2.2. Boş Belge Açmak

Flash yazılımını çalıştırdıktan sonra ekrana 550 px (piksel) genişliğinde 400 px yüksekliğinde boş bir çalışma ortamı gelir. Çalışma ortamı içinde *Tools*, *Timeline*, *Color Mixer*, *Color Swatches*, *Components* ve *Properties* panelleri bulunmaktadır.



Şekil 2.3: Boş çalışma sayfasıyla ekrana gelen Flash editörünün görüntüsü

Editör öğelerini; şekil 2.3'te yapılmış olan numaralandırmaya göre açıklayabiliriz.

1: Zaman doğrusu (timeline). Kare kare canlandırma hazırlanırken zaman doğrusu üzerindeki çerçeveler (*frame*) kullanılır.

2: Flash film dosyalarında kullanılan katmanlar (*layer*) gösterilir. Katmanlarla ilgili işlemler buradan yapılır.

3: Flash'ta grafik çizimleri için gerekli olan araçların bulunduğu araç kutusudur.

4: Flash çalışma alanında ve panellerinde yer alan tüm nesne ve araçların sahip oldukları özelliklerin gösterildiği **Property Inspector** (*Özellik Sorgulayıcısı*) panelidir.

5: Grafikler üzerinde çeşitli renk işlemlerinin yapıldığı Color Mixer (Renk Karıştırıcısı) ve Color Swatches (Renk Pastelleri) panelleridir.

6: Radyo düğmesi, kaydırma çubuğu (scroll bar), kontrol kutusu (check box), buton gibi kullanıcı hareketine duyarlı bileşenlerin çalışma sayfasına eklenmesini sağlayan **Components** (Bileşenler) panelidir.

Uygulama-2.3: Panellerin üzerinde hareket işlemlerinin yapılması ve bazı özelliklerinin değiştirilmes;

- 1- Şekil 2.4'te gösterilen **Tools** panelini bulunuz ve farenin sol tuşuyla sürükleme yapılacak alana (kırmızı daire içinde gösterilen alan) tıklayınız.
- 2- Tuşu basılı tutarak fareyi çalışma alanına doğru sürükleyiniz.
- 3- Araç kutusunun üstünde gözüken yandaki alanda çarpı işaretine tıklayarak araç kutusunu kapatınız.
- 4- Windows → Toolbars komutuyla araç kutusunu yeniden görünür hale getiriniz.
- 5- Araç kutusunu ilk konumuna taşımak için araç kutusu üstündeki alana sol tuşla tıklayın. Tuşu bırakmadan araç kutusunu ekranın sol tarafına doğru sürükleyiniz ve bırakınız. Araç kutusunun yerleşiminde bir değişim görülecektir.







Şekil 2.6: Boş film karesinin eklenmesi

- 5- Edit → Paste in Place (Aynı yere yapıştırın) komutunu veriniz. Araç kutusundan metin yazma aracını seçiniz ve Çalışma Alanı-1 yazısının içine girerek 1 rakamının yerine 2 yazınız.
- 6- 4. ve 5. adımları zaman doğrusunda 5. kareye kadar tekrarlayınız.
- 7- Çalışma dosyanızı ilk animasyonum adıyla kaydediniz ve Control → Test Movie komutunu veriniz.
- 8- Hazırladığınız canlandırma Çalışma Alanı-1'den Çalışma Alanı-5'e kadar sayıyorsa şekil 2.7'de gösterilen bölgeye çift tıklayarak daha önceden Modify → Document... komutunu kullanarak açtığınız Document Properties penceresini açınız.

Timeline	æ <u>6</u> □	1 5	10	15	20	25	30	35	40
📝 Layer 1	/ • • 🗖								
			Sani kare	yede gö sayısı	isterilei (Frame	n Rate)			
Ð.	Û	• 🖻 🖸	h [·]	1 2	0.0 fps	0.0s <			

Şekil 2.7: Sayfa özelliklerine zaman doğrusundan ulaşılması

9- Kare hızını 20'den 5'e ayarlayınız. Filminizi **Control** → **Test Movie** komutuyla yeniden çalıştırınız. Filmin önceki çalışmasıyla şimdiki çalışması arasında bir fark var mı?

Fps Hakkında: Kare hızı (Frame Rate) ayarlanırken *fps* (Frame Per Second) seçeneği vardır.. Bu 1 saniye içinde gösterilecek kare sayısını belirtir.

Uygulama-2.6: Flash filmine birden fazla sahne eklemek.

1- Boş çalışma sayfası açınız. Şekil 2.15'in 1. karesinde görüldüğü gibi çalışma sayfanız **Scene 1** isimli sahneyle ekrana gelir.

Untitled-1 Scene 1 sahnesi ekrana gelir Timeline Scene 1 Scene 1	Insert Modify Text Commar New Symbol Ctrl+F8 Timeline Timeline Effects 2	ntitled-1* Timeline C Scene 2
	Sahne 2 ekleniyor Sahneler arası geçiş yapılıyor 🗄	3
Untitled-1* Timeline - Scene 2 	4 25 30 60 65 70 75	- 2 100% 80 Scene 1 95 • Scene 2

Şekil 2.15: Flash'ta sahneler

- 2- Yeni bir sahne eklemek için menü çubuğunda **Insert** → **Scene** komutunu veriniz.
- 3- Sahneler arası geçiş yapmak için şekil 2.15'in 4. karesinde gösterildiği gibi Edit
 Scene (butonuna tıklayınız. Çıkan listeden, üzerinde çalışmak istediğiniz sahneyi seçiniz.

Çalışma sayfası üzerinde yapılan her türlü grafik işlemi, açık olan sahne üzerinde yapılır. Filminizi **Ctrl+Enter** tuş ikilisiyle ya da **Control** \rightarrow **Test Movie** komutuyla başlattığınızda, eğer özel bir müdahale yapmamışsanız sahnelerde yaptığınız çalışmalar sırayla oynatılır.

ÖĞRENME FAALİYETİ–3

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyetinde çeşitli canlandırmalar ve uygulamalar hazırlarken çok sık olarak faydalanılan grafik araçlarının kullanımını öğreneceksiniz.

ARAȘTIRMA

Farklı grafik düzenleme yazılımlarının grafik araçlarını inceleyerek Flash yazılımıyla olan benzerlik ve ayrılıklarını anlamaya çalışınız.

3. GRAFİK ARAÇLARINI KULLANMAK

Uygulamalara geçmeden önce araç kutusunda yer alan **Options** seçeneğini kısaca açıklamak yerinde olacaktır.



Şekil 3.1: Araç kutusunda yer alan Options bölümündeki ek özelliklerin seçilen araca göre değişmesi



İpucu : Eğer dörtgenin yalnızca bir kenarını seçmek istiyorsanız seçmek istediğiniz kenar çizgisine bir kez tıklayınız.

10- Edit menüsünden Undo komutuyla ya da Ctrl+Z tuşlarıyla silme işlemini geri alınız. Çalışma alanında boş bir yere tıklayarak çerçeveyi seçili durumdan kurtarınız.



İpucu : Ctrl+Z tuşlarını kullanarak bilgisayarınızın sistem hafizası kapasitesine göre geçmiş eylemlere dönebilirsiniz.

11- **Subselection Tool** aracıyla dörtgenin çerçevesine farenin sol tuşuyla bir kez tıklayınız. Dörtgenin çerçevesi şekil 3.22'deki durumu alır.





Şekil 3.22: Subselection aracıyla dörtgenin seçilmesi

Şekil 3.23: Dörtgenin başka bir noktaya taşınması

Subselection Tool – Altseçim Aracı: Subselection aracıyla seçilen bir çerçevenin içinde kalan alan da seçilir. Ayrıca seçilen çerçeve üzerinde çeşitli tutma noktaları oluşturularak şeklin bu noktalardan değiştirilmesi sağlanır.

- 12- Subselection aracıyla dörtgenin etrafını kaplayan çerçeveyi seçtikten sonra farenin tuşunu bırakmadan dörtgeni farklı bir bölgeye taşıyınız. Dörtgenin iç dolgusuyla birlikte taşındığını göreceksiniz (Şekil 3.23).
- 13- Dörtgenin etrafında içi boş küçük kareler şeklinde oluşan noktalara **Subselection** aracıyla tıklayarak tuşu bırakmadan fareyi sürükleyiniz ve bırakınız. Bu işlemi farklı noktalar için tekrarlayarak dörtgenin şeklini değiştiriniz (**Şekil 3.24**).



- 14- Çalışma sayfanıza yaklaşık 200 px genişliğinde bir oval çiziniz.
- 15- Araç kutusundan **Arrow Tool** aracını seçiniz ve çizdiğiniz çemberi çevreleyen çizgiye tıklayarak seçili duruma getiriniz.
- 16- Çevre çizgisini siliniz. Araç kutusundan **FLasso Tool** aracını seçiniz ve dairenin bir bölümünü içine alacak şekilde seçili duruma getiriniz.



Şekil 3.25: (A) Lasso Tool aracıyla nesnenin istenen parçası seçiliyor. (B) Seçilen alan

Lasso Tool – Kement Aracı: Serbest seçim yapmak için kullanılır. Fare imlecini seçime başladığınız noktaya kadar sürüklemenize gerek yoktur. Başladığınız noktayla sürüklemeyi bitirdiğiniz nokta arasını seçili duruma getirir.

- 17- Araç kutusundan **Arrow Tool** aracını seçiniz ve az önce seçmiş olduğunuz parçanın üzerine tıklayarak tuşu bırakmadan farklı bir konuma sürükleyiniz.
- 18- Yine ok aracıyla bu sefer oval şeklin dışına tıklayarak belli bir bölgesinde düz seçim alanı oluşturacak şekilde fareyi şekle doğru sürükleyiniz.



Şekil 3.26: Ok aracıyla bir grafikte düz seçim bölgesinin oluşturulması

19- İstediğiniz bölgeyi seçtikten sonra siliniz.

20- Ok aracı seçiliyken fare imlecini şeklin istediğiniz bir kenarına yaklaştırınız.

Arrow Tool – Ok Aracı: Flash yazılımında en sık kullanılan araçtır. Pek çok işlem yapabilme özelliğine sahiptir. Bu araç seçiliyken imleci bir nesnenin kenarına getirdiğinizde imleç iki şekilden birini alır:

- Eğer yaklaşılan kenar yumuşak kıvrımlardan oluşuyor ya da tamamen düzse
 seklini alır.
- Yaklaşılan kenar keskin köşeliyse ¹şeklini alır.
- 21- Fareyi sol tuşa basılıyken istediğiniz bir noktaya sürükleyiniz. Örnekte şeklimiz şekil 3.27'deki görüntüyü almıştır. Seçme araçlarıyla farklı uygulamalar yaparak elinizi bu tür uygulamalara alıştırmaya çalışınız.



Şekil 3.27: (A) Fare imleci şeklin düz kenarına yaklaştırılıyor. (B) Fare imleci sol tuşa basılarak şeklin dışına doğru sürükleniyor. (C) Fare tuşu bırakılıyor

Uygulama-3.8: Free Transform Tool aracıyla grafik öğeleri üzerinde değişikliklerin yapılması **Free Transform Tool – Serbest Dönüşüm Aracı:** Bu aracı nesneleri, metinleri, grup altına alınmış öğeleri ve flashın örnek öğelerini (instances) istenildiği gibi döndürmek ve boyutlandırmak amacıyla kullanabilirsiniz.

- 1- Çalışma sayfasına üzerine, Free Transform Tool aracını uygulayacağınız bir dikdörtgen çiziniz.
- 2- Araç kutusundan 🖽 Free Transform Tool aracını seçiniz.
- 3- Eğer çizdiğiniz dörtgenin çerçevesi varsa ve bunu da seçime dâhil etmek istiyorsanız farenin sol tuşuyla dörtgene *iki kere* tıklayınız (Bir kez tıklayacak olursanız yalnızca dolgu kısmı seçilir, çerçeve seçimin dışında kalır).
- 4- İmleç şeklini alır. Şekil 3.28'de seçili dörtgenin farklı noktalarına yaklaştırılan fare ikonunun değişimi gösterilmiştir.



Şekil 3.28: (A) Dörtgenin çerçevesiyle birlikte seçilmesi. (B) Fare imlecinin yan, üst ve köşe noktalarına yaklaştırılması sonucu aldığı şekil. (C) Fare imlecinin dörtgenin dönme merkezine yaklaştırılması sonucu aldığı şekil

- 5- İmleç şekil 3.28 (A)'daki görünümü aldığında dörtgeni farenin sol tuşuna basılıyken farklı bir noktaya sürükleyiniz.
- 6- İmleç şekil 3.28 (B)'deki görünümlerden birini aldığında seçili dörtgeni ok yönleri doğrultusunda uzatıp daraltabilirsiniz.
- 7- Fare imlecini dörtgenin sağ alt köşesine yaklaştırınız ve sol tuşa basılıyken yukarı doğru döndürünüz. Tuşu bıraktığınızda şekil 3.29'dakine benzer bir konum alacaktır.



Şekil 3.29: Dörtgenin merkez dönme noktasına göre döndürülmesi

- 8- Her nesnenin bir dönme referans noktası vardır. Bu nokta varsayılan olarak merkezdedir. İmleç şekil 3.28 (C)'deki görünümü aldığında dörtgenin dönme noktasını değiştirebilirsiniz. Dönme noktasını dörtgenin sağ üst köşesine yaklaştırınız.
- 9- Fare imlecini dörtgenin istediğiniz bir noktasına yaklaştırınız. Fare imleci dönen ok şeklini aldığında sol tuş basılıyken şekli istediğiniz yönde hareket ettiriniz.



10- Fare imlecini sağ ve üst orta noktadaki tutamaçlara imleç (→ ya da) şeklini alacak şekilde yaklaştırınız. Bu durumda şekil iki yöne doğru eğilerek değiştirilebilir.



İpucu : Serbest dönüşüm işlemi için, **Modify** menüsünden de yapılabilir. Dönüşüm işlemi yapmak istediğiniz nesneyi seçili duruma getirip **Modify** menüsünden **Transform** komutunu veriniz. Şekil 3.31'deki menü karşınıza

gelir.

Layer Scene Document	Shift+F2 Ctrl+J		29	25	30 35 40
Smooth Straighten Optimize Shape	Ctrl+Alt+Shift+C		10.000		
Swap Symbol Duplicate Symbol			contra 1 es		
Swap Bitmap Trace Bitmap					
Transform		•	Free Tra	ansform	(1)
Arrange Align		;	Distort Envelop	(2) e (3)	
Frames		٠	Scale Rotate a	(4) and Skew	(5)
Group	Ctrl+G		Scale an	d Rotate	Ctrl+Alt+S(6)
Ungroup	Chi+Shit+G	-	Rotate 9	90° CW	Ctrl+Shift+9
Break Apart	Cb/1+8		Rotate 9	90° CCW	Ctrl+Shift+7
Distribute to Layers	Ctrl+Shift+D	-	Flip Vert Flip Hori	ical zontal	(8)
		-	Demour	Tunnel	m Chel Chiller

Şekil 3.31: Modify → Transform menüsünün alt seçenekleri

Linear V		
		3 .
None	B 15	3 .
Solid	a 10	inc +
Radial Bitmap		Â

Şekil 3.34: Gradyent aracı olarak Linear modunun seçilmesi

6- Menünün yanında yer alan simgesine tıklayınız ve bir dolgu rengi belirleyiniz.



Şekil 3.35: (A) Solid dolgulu grafik nesnesi (B) Linear gradyent etkisinin uygulanması (C) Linear gradyent etkisinin ters çevrilmesi (D) Ara gradyentin eklenmesi

- 7- Şeklinizin dolgu renginin yoğundan aza doğru değiştiğini görmeniz gerekir.
- 8- Ton değişimini renk değiştirme tutamaçları yardımıyla farklılaştırabilirsiniz. Şekil 3.36'da görüldüğü gibi fare imlecini soldaki tutamacın üzerine tıklayınız ve sağ tarafa sürükleyiniz. Benzer şekilde sağdaki tutamacı da sola sürükleyiniz. Aynı etkiyi tutamaçların renklerini değiştirerek de yapabilirsiniz.



- 9- Aralara en fazla 8 adet tutamaç ekleyebilirsiniz. (*Flash 8'de bu sayı 16'ya çıkartılmıştır.*) Bunun için tutamacı eklemek istediğiniz noktada renk bandı üzerine tıklayınız. Yeni bir tutamaç çıkar. Şekil 3.37'de olduğu gibi üçüncü bir tutamaç eklediğinizde şeklinizin son durumu şekil 3.35 (D) görünümünü alır.
- 10- İstediğiniz tutamacı kaldırmak için üzerine tıklayınız ve kaydıracın dışına bir noktaya sürükleyiniz ve tuşu bırakınız. Kaydıracın yok olduğunu göreceksiniz.

