli temizleyerek. Yada iki anahtar kare arasındaki kareleri silerek yapılır.



Bölüm 6

ActionScript ile Çalışmak

Bu Bölümde Neler Var?

- Actionscript terminolojisi
- Eylemler araç kutusu
- Zaman çizelgesi'ni durdurmak ve yeniden oynatmak
- Zaman çizelgesi üzerinde navigasyon
- Olaylarla çalışmak
- Web adresi ile Flash'da çalışmak
- Komut dosyası yardımcısı

Adobe Flash CS3'te Flash'ın işlevselliğini geliştirmek için, güçlü bir script dili olan ActionScript kullanılmaktadır. Eğer script yazma konusunda yeniyseniz ActionScript başlangıçta biraz gözünüzü korkutabilir; ancak çok basit bazı komut'larla mükemmel sonuçlar elde edebileceğinizi hatırlatmak isteriz. Her programlama dilinde olduğu gibi burada da sözdizimini ve bazı temel terimleri öğrenmek için biraz zaman ayırmak en iyi yaklaşım olacaktır.

Actionscript

JavaScript'e benzeyen ActionScript, Flash animasyonlarına daha fazla etkileşim kazandırmanızı sağlar. ActionScript'i düğmelere davranışlar eklemek, bir URL'den metin dosyalarını yüklemek ve ana dosyanın yüklenmesi tamamlandığında önyükleyiciyi durdurmak için kullanabilirsiniz. Yada çok daha karmaşık programlama uygulamaları için de kullanabilirsiniz.

ActionScript'i kullanmak için komut yazma konusunda uzman olmanız gerekmez. Aslında yaygın görevler için diğer Flash kullanıcılarının paylaşımına açtığı komut'ları kopyalayabilirsiniz. Bununla birlikte, eğer ActionScript'in nasıl çalıştığını anlarsanız, Flash'ta çok daha iyi şeyler yapabilir ve uygulamayı daha rahat bir şekilde kullanabilirsiniz.

Eğer daha önce komut dilleriyle çalıştıysanız, Flash'ın Help (Yardım) menüsündeki dokümantasyon, ActionScript'i ustaca kullanmak için ihtiyacınız olan her türlü yardımı size sağlayabilir.

Actionscript Terminolojisi

ActionScript'te kullanılan terimlerin çoğu diğer komut dillerinde kullanılan terimlere benzer. Şu terimler ActionScript dokümantasyonunda sık sık kullanılmaktadır:

Değişken

Değişken (variable), sabit olan ya da olmayan belirli bir veri parçasını temsil eder. Bir değişken oluşturduğunuzda veya değişkeni *bildirdiğinizde*, aynı zamanda o değişkenin ne tür verileri temsil edebileceğini belirleyen bir veri tipi de atamış olursunuz. Örneğin bir String değişkeni, alfasayısal karakterlerden oluşan her türlü diziyi içerebilirken, bir Number değişkeni sadece bir sayı içerebilir.

Diyelim ki bir filmdeki kareleri saymak için bir değişken atamak istiyorsunuz. Değişkeni kareler olarak adlandırabilir, bu değişkene başlangıç değeri olarak 0'ı atayabilir ve film başka bir kareye geçtiğinde script'i bu değere 1 ekleyecek şekilde ayarlayabilirsiniz.

```
var frames = 0;  
currentframes = frames + 1;
```

Değişkenlerin hangi değerlere sahip olduğu filmin çalışması sırasında merak edilebilir. Değişkenlerin film içerisinde aldığı değerleri görmek istiyorsanız trace() komutundan faydalanırsınız. Bu komutun kullanımı sonrasında Flash'da output penceresinde değişkenin değerini görebilirsiniz. Trace komutunun etkileri sadece tasarım ortamında görüntülenebilir. Film yayınlanıp web sunucusuna aktarıldığında trace komutu işlevsiz hale gelir

```
trace(currentframes)
```

Not: Değişken isimleri benzersiz ve BÜYÜK/küçük harf duyarlılığı kuralına uygun olmalıdır. frames değişkeni ile Frames değişkeni aynı değildir. Değişken isimleri sadece rakamlar, harfler ve altçizgiler içerebilir ve bir rakamla başlayamaz. Ayrıca değişken adları Türkçe karakterlerde içeremezler. Örneğin bir değişkeni frames_2 veya frames2 olarak adlandırabilir, fakat 2frames veya frames 2 olarak adlandıramazsınız.

Anahtar Sözcük

ActionScript'te anahtar sözcükler (keywords), belirli işlemleri gerçekleştirmek için ayrılmış sözcüklerdir. Örneğin var, değişken oluşturmak için kullanılan bir anahtar sözcüktür.

Flash Help bölümünde anahtar sözcüklerin eksiksiz bir listesini bulabilirsiniz. Bu sözcükler ayrılmış olduğu için bunları değişken isimleri olarak ya da başka

şekillerde kullanamazsınız. ActionScript, anahtar sözcükleri her zaman kendilerine atanan görevleri gerçekleştirmek için kullanır.

Parametreler

Parametreler (parameters), bir kod satırındaki parantez içindeki () değerlerdir ve belirli ayrıntıları sağlarlar. Örneğin gotoAndPlay(3); kod satırında parametre, script'e 3. kareye gitmesi için komut vermektedir.

Fonksiyon

Fonksiyon (function), kendisine isimle başvuruda bulunabileceğiniz bir deyim grubudur. Fonksiyonlar, bir script içinde tekrar tekrar yazmak zorunda kalmadan aynı deyim grubunu çalıştırmanızı sağlar.

Örneğin, bir düğmenin bir movie clip'i belirli bir yüzde değerine göre ölçeklemesini sağlayan bir script yazabilirsiniz. Böyle bir script üç satır içerebilir. Bu, tek bir düğme için geçerlidir, fakat beş farklı düğmenin aynı işlemi yapmasını istiyorsanız, bu üç satırı içeren bir fonksiyon oluşturabilir ve daha sonra her bir düğmeye bu kod satırlarını uygulamak üzere bu fonksiyon adına başvuruda bulunabilirsiniz.

Sınıf

ActionScript'da her nesne bir sınıfla (class) tanımlanır. Sınıf, bir nesnenin soyut bir temsilidir. Sınıf, aynı metotları ve özellikleri paylaşan nesnelerin dahil olduğu bir tür kategoridir. Örneğin eğer Köpek bir sınıf ise, bu sınıfın özellikleri arasında dört bacak, post ve kuyruk sayılabilir.

ActionScript, 100'den fazla yerleşik sınıf içerir; bunlar, Flash projelerinizi hayata geçirmek için kullandığınız önceden tanımlanmış veri tipleridir. Bir sınıfla ilişkilendirilmiş metotlara ve özelliklere erişmek için, bir değişken tanımlayıp bu değişkenin veri tipini ayarlayarak söz konusu sınıfın bir örneğini oluşturmanız gerekir.

Faaliyet Alanı

Faaliyet alanı (scope), Flash dosyanızdaki bir değişkene başvuruda bulunulabilecek şu üç alanı tanımlar: Yerel (local), global ve Zaman çizelgesi. Yerel değişkenlere sadece belirli bir alanda (örneğin bir kare ya da fonksiyon gibi) başvuruda bulunulabilir. Bu alanın çalıştırılması sona erdiğinde artık ilgili

yerel değişken mevcut değildir. Yerel bir değişken fonksiyonlarda kıvrımlı parantezlerin {} arasında bildirilir.

Global değişkenler herhangi bir öge tarafından her zaman her yerde kullanılabilir. Global bir değişkeni tanımlayabilir ve daha sonra bu değişkeni diğer karelerde ve ana film dosyasına yüklenen film kliplerinde veya SWF dosyalarında kullanabilirsiniz.

Zaman çizelgesi değişkenleri ise sadece aynı Zaman çizelgesi'ndeki komut'lar tarafından kullanılabilir. Bir değişken belirli bir Zaman çizelgesi'nde tanımlandıktan sonra onu takip eden bütün karelerde kullanılabilir.

Metotlar

Metotlar (methods), bir eylemle sonuçlanan anahtar sözcüklerdir. Örneğin stop()ve gotoAndPlay(), Film klipi sınıfıyla ilişkilendirilmiş iki metottur.

Özellikler

Özellikler (properties), bir sınıftaki nesneyi tanımlayan öğelerdir. Örneğin bir movie clip'in yüksekliği ve genişliği, x ve y koordinatları ve ölçek değeri o movie clip'in özellikleridir.

Uygun Komut Sözdizimini Kullanmak

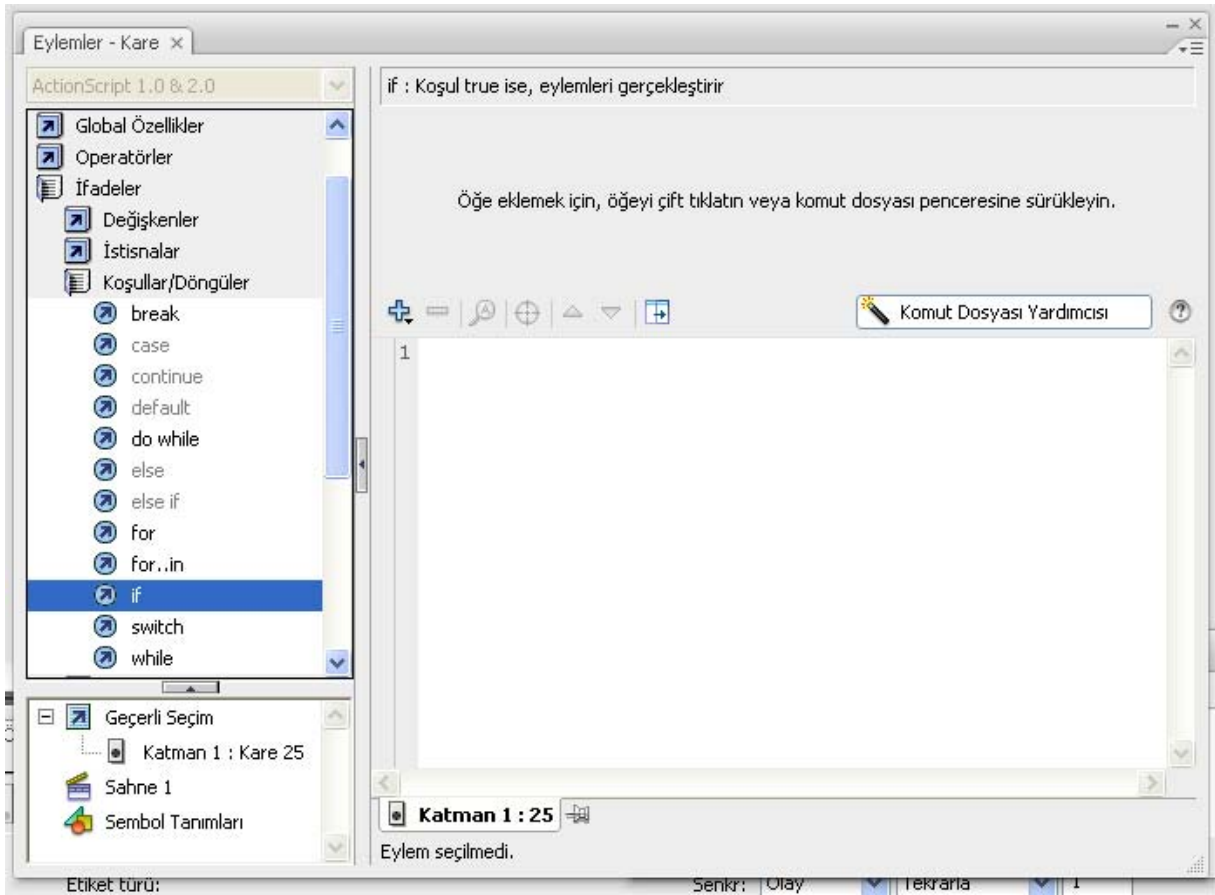
Eğer program kodu ya da komut yazma konularına yabancıysanız, ActionScript kodlarını anlamanız biraz zor olabilir. Aslında ActionScript'in dilbilgisi ve noktalama işaretlerinden ibaret olan temel sözdizimini anladıktan sonra, bir komut'u kolayca takip edebilirsiniz.