3.5. Şekilleri Gruplamak

Uygulama-3.13: Nesnelerin gruplanması ve öncelik sıralamalarının değiştirilmesi

- 1- Çalışma sayfasına dış çerçevesi olan bir oval ve bir dörtgen çiziniz. Dörtgeni seçili duruma getiriniz ve oval şeklin bir kısmını örtecek şekilde ovalin üzerine getiriniz.
- 2- Dörtgeni seçili durumdan kurtarınız. (Çalışma alanında boş bir yere tıklayınız ya da Esc tuşuna basın.) Dörtgeni tekrar seçiniz ve başka bir yere sürükleyiniz. Oval şeklin dörtgen tarafından örtülen kısmının silindiğini gördünüz mü? (Şekil 3.38)



Şekil 3.38: (A) İki farklı grafik öğesi (B) Sağdaki grafik soldakinin üzerine sürükleniyor. (C) Sağdaki grafik seçili durumdan çıkartıldıktan sonra tekrar seçiliyor ve başka bir konuma sürükleniyor. Soldaki şeklin örtülen kısmı siliniyor.

- 3- Çalışma sayfasına yeni bir grafik öğesi ekleyiniz. Ok aracıyla şeklin üzerine iki kere tıklayınız ya da tüm şekli seçecek şekilde grafik öğesini seçim alanı içine alınız.
- 4- Şeklinizi seçili duruma getirdikten sonra **Modify** menüsünden **Group** komutunu çalıştırınız ya da **Ctrl+G** tuşlarına basınız.
- 5- Şeklinizin dışında *mavi* bir çerçevenin oluştuğunu göreceksiniz. Artık tek parça halinde kullanabileceğiniz, diğer bir ifadeyle grup altına aldığınız bir nesne elde etmiş oldunuz. Çerçeveye çift tıklayınız ve grubun içine giriniz. Grup öğeleri seçili duruma gelir.

6- Çalışma alanında boş bir yere çift tıklayarak grup moduna geri dönünüz.

GRUPLAR: Grafik öğelerini grup altına alarak onlar üzerinde tek parça halinde her türlü değişikliği yapabilirsiniz. <u>Taşıyabilir, boyutunu değiştirebilir, döndürebilir</u> ve en önemlisi <u>verleşim sıralarını değiştirebilirsiniz</u>. 1. ve 2. adımlarda gördüğünüz gibi grup altına alınmayan şekiller üst üste geldiklerinde birbirlerini keser, şekillerde bozulma meydana gelir.

Grubu çözmek için grubu seçili duruma getirdikten sonra **Modify** menüsünden **Ungroup** komutunu veriniz.

- 7- Çalışma alanına farklı bir şekil çiziniz ve çizdiğiniz bu şekli de grup altına alınız.
- 8- Modify menüsünden Arrange komutu altından Send to Back değerini seçiniz.
- 9- Çizdiğiniz ikinci şekle tıklayınız ve diğer şeklin üzerine sürükleyin. İkinci şeklin ilk şeklin altında kaldığını gördünüz mü?
- 10- Çalışma alanına üçüncü bir şekil çiziniz. O şekli de grup altına alınız. **Modify** menüsünden **Arrange** komutu altından **Bring to Front** komutunu veriniz.
- 11- Çizdiğiniz üçüncü şekli diğer iki şeklin üzerine sürükleyiniz. Üçüncü şeklin en üstte, ikinci şeklin en altta, birinci şeklin ortada yer aldığını görürsünüz.





Layer Scene Document	Shift+F2 Ctrl+3		20 25	ж ж
Smooth Straighten Optimize Shape	Ctrl+Alt+Shift+C			
Swap Symbol Duplicate Symbol			ada ana C	
Swap Bitmap Trace Bitmap				
Transform		•		
Arrange		•	Bring to Front	Ctrl+Shift+Up
Align			Bring Forward	Ctrl+Up
Frames		٠	Send Backward Send to Back	Ctrl+Down Ctrl+Shift+Down
Group Ungroup	Ctrl+G Ctrl+Shift+G		Lock Unlock All	Ctrl+Alt+L Ctrl+Alt+Shift+L



- **Bring to Front:** Grubu en öne getirir.
- **Bring Forward:** Grubu bir derece öne getirir.
- **Send Backward:** Grubu bir derece arkaya atar.
- Send to Back: Grubu en arkaya atar.
- **Lock:** Grubu çalışma sayfasına sabitler. Hareket ettirilemez. **Unlock All** komutuyla tüm kilitli nesneler bu durumdan kurtulur.

Uygulama-3.14:Grup altına alınan grafik nesnelerinin Alpha değerlerinin değiştirilmesi

Alpha Değeri: Bu değer yardımıyla grafik nesnelerinin saydamlık değerini ayarlayabilirsiniz. Böylece nesneler üst üste gelse bile alttaki nesne gözükebilir.

- 1- Çalışma sayfasına dolgu renkleri farklı ve katı dolgulu (*Solid*) iki grafik öğesi çiziniz ve grup altına alınız.
- 2- Grup altına aldığınız şekillerden birinin öncelik sırasını Modify \rightarrow Arrange \rightarrow Bring to Front komutuyla en öne getiriniz.
- 3- Öne aldığınız şekle iki kere tıklayarak grubun içine giriniz ve dolguyu seçili duruma getiriniz. **Color Mixer** panelinden **Alpha** değerini %30'a çekiniz.
- 4- Çalışma alanında boş bir yere iki kere tıklayınız ve şeklin grup moduna dönmesini sağlayınız.
- 5- Şekli ok aracıyla tutunuz ve diğer şeklin üzerine getiriniz. Sonuca dikkat ediniz.



Şekil 3.41: (A) Kırmızı dolgulu opak (%100 alpha) görüntülü grafik öğesi (B) Saydam görüntünün elde edilmesi

3.6. Katmanlar Üzerinde Grafik İşlemleri Gerçekleştirmek

Flash ve benzer grafik yazılımlarının sunduğu en önemli özellik katmanlara ayrılmış çalışma sayfaları üzerinde birbirini etkilemeyen grafik öğeleri ve nesnelerle çalışabilmektir. Daha önce nesnelerin grup altına alınması (**Uygulama-3.13**) anlatılırken görüntü öncelikleri değiştirilmişti. Böylece grafiklerin birbirlerini etkilemeleri engellenmişti.

Ancak tek bir çalışma alanında çok daha fazla nesne ve grafik öğesinin yer alması durumunda bunları organize etmek zorlaşır. Bunu ortadan kaldırmak için çalışma sayfasına birden fazla katman ekleme yeteneği geliştirilmiştir. Her bir katman birbirinden bağımsızdır. Şimdi sözü fazla uzatmadan uygulamalara geçebiliriz. Katmanların ne olduğunu daha iyi anlayacaksınız.

3.6.1 Farklı Katmanlar Oluşturmak

Uygulama-3.15: Birden fazla katmanın ve katman klasörünün oluşturulması

 Boş bir çalışma sayfası açınız. Şekil 3.42'de görüldüğü gibi Timeline panelinde Layer 1 adında katman yer alır.



Şekil 3.42: Flash MX'de yeni açılan boş çalışma sayfasının Timeline panelinin ilk görüntüsü

2- Şekil 3.43'ten yararlanarak yeni katman ekleme butonuna tıklayınız. Layer 2 isimli yeni bir katman önceki katmanın üstüne eklenecektir.



Şekil 3.43: Katmanlar üzerinde işlem gerçekleştiren kısayol butonları

- 3- Henüz grafik işlemi yapmadığınızdan her iki katmanın birinci karelerinde içi boş daire görünmesi gerekir. Layer 1 isimli katmanı seçiniz ve çalışma alanına rastgele şekiller çiziniz.
- 4- Layer 1 katmanının ilk karesinin içi dolgulu hale gelmiş olması gerekir.



Şekil 3.44: (A) Layer 1 katmanına grafik öğeleri çiziliyor. (B) Layer 2 katmanına grafik öğeleri çiziliyor. (C) Layer 2 katmanı Layer 1 katmanının altına sürükleniyor.

5- Layer 2 katmanını seçiniz ve ilk katman seçiliyken çizmiş olduğunuz şekillerin üzerine gelecek şekilde yeni şekiller çiziniz.

- 6- Şekil 3.44'te görüldüğü gibi katman öğelerinin gizlenmesini ya da görünmesini sağlayan göz simgesinin (
 hizasına gelen noktaya tıklayınız (
 Layer 2 X
 noktanın üzerinde kırmızı çarpı işareti belirir) ve Layer 2 katmanı öğelerini gizleyiniz.
- 7- Üzerinde kırmızı çarpı oluşan noktaya tekrar tıklayınız ve Layer 2 katmanı öğelerini görünür kılınız. Layer 2 katman yazısının üzerine tıklayınız ve tuşu bırakmadan Layer 1 katmanının altına sürükleyiniz. Daha önce üstte yer alan Layer 2 katmanı öğelerinin bu sefer altta kaldığını görmeniz gerekir.

3.6.2. Katmanlarda Grafik İşlemlerini Yapmak ve Katman Klasörlerini Oluşturmak

Uygulama-3.16:Çok sayıda katman hazırlanması ve ilişkili katmanların ortak klasörler altında toplanması

- 1- Önceki sayfaları kapatarak yeni bir boş çalışma sayfası açınız.
- 2- Layer 1 katmanının üzerine sağ tıklayınız ve çıkan menüden Properties... değerini seçiniz. Açılan Layer Properties penceresinde Name değerine grafik adını giriniz ve onaylayınız. Katman adının değişmiş olması gerekir. Bu işlemi adını değiştirmek istediğiniz katmanın yazısına çift tıklayarak ve istediğiniz bir adı yazarak da yapabilirsiniz.
- 3- Grafik2 adında ikinci bir katman oluşturunuz.
- 4- Grafik katmanını seçiniz ve çalışma alanının sol üst köşesine bir daire çiziniz. Dairenin iç dolgusunu seçiniz ve Color Mixer panelinden Radial Gradyent uygulayın (gradyent etkileri için Uygulama-3.12'ye göz atınız.) Daireye Arrow Tool aracıyla iki kere tıklayıp seçili duruma getiriniz ve sağ tıklayarak çıkan menüden Convert to Symbol komutunu veriniz. Çıkan iletişim penceresinde isim alanına amblem adını veriniz ve üç durumlu Type isimli tercihten Movie Clip değerini seçiniz.
- 5- Grafik2 katmanına dış çerçevesi olmayan bir dörtgen çiziniz.
- 6- Grafik katmanını seçiniz ve sağ üst köşeye dörtgen çiziniz. Bunu da seçili duruma getiriniz ve bayrak adında bir Movie Clip nesnesi olarak ayarlayınız.
- 7- Timeline panelinde simgesine tıklayarak bir katman klasörü oluşturunuz. Folder 3 adında bir klasör oluşması gerekir. Üzerine çift tıklayınız ve adını grafik grubu diye değiştiriniz.
- 8- Grafik katmanına tıklayınız klavyenin Shift tuşuna basılıyken grafik2 katmanına da tıklayınız. Her iki katmanın da seçildiğini görmeniz gerekir. Shift tuşunu bırakınız ve her iki katman da seçiliyken herhangi birine fareyle tıklayarak grafik grubu isimli klasörün üzerine doğru katmanları sürükleyiniz (Şekil 3.45-3.46).



Şekil 3.47: Timeline panelinin son şekli

- 9- Grafik grubu katman klasörünü seçiniz ve yeni bir katman ekleyiniz. Eklenen yeni katmanın katman klasörü dışında yer alması gerekir.
- Eklediğiniz yeni katmana mesaj adını veriniz (Şekil 3.47). Çalışma alanına metin aracını kullanarak (Text Tool - A) içinde istediğiniz bir yazının yer aldığı metin kutusu ekleyiniz.



Çok karmaşık ve çok fazla öğenin yer aldığı filmler hazırlarken belli bir konuyla ilişkili katmanlarınızı grup altına almanız sizlere büyük kolaylık sağlar.

3.6.3. Kılavuz ve Maske Katmanlarıyla Çalışmak

Uygulama-3.17: Kılavuz katmanı yardımıyla bir Motion Tween canlandırmasının yapılması ve maske katmanının kullanılması.

- 1- Yeni bir çalışma sayfası açınız. Layer 1 katmanının adını maske olarak değiştiriniz.
- 2- Katmanın üzerine sağ tıklayın ve **Properties** komutuyla **Layer Properties** iletişim penceresini açınız. **Type** isimli radyo butonlarından oluşan seçme menüsünde **mask** değerini seçiniz ve pencereyi kapatınız.

3- İkinci bir katman ekleyiniz. Eklediğiniz Layer 2 isimli katman eğer maske katmanının üstünde oluşturulmuşsa üzerine tıklayınız ve **maske** katmanının altına gelecek şekilde sürükleyiniz.



Şekil 3.48: (A) Katmanın maske katmanı olarak ayarlanması (B) maske katmanı altında yeni bir katman oluşturulması

- 4- Layer 2 katmanın simgesinin Şekil 3.48 (B)'de olduğu gibi değişmesi gerekir. Üzerine sağ tıklayarak Properties komutuyla Layer Properties iletişim penceresini açınız. Type: menüsünde Masked değerinin seçili olduğunu göreceksiniz.
- 5- Maske katmanını seçiniz ve üçüncü bir katman ekleyiniz. Layer 3 adını ay adıyla değiştiriniz. Add Motion Guide) simgesine tıklayınız ve ay katmanının üzerinde Guide: ay isimli bir kılavuz katmanı oluşturunuz.

🚰 Guide: ay	P	٠	•
🕞 ay		•	•
🔯 maske		•	•
🗊 Layer 2		•	•

Şekil 3.49: Oluşturulan katmanların Timeline panelindeki dizilimleri bu şekilde olmalıdır

6- Maske katmanını seçiniz ve şekil 3.50'ye benzer bir şekil çiziniz. Şekli seçiniz ve üzerine sağ tıklayarak Convert to Symbol komutunu veriniz. Açılan pencerede Name değerine maske adını yazınız. Type tercihi olarak Movie Clip değerini seçiniz.



Şekil 3.50: Maske katmanında maske olarak kullanılacak grafik öğesinin çizilmesi ve maske sembolüne dönüştürülmesi

- 7- Maske katmanını seçiniz ve Properties panelinde Tween isimli açılır menüden Motion değerini seçiniz.
- 8- Maske katmanı hizasındaki zaman çizelgesinde 20. karenin üzerine sağ tıklayınız ve Insert Keyframe komutunu vererek anahtar kare eleyiniz. Böylece şeklinizin bir kopyasının 20 kare boyunca yer aldığı ve zaman çizelgesinde 1. kareden 20. kareye kadar bir ok simgesinin oluştuğu bir doğrusal hareket animasyonu hazırlamış oldunuz.
- 9- Çizdiğiniz şekli seçiniz ve klavyenin sağ yön tuşuyla bir miktar sağa doğru hareket ettiriniz.



Şekil 3.51: maske katmanında bir Motion Tween – Hareket Animasyonu hazırlanması

10- Maske katmanını simgesine tıklayarak gizleyiniz ve Layer 2 katmanını seçiniz. Şekil 3.52'dekine benzer bir şekil çiziniz ve şekil isminde bir Movie Clip sembolüne dönüştürünüz.

- 10 15 20 🐴 Guide: ay D ay . 🔯 maske ٠ 👺 Layer 2 242 Î 🚡 🔁 🚼 20 12.0 fps 省 Scene 1
- 11- 20. karenin üzerine sağ tıklayıp çıkan menüden **Insert Keyframe** komutunu vererek aynı şeklin 20 kare boyunca yer almasını sağlayınız.

Şekil 3.52: Layer 2 katmanında sekil isimli grafik öğesinin oluşturulması

- 12- Ay katmanını seçiniz ve bir hilal çiziniz. Çizimi daha rahat gerçekleştirebilmek için diğer katmanların görüntülerini gizleyiniz. *Hilali* Layer 2 katmanında çizdiğiniz şeklin ortasına denk gelecek şekilde çiziniz.
- 13- Ay katmanını seçiniz ve Motion Tween oluşturunuz. Çizdiğiniz hilal şeklini seçiniz ve sağ tıklayarak Convert to Symbol komutunu veriniz. Hilal isminde Movie Clip nesnesine çeviriniz. 20. karenin üzerine sağ tıklayınız ve Insert Keyframe komutuyla hilal şeklinin 20. kareye kadar yer almasını sağlayınız. Diğer katmanların da içeriklerini görünür duruma getiriniz.

	a 🗄 🗖	1 5 10 15 20
🐴 Guide: ay	🥖 • • 🗖	•
🕞 ay	•• •	•>
🔯 maske	•• •	•>
🗊 Layer 2	•••	• 0•
94 2	Ē	🕴 🚡 🚡 💽 🖸 12.0 fps
🗲 🛛 🖀 Scene 1		

Şekil 3.53: Hilal şeklinin oluşturulması ve Motion Tween canlandırmasının hazırlanması

14- Maske ve Layer 2 katmanlarının içeriklerini gizleyiniz. Guide: ay katmanını seçiniz. Ay katmanında çizilmiş olan hilal şeklinin kılavuz yolunu belirlemek için şekil 3.54'tekine benzer bir şekli **Pencil Tool** aracını kullanarak çiziniz.