- Satırın sonundaki noktalı virgöl işareti, ActionScript'e kod satırının sonuna geldiğini ve koddaki bir sonraki satıra gitmesini söyler.
- Türkçe ya da İngilizce gibi normal dillerde olduğu gibi, her açılış parantezinin kendisine karşılık gelen bir kapanış parantezi olmalıdır. Aynı şey köşeli ve kıvrımlı parantezler için de geçerlidir. Eğer bir parantezi açarsanız onu kapamamız gerekir.
- Nokta operatörü (.) bir nesnenin özelliklerine ve metotlarına erişmek için kullanılan bir yöntem sunar. Örneğin adını yazın ve yanına bir nokta koyun, sonra da ilgili özelliğin ya da metodun adını yazın.
- Bir dizi ya da bir dosyanın adını yazarken tırnak işareti kullanın.

- Daha sonra baktığınızda hatırlamak veya başka kullanıcılara bilgi vermek amacıyla komut'un farklı bölümlerinin ne işe yaradığını anlatan ve ActionScript tarafından okunmayan yorumlar ekleyebilirsiniz. Tek satırlık bir yorum eklemek için yazmaya iki bölü işaretiyle (//) başlayın. Çok satırlı bir yorum eklemek istiyorsanız, yazmaya /* ile başlayın ve */ ile bitirin.
- Siz Eylemler panelinde Komut'larınızı yazarken, Flash aşağıda belirtilen şekillerde size yardımcı olur:
- Anahtar sözcükler ve deyimler gibi ActionScript'te özel bir anlamı olan sözcükler, siz Eylemler panelinde bu sözcükleri yazarken mavi renkle gösterilir. Değişken isimleri gibi ActionScript'te ayrılmamış olan sözcükler siyah renkle gösterilir. Diziler yeşil renkle gösterilir. ActionScript'in görmezden geldiği yorumların rengi gridir.
- Siz Eylemler panelinde çalışırken, Flash sizin girdiğiniz eylemin ne olduğunu saptayabilir ve ilgili kod ipucunu görüntüleyebilir. İki tip kod ipucu vardır: İlgili eylemin tüm sözdizimini içeren araç ipucu ve olası ActionScript öğelerini listeleyen açılır menü.
- Yazdığınız script'in sözdizimini kontrol etmek için Otomatik format simgesine (≡) (bu seçenek aynı zamanda standartlara uygun şekilde biçimlendirerek script'in diğer kullanıcılar tarafından okunmasını kolaylaştırır) veya sözdizimi denetimi simgesine (✓) tıklayın. Sözdizimi hataları Derleme Hatası panelinde listelenir.

Actions Araç Kutusunda Gezinti

Eylemler araç kutusunu kullanarak ActionScript'in temel öğelerine çabucak erişebilirsiniz. Bunu yapabilmek için eylemler araç kutusunu kullanırız. Bu kutuya erişmek için komut yazmak istediğiniz bir ana kareyi seçin ve F9 tuşunana yada sağ düğme yapıp eylemler komutunu seçiniz. Burada öğeler kategoriye göre gruplanır. Komut'unuza bir öğe eklemek istiyorsanız araç kutusunda bu öğeye çift tıklayın.



Eylemler araç kutusunda listelenmiş durumda çeşitli kategoriler mevcuttur. Top Level kategorisinde, sık kullanılan birçok sınıf listelenir; eğer bir sınıfı seçerseniz, bu sınıfın metotlarına ve özelliklerine erişebilirsiniz. Bu kategorilerde yer alan öğeler hakkında fikir edinmek için Top Level ve Language Elements kategorilerine göz atın.

Eğer belli bir kod grubuna ihtiyaç duyduğunuzu biliyorsanız fakat bu grubu nasıl biçimlendireceğinizden emin değilseniz, bunu Index kategorisinde alfabetik olarak listelenmiş bir şekilde bulabilirsiniz. Örneğin bir If deyimini, İfadeler > Koşullar, döngüler > If seçeneğine veya sadece Index > If seçeneğine tıklayarak bulabilirsiniz.

Komut'unuza kod eklemek için araç kutusunu kullanmanız gerekmez, ancak araç kutusu kodu doğru şekilde kullandığınızdan emin olmanızı sağlayabilir.

Koşullu Deyimlerle Çalışmak

Bir koşullu deyim, Komut'un bir şeyin doğru (true) ya da yanlış (false) olduğunu belirlemesini ve daha sonra bunun sonucuna göre hareket etmesini gerektirir. Koşullu deyimleri çeşitli amaçlarla kullanabilirsiniz. Bu derste bir

koşullu deyimi filmin yüklenme işleminin tamamlanıp tamamlanmadığını belirlemek için kullanacaksınız. Bir koşullu deyimi, kullanıcının yaptığı bir girişi (örneğin bir şifre, anket yanıtı veya düğme tıklaması gibi) değerlendirmek ve buna göre davranmak için de kullanabilirsiniz.

Koşullu Deyimler

En çok rastlanan koşullu deyim tipi if deyimidir. if deyimi, kendi parantezlerinin içinde bulunan bir değeri ya da ifadeyi kontrol eder. Eğer değer doğrudur (true), kıvrımlı parantezlerin arasında yer alan kod satırları çalıştırılır; aksi takdirde, yani değer yanlışsa (false) bu satırlar dikkate alınmaz. İlgili koşulun doğru olmaması durumunda alternatif komutlardan faydalanmak için bir else deyimi ekleyebilirsiniz.

Komut'a komut vermek için if ve else deyimlerinden sonra kıvrımlı parantezlerin içinde uygun metotları ekleyin.

Örneğin aşağıdaki komut, girilen şifrenin doğru olup olmadığını kontrol etmektedir. Eğer şifre yanlışsa, script "Hata" etiketli bir kareye, şifre doğruysa "Onay" etiketli bir kareye gider. Komut'ta, şifrenin null'a eşit olup olmadığını belirleyen bir if deyimi, if deyiminin doğru olması durumunda etkinleşen bir gotoAndStop() metodu, şifrenin "flash" a eşit olup olmadığını belirleyen bir else deyimi ve else deyiminin doğru olması durumunda etkinleşen bir gotoAndPlay() metodu kullanılmaktadır.

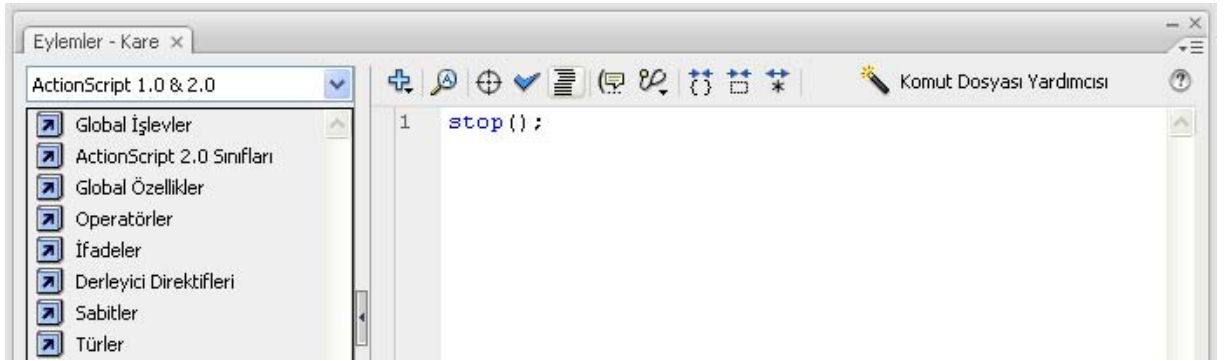
```
if(password == null) {  
gotoAndStop("Hata");  
} else if (password = "flash") {  
gotoAndPlay ("Onay");  
}
```

Zaman Çizelgesi'ni Durdurmak

Stop eylemi, filmi durdurarak eklendiği Zaman çizelgesi'nin devam etmesini engeller. Eğer eklenen konum ana sahne ise ana sahneyi durdurur. Eğer eklenen ana kare bir Film klibi ana karesi ise Film klibi ana sahneden bağımsız olarak durur.

Not: Anasahnenin durdurulması içerdiği Film kliblerinin durdudulmasını sağlamaz. Unutmayınız ki Film Kliplerinin her birininin bir birinden bağımsız Zaman çizelgesi vardır.

1. ActionScript 2.0 temelli bir Flash dosyası oluşturun.
2. Anasahne üzerinden bir animasyon yapın. Örneğin ekrandan soldan sağa doğru hareket eden bir daire olabilir.
3. Filmi test edin. Filmin bitmesinden sonra başa dönüp tekrar başladığını gözlemleyin.
4. Anasahnedeki yeni bir katman oluşturun ve bu katmana "Actions" ismini verin. Bu isimlendirme bir zorunluluk değildir. Ancak altın kural her bir yeni içeriğin yeni bir katmanda yaratılmasıdır.
5. "Actions" katmanında filmi durdurmak istediğiniz kareyi seçin ve buraya boş bir ana kare ekleyin. Bu animasyonun son karesi olabilir
6. Sağ buton veya F9 tuşunun yardımı ile eylemler araç kutusunu açın ve buraya `stop();` yazınız.



7. Filmi test edin ve animasyonun sonuna geldiğinde durduğunu gözlemleyin.

Zaman Çizelgesi'ni Kaldığı Yerden Farklı Bir Yerden Oynatmak Ve Navigasyon

Durdurulmuş bir Zaman çizelgesi'ni kaldığı yerden oynamaya devam etmesini istiyorsanız `play()` komutunu kullanırsınız. Örneğin Zaman çizelgesi şu an 45.karede durmuş ise `play()` komutunun çağrılmasında 45.kareden oynamaya devam edecektir.

Bazı durumlarda Zaman çizelgesi farklı bir kareden oynamaya başlatmak isteyebilir veya farklı bir kareye gidip durdurabilirsiniz.

Gotoandplay()

gotoAndPlay() komutu Zaman çizelgesi'nde bir kareye gidilmesini ve o kareden oynaya devam edilmesini sağlar. Komut bir parametre alır. Bu parametre gidilecek karenin kare numarası yada gidilecek karenin kare ismi olabilir.

1. Anasahnedede 50 karelik bir animasyon oluşturun.
2. Yeni bir katman yaratın ve bu katmanı "Actions" olarak adlandırın. Oluşturmuş olduğunuz katmanda şu an 50 kare uzunluğundadır.
3. Actions katmanınının 10.karesine gidip boş bir anahtar kare yaratın. Bu anahtar kare seçili iken F9 tuşuna basın ve Eylemler panelini açın.
4. gotoAndPlay(40) komutunu ekleyin. Bu komut animasyon 10.kareye geldiğinde 40.kareye gidip ordan oynamasını sağlayacaktır. Bu durumda animasyonun 11-39 karelerini animasyonunuzda göremiyeceksiniz.
5. Filmi test edin.

Gotoandstop()

Bu komutun kullanımı da aynı gotoAndPlay() komutu gibidir. Ancak bu komutun kullanılmasında Zaman çizelgesi'nde belli bir kareye gidip ordan oynatmak yerine o kareye gidip durdurulmasını sağlamaktadır.

Olaylarla Çalışmak

Olay (event), bir düğmeye tıklama, bir tuşa basma ya da bir videonun sonuna gelmesi gibi durumlarda başlatılır.

Düğme Olayları

Actionscript ile butonlara atıyabileceğiniz bir çok olay bulunmaktadır. Aşağıda anlatılan buton olaylarına Actionscript Düzenleöründe sol tarafta bulunun komutlar kategorisinde "ActionScript Classes>Movie>Button>Event Handlers" bulabilirsiniz.

Temel düğme olayları aşağıdaki gibidir:

- onPress: Butonun üzerine basılması ile gerçekleşir. Basılma ile basılıp bırakılma ile karıştırılmamalıdır. Basılma olayının gerçekleşmesi bırakmayı kapsamaz

- onRelease: Butonun üzerine tıklanmanın sonlanması yani farenin bırakılması ile gerçekleşir.
- onRollOver: Farenin düğmenin üzerine gelmesi ile gerçekleşir.
- onRollOut: Farenin düğmenin üzerinden ayrılması ile gerçekleşir.

Düğme Olaylarının Düğmelerin Üzerine Atanması

1. Yeni bir actionscript 2.0 temelli Flash dosyası oluşturun ve bir düğme yaratın.
2. Düğmeyi sahnede seçin ve F9 tuşunu ile Eylemler panelini açın.
3. Aşağıdaki kodu bu alana yerleştirin

```
on(press) {  
  getURL("http://www.meb.gov.tr", "_self");  
}
```

4. Bu kod bloğu bu butonun üzerine tıkladığında Milli Eğitim Bakanlığının web sitesinin açılmasını sağlayacaktır.

Not: getURL komutu ile daha detaylı bilgiyi ilerleyen bölümlerde alabilirsiniz.

Film Klibi Olayları

Film klipleri Flash'daki en yetenekli sembollerdir ve düğmelerin hemen hemen tüm özelliklerini kapsarlar. Bunun anlamı siz düğmelerin yerine Film klipleri kullanabilir ve Film kliplerinin de üzerlerine tıkladıkları zaman bazı olayların gerçekleştirilmesini sağlayabilirsiniz.

Burada düğmelerin olaylarına ek olarak onEnterFrame olayı bizler için önemli bir olaydır.

- **onEnterFrame:** İçerdiği kod bloğunun saniyede Flash filminin kare hızı kadar tekrarlanmasını sağlar. Zaman çizelgesi'nden bağımsız olarak çalışır. Yani Zaman çizelgesi durmuş olsa bile onEnterFrame çalışmaya devam eder ve saniye Flash filminin kare hızı kadar içerdiği kod bloğunu tekrarlamaya devam eder.

Film Klibi Olaylarının Atanması

Flash'ın anasahnesi'de aslında bir Film klibi olarak düşünülebilir. Bunun anlamı Film klibi olaylarını siz Film kliplerinin üzerine atılabileceğiniz gibi bu olayları Zaman çizelgesi üzerindeki karelere de atıyabilirsiniz.

5. Yeni bir actionscript 2.0 temelli Flash dosyası oluşturun ve bir düğme yaratın.
6. Anasahnedeki ilk ana kareyi seçin ve F9 tuşunu ile Eylemler Panelini açın.
7. Aşağıdaki kodu bu alana yerleştirin

```
on(enterFrame) {  
    trace("Merhaba Dünya");  
    trace("Merhaba Flash");  
}
```

8. Bu kod bloğu saniyede Flash ın varsayılan kare hızı sayısında (12 kare/sn) Derletici hataları ekranına çıktı alınmasını sağlayacaktır.
9. Filminizi test edin ve izlemeniz tamamlandıktan sonra test filmini kapatın.

Web Adresine Navigasyon

Flash animasyonlarından harici bir html dosyasına link vermek istiyorsak getURL komutunu kullanırız. Komutun alacağı ilk parametre adresi , ikinci parametre ise gidilecek linkin hangi pencerede olacağıdır.

```
getURL(http://www.google.com , "_blank" );
```

İkinci parametre şunlar olabilir.


- **_self:** Flashın bulunduğu pencerede linki açar
- **_blank:** Yeni bir tarayıcı penceresinde linki açar
- **_parent:** Eğer flash filmi bir popup içerisinde açılmış ise kendisini açan pencere içerisinde linki açar
- **_top:** Eğer frameli bir sayfa üzerinde çalışıyorsa linki tüm frame yapısını kaldırarak açar

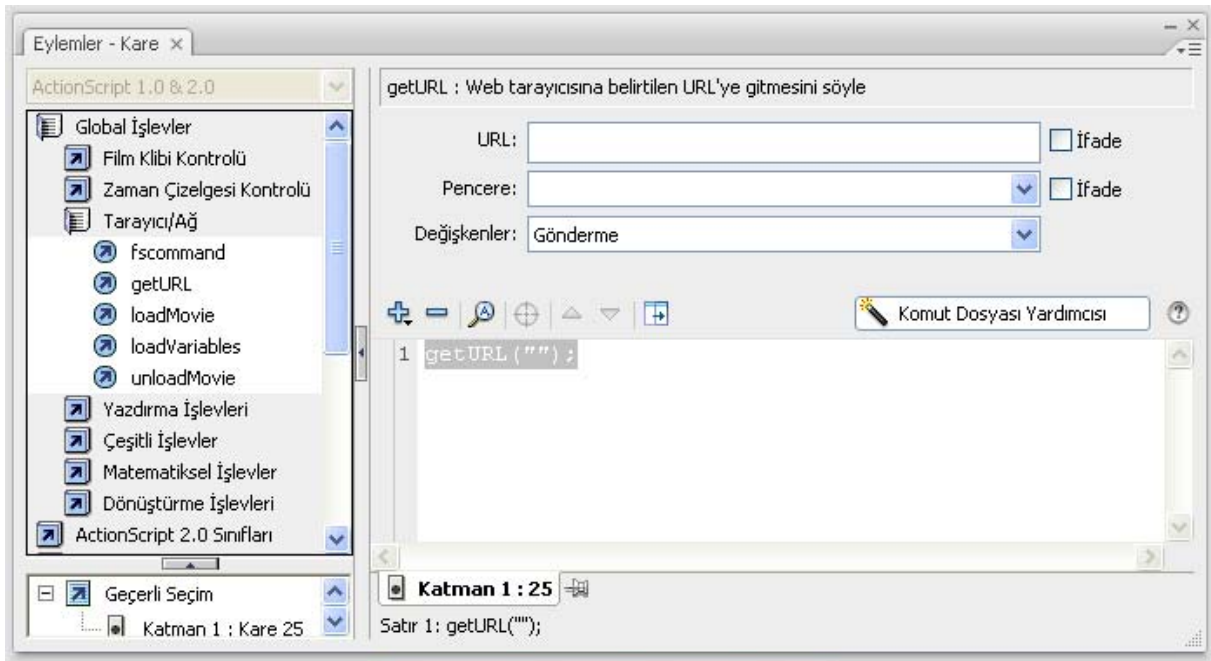
Not: Web sitelerine link verilirken başına http:// konulmalıdır. Örnek: <http://www.google.com>

Komut Dosyası Yardımcısı

Stop eylemleri gibi bazı eylemler gayet basittir. Fakat bazı eylemler için birtakım parametreler kullanmak gerekir ve eğer ActionScript'e aşina değilseniz, her bir eylem tipi için hangi seçeneklerin kullanılabildiğini ya da gerektiğini hatırlayamayabilirsiniz. Komut dosyası yardımcı modu, sizden eylemle ilgili metotları, parametreleri ya da değişkenleri eklemenizi ister ve sonra sizin yerinize doğru sözdizimini kullanarak bu bilgileri bir araya getirir.

Komut dosyası yardımcı modu, sizin yerinize yazmaz. Ne yapmak istediğinizi ve hangi değişkenlerin, metotların veya fonksiyonların kullanılacağını yine sizin bilmeniz gerekir. Bununla birlikte, Komut dosyası yardımcı, parçaları tutarlı bir şekilde birleştirmenizde size yardımcı olabilir, böylece sözdizimi hatalarını gidermek için sürekli komut'a geri dönmek zorunda kalmazsınız.

Komut dosyası yardımcı'nı kullanmak için Eylemler panelindeki Komut dosyası yardımcı ,  düğmesine tıklayın. Ardından komut bölümüne eklemek için eylemler araç kutusundaki bir öğeye çift tıklayın. Eylemler panelinin üst kısmında, söz konusu öğe için kullanılabilen alanlar ve seçenekler görüntülenir.



Bölüm 7

Sesler ve Videolarla Çalışmak

Bu Bölümde Neler Var?

- Flash'a seslerin ithal edilmesi
- Seslerin içerik içerisine yerleştirilmesi
- Sesler üzerinde değişiklik yapılması ve yönetilmesi
- Video dosyaları ile çalışma
- Video dosyalarının Flash'da kullanımı

Flash animasyonlarını bugün internet üzerinde popüler yapan en büyük özelliklerinden biride bizlere sunmuş olduğu zengin ses ve video desteğidir.

Flash'a Seslerin İthal Edilmesi.

Flash'a seslerin eklenmesi gayet kolay bir işlemdir.

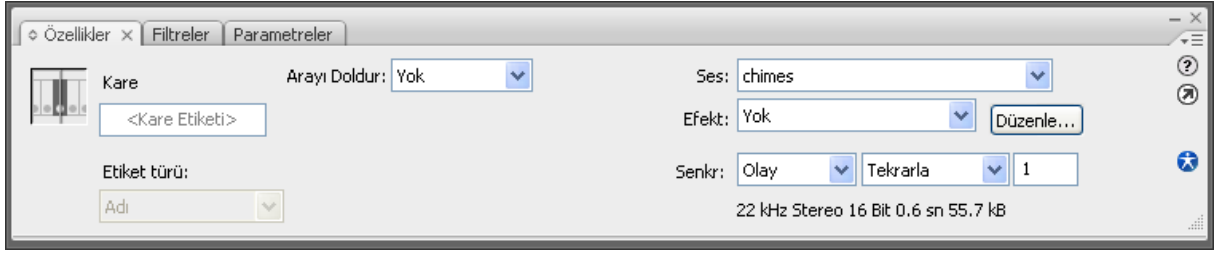
1. Dosya>İçe Aktar>Kitaplığa aktar seçeneğini seçin. Karşınıza çıkacak pencereden istediğiniz ses dosyalarını seçiniz. Bu pencerede shift ve ctrl tuşunun yardımı ile birden fazla sesi seçip aynı adan ithal edilmesini sağlayabilirsiniz.
2. Kitaplığa aktar butonuna tıklayarak işlemi sonlandırın.

İlk bakışta bir değişiklik farketmiyebilirsiniz. Ancak kitaplığınızı açtığınız zaman biraz önce ithal etmiş olduğunuz seslerin kitaplığınızda olduğunu göreceksiniz.

Seslerin Flash Filminin İçerisine Yerleştirilmesi.