15- Birinci karede *hilal* şeklini seçiniz ve şeklin merkezinde gözüken daire şekli çizmiş olduğunuz çizginin bir ucuna kenetlenecek şekilde hilal şeklini ayarlayınız (**Şekil 3.54**).



16- Guide: ay katmanını seçiniz ve 20. kareye sağ tıklayarak Insert Keyframe komutunu veriniz. 20. kare üzerindeyken hilal şeklini seçiniz ve şekil 3.55'te gösterildiği gibi hilal şeklini çizginin diğer ucuna kenetleyiniz.

Kılavuz (Guide) Katmanı Hakkında: Özellikle Motion Tween animasyonu yapılırken kullanılır. Belli bir yol boyunca hareket etmesini istediğiniz Movie Clip sembolü için hareket yolu çizilir. Sembolünüz bu yol boyunca hareket eder. Modülün Canlandırmalar bölümünde daha ayrıntılı olarak bahsedilecektir.

17- Zaman çizelgesinde o an üzerinde bulunulan karede yer alan kırmızı renkli oynatıcı çizgisini seçiniz ve 1.kare ve 20. kare arasında hareket ettiriniz. Hilal şeklinin çizilen kılavuz yolu boyunca hareket ettiğinden emin olunuz.



Maske (Mask) Katmanı Hakkında: Maske katmanında yer alan grafikler, filminiz oynatıldığında gözükmez. Maske katmanının amacı maskelediği katmanlarda yer alan grafiklerin istenilen kısımlarının gösterilmesini sağlamaktır.

<u>Maske katmanı kullanarak çok hoş etkiler</u> yapılabilir. Maske katmanında çizilen grafiğin hizasına gelen nesneler gözükür.

Şekil 3.56: Oynatıcı çizgisi g

18- Control menüsünden Test Movie komutunu veriniz ve filmi çalıştırınız. Maske katmanının içi dolgulu bölgelerine denk gelen Layer 2 katmanındaki şeklin gözükmesi gerekir. Aynı zamanda maske katmanı hareket ettiğinden dolayı şeklin gözüken kısmının sürekli değişmesi gerekir.

ÖĞRENME FAALİYETİ–4

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyetinde Flash'ın esnek metin aracıyla çeşitli metin biçimlendirmelerini nasıl yapacağınızı öğreneceksiniz.

ARAȘTIRMA

Metin ve grafik öğeleri arasındaki farkı araştırınız. Örneğin bir kelime işlemci yazılımında yazdığınız metinle bir resim editöründe yazdığınız metin arasında ne gibi bir farkın olduğunu anlamaya çalışınız.

4. METİN İŞLEMLERİ GERÇEKLEŞTİRMEK

Diğer masaüstü yayıncılık yazılımlarında olduğu gibi Flash'la da metin işlemleri yapılabilir.

4.1. Metinlerle Çalışmak

Uygulama-4.1: Belgeye metin eklenmesi

1- Araç kutusundan metin aracını (Text Tool - A) seçiniz.



Şekil 4.1: Çalışma sayfasına metin eklenmesi

2- Metin aracını seçince çalışma alanının altında yer alan **Properties** panelinde metin aracıyla ilgili nitelikler gözükecektir. **Metin türü** olarak **Static Text** seçiniz. Çalışma alanına şekil 4.1'de gösterildiği gibi klavyeden bir metin yazınız. Metnin etrafında çerçeve oluştuğunu göreceksiniz.



Şekil 4.2: Metne hyperlink eklenmesi

3- Şekil 4.2'de görüldüğü gibi metne hyperlink bağlantısı eklemek için ilgili alana bir internet adresi giriniz.

Hyperlink hakkında: Durağan metinlere hyperlink bağlantısı ekleyebilirsiniz. Böylece Flash filminizi oynatıp fare imlecini bağlantı eklediğiniz metin üzerine getirdiğinizde imleç el ($\stackrel{\text{lm}}{\longrightarrow}$) şeklini alır. Metin üzerine tıkladığınızda ilgili adrese gidilir. Bağlantı eklenmiş metnin altında kesikli çizgi oluşur. Ancak bu çizgi, filminizi oynattığınızda gözükmez.

4- Metni kaplayan kutunun dışına tıkladığınızda metin kutusu kaybolur. Ancak metin bir bütündür ve seçildiğinde metin kutusu gözükür. Metnin niteliklerini değiştirmek için metni seçili duruma getirmeniz gerekir.

4.2. Metin Niteliklerini Ayarlamak

Metin nitelikleri, metnin yazı tipi (Font), boyutu (Size), yazı şekli (Style), hizalanması (Align) ve harfleri arasındaki mesafe (Letter Spacing) olarak sıralanabilir. Bu nitelikler şekil 4.3'te gösterildiği gibi Text menüsünden ya da şekil 4.1'de gösterildiği gibi Properties panelinden değiştirilebilir.



Şekil 4.3: Metin niteliklerinin menü araç çubuğunda yer alan Text menüsü kullanılarak ayarlanması

Bu niteliklerin dışında **Static Text**, **Dynamic Text** ve **Input Text** olmak üzere üç farklı metin türü vardır. **Static Text** türü durağan metinler yazmak için kullanılır ve kontrol edilemez. **Dynamic Text** ise bir değişken adı olan ve kendisine değer gönderilebilen metin türüdür. **Input Text** ise daha çok elektronik form hazırlanmasında kullanılan ve veri girişi için kullanılan, dolayısıyla bir değişken adına sahip olan metin türüdür.

Flash'ın dâhili ActionScript dili ve değişkenlerle veri türleri anlatılırken Dynamic Text ve Input Text metin türleriyle ilgili uygulamalar yapılacaktır.

Uygulama-4.2: Metin niteliklerinin ayarlanması

2	A Static Text
2-	seçiniz.
3-	A Arial Metin tipi olarak Arial yazı tipini seçiniz.
	A [*] ₁ V 15
4-	getiriniz. Metin harfleri arasındaki mesafeyi ayarlayan kaydıracı 15 değerine getiriniz.
5-	12 B I E E E E E E E E E E
6-	Anti-alias for animation Use device fonts Bitmap text (no anti-alias) Anti-alias for animation Anti-alias for readability Metnin ekranda nasıl görüneceğini avarlamayı

1- Araç çubuğundan metin aracını seçiniz.

sağlayan ve dört farklı seçenekten oluşan görüntü tercihlerinden birini seçiniz.

- 7- Çalışma alanına bir metin yazınız. Metnin dışına tıklayın ve araç çubuğundan ok aracını (Arrow Tool) seçiniz. Yazdığınız metne tıklayınız. Metin kutusunu görmeniz gerekir. Bu durumda metin seçilidir.
- 8- Metin seçiliyken yukarıdaki işlem adımlarını farklı değerler için bir kez daha uygulayınız. Ctrl+Enter tuş ikilisiyle ya da Control \rightarrow Test Movie komutuyla sonucu izleyiniz.

4.3. Metinler Üzerinde Grafik İşlemleri Gerçekleştirmek

Metinler Uygulama-4.1 ve Uygulama-4.2'de görüldüğü gibi bir bütündür ve grafik nesnesi değildir. Metinleri grafik nesnesine çevirerek her bir harfi birbirinden bağımsız hale getirebilir ve üzerlerinde istediğiniz grafik işlemini yapabilirsiniz.

Uygulama-4.3: Metinlerin parçalanması ve grafik öğesi haline getirilmesi

- 1- Araç kutusundan **metin aracı**nı seçiniz. Çalışma alanına istediğiniz bir yazı yazınız.
- 2- Metni seçiniz ve **Modify** menüsünden **Break Apart** (*Parçalarına Ayır*) komutunu uygulayınız ya da **Ctrl+B** tuşlarına basınız.
- 3- Bir bütün olan metin harflerine ayrılır ve her bir harf birbirinden bağımsızdır. Tekrar **Break Apart** komutunu uygulayınız.



HENDEK A.K.V.
 ENDÜSTRİ MESLEK LİSESİ

Şekil 4.4: (A) Bütün metin grubu. (B) Break Apart komutu uygulanmış metin grubu. Artık her bir harf bağımsız. (C) Break Apart komutu ikinci kez uygulanıyor. Artık yazı metin özelliğini kaybediyor.

4- Break Apart komutuyla parçalara ayırdığınız yazı metin özelliğini kaybetmiş olduğundan her bir harf üzerinde istediğiniz grafik işlemini yapabilirsiniz.



İpucu : Break Apart komutuyla grup altına alınmış tüm grafikleri öğelerine ayırabilirsiniz.

4.4. Dinamik Metinlerle Çalışmak

Dinamik metinler, kendilerine değer gönderilebilen metin kutularıdır. Çalışma alanının herhangi bir noktasına dinamik metin türünde metin kutusu eklediğinizde ve içine hiçbir şey yazmadığınızda metin kutusu kesik çizgilerle gösterilir. İçine başka bir yerden değer gönderebilirsiniz ya da kendisine daha önceden gönderilmiş değeri okuyabilirsiniz.

Dinamik metin kutularıyla çalışmanın yolu **değişken** olarak adlandırılan, çeşitli türden verileri tutmayı sağlayan değerleri kullanmaktır. Örnek vermek gerekirse bir nüfus kimliğini ele alalım:

Nüfus kimlğinde; *Kimlik Nu, Soyadı, Adı* vb. başlıklar vardır. Bu başlıkları **değişken** olarak adlandırırsak bu değişkenlere girilen bilgiler de **veri** olur. Zaten değişken kelimesi duruma göre sakladığı veri değişen anlamına gelmektedir. Dinamik metin kutularının bir değişken adı olmalıdır ki, bu değişken adına atıfta bulunarak değer gönderebilelim.



İpucu : Bilgisayar programcılığı konusundaki tecrübelerinizden yararlanarak değişken adı verilirken dikkat edilmesi gereken kuralları hatırlamaya çalışınız.

Uygulama-4.4: Flash bileşenlerinden (components) radyo butonlarına duyarlı dinamik metin kutusunun hazırlanması

- 1- Boş bir çalışma sayfası açınız.
- 2- Timeline panelinde yer alan 🔛 Insert Layer simgesine tıklayarak yeni bir katman ekleyiniz.
- 3- Eklenen katmana iki kere tıklayınız ve Layer 2 adını siliniz, katman adı olarak Kontrol Katmanı yazınız.
- 4- Layer 1 katmanına iki kere tıklayınız ve katmana mesaj adını veriniz.
- 5- Eylem adında yeni bir katman daha ekleyiniz.
- 6- Eylem katmanı seçiliyken Window menüsünden Actions komutuyla ya da F9 tuşuyla Actions-Eylemler penceresini açınız.
- 7- Pencerede şekil 4.5'te gösterilen simgeyi bulunuz ve tıklayarak açılan menüden **Expert Mode** değerini seçiniz.

Kod Yazım Modları Hakkında: Flash'ta iki tür kod yazım modu vardır. Actions penceresi iki ana bölümden oluşur. Sol tarafta Flash tarafından kullanılan kodların bir listesinin yer aldığı bölüm, sağ taraftaysa kodların yazıldığı bölüm vardır. Eğer yazacağınız kodları ezbere bilmiyorsanız sol taraftaki bölümden yararlanarak ilgili kodu seçebilir ve sağ tarafa yerleştirebilirsiniz. Bu kod yazımı **Normal Mode** olarak adlandırılır. Diğer kod yazım modundaysa (**Expert Mode**) kodlar ezbere yazılır. Flash 8'de Normal ve

Expert kod vazım modlarına gecmek için	🔨 Scrip Assist	düğmesi kullanılmaktadır.



Şekil 4.5: ActionScript kodunun yazılması için Expert Mode modunun seçilmesi

8- Şekil 4.6'da gösterilen ActionScript kod yazım alanına <u>tek satırdan oluşan işaretli</u> kodu dikkatlice yazınız.

👻 Actions - Frame	
Actions for Frame 1 of Layer Name Eylem	
Actions	+ 🔎 🐕 🕁 🚪 🖳
Derators	<pre>1 root.mesai = "SiMPIYON " + takim.getValue():</pre>
Functions	interest i outeringcorder())
Direction Constants	
Properties	
Dbjects 4	
Deprecated	
Flash UI Components	
FCheckBox	
FComboBox	<
🔊 FListBox 🔽 🖌	ine 1 of 1, Col 46

Şekil 4.6: Eylem katmanına ActionScript kodunun yazılması

- 9- Actions penceresini kapatınız. Kontrol Katmanı katmanına tıklayınız ve seçili duruma getiriniz.
- 10- **Components** panelinden **RadioButton** bileşenini bulunuz. Tıklayınız ve sürükleyerek çalışma alanına bu bileşenden ekleyiniz. Aynı şekilde üç tane daha radyo butonu ekleyiniz (**Şekil 4.7**).



Şekil 4.7: Çalışma alanına dört adet radyo butonunun eklenmesi

Şekil 4.8: Radyo butonu değerlerinin değiştirilmesi

11- Radyo düğmelerinden birini seçili duruma getiriniz ve **Properties** paneline giderek aşağıdaki değişiklikleri yapınız (**Şekil 4.8**):

Label alanına tıklayınız ve Galatasaray yazınız.

Initial State alanına tıklayınız ve açılır listeden true değerini seçiniz.

Group Name alanına takim yazınız.

Data alanına GALATASARAY yazınız.

12- Diğer radyo düğmelerine sırasıyla aşağıdaki değerleri giriniz:

Label alanına Fenerbahçe, Trabzon ve Beşiktaş,

Group Name alanına takim (bütün radyo butonlarına),

Data alanına FENERBAHÇE', TRABZON', BEŞİKTAŞ yazılarını yazınız.

Galatasaray düğmesi dışında diğer butonların Initial State değeri false olacak.

13- Mesaj katmanını seçiniz ve çalışma alanına yeterince geniş içi boş bir metin kutusu ekleyiniz. Şekil 4.9'da gösterildiği gibi Properties panelinden Dynamic Text değerini seçiniz. Var: kısmına mesaj yazınız.

Λ	Dynamic Text 🔽	A Times New Roman Tur 🔽 14 🗸 🖳 B	I ≞ ≛ ≛
A	Static Text Dynamic Text	AUTO Kern	D Fo
٧:	Inpu/rext 199.0 X: 50.0	🗛 Single Line 🔽 😽 🔲 Var: mesaj	Cha
H:	31.5 Y: 139.5	2	Target:

Değişken Adı

Şekil 4.9: Metnin dinamik metin olarak ayarlanması

- 14- Mesaj katmanına isterseniz içinde Hangi Takımı Tutuyorsunuz? yazılı statik bir metin kutusu ekleyebilirsiniz.
- 15- Kontrol Katmanında yer alan Fenerbahçe düğmesini seçiniz ve Actions penceresini açın. Aşağıdaki kod satırlarını Expert Mode yazım modunda yazınız.

```
on(press){
_root.mesaj = "$AMPİYON " + this.getData();
}
```

16-14. adımı diğer radyo düğmeleri için de uygulayınız.

17- **Control** menüsünden **Test Movie** komutunu vererek hazırladığınız Flash filmini çalıştırınız. Seçtiğiniz değere göre mesaj yazdıran bir canlandırmanın (animasyon) ekranı gelmesi gerekir. Eğer böyle bir sonuç almıyor ya da karşınıza hata mesajı geliyorsa yukarıdaki adımları gözden geçiriniz.

O Fenerbahçe
 Galatasaray
OTrabzon
O Beşiktaş
ŞAMPİYON GALATASARAY
O Fenerbahçe
O Galatasaray
O Trabzon
 Beşiktaş
SAMDIVON BESIVTAS





Şekil 4.11: Hazırlanan canlandırmanın bitmiş tasarım görüntüsü

Uygulama Hakkında: 4.4 nu.lı uygulamayla üç katmanlı bir film hazırlandı. Göz (
) simgesinin hizasına karşılık gelen noktaya tıklayarak görünen katmanı gizleyebilir, gizli katmanı da görünür yapabilirsiniz. Kilit (
) simgesinin hizasına karşılık gelen noktaya tıklayarak seçili katmanı üzerinde değişiklik yapılamayacak duruma getirebilirsiniz. 4.4 nu.lı uygulama, dört adet radyo düğmesi yardımıyla ekranın istenen yerinde yazı yazdıran bir canlandırmadır.

Eylem katmanı içinde, canlandırma ilk çalıştırıldığı zaman hangi radyo düğmesi varsayılan olarak seçiliyse o radyo düğmesinin **Data** değerini **ŞAMPİYON** kelimesine ekleyen bir kod vardır. Böylece canlandırmanın ilk durumu denetlenmektedir.

Ekrana yazdırılan mesaj da ayrı bir katmana yerleştirilmiştir. Bu katmana kontrol edilecek başka elemanlar da yerleştirileceği zaman Kontrol Katmanı gizlenebilir ve katman üzerinde daha rahat işlem yapılabilir.