Seslerin kitaplığa alınmasından sonra dinlememesi için Zaman çizelgesi üzerindeki karelere yerleştirilmesi gerekmektedir.

1. Yeni bir katman oluşturun ve bu katmana "sesler" ismini verin.
2. Bu katmandaki ana kare seçili iken kitaplığınızdan projenize eklemek istediğiniz ses dosyasını seçin ve sahneye sürükleyin. Sahneye sesin eklenmesinden sonra sahne üzerinde bir değişiklik olmasını bekleyebilirsiniz. Ancak ses görsel bir nesne değildir. Sesler Zaman çizelgesi üzerindeki kareler içersinde gösterilirler ve Zaman çizelgesi üzerine eklenirler.
3. Sesi eklediğiniz anahtar kareyi seçin ve özellikler denetleyicisinden filme eklemek istediğiniz sesi seçiniz.



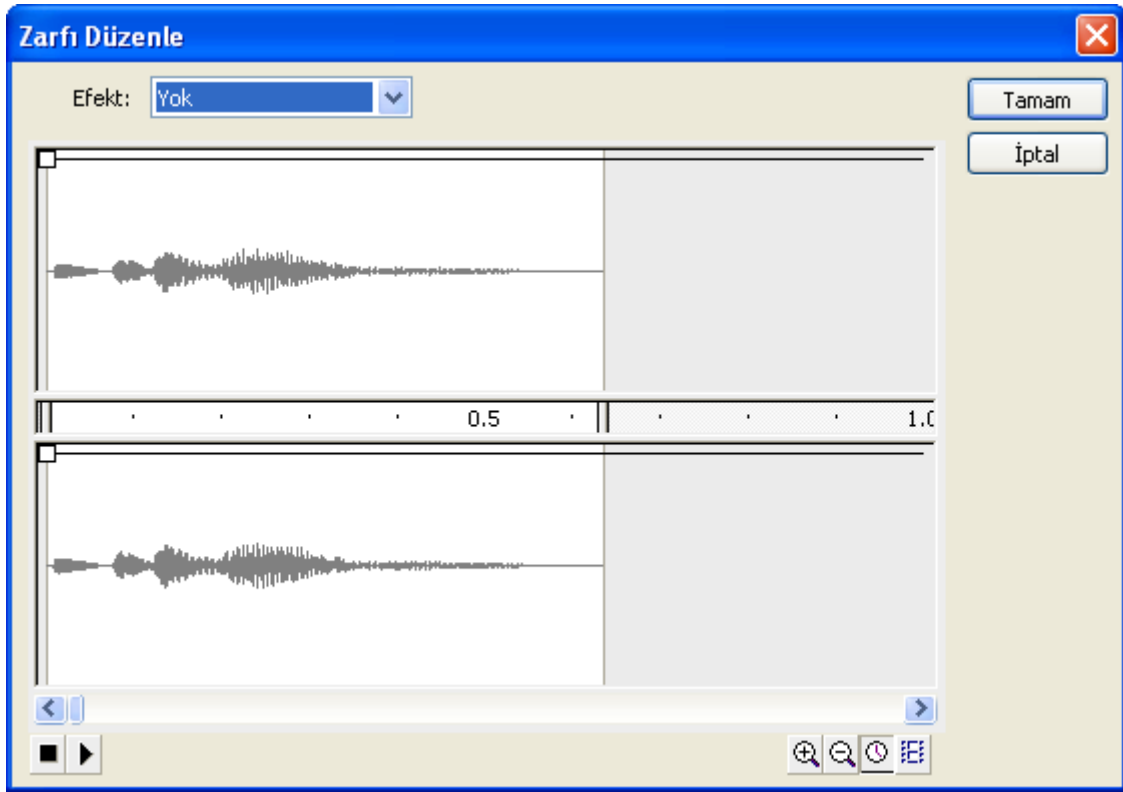
4. Eğer isterseniz buradaki efektler seçeneğinden ses'e bir efekt eklemenizde mümkün olabilir.
5. Bu noktadan sonra sesin film içerisinde nasıl davranacağını senkronizasyon özelliklerinden belirlemiz gerekmektedir.
 - a. **Olay:** Filmde sesin eklendiği anahtar kareye gelmesi ile sesin çalması başlar ve Zaman çizelgesi'ın uzunluğunda bağımsız olarak çalmaya devam eder. Örneğin animasyon bitmiş ve tekrarlıyor ve kullanmış ses dosyası uzun ise. Animasyonun tekrarı sırasında ses yeniden çalmaya başlar ve bir önceki ses ile karışıklık yaratır ve anlaşılmasını güç kılabilir. Bu durum butonlar içerisinde de olabilir. Bir düğmenin tıklanması ile ses çalınmasını istiyorsanız bu seçeneği seçmeniz gerekir.
 - b. **Başlat:** Filmde sesin eklendiği anahtar kareye gelmesi ile sesin çalması başlar ve Zaman çizelgesi'ın uzunluğunda bağımsız olarak çalmaya devam eder. Ancak event seçeneğinden farklı olarak tekrar sesi içeren anahtar kareye bir şekilde gelmesi durumunda eğer halen bir önceki ses çalmaya devam ediyor ise ses yeniden çalmaz
 - c. **Durdur:** Sesin durulması için kullanılır
 - d. **Akış:** Filmde sesin eklendiği anahtar kareye gelmesi ile sesin çalması başlar ve Zaman çizelgesi'ın uzunluğunda çalmaya devam eder. Sesin eklendiği katmanın uzunluğu sesin çalma süresini belirler.
6. Ayrıca seslerin kaç kere tekrarlanmasında sekronizasyon seçeneklerinin yanında bulunan "Tekrarla" ve "Döngü" seçenekleri ile yapabilirsiniz.

Sesler Üzerinde Değişiklikler Yapmak

Flash sesler üzerindeki değişiklikleri kendi içerisinde yapmanıza olanak tanır ve basit işlemler için sizi ses programları kullanmaktan kurtarır.

Sesler üzerinde değişiklik yapmak için:

1. Sesi eklemiş olduğunuz anahtar kareyi seçin. özellikler denetleyicisindeki “Düzenle” düğmesini basın.
2. Bu pencerde bulunan efekler seçeneğinden sesler üzerine varsayılan efekleri uygulayabilirsiniz.
3. Bu Düzenle ayrıca ses dosyasının sesini kısma veya sesin uzunluğunu değiştirmeye de yaramaktadır.
4. Üzerinde değişiklik yapmakta olduğunuz sesin stereo, mono olmasına göre ekranda bir yada iki tane ses dalgası illustrasyonu görebilirsiniz. Bunlardan yukarıda olan sol ses kanalıdır , alt tarafta olan ise sağ ses kanalıdır.
5. Sesi kısmak için ses kanallarının sol üst köşesinde bulunan kare şeklindeki ikonu taşıyabilir veya sesin belli zamanlarda kısılmasını belli zamanlarda açılmasını istiyorsanız karenin üzerinde bulunduğu çizginin ilgili alanına tıklayıp yeni bir tane kare ikonu oluşturabilir ve bu ikonun konumlandırabilirsiniz.
6. Sesin süresini azaltmak için ise sesin süresini belirten araç çubunun sonunda bulunan dikdörtgeni sağa yada sola çekerek süreyi değiştirebilirsiniz.



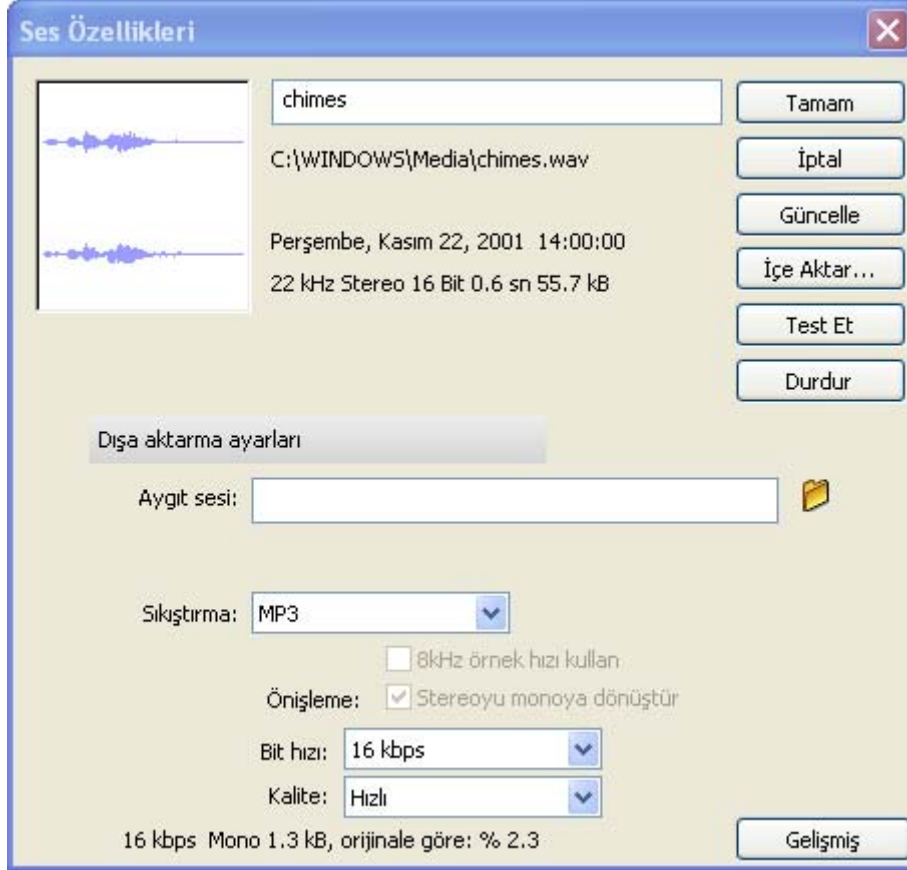
Seslerin Yönetilmesi

Flash içerisinde kullandığınız sesler filmin yayınlaması sırasında belli seçenekler doğrultusunda sıkıştırılırlar. Her bir ayrı ses için farklı sıkıştırma seçeneği kullanılabilir yada tüm seslerin aynı sıkıştırma yöntemi ile sıkıştırılmasını sağlayabilirsiniz. Genel sıkıştırma yöntemlerinin tüm seslere uygulanması ilerideki bölümlerde anlatılacaktır.

Sesleri yönetmek, sıkıştırma oranlarını belirlemek, yeniden ithal etmek ve güncellemek için kitaplık içerisinde bulunan ses dosyasının üzerinde sağ buton ile tıklayıp özellikleri seçmeniz gerekir. Bu ekranda aşındaki seçenekleri kullanabilirsiniz.

- **Güncelle:** Sesin disk üzerindeki kaynağından flash'ın içerisine tekrar ithal edilmesini sağlar. Eğer sesi harici bir ses Düzenleöründe değiştirmiş ve yeniden flashda kullanmak istiyorsanız bu seçeneğini kullanabilirsiniz.
- **İçe aktar:** Mevcut ses dosyasının yerine farklı bir ses dosyasının diskten yüklenmesini sağlar
- **Test et:** Ses dosyasının dinlenmesini sağlar
- **Durdur:** Dinleme işlemini sonlandırır.

- **Sıkıştırma:** Sesin sıkıştırma yöntemini belirler. Varsayılan(Flashın genel ayarları ne ise onu kullan), ADPCM, MP3, Ham, Konuşma sıkıştırma yöntemlerini destekler. Sizlere tavsiyem genellikle Mp3 seçeneğinin seçilmesi olacaktır.