İpucu: Eğer katmanlarınıza **ActonScript** diliyle eylem yerleştirecekseniz bunu ayrı bir katmanda yapmanız yerinde olur. Böylece çok büyük canlandırmalarla uğraştığınızda üzerinde değişiklik yapmak istediğiniz katmanı rahatlıkla bulabilirsiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ–5

AMAÇ

Bu öğrenme faaliyetinde sembol oluşturmayı, farklarını ve kütüphaneden hazır sembollerin çağrılmasını öğreneceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bir nesnenin örneğini oluşturma kavramını araştırınız. Bir programda yapılan çalışmaların o programın kütüphanesine eklenmesinin üstünlüklerini tartışınız. İnternette araştırma yaparak Flash'la hazırlanmış çeşitli buton örnekleri toplamaya çalışınız. Elde ettiğiniz sonuçları sınıf arakadaşlarınızla paylaşınız.

5. SEMBOLLERİ KULLANMAK

Flash'ın önemli özelliklerinden biri de çizilen grafikleri ve nesneleri sembol olarak oluşturabilmektir. Flash'ta **Movie Clip**, **Button** ve **Graphic** olmak üzere üç tür sembol vardır.

Semboller birden fazla kullanılabilen nesnelerdir. Sembole dönüştürülen bir nesne Flash kütüphanesine eklenir. Sembol kullanılmak istendiğinde kütüphaneden çağrılır ve bir örneği oluşturulur.

Bu durumu şu şekilde açıklayabiliriz; Bir otomobil fabrikası düşününüz. Bu fabrikada kaportayı üretmek için daha önceden hazırlanmış bir kalıbın olduğunu varsayınız. Her yeni kaporta üretilmek istendiğinde ilgili kalıp kullanılarak yeni kaportalar hazırlanır. Böylece ilgili kalıptan yeni kaporta örnekleri elde edilmiş olur.

5.1. Grafik Sembolleri Oluşturmak

Grafik sembolleri; yazılımsal olarak kontrol edilemeyen, hareketli ya da durağan grafiklerden oluşabilen nesnelerdir.

Uygulama-5.1: Grafik sembolü oluşturmak

- 1- Boş çalışma sayfası açınız ve çalışma sayfasına çeşitli şekiller ekleyiniz.
- 2- Eklediğiniz şekilleri seçiniz ve **Modify** → **Convert to Symbol** komutuyla ya da F8 tuşuyla sembol dönüşüm penceresini ekrana getiriniz.
- 3- İstediğiniz bir sembol ismi yazınız.
- 4- Sembol türü olarak **Graphic** değerini seçiniz. İşlemi onayladıktan sonra seçtiğiniz şekillerin kapalı bir çerçeve içine alındığını görmeniz gerekir.



eklenen grafik sembolü

Şekil 5.1: Sembollerin kütüphane penceresinden izlenmesi

Semboller ihtiyaç duyuldukça kullanılabilir. Oluşturduğunuz sembol otomatik olarak çalışma sayfanızın kütüphanesine kaydedilmiştir. Artık aynı isimde baska bir sembol oluşturamazsınız. Olusturduğunuz sembolün bir örneğini calısma sayfasına eklemek istivorsanız Window menüsünden Library değerini seçiniz ve kütüphane penceresini açınız. Şekil 5.1'de görüldüğü gibi filminize eklenen semboller kütüphane penceresinde gösterilir. Listeden hangi sembolü seçerseniz önizlemesi aynı pencerede gösterilir.

Listeden istediğiniz sembolü seçip çalışma alanına sürükleyecek olursanız sembolün yeni bir kopyasını elde etmiş olursunuz.

5.2. Movie Clip Sembolleri Oluşturmak

Uygulama-5.2: Nesnelerin Movie Clip sembolleri olarak ayarlanması

Movie Clip: Modülün başında Flash'ın ActionScript programlama dili yardımıyla kullanıcı tepkisine duyarlı canlandırmaların hazırlanabileceği belirtilmişti. Uygun programcılık teknikleriyle Flash'ta çizilmiş grafik öğelerini düzenlemek (*konumlarını, boyutlarını, renklerini değiştirmek, vb.*) mümkündür. Modülün ilerleyen bölümlerinde ActionScript dilinin kullanımından uygulamalı olarak bahsedilecektir.

Düzenlenecek bir grafik öğesinin **instance name** (*örnek ad*) alabilmesi ve **Motion Tween** olarak adlandırılan hareket canlandırmalarının hazırlanabilmesi için; ilgili grafik öğesinin **Movie Clip** nesnesi olarak ayarlanması gerekir.

- 1- Yeni bir Flash dosyası açınız ve **Modify** → **Document...** komutunu çalıştırınız. Document Properties iletişim penceresinde **Background Color (Zemin Rengi)** renk değerini gri tona ayarlayınız ve **OK** komutuyla pencereyi kapatınız.
- 2- Çalışma alanına Türk Bayrağı ayından çiziniz. Ayrı bir yere de beş köşeli yıldız çiziniz. Yine ayrı bir yere ayı ve yıldızı içine alacak büyüklükte bir dikdörtgen çiziniz.
- 3- Ayı seçili duruma getiriniz ve Modify menüsünden Convert to Symbol komutunu veriniz ya da F8 tuşuna basınız. Çıkan iletişim penceresinde Name (İsim) yazan kısma Ay adını giriniz. Type (Tür) tercihi olarak Movie Clip değerini seçiniz.

Name:	Ayl		OK	
Behavior:	Movie Clip Button Graphic	Registration:	000	Cancel

Şekil 5.2: Grafik öğesinin Movie Clip nesnesine dönüştürülmesi

- 4- Aynı şekilde yıldızı da seçiniz ve Yıldız adında bir Movie Clip nesnesine dönüştürünüz. Dörtgeni de seçiniz ve Zemin adında bir Movie Clip nesnesine dönüştürünüz.
- 5- Nesnelerin içine çift tıklayarak girebilir ve gerekli grafik düzenlemelerini yapabilirsiniz. Zemin nesnesinin görüntü sıralamasını Send to Back komutuyla en arkaya atınız. Böylece Ay ve Yıldız nesneleriniz bayrağın zemini üzerine çıkmış olur.



Şekil 5.3: Movie Clip nesnelerine çevrilmiş grafik öğeleri

- 6- Ay Movie Clip nesnesini seçiniz ve Properties paneline dikkat ediniz.
- 7- Nesnenize çeşitli yöntemlerle kontrol edilebilmesi için <Instance Name> yazan yere bir örnek adı girmeniz gerekir. Buraya gireceğiniz isim içinde boşluk karakteri ve noktalama işaretleri olmamasına dikkat ediniz. Daha önce Movie Clip adı olarak vermiş olduğunuz adı da eğer kurallara uygunsa instance adı olarak kullanabilirsiniz.
- 8- <**Instance Name**> kısmına ay adını giriniz. Böylece ilerde komuta edebileceğiniz bir Movie Clip nesnesi hazırlamış oldunuz.



Şekil 5.4: Movie Clip nesnesine instance (örnek) adı verilmesi

5.3. Düğmelerle Çalışmak

Flash'ın kullanıcılara ve özellikle web tasarımcılarına sunduğu önemli özelliklerden biri de etkileşimli, üç boyut (3-D) etkisine sahip düğmelerin hazırlanmasıdır. Flash'la düğme hazırlamak oldukça kolaydır.

Görsel yeteneğinizin ve sanatsal bakış açınızın güçlü olması durumunda, birazcık da ince bir işçilikle görsel çekim gücü yüksek olan tasarımlar yapmanız mümkündür. Bu bölümde Flash'ın hazır düğmelerini nasıl kullanacağınız ve kendi düğmelerinizi nasıl hazırlayacağınız anlatılacaktır.

5.3.1. Flash Düğmelerini Kullanmak

Flash kullanıcılara pek çok kolaylık sağlar. Kütüphanesinde yer alan hazır düğmeler yardımıyla işlerinizi kolaylaştırmanız söz konusudur. Böylece zaman kaybetmeden Flash'ın sunduğu hazır düğmeleri kullanabilir.

Uygulama-5.3: Flash kütüphanesinden hazır butonların seçilmesi ve kullanılması

1- Windows menüsünden Common Libraries komutuyla flash nesne kütüphanesine ulaşınız. Çıkan menüden Buttons'u seçiniz.



- 2- Düğme gruplarının yer aldığı bölümden istediğiniz bir grubun üzerine sağ tuşla tıklayınız. Expand Folder ve Expand All Folders seçeneklerinin seçilebilir olduklarını görmeniz gerekir. Expand All Folders'ı seçiniz.
- 3- Tüm grupların altında yer alan düğmelerin listesi açılır. Pencere içerisine sığmadıklarından dolayı dikey kaydırma çubuğu aktif olur. Aşağı doğru ilerleyerek ne tür düğmeler olduğunu ön izleme alanından görünüz. **Component button assets** grubundan button isimli butonu seçiniz.



Butonların üzerine fare imleci geldiğinde imleç el $(\stackrel{\text{tr}}{\cup})$ şeklini alır. Düğme grupları arasında yer alan Movie Clip nesnelerininse böyle bir özelliği yoktur. Ancak düğme listesinde yer alan Movie Clip nesnelerini düğme yaparken kullanabilirsiniz.

- 4- Fareyle çalışma alanına doğru sürükleyiniz. Aynı düğmenin bir örneğinden çalışma sayfasına istediğiniz kadar alabilirsiniz. Çalışma sayfasına eklediğiniz düğmeyi silebilirsiniz. Silme işleminin kütüphanede yer alan örneğine bir etkisi olmaz.
- 5- Filminizi çalıştırdığınızda çıkan Flash Player ekranında fareyle düğmenin üzerine geldiğinizde, imlecin el () şeklini aldığını göreceksiniz.
- 6- Oynatıcıyı kapatıp çalışma alanına dönünüz. Düğmenizin bu durumuyla hiçbir işe yaramadığını görmüş olmalısınız. Bu nedenle düğmeye bir eylem eklenmesi gerekir.
- 7- Düğmeyi seçiniz. **Window** menüsünden **Actions** komutunu seçiniz. Açılan eylem penceresinde **Normal Mode** kod yazım modunu onaylayınız.



8- Sol taraftaki listeden Actions değerini seçiniz. Movie Control menüsünü seçiniz ve çıkan listeden on değerine iki kere tıklayınız.
- 9- Event: kısmındaki seçme kutularından yalnızca Release değerini seçiniz (Şekil 5.8). on (*release*) satırı seçili durumda kalsın.
- 10- Sol taraftaki listeden Objects değerini ve açılan listeden Movie değerini seçiniz. Listeden Movie Clip değerini ve yine açılır listeden Methods menüsünü seçiniz. nextFrame değerini bulunuz ve iki kere tıklayarak şekil 5.9'da olduğu gibi komutu on (release) { satırının altına yerleştiriniz.



Şekil 5.9: Normal Mode kod yazım modunda çalışılması

- 11- <not set yet> kısmına bir değer yazılması gerekir. Çalışma sayfamız, kök dizin olduğundan çalışma sayfasında bir sonraki kareye gitmeyi sağlamak için Object: yazılı alana _root değerini yazınız.
- 12- Eylem penceresini kapatınız. Kodunuzun aşağıdaki gibi olması gerekir.

```
on (release) {
    _root.nextFrame();
}
```

- 13- Timeline panelinde birinci karenin yanındaki kareyi (2.kare) seçiniz. Sağ tıklayınız ve çıkan menüden **Insert Keyframe** komutunu veriniz. Aynı düğmeden çalışma sayfasının ikinci karesine de yerleştirildiğini görmeniz gerekir.
- 14- İkinci karedeki düğmeyi seçiniz ve eylem penceresini açınız. Expert Mode yazım moduna dönünüz. Düğme içindeki kodu görebilmeniz için eylem penceresinin üstünde yer alan açılır menüden Actions for [No instance name assigned] (button) değerini seçiniz.
- 15-2. satırdaki _root.nextFrame() değerini _root.prevFrame() değeriyle değiştiriniz.
- 16-1. kareye gidiniz ve metin aracını seçerek Sayfa-1 yazınız. İkinci kareye giderek Sayfa-2 yazınız.

- 17- 1. kareyi yine seçiniz ve eylem penceresini açınız *stop()* kodunu yazınız.
- 18- Filminizi çalıştırınız ve butonlara tıklayarak sonucu görünüz.

ActionScript Kodları Hakkında: Filminizin ilk karesine yerleştirdiğiniz stop() komutu filminiz oynatılmaya başladığında kontrol dışı hareket etmesini engeller. Bu kodu koymayacak olursanız filminiz 1. ve 2. kareler arasında sürekli oynamaya devam eder.

on deyimi, düğmelerde kullanılan ve fare hareketine ya da bazı klavye tuşlarına duyarlı eylem yöneticisidir. Programcılık konusunda bilginiz varsa fonksiyonları da bilirsiniz. <u>Bir bakıma fonksiyon başlığıdır ve yalnızca düğmelerde kullanılır</u>. on deyimini yazıp parantez açtığınızda bu deyimle birlikte kullanabileceğiniz fonksiyonların listesi karşınıza çıkar.

5.3.2. Yeni Düğme Hazırlamak ve Film Kütüphanesine Eklemek

Uygulama-5.4: 3-D görünümlü buton hazırlanması

- 1- Çalışma alanına 50x50 px boyutlarında kırmızı dolgulu çerçevesi olmayan bir daire çiziniz. **Color Mixer** panelinde **Radial** gradyent etkisini seçiniz. Birinci tutamacın rengini kırmızıya, ikinci tutamacın rengini griye ayarlayınız.
- 2- Daireyi seçiniz ve farenin sağ tuşuna tıklayıp çıkan menüden Convert to Symbol komutuyla sembol dönüştürme iletişim penceresini açınız. Name-İsim: olarak butonum ismini giriniz. Type: özelliği olarak Button değerini seçiniz.
- 3- Şekliniz sembole dönüştükten sonra çift tıklayarak içine giriniz. Şekil 5.10 gibi bir zaman çizelgesi görmeniz gerekir.





Şekil 5.10: Dört film karesinden oluşan buton

şekiller

Butonlar Hakkında: Butonlar dört film karesinden oluşur. Bu karelerin anlamı aşağıdaki gibidir:

Up: Bu kareye çizilen şekil düğmenin ilk görünen şeklidir.

Over: Fare imleci düğme üzerine geldiğinde gözükecek şekil buraya çizilir.

Down: Fare imleci düğme üzerindeyken tıklandığında düğmenin alacağı şekil buraya çizilir.

Hit: Düğmenin vuruş alanıdır. Buraya çizdiğiniz şekil önemli değildir. Ancak buraya butonunuzun kapladığı alan kadar bir şekil çizmeye çalışınız. Düğmenin etki alanı ve fare imleci düğmenin üzerine geldiğinde imlecin **el** $(\stackrel{h}{\Box})$ şekli almasını sağlayacak yüzey alanı bu kare yardımıyla belirlenir.

- 4- **Over** karesini seçiniz, sağ tıklayınız ve **Insert Keyframe** komutunu veriniz. Aynı işlemi **Down** ve **Hit** kareleri için de yapın.
- 5- Down karesini seçiniz ve Radial gradyent etkisi uygulayınız. Bu sefer ikinci tutamacın rengini beyaza ayarlayınız.
- 6- Filminizi oynatınız. Düğmenize üç boyut etkisini kazandırmak grafik öğelerini iyi kullanabilme yeteneğinize kalmıştır.
- 7- Window menüsünden Library seçeneğini seçiniz ya da F11 tuşuna basınız. Ekrana, üzerinde çalıştığınız çalışma sayfasında yer alan nesneleri gösteren bir pencere gelir. Çalışma sayfasındaki nesneleri silseniz bile kütüphanede (*Library*) bu nesneler saklanır. Listeden kullanmak istediğiniz nesneyi seçip çalışma alanına doğru sürükleyiniz. Bu şekilde bir nesnenin sayısız örneğini oluşturabilirsiniz.

5.3.3. Flash Düğmeleri Üzerinde Değişiklik Yapmak

Uygulama-5.5: Flash düğmeleri üzerinde değişiklik yapılması

- 1- Window menüsünden Common Libraries seçeneği altından Buttons değerini seçiniz ve çıkan buton klasörleri listesinden button assets klasörünü Expand Folder komutuyla açınız.
- 2- Button isimli düğmeyi seçiniz ve çalışma alanına sürükleyiniz.
- Üzerine çift tıklayıp içine giriniz. Çok sayıda katmandan oluştuğunu görmeniz gerekir.
- 4- Kilit simgesini tıklayarak düğme üzerinde değişiklik yapılabilmesini sağlayınız.

İstediğiniz katmanın istediğiniz karesinde her türlü değişiklik yapabilirsiniz. Ancak bu değişiklikler kalıcı duruma gelmez. Çalışma alanını kapadığınızda üzerinde değişiklik yaptığınız buton eski durumuna gelir.