Sesli Düğmeler Oluşturmak

Düğme sembolleri, Zaman çizelgesi'nde şu dört durumunu içerir: Yukarı, Üzeri, Aşağı ve Vuruş. Vuruş dışındaki tüm durumlara ses eklenilmesi mümkündür.

1. Yeni bir düğme oluşturun ve bu düğmenin Zaman çizelgesi'ni görüntüleyin.
2. Ses için "ses" adında bir katman oluşturun ve Yukarı, Aşağı, Üzeri ve Vuruş alanlarının her biri için birer anahtar kare oluşturun.
3. Sesin hangi durumda çalmasını istiyorsanız ilgili anahtar kareyi seçin ve property denetleyecisinin ses kısmından burada çalmak istediğini ses dosyasını seçin. Ses bir olay ile çalacağından senkronizasyon seçeneğinin "Olay" olması yararlı olacaktır.

Not: Düğmelerde kullanılacak sesleri mümkün olduğunca kısa olmasına özen gösteriniz.

Video

Flash videoları dünya üzerinde gün geçtikçe yaygınlaşan uygulamalardır. Yaygın kullanıma örnek youtube.com sitesi olarak gösterilebilir. Bu site içerisinde izleyebileceğiniz tüm videolar flash videolarıdır. Sizlerde animasyonlarınıza videolar ekleyebilir ve projelerinizi daha ilgi çekebilir hale getirebilirsiniz. Flash video formatı FLV'dir.

Videoların Flash Filmi İçerisine Gömülmesi

Flash'ın desteklediği formattaki bir video dosyasını Flash'ın içeride kullanabilirsiniz. Bu işlem sırasında video formatınız ne olursa olsun Flash sizin videonuzu kendi anlayabileceği bir format olan FLV formatına dönüştürecektir.

Flashda videonun kullanılması için bir kaç farklı yol vardır. Ancak eğer videolarınızı flash'ın içerisine gömerek kullanmak istiyorsanız kullandığınız videonun kısa olmasına özen gösterin. Çünkü videolar her ne kadar iyi şıkıştırılsalarda büyük boyutlu medyalardır ve flash'a gömmek istediğiniz video'nun izlene bilmesi için tüm videonun yüklenmesi gerekecektir. Buda uzun süren bir işlemdir. Eğer kullanmak istenilen video uzun ise diğer methodu kullanınız.

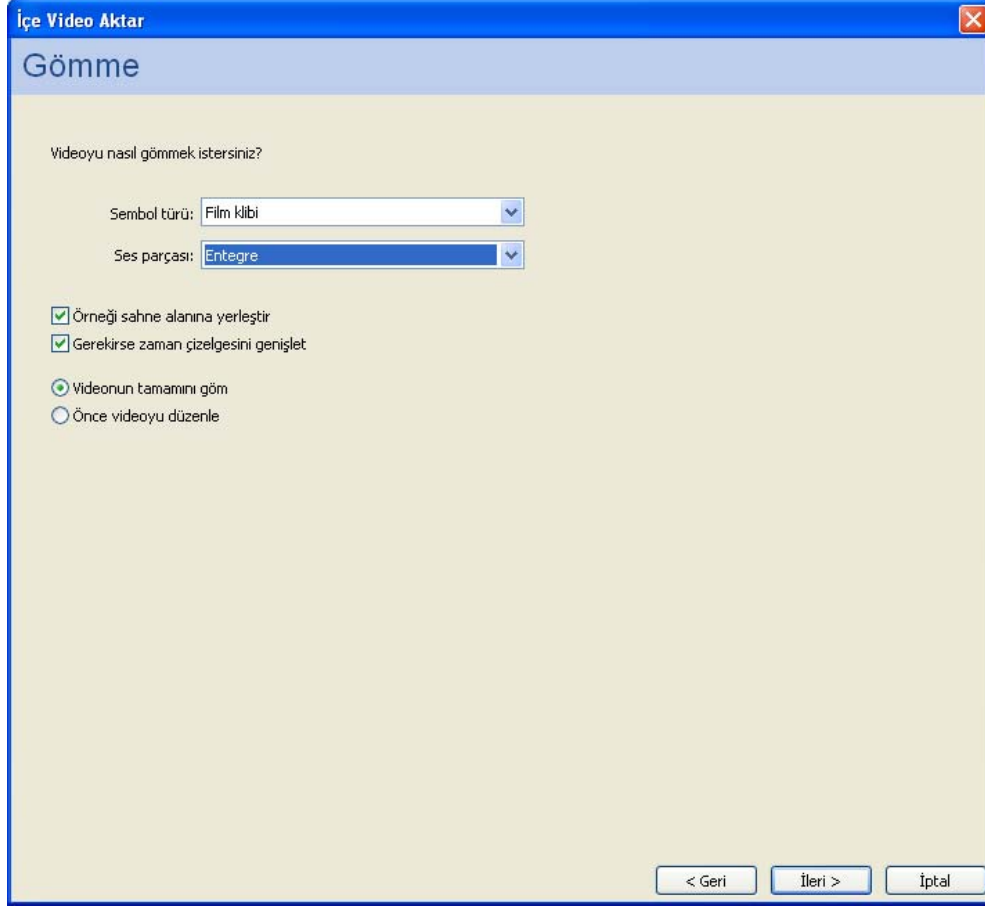
Not: Flash'a gömmek istediğiniz video ile flash filminin kare hızının aynı olması daha iyi sonuçlar doğuracaktır.

1. Video'yu eklemek istediğiniz ana kareyi seçin
2. Dosya>İçe aktar>İçe video aktar seçeneğini seçin
3. Gözet düğmesine tıklayarak flash'a eklemek istediğiniz video'yu seçin ve ileriye tıklayın

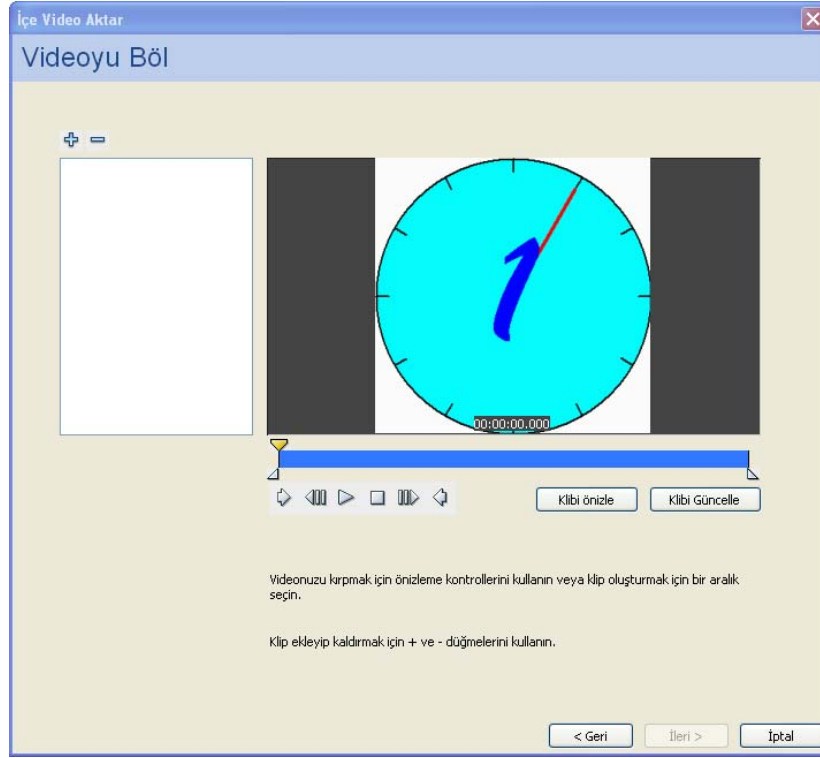
Not: Bu işlemin yapılabilmesi makinanızda Quicktime'ın yüklü olması gereklidir.

4. İçe video aktar'ın Videoyu SWF içine göm ve zaman çizelgesinde oynat seçeneğini seçin.
5. Sonraki adımda Flash'ın bu videoyu hangi sembol tipi ile kullanmasını , ses ve video dosyasının ayrı ayrı kitaplığa dahil edilmesini , sahneye bir yansımalarının yerleştirilmesini, eğer sahneye yerleştirilme seçilmiş is video'nun tamamının gösterilmesi için gerekiyorsa katmanın'ın

uzatılmasını belirleyebilirsiniz. Bunlara ek olarak isterseniz “Önce videoyu düzenle” seçeneği ile önce filminiz üzerinde kırkma yapabilir yada “Videonun tamamını göm” seçeneği ile tüm videonun Flash’a aktarılmasını sağlayabilirsiniz.

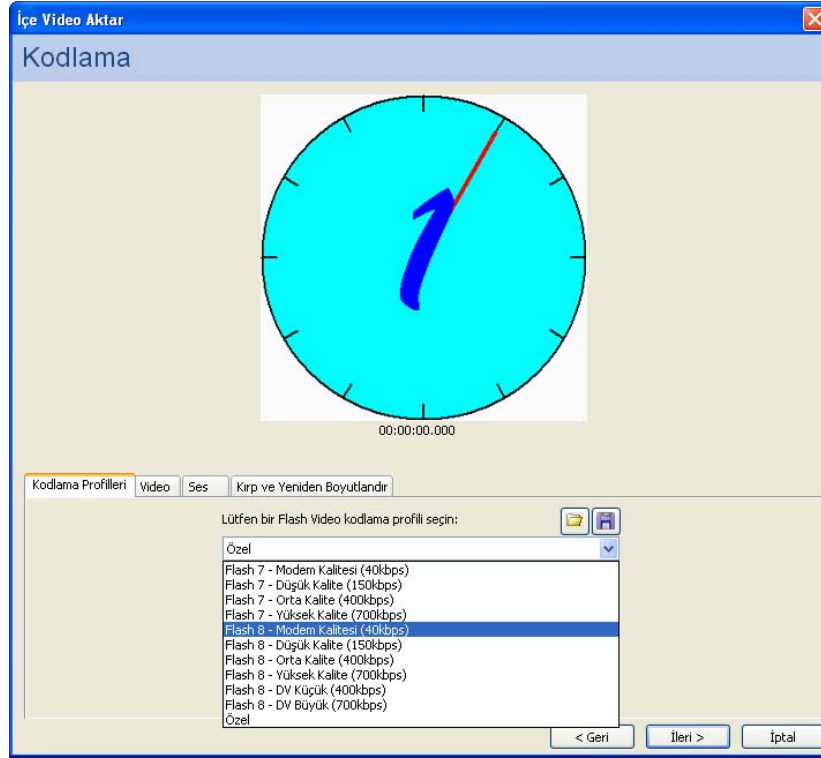


6. Burada “Sembol türü” seçeğini Film klibi , Ses parçası seçeneğini entegre olarak seçiyoruz. Ayrıca “Örneği sahne alanına yerleştir”, “Gerekirse zaman çizelgesini genişlet”, “Önce videoyu düzenle” seçeneklerini de işaretliyoruz.
7. Yukarıdaki adımda “Önce videoyu düzenle” seçeneğinin seçilmiş olmasından bu adımda video üzerinde temel değişikliklerin yapılmasına olanak sağlayan bir pencere ile karşılaşacaksınız.
8. Bu pencere yardımı ile filminizin belli bir kısmının flash ithal edilmesini sağlayabilir yada filmi bir çok parçaya bölebilirsiniz.



- a. **Filmi küçük parçalara bölmek:** Filmin gösterildiği yerin altında bir araç çubuğu ve bu araç çubuğunun altında iki tane mavi renkli kulakçık vardır. Sol taraftaki kulakçık filmin başlangıcını , sağ taraftaki kulakçık ise bitişini simgeler. Bunların hemen üzerinde bulunan sarı kulakçık ise şu an filmin hangi karesinin sizlere gösterildiğini simgelemektedir. Sağ ve sol kulakçıkların yerlerini değiştirip sol üst köşede bulunan artı işaretine tıklayarak filmden belirlemiş olduğunuz aralığın flash içerisine eklenmesini sağlayabilirsiniz. Birbirini kapsayan yada kapsamayan zaman aralıklarından dilediğiniz kadar film parçaları oluşturabilirsiniz
 - b. **Filmin belli aralığını seçmek:** Yukarıda anlatılan kulakçıkların yardımı ile filmin belli bir aralığının seçilip tek bir parça içerisinde flash'a ekliyebilirsiniz..
9. Belli bir aralık belirleyin ve bunu tek parça halinde yeni küçük film parçacıkları oluşturmadan ekleyecek şekilde seçiminizi tamamlayın ve sonraki adıma geçin.
 10. Bu adımda flash sıkıştırma oranlarını belirleyebilir, bu sıkıştırma oranlarının sizin için daha önceden hazırlanmış olan standartlardan seçebilir, Filmin ekran ebatlarını değiştirebilir ve yeniden boyulandırabilirsiniz. İsteğiniz ve tecrübeleriniz doğrultusunda kendi ayarlarınızı yapmak isteyebilirsiniz ancak eğer flash video ile yeni yeni çalışmaya başladığınız ise burada aşağıdaki şekilde gösterilen alandan daha önceden belirlenmiş olan varsayılan yarıları kullanın. Buradaki

seçimizi projenizi izleyecek insanların band genişliklerini düşünerek belirleyiniz.



11.Sıkıştırma ayarlarının belirlenmesinin ardından ileri butonuna tıkladığınızda flash dönüştürüm işlemine başlayacak ve video'yu filminizi ekleyecektir. Seçmiş olduğunuz seçenekler ve video'nun uzunluğuna bağlı olarak bu işlem uzun sürebilir, sabırlı olunuz.

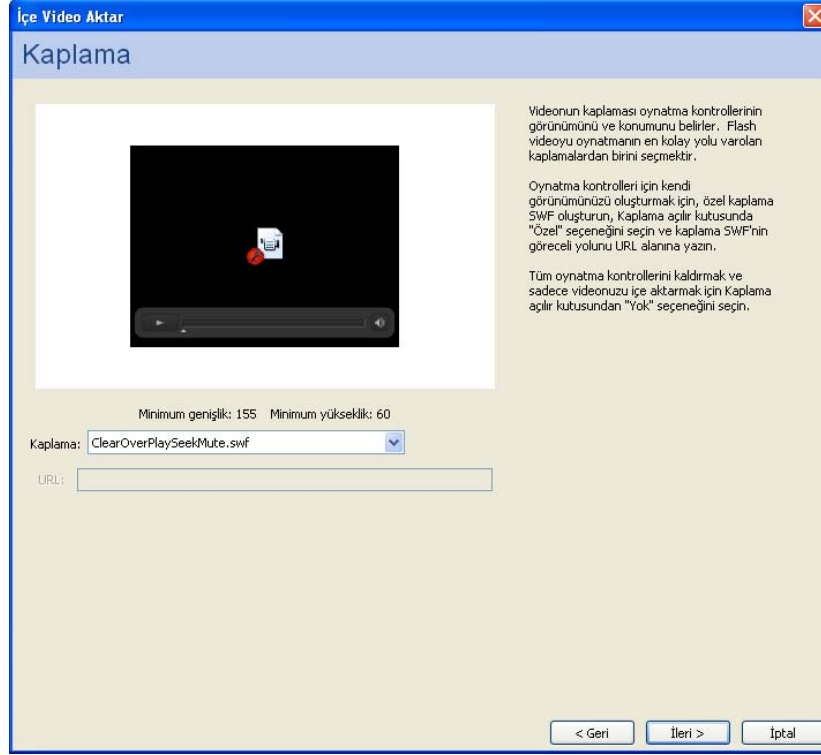
Videoların Harici Olarak Kullanılması

Eğer kullanmak istediğiniz video çok kısa bir video değilse bu tür videoları harici bir kaynak olarak kullanıp Flash'ın içerisine çalışma anında yüklemek kullanılarınızın sitenizi daha hızlı bir şekilde gezmesini sağlayacaktır. Aynı zamanda kullanıcılar video'yu izlerken video halen indirilmeye devam edecek ve buda kullanıcılarınızın kesintisiz bir şekilde video'yu izlemesini sağlayacaktır.

1. Video'yu eklemek istediğiniz anahtar kareyi seçin
2. Dosya>İçerik aktar>İçerik video aktar seçeneğini seçin
3. Gözet düğmesine tıklayarak flash'a eklemek istediğiniz video'yu seçin ve ileriye tıklayın

Not: Bu işlemin yapılabilmesi makinanızda Quicktime'ın yüklü olması gereklidir.

4. "Bir web sunucusundanaşamalı indirme" seçeneğini seçin ve ileriye tıklayın.
5. Bu adımda yukarıda anlatıldığı gibi sıkıştırma yöntemlerini belirleyin ve ileri butonuna tıklayın.
6. Şimdi ise harici video'nun oynatılması için gerekli olan oynatıcının görünümünü belirleyiniz ve ileri butonuna tıklayınız.



7. Artık flash video'yu hazırlamak için sizin onaylamanızı beklemektedir. Bitir düğmesine tıklayın ve işlemi bitirin. Eğer .fla dosyanızı daha önce kayıt etmediyseniz flash önce proje dosyanızı kaydetmenizi isteyecektir. Bunun sebebi flash'ın oluşturacağı FLV dosyası ile FLA dosyasını aynı dizine koymasıdır. Fla dosyanız için bir konum belirleyin ve kayıt edin.
8. Filmi test edin ve videonuzun oynadığını gözlemleyim
9. Projenizi web sunucusuna yüklerken oluşturulan FLV uzantılı video dosyasını ve video oynatıcısı swf'sini yüklemeyi unutmayın.

Bölüm 8

Flash İçeriğinin Optimize Edilmesi ve Yayınlanması

Bu Bölümde Neler Var?

- Optimizasyon ve ipuçları
- Flash belgesini test etmek
- SWF Simülasyonu
- Flash dosyalarını eski sürümlere göre kayıt etmek
- Flash Player kontrülü
- Alternatif yayınlama formatları
- Yayınlama profilleri

Flash Projelerinizin İçin Önemli İpuçları Ve Optimizasyon

Flash projelerinin optimizasyonu projenin geliştirilmesi kadar önemlidir. Sitenizi yada projenizi gezen her kullanıcının internet bağlantı hızı birbirinden farklılık gösterebilir. Bazılarının yüksek band genişliğine sahip bağlantıları bulunabilirken diğerlerinin daha sınırlı band genişliğine sahip olması muhtemel senaryolardan biridir.

Basit, Hafif Ve Kullanıcı Dostu Arayüzler

Flash projenizde kullanmış olduğunuz varlıkları daha hafif bir hale getirerek çıktı SWF dosyalarınızı daha küçük hale getirebilirsiniz.

- Yarattığınız çizimleri mümkün olduğundan gruplamaya çalışın
- Bitmap tabanlı resimler kullanmak yerine mümkün oldukça vektörel resimler kullanın. Bu tür vektörel resimleri Flash yada Illustrator ile rahatça çizebilirsiniz.
- Bir grafiğin yada bir nesnenin birden fazla yerde kullanılması gerekiyorsa bu tür nesnelere sembollere çeviriniz.
- Düz çizgileri , kesikli ve noktalı yerine tercih edin
- Renk seçimlerinde Web 216 renk paletini kullanın.
- Mümkün olduğunca doğrusalları kullanmayın ve tek renkli dolguları tercih edin.
- Projeniz içerisinde mümkün olduğunca aynı fontları kullanın. Her bir farklı font kullanımı SWF dosyasının büyümesine sebep olur.
- Sesleri mümkün olduğunda sıkıştırın. Sıkıştırma formatı olarak MP3 tercih edin. Flash'a ithal ettiğiniz seslerin ise en kaliteli versiyonlarını kullanın. Filmi sık sık test edin ve ses değişikliklerinizin etkisini araştırın. İşinize yarayacak bir kaliteyi yakalamaya çalışın. Ne çok kaliteli olsun ses kaliteniz ne de çok kötü.

Bir Flash Belgesini Test Etmek

Sorun giderme zaman içinde geliştirdiğiniz bir beceridir, ancak içeriği oluştururken filminizi sık sık test ederseniz, sorunların sebebini bulmanız daha kolay olacaktır. Filminizi, uyguladığınız her adımdan sonra test ederseniz, yaptığınız değişiklikleri ve böylece sorunun nereden kaynaklandığını bilirsiniz. Şu unutmamanız gereken bir prensiptir: “Erken test edin. Sık sık test edin.”

Bir filmi önizlemenin pratik yollarından biri, önceki derslerde yaptığınız gibi Kontrol et > Film test et komutunu seçmektir. Bu komut bir SWF dosyası oluşturur ve böylece filmi oynatabilirsiniz. Film test et komutu, filmi bir Web sitesinden ya da DVD’den oynatmak için gereken diğer dosyaları ya da HTML dosyasını oluşturmaz.

Filminizi ya da filminizin bir bölümünü tamamladığınızı düşünüyorsanız, yeterli zamanı ayırarak bütün parçaların yerinde olup olmadığını ve bu parçaların beklediğiniz şekilde çalışıp çalışmadığını kontrol edin.

1. Eğer mevcutsa projenin storyboard(bir televizyon reklamının her sahnesinin elle ayrı ayrı çizimi)’unu ya da projenin amacını ve gereksinimlerini açıklayan diğer belgeleri inceleyin. Eğer böyle bir belge mevcut değilse, filmi izlerken görmeyi beklediğiniz şeyleri açıklayan bir yazı yazın. Animasyonun uzunluğu, filmde kullanılan düğmeler ya da bağlantılar ve film ilerlerken görünecek olan öğelerle ilgili bilgileri de ekleyin.
2. Storyboard’u(bir televizyon reklamının her sahnesinin elle ayrı ayrı çizimi), proje gereksinimlerini ya da kendi yazdığınız açıklayıcı yazıyı kullanarak filmin beklentilerinizi karşılayacağından emin olmak için faydalanabileceğiniz bir kontrol listesi hazırlayın.
3. Kontrol et > Film test et komutunu seçin. Film oynarken kontrol listenizle filmi karşılaştırın. Düğmelere ve bağlantılara tıklayarak bu öğelerin beklediğiniz şekilde çalıştığından emin olun.
4. Filminiz için gereken dosyaları yayınlamak için Dosya > Yayınla komutunu seçin. Dosyaları bir araya getirin ve bunları, filmi test etmeniz size yardımcı olabilecek meslektaşlarınıza ya da arkadaşlarınıza yollayın. Film çalıştırmalarını ve bütün dosyaların dahil edilip edilmediğini ve filmin sizin kontrol listenizdeki kriterleri karşılayıp karşılamadığını kontrol etmelerini isteyin. Test konusunda size yardımcı olan kişilerden, filmi, sanki filminizin hedef kitlesiymiş gibi kullanmalarını rica edin.