Şekil 5.12: Flash butonları üzerinde değişiklik yapılması. Butonun gradients katmanı seçili durumdadır

Üzerinde değişiklik yaptığınız düğmeden bir tane daha eklemek istediğinizde ekrana **Resolve Library Conflict** hata penceresi gelir. **Don't replace existing items** değerini seçerseniz yaptığınız değişiklik, eklediğiniz düğme için de geçerli olur. **Replace existing items** değerini seçerseniz yaptığınız değişiklik etkisini kaybeder.

Doğrusal ve *kılavuz yoluyla* olmak üzere iki tür hareket canlandırması vardır. Hareket canlandırmalarında şeklin fiziksel görüntüsünde bir değişiklik olmaz. Yalnızca belli bir yol boyunca hareket eder. Eğer canlandırmanızı *play()* – **oynat** ve *stop()* – **durdur** deyimleriyle <u>denetlemeyecek</u> olursanız canlandırma geldiği son kareden tekrar ilk kareye döner ve süreç sürekli devam eder.

6.1.1. Doğrusal Motion Tween Hazırlamak ve Hareketleri Yumuşatmak

Uygulama-6.1: Doğrusal hareket canlandırması hazırlanması

1- Boş bir çalışma sayfası açınız. Çalışma alanının dışındaki iki yana şekil 5.1'deki gibi yazılar yazınız.

Γ	H O S G E ⊕D I N I Z
SABINK OYA EML	

Şekil 6.1: Yazıların çalışma alanı dışına eklenmesi

- 2- Yazılardan birini seçiniz ve Insert menüsünden (*Flash 8 için Modify menüsü*) Convert to Symbol komutunu vererek yazil adında Movie Clip sembolüne dönüştürünüz. Diğer yazıyı da seçiniz ve onu da yazi2 adında Movie Clip sembolüne dönüştürünüz.
- 3- yazil nesnesi üzerine çift tıklayarak içine giriniz. Insert menüsünden Create Motion Tween komutunu veriniz (*Flash 8 için Insert → Timeline → Create Motion Tween*). Metin kutusu otomatik olarak Tween 1 adında bir sembole dönüşür.
- 4- yazi2 nesnesi için 3. adımı tekrarlayınız.
- 5- **Window** menüsünden **Library** komutunu veriniz. O ana kadar çalışma sayfanıza eklediğiniz nesnelerin bir listesi karşınıza gelir.
- 6- yazil nesnesinin içine girerek 20. karenin üzerine sağ tıklayınız ve Insert Keyframe komutunu veriniz. yazil nesnesinin bir kopyasının 20 kareye de yerleştirildiğini göreceksiniz. 20. karedeki yazı 1 nesnesini seçiniz ve klavyenin yön tuşuyla çalışma sayfasının diğer tarafına doğru sürükleyiniz.
- 7- yazi2 nesnesinin içine girerek 20.karenin üzerine sağ tıklayınız ve Insert Keyframe komutunu veriniz. 20. karedeki yazi2 nesnesini seçiniz ve klavyenin yön tuşuyla çalışma sayfasının diğer tarafına doğru sürükleyiniz.



Şekil 6.2: yazi1 ve yazi2 nesnelerinin bitiş noktalarının belirlenmesi

- 8- Böylece **yazi1** ve **yazi2** nesneleri içinde birbirinden bağımsız hareket canlandırması hazırlamış olduk. **yazi1** ya da **yazi2** içine girip **1**. ve **20**. kare arasındaki karelere bakabilirsiniz. Hareketin nasıl gerçekleştiğine dikkat ediniz. Ara kareler, Flash tarafından otomatik olarak doldurulmuştur.
- 9- Hazırladığınız çalışmayı Control → Test Movie komutuyla deneyiniz.

Uygulama-6.2:Doğrusal hareket canlandırmalarında hareket yönlerinin değiştirilmesi

Flash'ın otomatik olarak doldurduğu ara karelere müdahalede bulunup ara hareketleri değiştirmek mümkündür.

- 1- Yeni bir çalışma sayfası açınız ve çalışma alanına bir şekil çiziniz.
- 2- Çizdiğiniz şekli seçiniz ve Insert → Create Motion Tween komutuyla hareket canlandırması oluşturunuz (Flash 8 için Insert → Timeline → Create Motion Tween).
- 3- Daha önceki uygulamadan farklı olarak bu uygulamada bütün çalışma sayfası hareket canlandırmasına ayrılır. Çalışma alanına yeni bir grafik öğesi ekleyiniz. 25. kareye sağ tıklayınız ve Insert Keyframe komutunu veriniz.



Şekil 6.3: 1. ve 25. kareler

- 4- 1. kareye eklediğiniz şekil hareket canlandırmasının dışında kaldığı için şekil 6.3'te gözüken bozulma meydana gelir. Hareket canlandırmasını belirten ok simgesi zaman çizelgesinde gözükmemektedir. Onun yerine canlandırmada bir hata olduğunu belirten kesikli çizgiler vardır. Sonradan çizdiğiniz şekli silgi aracının Faucet yardımcı aracıyla siliniz.
- 5- Şekil tamamen silindiğinde ok simgesinin 1. kareden 25. kareye kadar oluştuğunu görmelisiniz.



Şekil 6.4: (A) Zaman çizelgesinin alması gereken şekli. (B) Ara anahtar kare eklenmesi

- 6- 25. kareye gidiniz ve movie clip nesnenizi farklı bir yere taşıyınız (Şekil 6.4-A-).
- 7- 10. kareye gidiniz ve sağ tıklayarak **Insert Keyframe** komutunu veriniz. Okun iki ayrı ok olarak bölündüğünü görmeniz gerekir (Şekil 6.4-B-).
- 8- 10. karedeki şekli başka bir yere sürükleyiniz ve canlandırmanızı çalıştırıp farka dikkat ediniz.



Hareket canlandırmalarında Flash tarafından oluşturulan karelere müdahale edip daha yumuşak geçişli hareketler elde edebilirsiniz ya da her bir hareket için ayrı ayrı motion tween yapmaya gerek kalmadan araya anahtar kare ekleme yöntemiyle çok sayıda farklı hareketi tek bir canlandırmayla yapabilirsiniz.

6.1.2. Kılavuz Yoluyla Motion Tween Hazırlamak

Uygulama-6.3: Kılavuz katmanıyla uçan kelebek canlandırmasının oluşturulması

- 1- Yeni bir çalışma sayfası açınız ve bir kelebek şekli çiziniz ya da ekleyiniz.
- 2- Insert \rightarrow Create Motion Tween komutuyla (*Flash 8 için Insert* \rightarrow *Timeline* \rightarrow *Create Motion Tween*) hareket canlandırması oluşturunuz.
- 3- Add Motion Guide 🐝 simgesine tıklayarak Layer 1 katmanının üzerinde bir hareket kılavuzu katmanı oluşturunuz.
- 4- Şeklinizin nasıl bir yol boyunca hareket etmesini istiyorsanız **Pencil Tool** aracıyla ona uygun bir yol çiziniz.
- 5- Motion tween nesnesine dönüşen şeklinize tıklayınız. Büyük olasılıkla şekliniz çizmiş olduğunuz kılavuz yolunun bir ucuna kenetlenecektir. Kenetlenme olmazsa şekli seçiniz ve kılavuz çizgisinin bir ucuna sürükleyiniz.



Şekil 6.5: Şeklin hareket kılavuzuna kenetlenmesi

- 6- Layer 1 katmanında 20. kareye sağ tıklayın ve bir anahtar kare (Insert Keyframe) ekleyiniz.
- 7- Kılavuz katmanının hizasına gelen 20. kareye sağ tıklayın ve bir **anahtar kare** (Insert Keyframe) ekleyiniz.
- 8- Layer 1 katmanının 20. karesini seçiniz ve şekli kılavuz çizgisinin diğer ucuna klavye yön tuşlarıyla sürükleyiniz ya da fareyle taşıyınız.



Şekil 6.6: Şeklin kılavuz çizgisinin diğer ucuna kenetlenmesi

- 9- Canlandırmanızı çalıştırınız. Kelebeğinizin gerçek bir kelebek esnekliğinde hareket etmediğini göreceksiniz.
- 10- Şeklin yönünü çevirmek suretiyle daha yumuşak ve gerçekçi bir hareket elde edebiliriz. Bunun için bazı yerlerde ara anahtar kareler ekleyip şekli döndürmek gerkecektir. Şekil 6.7'de gösterildiği gibi ara kareler ekleyiniz ve şeklinizi Rotate komutuyla gerek gördüğünüz yerlerde döndürünüz. Filminizi kaydediniz.



Şekil 6.7: Ara kareler ekleyerek hareketin daha gerçekçi yapılması

6.2. Şekil Canlandırmaları (Shape Tween)Hazırlamak

Şu ana kadar yapılan canlandırmalar nesnelerin hareketlendirilmesi şeklindeydi. Flash bunun yanında **Shape Tween** denen canlandırma yardımıyla şekillerin görüntülerinde de değişiklik yapılmasına imkân sağlar.

Uygulama-6.4: Düğmelerle denetlenen shapetween canlandırmasının hazırlanması

- 1- 300 px genişliğinde ve 200 px yüksekliğinde yeni bir Flash sayfası açınız.
- 2- Çalışma alanının ortasına 100X100 px boyutlarında bir daire çiziniz.
- 3- Daireyi seçiniz ve "*shapetwen*" adında movie clip sembolüne dönüştürünüz. Movie clip sembolüne dönüşen nesnenize çift tıklayınız ve içine giriniz.
- 4- Katmanı seçiniz ve Properties panelinde Tween: yazan kısmın yanında yer alan açılır menüden Shape değerini seçiniz. Birinci karenin açık yeşil renge büründüğünü görmeniz gerekir.



Şekil 6.8: Shape tween canlandırmasının oluşturulması

- 5- 20. karenin üzerine sağ tıklayınız ve Insert Keyframe değerini veriniz.
- 6- 1. kareden 20. kareye kadar yer alan karelerin yeşile boyandığını ve **ok** şeklinin oluştuğunu görmeniz gerekir.

- 7- 20.karede yer alan daireyi siliniz. 1. kareden 20. kareye kadar kesikli çizginin oluşması gerekir. Sildiğiniz daire şekli yerine 150 px genişliğinde 50 px yüksekliğinde dörtgen çiziniz (Şekil boyutunu Properties panelinde yer alan W: ve H: değer alanlarına uygun değerleri girerek ayarlayabilirsiniz.)
- 8- Ok şekli yeniden oluşur. 40. kareye de anahtar kare ekleyiniz. 1.karedeki daireyi seçiniz ve kopyalayınız. 40. dairedeki dörtgeni siliniz.
- 9- Edit \rightarrow Paste in Place komutuyla 1. karedeki daireyi 40. karede aynı yere yapıştırınız.



Şekil 6.9: Shape tween için anahtar karelerin oluşturulması

- 10- Boş bir alana çift tıklayınız ya da şekil 6.8'de gösterilen **Scene1** yazısına tıklayınız ve ana sayfaya (**sahne 1**) geri dönünüz.
- 11- Shapetween isimli daireyi çizdiğiniz katmanın adını grafik adıyla değiştiriniz. Shapetween nesnenizi seçiniz ve Properties panelinde şekil 6.10'da gösterilen alana shapetween değişken adını yazınız. Buraya yazdığınız isimle nesnenize verdiğiniz isim aynı olmak zorunda <u>değildir</u>.

E e	Movie Clip 🔽	Instance of: shapetween
	shapetween	Swap
V:	100.0 X: 88.8	
H:	100.0 Y: 12.4	

Şekil 6.10: Grafik sembolüne değişken adı girilmesi

- 12- Canlandırmanızı çalıştırıp test ediniz. Önce daireden dörtgene ve ardından dörtgenden daireye dönüşen bir canlandırmanın oluşması gerekir. Flash oynatıcısını kapatınız ve çalışma alanına geri dönünüz.
- 13- Grafik katmanının üzerinde eylem adında yeni bir katman oluşturunuz.
- 14- Window \rightarrow Actions komutuyla eylem penceresini açınız ve *shapetween.stop();* komutunu yazınız. Eylem katmanınızın 1 nu.lı karesi üzerinde α simgesinin çıkması gerekir.
- 15- Grafik katmanının altında butonlar adında yeni bir katman oluşturunuz.
- 16- Window → Common Libraries → Buttons komutuyla Şekil 6.11'de gösterilen düğmeleri bulunuz ve butonlar katmanına yerleştirin.



Şekil 6.11: Butonlar katmanına yerleştirilecek butonlar

17- Düğmeleri sırasıyla seçiniz ve her bir buton için **Window** → **Actions** komutuyla çıkan eylem penceresinde aşağıdaki kodları yazınız:

Durdurma Butonu:	Bir Önceki Kare:
on (release){	on (release){
shapetween.stop();	shapetween.prevFrame();
}	}
Oynatma Butonu:	Bir Sonraki Kare:
on (release){	on (release){
shapetween.play();	<pre>shapetween.nextFrame();</pre>
}	}

18- Canlandırmanızın ana sayfa görüntüsü şekil 6.12'deki gibi olmalıdır. Control → Test Movie komutuyla filminizi oynatınız. Düğmelere tıklayarak sonucu gözleyiniz. Filminizi kaydediniz.



Shape Tween Hakkında: Bu canlandırma yöntemiyle yalnızca görüntü değişikliğine dayalı canlandırmalar değil, motion tween gibi hareket canlandırmaları da hazırlayabilirsiniz. Hatta renk değişimine dayalı oldukça hoş canlandırmalar da hazırlamak söz konusudur.

Şekil 6.12: Shape Tween canlandırmasının bitmiş tasarım görüntüsü

Uygulama-6.5: Daha karmaşık bir şekle Shape Tween uygulanması

- 1- Stage'in (*Çalışma Alanı*) 1. karesine dolgu rengi ve dış hat rengi farklı olan bir oval çiziniz.
- 2- 1. kareye tıklayarak seçili duruma getiriniz. Properties panelinde Tween: alanından Shape değerini seçiniz.
- 3- Zaman çizelgesinde 5. kareye sağ tıklayınız ve **Insert Keyframe** komutunu veriniz. Şeklin 5. kareye kadar bir kopyası oluşturulur.
- 4- 5. karedeki oval şekle dört köşeli yonca yaprağı şekli veriniz. (Bu işlem için **Subselection** aracını kullanabilirsiniz. Aracı seçiniz, şeklin dış hattına tıklayınız ve çıkan kare şeklindeki tutamaçlardan tutup fareyi farklı yönlere hareket ettirerek dört köşe yonca yaprağını elde edebilirsiniz.)
- 5- 10. kareye sağ tıklayınız ve **Insert Keyframe** komutunu veriniz. Dört köşe yonca yaprağı şekliniz 10. kareye kadar kopyalanır.
- 6- 10. karedeki şekle şekil 6.13'te gösterildiği gibi çiçek sapı ekleyiniz. (Bu işlemi gerçekleştirmek için 4. adımda olduğu gibi Subselection aracını kullanmanız işinizi kolaylaştırır.)



Şekil 6.13: Başlangıç ve bitiş kareleri

- 7- Filminizi oynatınız. Çiçeğe sapın eklenmesi, doğru görünen yumuşak bir geçiş oluşturmasını zorlaştırır. Oynatım çubuğunu 1. ve 5. kareler arasında gezdirdiğinizde düzgün bir geçişin olduğunu ancak 5. ve 10. kareler arasında bozulmalar olduğunu fark etmelisiniz.
- 8- Bunu engellemek amacıyla Shape Hints (Şekil ipuçları) kullanılır. 5. kareyi seçiniz ya da oynatım kafasını 5. kareye götürünüz. Modify menüsünden Shape
 → Add Shape Hint komutuyla ya da Ctrl+Shift+H tuşlarıyla ilk şekil ipucunu ekleyiniz. (Şekil ipuçları a harfinden başlamak üzere küçük daireler şeklinde eklenen etiketlerdir, şeklin merkezine eklenir.)
- 9- Arrow aracını kullanarak fare imleciyle ilk a harfli şekil ipucu etiketini sorunlu noktaya taşıyınız (Şekil 6.14).
- 10- Bir şekle birden fazla şekil ipucu ekleyebilirsiniz. 8. adımı tekrarlayarak iki tane daha şekil ipucu ekleyiniz. b harfli etiketi sapın ucunun çıkacağı noktaya ve **c** harfli etiketi de diğer kenara yerleştiriniz (Şekil ipuçlarının saat yönünün tersinde yerleştirilmesi Flash için daha iyidir.).



- 11- 10. kareyi seçiniz ya da oynatım kafasını 10. kareye götürünüz. **a**, **b**, **c** etiketli şekil ipuçlarının üst üste bindiğini göreceksiniz. Arrow aracını kullanarak her bir etiketi sırasıyla uygun yere taşıyınız.
- 12- Şeklinizin durumuna göre daha fazla şekil ipucu eklemeniz gerekiyorsa 8-11. adımları yineleyiniz. Canlandırmayı oynatınız ve sonucu gözleyiniz.