5. Filmi son haline getirmek için gereken değişiklikleri ve düzeltmeleri yapın ve kriterlerinize uyduğundan emin olmak için tekrar test edin.

Flash Filmini Tarayıcı İçerisinde Test Etmek

Flash filminizi geliştirim ortamında test ettikten sonra web tarayıcı üzerinde de test etmek faydalıdır. Bildiğiniz gibi tüm internet kullanıcıları sitenizi bir tarayıcı ile ziyaret edecekler. Sizde oluşabilecek bir probleme karşı önceden tedbir almak yada tarayıcı içerisinde sitenizin nasıl görüldüğü merak edebilirsiniz.

1. Dosya>Yayınla ayarlarında format sekmesinde HTML ve Flash seçili olduğunu kontrol edin.
2. Dosya>Yayınla önizle seçeneği ile varsayılan web tarayıcınız üzerinde test işlemini gerçekleştirin.

Swf Simülasyonu

Projenizi bitirdiniz, test işlemlerini tamamladınız. Ancak yapmak isteyeceğiniz diğer bir test projenizin değişik internet bağlantılarında ne kadar sürede yüklenmesinin araştırılmasıdır. Unutmayın siz animasyonu local bir ortamdan izliyorsunuz. İnternet üzerinde aynı animasyonun yüklenmesi dakikalar alabilir. Bu test için flash filmini web sunucusuna yükleyip çeşitli bağlantı hızına sahip kullanıcılar ile test etmek yöntemlerden biridir. Bu yöntem pek tercih edilmez ve test işlemi uzun soluklu bir süreçtir. Bunun yerine flash'ın sağladığı bir özelliği kullanabiliriz.

1. Filmi test ediniz. Kontrol Et > Filmi Test Et
2. Flash filminin önizlemesinin yapıldığı pencerede Görünüm>Bant genişliği profilsini seçeneğinin seçili olduğundan emin olun.
3. Görünüm>İndirme ayarlarını test etmek istediğiniz bağlantı hızına göre ayarlayın.
4. Görünüm >İndirmeyi simüle et seçeneğini seçin.Artık filmi sanal bir internet üzerinden belirlediğiniz hız doğrultusunda izliyorsunuz.

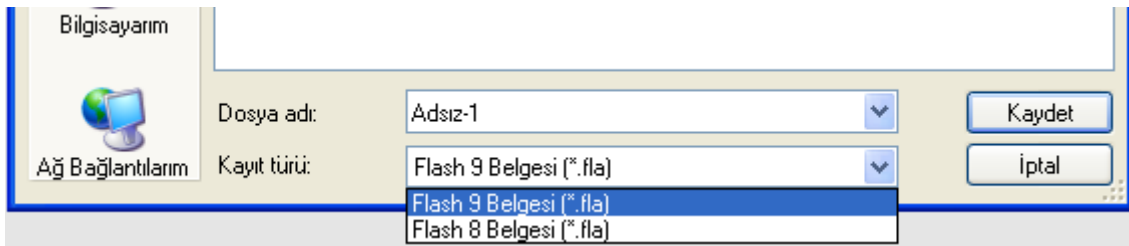
Flash Projesini Eski Bir Flash Formatında Kayıt Etmek

Flash'ın yeni sürümleri eski sürümlere ait olan FLA dosyalarını rahatça açabilir ancak eski versiyonlar yeni versiyon ile üretilmiş olan bir FLA dosyasını açamazlar.

Flash'ın versiyonu ile yaratmış ve kayıt etmiş olduğunuz FLA aynı versiyonda olucaktırlar. Ancak bazen diğer çalışma arkadaşlarımıza göndermek yada farklı bir nedenden dolayı bir eski versiyona göre FLA dosyamızı kayıt etmek isteyebiliriz.

1. Dosya > Farklı Kaydet
2. Save as type seçeneğini "Flash 8 Document" olarak değiştiriniz.

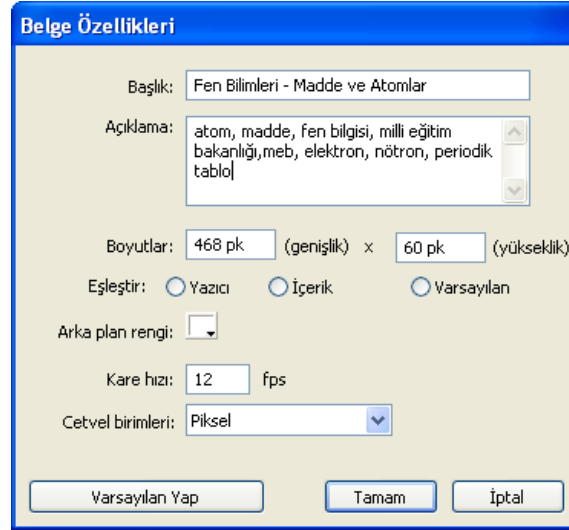
Not: Bu işlemi yaparken mevcut dosyanızın üzerine kayıt etmek yerine farklı bir isim ile kayıt etmenizi şiddetle öneririm.



Metadata Ekleme

Metadata, veriler hakkındaki bilgilere verilen isimdir. Metadata; bir belgenin adını, tanımını, içerdiği anahtar sözcükleri, oluşturulma tarihini ve belgenin kendisiyle ilgili diğer bilgileri içerir. Bir Flash belgesine metadata ekleyebilirsiniz ve bu metadata SWF dosyasına eşlik eden HTML belgesinde yayınlanır. Metadata, filminizi arayan kişilerin işini kolaylaştırır.

1. Değiştir > Belge komutunu seçin.
2. Belge özellikleri iletişim kutusunda Başlık alanına çizgi sitenizin adını açık bir şekilde yazın. Örnek: **Fen Bilimleri – Madde ve Atomlar**
3. Açıklama alanına **atom, madde, fen bilgisi, milli eğitim bakanlığı, meb, elektron, nötron, periodik tablo** gibi tanımlayıcı ifadeleri ve anahtar sözcükleri yazın.
4. Tamam düğmesine tıklayarak işleminizi sonlandırın.



Bir Filmi İnternet'ten Sunmak Üzere Yayınlamak

Bir filmi İnternet üzerinden sunmak üzere yayınlarken, Flash bir Flash SWF dosyası, Flash içeriğinizi Web tarayıcısının penceresine ekleyen bir HTML belgesi ve SWF dosyanızın aktif içerik uyumlu tarayıcılarda otomatik olarak oynatılmasını sağlayan AC_RunActiveContent.js adında bir JavaScript dosyası oluşturur. Web sunucunuza, SWF dosyanızın başvuruda bulunduğu diğer tüm dosyalarla birlikte bu üç dosyayı da yüklemeniz gerekir. Yayınla komutu, gerekli dosyaların hepsini aynı klasöre kaydeder.

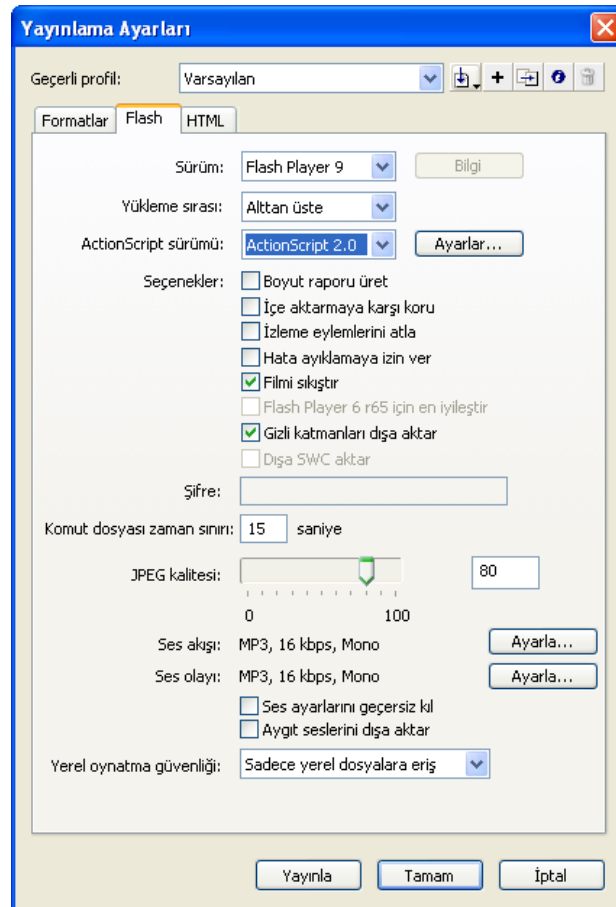
Not: Aktif içerik, Adobe Flash Player veya Adobe Reader gibi ayrı bir uygulamayı açan içeriklere denir. Aktif içerik uyumlu tarayıcılar, izleyicinin herhangi bir giriş yapmasına gerek kalmadan doğru uygulamayı açar.

Bir filmi yayınlarken (izleyicinin bilgisayarında yüklü olan Flash Player'ın sürümünü tespit etmek gibi) farklı seçeneklerden de faydalanabilirsiniz. Yayınlama ayarları iletişim kutusundaki ayarları değiştirdiğinizde, bu ayarlar belgeyle birlikte kaydedilir.

Yayınlama Ayarlarını Belirlemek

Flash'ın SWF dosyasını nasıl yayınlayacağını (örneğin kullanılması gereken Flash Player sürümünü, ActionScript'in hangi sürümünün kullanıldığını ve filmin sıkıştırılıp sıkıştırılmayacağını) belirleyebilirsiniz.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları komutunu seçin.
2. Formatlar sekmesine tıklayın ve Flash (SWF) ve HTML seçeneklerini işaretleyin. Dosyayı diğer ilave formatlarda yayınlamayı da tercih edebilirsiniz.
3. Flash sekmesini seçin.
4. Bir Flash Player sürümü seçin. Flash CS3'teki bazı özellikler, Flash Player 9'dan önceki sürümlerde beklendiği şekilde oynatılmayabilir.
5. Uygun ActionScript sürümünü seçin. Bu kitaptaki derslerde ActionScript 2.0 kullanmıştınız.
6. Eğer dosya büyükse ve indirme süresini kısaltmak istiyorsanız Filmi Sıkıştır seçeneğini işaretleyin. Eğer bu seçeneği işaretlerseniz, Web sunucunuza yüklemeye başlamadan önce filmin son halini test ettiğinizden emin olun.



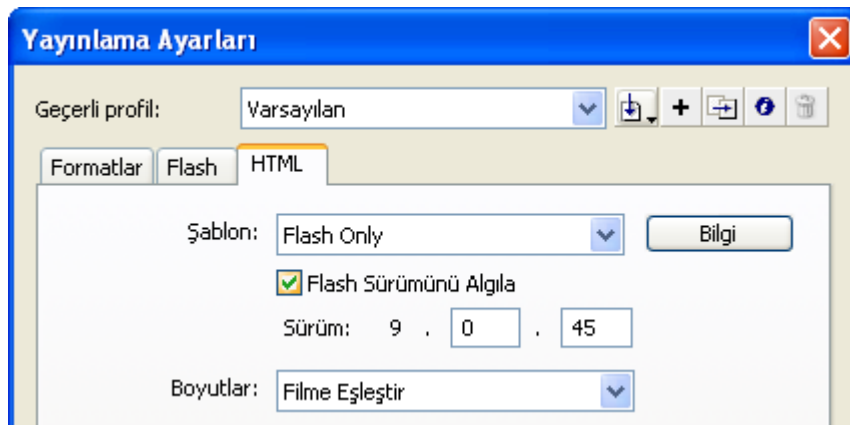
7. HTML sekmesine tıklayın.
8. Şablon menüsünden Flash Only'yi seçin

Flash Player'ın Sürümünü Tespit Etmek

Flash'ın bazı özelliklerinin beklendiği şekilde oynatılabilmesi için Flash Player'ın belirli sürümlerini kullanmak gerekir. İzleyicilerin bilgisayarında kurulu olan Flash Player'ın sürümünü otomatik olarak tespit edebilirsiniz; eğer Flash Player sürümü istenen sürüm değilse, izleyicinin ekranında bir mesaj belirerek güncel Player sürümünün indirilmesini isteyecektir.