6.3. Sesli Canlandırmalar Hazırlamak

Flash çok farklı formatlarda sesleri çalabilme özelliğine sahiptir. Windows işletim sisteminin ses formatı olan **.wav**, Macintosh işletim sisteminin ses formatı olan **.aiff**, QuickTime filmlerinin sesleri, **.au** dosyaları ve tüm platformlarda kullanılan **.mp3** dosyaları flash tarafından kullanılabilir. Bir filme ithal edilen ya da kopyalanan tüm sesler, o filmin kütüphanesinde (*Library*) kalır.

Uygulama-6.6: Düğmelere seslerin eklenmesi

- 1- Window → Common Libraries → Buttons komutuyla düğme kütüphanesini açınız.
- 2- Listeden Push Buttons klasörünü bulunuz ve üzerine sağa tıklayınız. Expand Folder komutunu veriniz ve push button – blue düğmesini çalışma alanına sürükleyin ve bırakınız.
- 3- Düğmenin üzerine çift tıklayınız ya da düğmeyi seçtikten sonra Edit → Edit Selected komutunu çalıştırınız.
- 4- Düğmenin içine girdikten sonra en üst katmanı seçiniz. Insert → Layer (Flash 8 için Insert → Timeline → Layer) komutuyla ya da Insert Layer simgesine tıklayarak yeni bir katman ekleyiniz. Katmana ses adını veriniz.
- 5- Ses katmanında Over karesini seçiniz ve karenin üzerine sağ tıklayarak Insert Blank Keyframe komutunu çalıştırarak boş bir film karesi ekleyin. Down karesini seçiniz ve aynı şekilde boş bir film karesi ekleyiniz.
- 6- Düğmeler penceresini kapatınız. Over karesini seçiniz ve Window → Common Libraries → Sounds (Flash 8'in ses kütüphanesi olmadığı için File → Import → Import to Library komutunu çalıştırınız ve bilgisayarınızdan kısa bir ses dosyası ekleyiniz.) komutuyla Flash ses kütüphanesini açın.
- 7- Sol yanında hoparlör simgesi (♥↓) olan ve sağ yanında Sound yazan ses dosyalarından istediğiniz birini seçiniz ve çalışma alanına sürükleyiniz. (Flash 8 için kütüphaneyi [Window → Library] açınız ve eklediğiniz ses dosyasını listeden seçip çalışma alanına sürükleyiniz.)



8- Anahtar kare içinde şekil 6.16'da gösterildiği gibi ses dalgasının belirdiğini görmeniz gerekir. Ses katmanını seçiniz ve üzerine sağ tıklayınız. Properties komutunu çalıştırınız ve Layer Height değerini %200 yapınız.

büyütülmesi

- 9- Ses katmanında Down karesini seçiniz ve bir ses dosyası ekleyiniz.
- 10- Düğmeyi bütün bir nesne olarak görmek için **Scene 1** yazısına tıklayın ya da boş bir alana çift tıklayınız.
- 11- Filmi çalıştırmadan düğmeyi test etmek için **Control** menüsünden **Enable Simple Buttons** komutunu çalıştırınız ya da **Ctrl+Alt+B** tuşlarına basınız.
- 12- Fare imlecini, düğmenin üzerine getirdiğinizde **Over** karesindeki ses, düğmeye tıkladığınızdaysa **Down** karesindeki ses çalınır.
- Uygulama-6.7: Seslerin farklı Sync modlarında kullanılması

Tween: None	*	Sound:	Beam S	can			~
		Effect:	None			~	Edit
		Sync:	Event	~	Loop:	0	times
		1	Event Start		6 Bit 2.1	s 90.9	kВ
			Stop				
		/	Stream				

Sync modlarının seçilmesi

Şekil 6.17: Farklı Sync modlarının seçilmesi

Flash'da sesler dört farklı eylem türüyle kullanılabilir. Bunları kısaca şöyle açıklayabiliriz:

Event - Olay: Varsayılan çalma türüdür. Sesin ne kadar kare kapladığı önemli değildir. Henüz sesin bitim noktası gelmemişse, film diğer karelere geçse bile ses çalmaya devam eder. Film başa döndüğünde, ses henüz bitmemiş olsa bile sesin bir başka örneği başlatılır.

Start - Başlat: Ses klibi zaten çalınıyorsa sesin ikinci bir örneği başlatılmaz. Eğer ses, film oynatıcısı sesin çalındığı kareye yeniden gelmeden bitmişse yeni bir ses başlamaz. Film oynatıcısı, ne zaman sesin olduğu kareye gelirse o zaman ses çalınır.

Stop - Durdur: Bu eylem türünün kullanıldığı kareye gelindiğinde ses kesilir.

Stream - Akan: Ses akışının belli bir hareketle ilişkilendirilmesi istendiğinde kullanılır. Flash o ses klibini daha küçük alt kliplere parçalar ve ayrı karelere gömer. Filmin **kare gösterim hızı** (*frame rate*), alt kliplerin boyunu belirler. Örneğin 10fps'lik kare gösterim hızına sahip bir filmde, Flash akan sesi bir saniyenin onda biri uzunluğunda alt kliplere böler. Flash, bu sesin, her 10 karede 1 saniyesini çalar.

Flash, her alt klibin başlangıcını filmdeki belirli bir kareyle senkronize eder. Ses, Flash oynatıcının kareleri görüntülemesinden daha hızlı oynatılırsa, Flash oynatıcı, canlandırmanın bazı karelerini görüntüleyemez. Bu sebepten dolayı ses ve görüntü mümkün olduğunca eş zamanlı (senkronize) olmalıdır.

- 1- Uygulama 3.17'de yaptığınız canlandırmayı açınız.
- 2- En alta maskelenmemiş Normal modda bir katman ekleyiniz.
- 3- 5., 10. ve 15. karelere boş anahtar kare ekleyiniz.
- 4- 1., 5., 10. ve 15. karelere Sounds panelinden bir ses ekleyiniz.
- 5- Filminizi oynatınız. Seslerin nasıl çalındığına dikkat ediniz.
- 6- Flash oynaticisini kapatiniz. 1., 5., 10. ve 15. kareleri sırasıyla seçerek **Properties** panelinden **Sync** modu olarak **Stream** değerini seçiniz. Filminizi tekrar oynatınız ve farka dikkat ediniz.
- 7- 15. kareyi seçiniz ve farenin sol tuşu basılıyken 10. kare üzerine sürükleyiniz. 10. kareye yerleştirdiğiniz anahtar karenin 20. kareye kadar devam ettiğini görmeniz gerekir.
- 8- 1. ve 5. karelerdeki sesleri yeniden Event moduna alınız. 10. kareyi seçiniz. Properties panelinde "Sound:" etiketinin yanında yer alan açılır listeden durdurmak istediğiniz sesi seçiniz.

- 4- Eğer ses klibini kendi isteğinize göre düzenlemek istiyorsanız, ses klibini eklediğiniz kareyi seçiniz ve **Properties** panelinde **Edit** düğmesine tıklayarak **Edit Envelope** penceresini açınız.
- 5- Şekil 6.19'da gösterildiği gibi fare imleciyle içi boş kareye tıklayınız ve istediğiniz konuma sürükleyiniz. Daha fazla içi boş kare eklemek için (Değişim noktası) ses klibi ön izleme ekranında gözüken çizgiye tıklayınız. Yeni bir değişim noktası oluşturulur.
- 6- Filminizi çalıştırınız ve yaptığınız değişikliklerin etkisini anlamaya çalışınız.

6.4. Zaman Doğrusu Efektlerini (Timeline Effects) Kullanmak

Flash 8'de zaman doğrusuna (**Timeline**) çeşitli hazır canlandırmalar ekleyerek zamandan kazanabilir ve animasyon hazırlama işlemini sıradan kılabilirsiniz.

Uygulama-6.9: Zaman doğrusunda yer alan iki ayrı grafik öğesine farklı efektlerin uygulanması

- 1- Flash 8'de boş çalışma sayfası açınız.
- 2- Layer 1 isimli katmanın 1. karesine 200 px-200 px genişliğinde dış çerçevesi olmayan içi dolgulu bir daire çiziniz.
- 3- 1. kareyi seçiniz ve Insert \rightarrow Timeline Effects \rightarrow Effects \rightarrow Blur komutunu çalıştırınız.



Şekil 6.20: Blur efektinin uygulanması

4- Blur efektiyle ilgili ayar penceresi ekrana gelir.

Şimdi sırayla bu bileşenleri inceleyelim.

1.2.1. Button(Düğme)

Bu bileşen sayesinde form üzerine düğmeler yerleştirebilir ve SWF dosyanızın çalışması sırasında basıldığı zaman gerçekleşmesini istediğiniz işlemleri bağlayabilirsiniz. Bir web sayfasında gördüğünüz onayla, kaydet, sil gibi button tipi girdiler bu bileşenden oluşturulmuştur. Örneğin bir button bileşenine ilgili actionscript yazıldığında ve çalışma esnasında bu bileşene tıklama ile istenilen bir web sitesinin açılması sağlanabilir. Bu bileşen yine görsel olarak rollover () (Üzerine gelme) ve click() (tıklama) efektlerine sahiptir.

Her bileşenin parametreleri vardır. Bu parametreler bileşenlerin kullanılmasını ve bazı ayarların yapılmasını sağlar. Bu parametrelerden en önemlileri şunlarıdır.

Button				2
Parameters	Bindi	ings	Schema	
Name		Val	Je	-
icon		grglow		
label		Button		
labelPlacement		right		
selected		false		
toggle		false		
enabled		true		
visible		true		
minHeight		0		
minWidth		0		

Şekil 1.2.2.: Button (düğme) parametreleri

- Icon: Button bileşeni üzerine icon yerleştirmek için kütüphanede (Library) kullanılacak iconun ismi yazılır.
- **Label:** Buton bileşeninin üzerinde yazacak etiket ismi yazılır.
- LabelPlacement: Label ile yazdığımız etiket isminin sağda mı (right), solda mı (left), iconun üstünde mi (top) ve iconun altında mı (bottom) ayarı yapılır.
- Enable: Bu parametre false seçilirse button bileşeni etkinliğini kaybeder. Eğer bu parametre true seçilirse tekrar button bileşeni etkinleşir.
- Visible: Bu bileşenin ekranda görünüp görünmemesini sağlar. Eğer bu parametre false ise ekranda görünmez, true yapıldığında ise tekrar ekranda görünür.

1.2.2. Label (Etiket)

Bu bileşen ile form üzerine statik yazılar yazılır. Form üzerinde açıklama bilgilerini bu bileşen kullanarak yapacaksınız. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

Parameters	Bindings	Schema		
Name	Vali	Je	-	
autoSize	nor	ne -		
html	fals	8		
text	Lab	Label		
visible	true	true		
minHeight	0			
minWidth	0			

Şekil 1.2.3.: Label (etiket) parametreleri

- Autosize: Label (Etiket) içerisine yazılan metnin bileşen içerisinde sağa, sola veya ortalı şekilde mi yazılacağı belirlenir. Bu parametrede None seçildiğinde normal ayarı, Left seçildiğinde sola dayalı, Right seçildiğinde sağa dayalı ve center seçildiğinde metnin ortalı yazılmasını sağlar.
- > Text: Label (Etiket) içerisine yazılacak metin bu parametre içerisine yazılır.

1.2.3. Checkbox (Onay Kutusu)

Bu bileşen kullanıcıların seçenek grubu içerisinden bir veya birkaçını seçip kullanmasını sağlamaktadır. Örneğin bir web sitesine üye olurken size hobileriniz veya ilgi alanlarınız sorulduğunda ilgili seçenekleri seçmeniz için onay kutusu kullanılır. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

	30X		2	
Parameters	Bindings Schema			
Name	Va	lue		
label	CH	CheckBox		
labelPlacem	ent rig	right		
	1.4			

Şekil 1.2.4.: Label (etiket) parametreleri

- Label: Checkbox bileşeninin üzerinde yazacak etiket ismi yazılır.
- LabelPlacement: Label ile yazdığımız etiket isminin sağda mı (right), solda mı (left), onay kutusunun üstünde mi (top) ve onay kutusunun altında mı (bottom) olacağının ayarı yapılır.
- Selected: Checkbox'ın (onay kutusu) seçili olup olmadığı belirlenir. Eğer bu parametre true değerini alırsa onay kutusu seçili hale gelir yani onay kutusuna çeltik konur. False değerini alırsa onay kutusundaki çeltik işareti kalkar.

1.2.4. Combobox (Açılır Menü Kutusu)

Bu bileşen kullanıcıya açılır şekilde bir menü sunar ve bu menüde seçim yapılmasını sağlar. Örneğin kullanıcının öğrenim durumunu (ilköğretim, ortaöğretim, lise, üniversite) gibi seçenekleri bu açılır menüye yazarak kullanıcının bunlardan birini seçmesi sağlanabilir.

İlköğretim	+
İlköğretim	
Ortaöğretim	
Lise	
Üniversite	

Şekil 1.2.5.: Combobox bileşeni

Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

• · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
Parameters	Bindings	Schema		
Name	Val	ue		
data	[]			
editable	fals	false		
labels	[İlk	[İlköğretim,Ortaö		
rowCount	5			
restrict	0			
enabled	tru	2		
visible	tru	2		
minHeight	0			
minWidth	0			

Şekil 1.2.5.: Combobox parametreleri

Data: Bu parametre label (etiket) de yazdığımız ve seçeceğimiz eylemin ne olacağını bildirir. Örneğin combobox'ımızın label'a(etiket) yazdığımız "google'a git" yazısı seçildiğinde yapacağı eylemi, data parametresinin ilgili değerine "http://www.google.com.tr" yazarak sayfanın açılmasını sağlarız.

- Editable: Bu parametre combobox bileşeninin içerisine bilgi girişi yapabilmek için düzenleme işlemi yapar.
- Label: Combobox (açılır menü kutusu) bileşenine bilgi girişi yapılarak. Çalışma anında ekranda yönlendirecek bilgileri göstermek için kullanılır. Açılır menüde görmek istediğiniz bilgiler ekranda görmek istediğiniz sıraya göre yazılmalıdır.
- Rowcount: Combobox (açılır menü kutusu) bileşenin içindeki bilgilerin aynı anda kaç tane gösterileceği belirlenir. Yani combobox bileşeni açıldığında ekranda 2 adet bilgi göstermek istiyorsanız bu özelliği 2 olarak değiştirin. Eğer bu durumda 2'den fazla bilgi varsa aşağı yukarı kaydırma çubuğu ile hareket sağlayabilirsiniz.

1.2.5. List (Liste)

Bu bileşen combobox bileşenine benzer. Farkı birden fazla veri satırını belirli bir satır sayısından sonra kaydırılabilir hâle gelen bir açılır listede görüntülemek yerine, hepsini aynı anda görüntülemesidir. Diğer bir farkı istenirse birden fazla ögenin aynı anda seçilmesini sağlar. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

List				Â
Parameters	Bindi	ngs	Schema	
Name		Valu	Je	
data		[]		- 0
labels		[List]		11
labels			n false	
labels multipleSele	ction	False		

Şekil 1.2.6.: List parametreleri

- **Data:** Combobox bileşende bulunan parametrenin görevi ile aynı işlevi yapar.
- Label: Combobox bileşende bulunan parametrenin görevi ile aynı işlevi yapar.
- MultipleSelection: Bu parametre list bileşenini anlatırken söylendiği gibi birden fazla seçime olanak sağlar. Bu özelliği aktif etmek için True değerini seçmek gerekir.
- RowHeight: Bu parametre ise list bileşeni içerisinde yazılacak metinlerin satır yüksekliğini ayarlamamızı sağlar.

1.2.6. Textinput (Metin Girdisi)

Bu bileşen kullanıcının dışardan tek satırlık metin girişi yapmasını sağlar. Örneğin kullanıcıya adını ve soyadını girdirmek için, bir email adresi girdirmek için veya bir şifre girdirmek için bu bileşen kullanılır. Bu bileşene girilen metin actionscript kodlarıyla toplanarak bir belgede kullanılır üzere sunucuya gönderilebilir. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

비 lextin	put		2	
arameters	Bindings	Schema		
Name	Val	ue		
editable	tru	true		
password	fals	false		
text	Tex	Textinput		
maxChars	nul	null		
restrict	0			
enabled	tru	e		
visible	tru	e		
minHeight	0			
minWidth	0			

Şekil 1.2.7: Textinput parametreleri

- Editable: Bu parametre true Textinput (Metin girdisi) bileşenine dışardan metin girişi yapılmasını saplar. Eğer false değeri seçilirse dışardan metin girişi iptal edilmiş olur.
- Password: Kullanıcının dışardan girdiği verilerin nokta nokta şifreli görüntülenmesi için kullanılan parametredir. Özellikle şifre girişlerinde kullanılır. Eğer true değeri seçilirse girilen metin şifrelenir.
- Text: Metin verilerinin girildiği parametredir. Actionscript ile bu değer değiştirilebilir veya kullanıcı girdiği metin verilerini bu parametrede saklar. Bu parametreyi çalışma esnasında değiştirebilirsiniz.
- MaxChars: Bu parametrede girilen metnin maximum kaç karakterden olacağı sınırlandırılabilir. Yani bu parametreye 15 değeri girdiğimizde kullanıcı dışardan maximum 15 karakterlik veri girebilir.