1. Yayınla ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesindeki Flash Sürümünü Algıla seçeneğini işaretleyin.
2. Yayınla düğmesine tıklayın ve ardından TAMAM düğmesine tıklayarak iletişim kutusunu kapatın.

Flash, Flash belgesiyle aynı klasöre kaydedilen bir SWF, HTML ve JavaScript dosyası oluşturarak dosyayı yayınlayacaktır.



Not: Adobe ayrıca Flash Detection Kit (Flash Tespit Kiti) adında bir araç sunmaktadır. Bu araç, gereken Flash Player sürümüyle ve bunun edinilmesiyle ilgili olarak izleyicileri bilgilendirmek için daha fazla seçenek içeren bir dizi örnek kod ve dosyadan oluşmaktadır. Tespit kiti, popüler Web tarayıcıları Flash Player'a erişim şeklini etkileyen ciddi değişiklikler yaptığında güncellenir. Flash Detection Kit hakkında ayrıntılı bilgi edinmek veya bu kiti indirmek isterseniz <http://kisaur.com/?43R> adresi ziyaret edebilirsiniz.

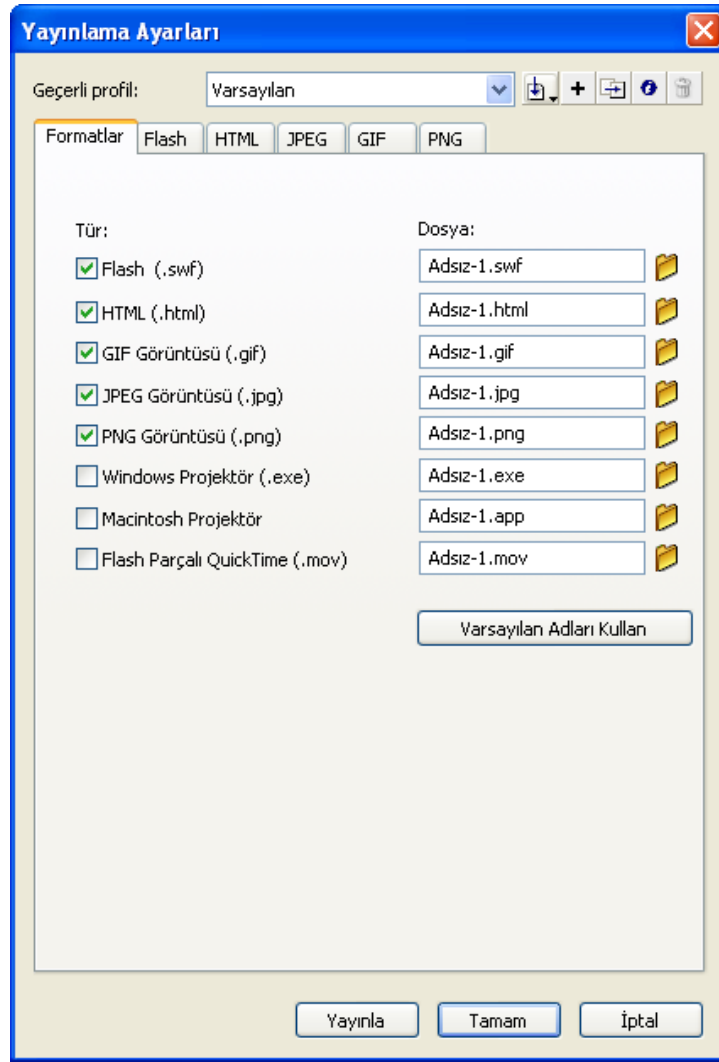
Alternatif Yayınlama Seçenekleri

Varsayılan durumda Flash, bir belge için SWF, HTML ve AC_RunActiveContent.js dosyalarını oluşturur. Bununla birlikte, filmin belirli karelerini resim olarak kaydetme veya Flash Player'ın yüklü olmadığı bilgisayarlarda oynatabilmek için dosyayı bir projektör dosyası olarak kaydetme gibi seçenekleri de kullanabilirsiniz.

Kareleri Resim Olarak Kaydetmek

Bazı durumlarda bütün bir filmi paylaşmak istemez, fakat belirli bir karenin görüntülenmesini istersiniz. Bir portföy için belirli bir resme ihtiyacınız olduğunda veya bilgisayarında Flash Player yüklü olmayan bir izleyiciye bir resmin son halini sunmak istediğinizde belirli bir kareyi bir GIF, JPEG veya PNG resmi olarak dışa aktarma yöntemi işinize yarayabilir. Flash dosyasını etkileşimli hale getirmeden önce, birileriyle paylaşmak üzere birden fazla sahneden oluşan bir storyboard(bir televizyon reklamının her sahnesinin elle ayrı ayrı çizimi) hazırlamak için belirli resimleri kullanabilirsiniz.

1. Dosya > Yayınlama ayarları komutunu seçin ve Formatlar sekmesine tıklayın. Flash (.swf) ve HTML seçenekleri varsayılan olarak işaretlenmiş durumdadır.
2. GIF Image (.gif), JPEG Image (.jpg) ve PNG Image (.png) seçeneklerini işaretleyin, sonra da TAMAM düğmesine tıklayarak iletişim kutusunu kapatın



3. Bu seçenekler, Flash belgesinde geçerli durumda seçili olan kareyi dışa aktarır.
4. Zaman çizelgesi'nde ihraç etmek istediğiniz kareyi seçin. Örneğin animasyonunuzun son karesi yada herhangi bir karesi olabilir.
5. Dosya > Yayınla komutunu seçin. Flash, dosyaları yayınlamak için Flash belgesine ait dosyayı içeren klasöre yerleştirecektir.
6. Windows Gezginini veya Mac OS Finder'ı kullanarak projenizin bulunduğu klasörü seçin. Bu klasör SWF, HTML, GIF, PNG ve JPEG dosyalarını içermektedir. İçeriğini görmek için her dosyayı açın. Klasöre bir de JavaScript dosyası kaydedilmiştir.

Not: Seçtiğiniz dosya formatı, içeriğin tipine bağlıdır. Eğer kare düz, basit renklere sahip bir illüstrasyon içeriyorsa GIF formatı iyi bir seçenektir. Eğer kare daha fotografik bir içeriğe sahipse ve resim verilerinin sıkıştırılması sorun

olmayacaksa JPEG burada en iyi seçenek olabilir. Kare saydamlık içeriyorsa PNG formatını seçin.

Bir Projektör Dosyası Oluşturmak

Çoğu bilgisayarda Flash Player yüklü durumdadır, fakat bazen bir filmi bilgisayarında Flash Player yüklü olmayan veya Flash Player'ın eski bir sürümüne sahip olan kişilerle de paylaşmak isteyebilirsiniz. Böyle durumlarda filminizi bir projektör dosyası olarak kaydedebilirsiniz. Projektör dosyaları, filmi ilave bir uygulama olmadan oynatmak için gereken bütün dosyaları içerir. Oynatıcı verilerini de içerdikleri için projektör dosyaları SWF dosyalarından daha büyüktür.

1. Dosya > Yayınlama ayaraları komutunu seçin ve Formatlar sekmesine tıklayın.
2. GIF, JPEG ve PNG seçeneklerinin işaretini kaldırın. Windows Projektör ve Macintosh Projektör seçeneklerini işaretleyin.
3. Yayınla düğmesine tıklayın
4. Dosya yayınladıktan sonra TAMAM düğmesine tıklayarak iletişim kutusunu kapatın.
5. Windows Gezgini veya Mac OS Finder'ı kullanarak ilgili klasörünü açın.
6. Kullandığınız platforma [Windows veya Mac OS] uygun projektör dosyasını açın. Windows projektör dosyası bir EXE uzantısına sahiptir. Mac OS projektör dosyası ise APP uzantısıyla bir klasörde bulunur.
7. Böylece bir Web sunucusuna gönderebileceğiniz ya da bir CD veya DVD'ye kaydederek başkalarıyla paylaşabileceğiniz bir dosyayı yayınlamış oldunuz. Bu yayınlama yöntemlerini, oluşturduğunuz ve başkalarıyla paylaşmak istediğiniz bütün Flash projelerini tamamlamak için kullanabilirsiniz.

Yayınlama Profilleri

Flash yayınlama ayarlarınızın hepsini kayıt etmenize olanak tanır. Böylece bu ayaları farklı projeler için tekrar tekrar yapmak zorunda kalmazsınız. Kayıt edilen bu ayaları daha sonradan değiştirebilir, silebilir ve hatta ihraç ederek başka projelerde, makinalarda da kullanabilirsiniz.



Yayınlama Profili Yaratmak

1. Dosya> Yayınlama Ayarları
2. Pencerenin sağ üstüne doğru bulunan + işaretine tıklayarak yeni bir profil yaratın ve bu profile anlamlı ve daha sonradan hatırlaması kolay bir isim verin.
3. Yayınlama ayarlarınızı yapın ve "tamam" butonuna basarak pencereyi kapatın.

Yayınlama Profillerini Kopyalamak

1. Dosya> Yayınlama Ayarları
2. Pencerenin sağ üstüne doğru "profili çoğalt" ikonuna tıklayarak mevcut profili yeni bir profil olarak kopyalayın.
3. Yayınlama ayarlarınızı yapın ve "tamam" butonuna basarak pencereyi kapatın.

Yayınlama Profillerini Değiştirmek

1. Dosya> Yayınlama Ayarları
2. Değiştirmek istediğiniz profili listeden seçin.
3. Yayınlama ayarlarınızı yapın ve "tamam" butonuna basarak pencereyi kapatın.

Yayınlama Profillerini Silmek

1. Dosya> Yayınlama Ayarları
2. Değiştirmek istediğiniz profili listeden seçin.

3. Pencerenin sağ üstüne doğru “profili sil” ikonuna tıklayarak mevcut profili silin
4. Yayınlama ayarlarınızı yapın ve “tamam” butonuna basarak pencereyi kapatın.

Yayınlama Profillerinin İthal Ve İhracı

1. Dosya> Yayınlama Ayarları
2. İthal etmek istediğiniz profili listeden seçin.
3. Pencerenin sağ üstüne doğru “profili içe/dışa aktar” ikonuna tıklayarak “Dışa aktar” seçeneğini seçin ve sabit diskinizde bir yere kayıt edin.
4. İthal etmek için ise aynı yerden “İçe aktar” seçeneği ile mevcut proje içerisine eklenmesini sağlayın
5. “tamam” butonuna basarak pencereyi kapatın.

Orjinal dosyayı alttaki linkten indirebilirsiniz:

http://help.adobe.com/flash/9.0_tr/UsingFlash/flash_cs3_help.pdf