1.2.7. TextArea (Metin Alanı)

Bu bileşen de textinput (Metin girdisi) gibi bir bileşendir. Metin girdisinden farkı, çok satırlı olmasıdır. Kaydırma çubukları ile görüntülenecek alana sığmayan metinlerin görüntülenmesi sağlanır. Böylece kullanıcıdan bilgi toplamak amacı ve bilgi görüntülemek amacıyla kullanılabilir. Özellikler uzun metinler için çok kullanılır. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

- Maximum: Bu parametre ile maximum girilecek veya seçilecek sayı girilir. Örneğin 10 değeri girilmişse kullanıcı dışarıda maximum 10 değerini girebilir veya seçebilir.
- Minimum: Bu parametre ile minimum girilecek veya seçilecek sayı girilir. Örneğin 0 değeri girilmişse kullanıcı dışarıda minimum 0 değerini girebilir veya seçebilir.
- StepSize: Bu parametre ise minimum ve maximum değerler arasıda artış miktarını belirler. Örneğin bu parametre 2 seçilirse sayılar 2'nin katları şeklinde artar.
- Value: Kullanıcının seçtiği veya girdiği sayısal değerlerin tutulduğu parametredir. Actionscript'de bu parametre ile kullancının girmiş olduğu değeri okuyabiliriz.

1.2.9. Radio Buton (Radyo Düğmesi)

Bu bileşen kullanıcıların birden fazla seçenekten sadece bir tanesini seçmeleri gerektiğinde kullanılır. Örneğin formunuzda kullanıcının cinsiyetini sorduğunuzda, kullanıcı ya erkek ya da bayan seneklerinden birini seçmek zorundadır. Bu tür durumlarda radiobutton(radio düğmeleri) bileşeni kullanılır. Bu bileşenin en önemli parametreleri şunlardır:

RadioButton			
Parameters	Bind	dings Schema	
Name		Value	
data		dfsd	
groupName		radioGroup	
label		Radio Button	
labelPlacement		riaht	
labelPlacem	ent	right	

Şekil 1.2.8: RadioButton parametreleri

- GroupName: Bu parametre ile birden fazla radiobutton kullandığınızda bunların yanı grup içerisinde bir tanesini seçebilmek için bu parametreye aynı isimleri vermek gerekir. Farklı bir isim verdiğinizde diğer radiobutton grubundan çıkar. Örneğin Cinsiyet seçiminde "Erkek" ve "Bayan" seçeneklerinden birini seçebilmek için bu radiobuttonların aynı group içinde olması gerekir.
- Label: Bu parametre ile radiobutton'un etiket ismi yazılır. Yani radiobutton'un Erkek veya Bayan olduğunu buraya yazarak kullanıcıyı bilgilendiririz.
- LabelPlacement: Label ile yazdığımız etiket isminin sağda mı (right), solda mı (left), Radyobuttonun üstünde mi (Top) ve Radyobuttonun altında mı (Bottom) olacağının ayarı yapılır.
- Selected: Bu parametre true olursa radiobutton işaretlenmiş olur.

ÖĞRENME FAALİYETİ–2

AMAÇ

Dinamik olarak veri girişini yapacaksınız. Web servis bileşeni oluşturarak gerekli bağlantıyı sağlayıp, web sitesindeki bilgileri alacak ve animasyonda kullanabileceksiniz. Geri bildirim formunu kullanarak size mail atılmasını sağlayabilecek. anket oluşturabileceksiniz

ARAȘTIRMA

- Dinamik verilerin, statik verilere göre avantajlarını araştırınız.
- Web servisinin hangi programlama dilleri ile yapıldığını araştırınız.
- Animasyon programınızda kullanacağınız web servis bileşeni özelliklerini araştırınız.
- Web üzerindeki anketlerle ilgili araştırma yapınız.

2. DİNAMİK VERİLER

2.1. Dinamik Verilere Giriş

Animasyon programınız size metinleri dinamik olarak görüntüleyebileceğiniz alanları tanımlamanıza olanak sağlar. Dosyanızı dinamik verileri alacak şekilde ayarlayarak verilerinizin dosyanız çalışırken işlenmesi, değiştirilmesi veya depolanmasını sağlayabilirsiniz.

Dinamik veriler 3 şekilde karşınıza çıkar. Bunlar:

- Kullanıcı destekli bilgiler
- Dinamik metin alanları oluşturarak bilgi alma
- ▶ Kontrol edemeyeceğiniz veriler olabilir.

Kullanıcı destekli bilgiler programınız çalışırken kullanıcı tarafından girilen verilerdir. Dinamik metin alanlarından yüklenen verilerde ise verilerinizin dış ortamda bir metin dosyasından verileri alarak animasyonunuza yüklenmesi işlemidir. Son olarak kullanıcı tarafından değiştirilemeyen verileri ise örneğin sistem saati, günü vb. işlemler dinamik verilerdir.

Animasyonunuzda en çok dinamik metin alanları oluşturarak bilgi alma işlemini kullanırsınız. Bunun sebebi ise animasyonunuza yazdığınız her metnin statik (durağan)

olmasıdır. Bu metinde bir değişiklik yapacağınızda, her seferinde animasyonunuzu açarak değişiklik yapmanız gerekir. Bunu önlemek ve text tool (Metin aracını) dinamik olarak tanımlamanız ve dış ortamda hazırlayacağınız metin dosyasından almanız, yapacağınız işlemleri daha da kolaylaştıracaktır.

Animasyon programınızda 3 tür metin vardır. Bunlar:

- Durağan metin (Statik Text)
- Giriş metni (Input Text)
- Dinamik metin (Dynamic Text)

Durağan metin Text Tool (metin aracı) ile oluşturulmuş ve animasyon dosyanızla bir kere oluşturulur. Yazının boyutu rengi gibi ayarlamaları yapamaz ve içeriği değiştiremezsiniz.

Giriş metni ile çalışma anında düzenlenebilecek bir metin alanıdır. Text Tool (metin aracı) ile kullanıcıların metin girebildikleri yerdir. Bu metin türü genelde kullanıcı tarafından girilen verilerin işlenmesi için sunucuya gönderilecek metinsel bilgiyi almak için kullanılır.

<	8			
ii 🕨 Acti	ons			
ll 🔻 Pr	operties Filters Para	meters		
A	Input Text 💌	A Arial	🖌 14 🖌 📰 B I	F = 7 = 1 *.
	Static Text Dynamic Text	AţV 0 ✔ A‡ Normal	Custom anti-alias	Embed,
W	Input Text	🔺 Single line 🔽 🦉	🗐 🗢 🔲 Var:	🗹 Auto kern
њ н	η; 21.6 γ; 304.4	1	1aximum characters: 0	

Resim 2.1.1: Metin türleri

Dinamik metin alanı ise Text Tool (metin aracı) ile oluşturulmuş ve animasyon dosyanız çalışırken metnin istediğiniz doğrultuda değiştirilmesini sağlar. Bu seçimlerin değiştirilmesi sonucunda özellikler penceresinde de değişiklikler meydana gelir.

Dinamik Metin (Dynamic Text) seçtiğinizde çıkan önemli özellikleri şunlardır:

- Line Type (satır tipi): Single line seçilirse tek satırlık bir yazı yazdırılır. Multiline seçeneği ile birden çok satırla yazdırma olanağı sağlanır.
- Selectable (seçilebilirlik): Bu seçeneğe tıklarsanız, fare imleci I çizgisine dönüşecektir. Böylece metini seçme veya kopyalama işlemi yaptırılabilir.
- Show Border (kenarlık görüntüle): Bu seçenek işaretlenirse text tool ile yazdığınız alanın kenarlıkları görüntülenecektir. Bu özellik kullanıcıya dışardan veri girişi (Input Text) yaptırılacaksa kullanılmalıdır.

Flashta oluşturulan uygulamayı çalıştırma : Ctrl + Enter tuşlarına birlikte basılır.

Oluşturulan projeyi dışarı aktarma (swf olarak):

Dosya --- Dışa aktar---Filmi dışa aktar ---kayıt türü swf olarak seçilir.

Nesne Çizimi: Nesne çizimi için araçlar panelinden nesne çizimi (J) aktif olmalı. Bu durumda birbiri üzerine çizilen şekiller birbirine karışmaz.



Örneğin, yukarı daire ve dikdörtgen şekilleri birbiri üzerine çizildiğinde şekillerin biçimi bozulmaz.

Hatırlatma : Araç çubuğundaki araçlardan örneğin oval aracı altındaki diğer araçları da görmek için Mouse ile sol tuşa tıklanarak basılı tutulur!

Dolgu rengi ve kontur rengi olan bir şekli taşıma : Şeklin tamamı seçilir veya dolgu rengi içersine çift tıklanır.

Semboller: Flashta bir kez oluşturulduktan sonra sahne alanında tekrar tekrar kullanılmayı sağlayan bir terimdir.

Bir animasyonun aynısının birden fazla olması istenirse gerekli animasyon sembollerde oluşturulur ve daha sonra sahneye aktarılır. Sembollerinde kendine ait tıpkı sahne alanında yer alan zaman çizelgesi vardır.

Semboller kitaplık panelinde yer alır.

Sembol oluşturmak için ekle menüsünden---yeni sembol seçilir (ctrl + f8)

3 çeşit sembol vardır.

1) Film Klibi : Hareketli animasyonların gerçekleştirildiği semboldür.

2) Düğme sembolleri: Etkileşimli butonlar oluşturmada kullanılır. Film ve grafik sembollerinden zaman çizelgesi yönünden farklıdır. Çünkü sadece 4 kare bulunur.

3) Grafik sembolleri: Hareketsiz yani animasyon uygulamayı düşünmediğimiz resimler için kullanılır. Bu semboller actionscripti desteklemezler ve bu sembollere ses te ekelenemez.

Nesneleri sembollere dönüştürme:

Sahne alanına çizilmiş bir nesneyi sembole dönüştürmek için önce nesne seçilir ve ardından f8'e basılır. Ardından sembol çeşidi seçilir.

Flashta frameler (kareler)

Bir animasyon oluşturmada karelerden yararlanılır. Her bir hareket karelerde gerçekleşir. Sahne içerisine çizilen farklı şekiller kareler içerisinde tutularak, verilen özel efektler yardımı ile film oluşturulur. Flash animasyonları için karelere düşen görev oldukça büyüktür. Sahne alanının kullanımından sonra en çok kullanılan yer karelerdir. Flashta kullanılan 3 çeşit kare mevcuttur:

1) **Anahtar kare :** sahne içerisine bir nesnenin girilmesi için gerekli olan karedir. İlk kare her zaman anahtar karedir. Bir animasyonda mutlaka en az 2 anahtar kare bulunması gerekir. 1.si animayonun başlangıcını 2.si ise bitişini gösterir. Bir karenin sahne içersinde hareketi gerçekleştirilirken karenin hareket yönünde değişiklik

yapılması istendiği karede anahtar kare eklenir. Anahtar kare eklemek için kare üzerine sağ tıklanır ve ana kare ekle seçilir yada F6 tuşuna basılır.

- Boş anahtar kare: Bir nesnenin başka bir nesneye, yazıya dönüşmesi istendiği durumlarda kullanılan karedir. Bu kare eklendiğinde sahnedeki 1.karede var olan nesne eklenen karede kaybolur. F7 tuşu ile eklenir.
- 3) **Kare :** Bu kare çeşidi 2 kare arasındaki süreyi uzatmada kullanılır. Animasyonun gerçekleşme süresini arttırır. F5 tuşu ile eklenir.

Not: Flash açıldığında ilk kare otomatik olarak anahtar karedir. Boş kareye hiçbir zaman nesne çizimi gerçekleştirilemez.

Flashta Hareketli Canlandırmalar Oluşturma:

Flashta nesneyi hareketlendirmek için 1.kareye nesnenin ilk konumu istenilen kareye ise nesnenin son konumu çizilir ve 2 kare arası doldurulur. Bunun yanında kare kare animasyonda yapılabilir.Ancak bu uzun ve zahmetli bir yöntemdir. Ara oluşturmada 2 yöntem kullanılır:

- 1) Hareket arası oluştur (Create motion tween) : Bir nesnenin bir yerden başka bir yere hareketini gerçekleştirmede kullanılır.
- 2) Şekil arası oluştur (Create shape tween): Bir nesnenin başka bir nesneye dönüştürülmesini sağlamada kullanılır. Örneğin 1.karede çizilen bir dikdörtgen şeklinin 20.karede bir daireye dönüştürülmesi istendiğinde 1.ve 20.kare arası şekil arası oluştur seçilir.

UYGULAMALAR:

- 1) Sahne üzerine çizilen bir dairenin sağa doğru hareketi.
 - Önce sahnenin soluna 1.karede iken (frame) daire çizilir.
 - 30.kareye Mouse ile tıklanarak seçilir ve F6'ya basılarak anahtar kare eklenir.
 - 30.kare seçili iken sol tarafta bulunan daire shift + sağ oka basılarak sağa tarafa doğru taşınır.
 - 1. Ve 30. Kare arasındaki herhangi bir kareye sağ tıklanır ve hareket arası oluştur seçilir.



- 2) 1.kareye çizilen bir dairenin 30.karede kareye dönüşmesinin sağlanması:
 - 1.kareye daire çizilir.
 - 30.kareye mouse'un sol tuşu ile tıklanır ve klavyeden F7'ye basılarak boş ana kare eklenir.
 - 30.kare seçili iken sağ tarafa shift tuşuna basılı tutularak orantılı bir kare çizilir.
 - 1. Ve 30. Kare arasındaki herhangi bir kareye sağ tıklanır ve şekil arası oluştur seçilir.

 	5 20 25 30 De	
ם ്⊐ 🗃 🔢 🕴 🖬 🖻 🗎 🖸 1	12.0 fps 0.0sn 🖌	al 🐴 🖻 📆 👘 🕴 🕴 🚰 🔁 🐏 💽 30 12.0 fps 2.4sn 🧹
📠 🔲 🖆 Sahne 1		🔚 🤄 🚝 Sahne 1
	20 25 30 35	
	Hareket Arası Oluştur	
S (³) □ ³	Şekil Arası Oluştur	🖫 🎧 🗃 🔢 🕴 🕴 🛉 📴 🔂 📲 [1] 14 12.0 fps 1.1sn 🔸
🏥 🔶 🛃 Sahne 1	Kare Ekle	🕮 🗁 🖺 Sahne 1
	Kareleri Kaldır	
	Ana Kare Ekle	
	Boş Ana Kare Ekle	

- 3) Bir topun zikzaklı yolu takip etmesi:
 - Seçili katmanda zikzaklı yol çizilir.
 - Yeni bir katman oluşturulur.
 - Yeni katmanda daire çizilir.
 - Çizilen daire 1.karede yolun başlangıcına kaydırılır.
 - 20.kare seçilir ve F6'ya basılarak anahtar kare eklenir.
 - 20.kare seçili iken daire üst tepe noktasına (1) kaydırılır.
 - 1 ile 20 arasındaki herhangi bir kareye sağ tıklanarak "*hareket arası oluştur*" seçilir.
 - 40.kare seçilerek F6'a basılır. 40.kare seçili iken daire 2 konumuna getirilir.
 - 20 ile 40 arasındaki herhangi bir kareye sağ tıklanarak hareket arası oluştur seçilir, ve işlemler bu şekilde devam eder. En son animasyonu çalıştırmak için Ctrl + Enter tuşlarına birlikte basılır.





SİZ YAPIN ? Bir karenin sol üst köşesine çizilen bir yıldızın kenarları boyunca sağa doğru dönerek hareket etmesi ve başlangıç noktasına dönmesi.

Hatırlatma: Yıldız eklemek için araç panelinden çokgen/yıldıza tıklanır. Özellikler panelinden seçeneklere tıklanır.

	Araç Ayarları
Ölçek: Normal ▼ 3 Seçenekler	Stil: yıldız Kenar Sayısı: 5 Yıldız noktası boyutu: 0.50 Tamam iptal

*Hatırlatma:*Nesneyi sağa doğru döndürmek için1-20 arasına tıklanır aşağıdaki özellikler panelinden döndür seçilir.

Not : 20.kare eklenir iken hem yıldız hem de kare katmanının 20.karesi seçilmelidir.



KLAVUZ KATMAN:

Sahne üzerindeki şeklin veya nesnenin çizilen yol boyunca hareket etmesini sağlayan katmandır. Klavuz katman eklemek için katman ekle nesnesinin yanındaki hareket klavuzu ekle simgesine tıklanır. *Not: Bir klavuz katmana 2 farklı yol çizilebilir! Klavuz katman şeklin bulunduğu katmanın üstünde oluşur.*



Klavuz katmanı seçili iken mavi renkli dalgalı yol çizilir (fırça aracı ile)

Karenin klavuz katman boyunca hareketi : Yukarıdaki yapı oluşturulduktan sonra;

- 30. Kare her iki katmanda seçilir ve F6'a tıklanır.

- Kare katmanının 1.karesinde iken kare yolun başladığı noktaya taşınır. (Karenin merkezi uç noktaya değecek)

- Kare katmanının 30.karesinde iken kare yolun bittiği noktaya taşınır. (Karenin merkezi uç noktaya değecek)

- Kare katmanının 1. Ve 30. kare arasındaki herhangi bir kareye sağ tıklanır ve hareket arası oluştur denilir.

Not : Uygulama çalıştığında klavuz katmanda çizilen yol görünmez. Yolun görünmesi için kare katmanın altında yeni katman oluşturulur ve klavuz katmanda çizilen yol kopyalanarak yeni oluşturulan katmana(yol katmanı) yapıştırılır.



SIZ YAPIN ?



Yandaki animasyonda daire yolu dolanarak karenin bulunduğu noktaya, kare de dairenin bulunduğu noktaya doğru hareket edecektir. Animasyon çalışırken klavuz katmanda çizilen yol görünecektir. Bunun için klavuz katmanın kopyası en alt katmana yapıştırılmıştır.



SİZ YAPIN ?

	۲	۵	1 5	10	15	20	25	30	35 40
👘 klavuz katman1		٠							0.
🔊 yıldız	٠	٠	• >						
😼 klavuz1 kopya	٠	٠							٥
👘 klavuz katman2	٠	٠							0.
🕤 daire	٠	٠	• >						•
🔊 klavuz2 kopya	1 -	•							0
5 A D 8			🕴 🛍 🐿	∎ ⊡	1	12.0 fps	0.0sn	•	
🛅 🔶 🖆 Sahne 1									
					-				



Yandaki animasyonda yıldız klavuz katman1'de çizilen yol boyunca; daire ise klavuz katman2'de çizilen daire boyunca hareket edecektir. Bu hareket esnasında klavuz katmanlarda çizilen yollar animasyon hareket ederken görünecektir.

Flashta Tekerlek Çizimi :

- Dolgu rengi olmayan kontur rengi olan daire çizilir.
- Nesne çizimi aktif iken (J) çizgi aracına tıklanır ve dairenin ortasına çizgi çizilir. (Çizginin düz olması için shift tuşuna basılı tutulur.)



- Daire ve çizgi birlikte seçili iken hizalamadan sahne alanına ifadesi aktif iken yatayda ve dikeyde ortala seçilir.



 Çizgi seçilerek çoğaltılır. Değiştir-Dönüştür-Ölçekle ve dönüştür seçilerek Döndür değerine 45 girilir. Ve uygulama bu şekilde devam eder. Tekerlek çizimi bittikten sonra Ctrl + G ile tekerlek gruplanır.



Flashta Şeklin Alfa Renginin Giderek Azalması (Örneğin Damlanın Giderek Kaybolması):



- 30.karede renk panelinden alfa değeri 0 yapılır, ve 1-30 arası şekil arası oluştur seçilir. **SİZ YAPIN ?**

Yandaki animasyonda damlanın aşağı doğru düşmesini, giderek büyümesini ve büyürken kaybolmasını sağlayınız.



Flash'ta Maskeleme :

Sahne alanındaki bir nesnenin istenilen bölümlerini gösterme yöntemidir. En az 2 katmana ihtiyaç duyulur. 1.katmanda (Üst katman) maskeleyici nesne (yazı,şekil, yıldız kare...), alt katmanda ise maskelenecek nesne bulunur. Üst katmana sağ tıklanır ve maske seçilir.



Maskeleme Kullanarak Animasyon Hazırlama:

Sahne üzerindeki bir fotoğrafın sol üst köşesinden sağ alt köşesine hareket eden bir daire boyunca maskelenmesi uygulamasında;

- Dosya-İçe aktardan sahne alanına foto eklenir.
- Foto katmanının üstüne yeni bir katman eklenir ve bu katmana bir daire çizilir.
- 30.kareye gelinir ve daire sağ alt köşeye taşınır ve hareket arası oluştura tıklanır.
- Daire katmanı üzerine sağ tıklanır ve maske seçilir.



Bir fotonun 2 farklı şekil ile maskelenmesi :

- Sahne alanına foto eklenir. Yeni bir katman oluşturulur (foto katmanının üstünde) ve daire katmanı adı verilerek daire çizilir.

- Daire katmanının üstünde yeni bir katman oluşturulur. Ve bu katmana en alt katmandaki foto kopyalanarak yapıştırılır. (foto 2 katmanda da olacak)

- Yeni bir katman oluşturularak kare adı verilir ve kare çizilir.

- Tüm katmanların 30.karesi seçilerek F6'ya basılır anahtar kare oluşturulur.

- Daire katmanının 1.karesinde daire solda, 30.karede ise sağda olacak şekilde; kare katmanının 1.karesinde kare sağda,30.karede ise solda olacak şekilde ayarlamalar yapılır.

- Kare ve daire katmanları hareket arası oluştur işlemine tabi tutulur.

- Kare ve daire katmanlarına sağ tıklanarak maske seçilir.

Maskeleyici şeklin altındaki fotonun hareket etmesi :

- Sahne alanına foto eklenir.

- Yeni bir katman eklenir. Bu katmanda nesne çizimi aktif değilken 3 şekil çizilir.

- Her iki katmanın 30.karesi seçili iken anahtar kare eklenir. 1.karede foto solda 30.karede ise sağda olacak şekilde ayarlanır ve foto katmanının 1-30 arası hareket arası oluştur işlemine tabi tutulur.

- Şekiller katmanına sağ tıklanır ve maske seçilir.

Maskeleme ile Büyüyen dikdörtgen :											
	۲			1	5	10	1	5 2	0	25	30
🐵 maske- büyüyen dikdörtgen-gri	1 -			• >-							→ ●
📴 dikdörtgen- kırmızı	•	•		•							•
s ^ _ \$				¢	6	ግ (12	12.0	fps	0.9sn	
៉ 🕂 🗲 Sahne 1											

- Dikdörtgen katmanında (alt katman) kırmızı dikdörtgen çizilir.

- Yeni katman eklenir (üste) bu katmanda kırmızı dikdörtgeni kapatacak şekilde 1.karede küçük gri renkte şekil çizilir.

- Her 2 katmanın 30.karesi seçili iken anahtar kare eklenir.

- Üst katmanın 30.karesi seçili iken klavyeden Q tuşuna basılarak şekil sağa doğru kırmızı dikdörtgeni kapatacak şekilde büyütülür ve 1-30 arasına şekil arası oluştur verilir.

Not: Yukarıdaki animasyonda gri dikdörtgen maskeleyici unsurdur. Bu şekil giderek sağa doğru büyüdüğünden altındaki kırmızı renkli dikdörtgeni gösterir.



Not : İllustrator programından pencere--semboller--Doğadan köpekbalığı flash sahnesine sürüklenir.

Maske ve Klavuz Katmanın Birlikte Kullanılması:

- Zemin katmanında degrade ile kırmızı-beyaz karışık geçişli şekil çizilir.
- Yeni katman oluşturulur ve dikdörtgen şeklinde şekil çizilerek çoğaltılır ve gruplanarak (Ctrl + G) ızgara şekline getirilir.
- Yeni katman oluşturulur ve kırmızı daire çizilir, üzerine beyaz daire çizilerek 2si birleştirilir ve hilal haline getirilir.
- Yeni katman oluşturulur ve yıldız çizilir.
- Klavuz katman oluşturulur ve yıldız için yol olarak çember çizilir. Çemberin bir noktası silgi ile silinerek kesilir.
- Bütün katmanların 30.karesi seçili iken F6'ya tıklanarak anahtar kare eklenir.
- Yıldız 1.karede çemberin bir ucuna; 30.karede ise diğer ucuna tutturulur.
- Yıldız katmanına hareket arası oluştur işlemi uygulanır.
- Izgara katmanında 1.karede izgara solda; 30.karede ise sağda yer alır ve hareket arası oluştur işlemine tabi tutulur.



Film Klibini Kullanarak Animasyon Oluşturma :

Film klibinde oluşturulan animasyon kütüphaneden sahne alanına birden çok defa eklenebilir. Örneğin bir kelebeğe kanat çırpma hareketi verip sağa doğru gitmesi istendiğinde kanat hareketi film klibinde verilir.

- Ctrl + F8'e basılarak film klibi oluşturulur ve kelebek ismi verilir.
- Adobe Illustrator'dan kelebek film klibine sürüklenir.
- Film klibinde F6'a basılır. Kelebeğin kanatları serbest dönüştürme (Q) ile daraltılır.
- F8'e basılır. Kelebeğin kanatları genişlettirilir. Bu işlem bu şekilde 4-5 defa devam ettirilir.
- Sahne alanına tıklanır, ve kitaplıktan kelebek sahne alanına taşınır.
- 30.karede anahtar kare oluşturulur. (F6)
- 1-30 arası hareket arası oluştur işlemine tabi tutulur. Böylece kelebek sağa doğru giderken aynı zamanda kanat hereketi yapacaktır.



SİZ YAPIN ? (Film klibinde 5 karede kelebeğin kanatlarına kanat hareketi vererek sahne ortamında çizilen klavuz katman boyunca kanat çırparak hareket ettirme.)



Film klibinde tekerleği 360 derece sağa doğru döndürme :

- Ctrl + F8 ile film klibi eklenir, tekerlek film klibinde çizilir.
- Ctrl + G ile tekerlek gruplanır.
- 50.kareye anahtar kare eklenir.
- 1-50 arası hareket arası oluştura tabi tutulur.
- 1-50 arasında iken özellikler panelinden döndür SY seçilir.
- Tekerlek sahneye alınır.
- 30.karede anahtar kare eklenir. 1-30 arası hareket oluştura tabi tutulur.
- Böylece tekerlek dönerken aynı zamanda saha doğru hareket edecektir.



Flashta Metin işlemleri :

Flashta 3 çeşit metin kullanılır.

- 1) **Statik Metin :** Hareketsiz durağan uygulamalarda kullanılır. Örneğin düz metin işlemlerinde veya yazının herhangi bir nesneye dönüşmesi uygulamalarında kullanılır.
- 2) Dinamik Metin : Kendilerine değer gönderilebilen metin kutularıdır. Çalışma alanının herhangi bir noktasına dinamik metin türünde metin kutusu eklediğinizde ve içine hiçbir şey yazmadığınızda metin kutusu kesik çizgilerle gösterilir. İçine başka bir yerden değer gönderebilirsiniz ya da kendisine daha önceden gönderilmiş değeri okuyabilirsiniz.
- 3) Giriş Metni : Kullanıcı adı ve şifre girişi işlemlerinde (form uyg.) kullanılır.
Önemli Not : Flashta metinler üzerinde grafik işlemleri gerçekleştirirken yazılan metinler bir bütün ve grafik nesnesi olmadığından hareketli animasyonlarda metinler önce grafik nesnesine dönüştürülerek (2 defa Ctrl + B) her bir harf birbirinden bağımsız hale getirilir.

Metni Daireye Dönüştürme :

Metni herhangi bir şekle dönüştürme işlemlerinde önce yazı 2 defa Ctrl + B ile parçala işlemine tabi tutulur. Bunun nedeni yazının rasterleştirilmesi içindir. 30.karede F7 ile boş anahtar kare oluşturulur ve daire çizilir. 1-30 arası şekil oluştur işlemine tabi tutulur.



UYGULAMA : "TML" kelimesinin harflerinin baştan son harfe doğru sırayla tuvalin üstünden altına doğru tek tek düşmesini, yan yana gelmesini ve kelime tamamlanınca kelimenin tamamının tekrar başladığı noktaya gitmesini sağlayan animasyon.

- T M L yazılır ve 1 defa Ctrl +B yapılarak metin parçalanır.
- Parçalanan metnin üzerine sağ tıklanır ve katmanlara dağıt seçilir.
- Sonra her harfe tek tek aşağıya inme işlemi uygulanır.

SİZ YAPIN ? (T M L kelimesinin harflerinin sağa doğru ortaya çıkan kare içerisinde çıkması)



Açıklama : Önce 1.karede içi boş dikdörtgen vardır. Bu dikdörtgen 10.karede çoğalıyor ve 1.karedeki dikdörtgen içine T harfi geliyor.

SİZ YAPIN ? (K E T M L kelimesinin harflerinin sağa doğru hareket eden karenin altından ortaya çıkması)



Dinamik metin kutusu Uygulaması:(Radio buton ile)

- 2 katman oluşturulur. (seçenekler katmanı ve mesajın gösterileceği katman)
- Seçenekler katmanında iken pencere ---- bilişenler ----user interface altından 3 adet radio buton eklenir. Her bir radio buton tek tek seçilir ve pencere ----bilişen denetçisi seçilir.

	ſ	Bileşen Denetçisi ×						
		RadioButton						
Bölümünüzü Seciniz		Parametreler	Bağlamalar	Şema				
		Adı	Değer					
Bilişim		data	Bilişim Tekn	olojileri				
		groupName	alan					
		label	Bilişim					
Omunasebe		labelPlace	right					
		selected	false					
Büro								

Data ---- Radio butona tıklandığında görülecek yazı Group name---- Radio butonların hepsine verilen ortak isim Label ---- çalıştırıldığında radio butonun görülecek ismi Selected --- Radio butonun başlangıçta seçili olup olmadığı özelliği, true ise seçili, false ise seçili değildir.

- Her bir radio buton seçili iken F9'a basılır ve aşağıdaki kodlar film klibi kontrolü altından on seçilir ve aşağıdaki kodlar her bir radio buton için yazılır.
- on (press) {
 _root.mesaj= this.getData() + "alanını seçtiniz";
 }
- 5) mesaj katmanı seçili iken dinamik metin eklenir ve değ kısmına mesaj yazılır.

_	
_	
n	▼ 19 ▼ ■ B I ■ 書 ≡
mal	▼ Okunabilirlik için kenar yumuşatma ▼
	- All & Deă: mesai

SİZ YAPIN ? (Bileşenlere tıklandığında Doğru Cevap, diğer seçeneklere tıklandığında Yanlış Cevap mesajını dinamik metin içersinde gösterme)

ł	KETML	FLASH 7	TEST SORU	ЛА	RI		
S	ORU2	Flasta çalış	sma alanına rad	lyo di	iğmesi hangi p	anald	en eklenir?
a)	Özellik	er b)	🔘 Bileşenler	c)	Eylemler	d)	🔘 Davranışlar

<u>Açıklama</u>: Başlıktaki yazı sağa-sola doğru hareket edecektir. (Film klibinde yapılacak). Uygulama tek bir karede yapılacaktır. Seçeneklere tıklanıldığında dinamik metin içersinde mesaj görüntülenecektir.

Flashta Giriş Metni ile Kullanıcı Adı ve Şifre Uygulaması:

Uygulamada kullanıcı adı ve şifre alanlarına girilen bilgiler doğru olduğunda 2.karedeki dinamik metin kutusu içersinde TEBRİKLER; yanlış girildiğinde 3.karedeki dinamik metin kutusu içersinde YANLIŞ BİLGİ GİRİŞİ mesajı verilecek.

- Sahneye kullanıcı adı ve şifre metinleri yazılır.
- Araç kutusundan yazı aracına tıklanır ve özelliklerden giriş metni seçilerek 2 adet eklenir.
- Giriş metinlerine özellikler panelindeki değ kısmından kad ve sifre isimleri verilir.
- Dikdörtgen çizilir ve gönder ismi yazılarak birlikte gruplanır. Şekil seçili iken F8'e basılır düğme seçilir.
- F6'ya basılarak 2.kareye geçilir. Dinamik metin kutusu eklenir ve özellikler panelindeki değ kısmına mesaj ismi verilir.
- Tekrar F6'ya basılarak 3.kareye geçilir. Aynı dinamik metin kutusu burada da yer alır.
- 1.kare seçili iken F9'a basılır ve *stop();* yazılır (Butona basmadan diğer karelere geçmesin diye...)
- 1.karedeki Gönder butonu seçili iken F9'a basılarak kod paneline geçilir ve aşağıdaki kodlar yazılır.



		•	1	5	10	15
Katman 1	1					
ធាក់ចេតិ			4 9	66	≞ (·)	1
🖿 👘 😤 Sahne 1						
Kullanıcı Adınız	:[
Şifreniz	:					
	Gİ	RİŞ				

2.YÖNTEM :

Giriş metinlerine özellikler kısmından örnek ad alanlarına kad ve sifre isimleri verilir. *on(press)* {

```
if(ad.text=="ketml" && sifre.text==1978)
{
    _root.gotoAndStop(2);
    _root.mesaj="FOTOĞRAF ALBÜMÜNE HOŞGELDİNİZ";
    }
else
{    _root.gotoAndStop(3);
    _root.mesaj= "LÜTFEN BİLGİLERİNİZİ KONTROL EDİNİZ!";
}
```

Dinamik Metin Kutularına girilen Ad Soyadın başka bir framedeki dinamik metin kutusunda görüntülenmesi:

- 1.karede 2 tane dinamik metin kutusu eklenir ve değ kısmından sırasıyla ad ve soyad isimleri verilir.
- F6'ya basılır 2.framede iken dinamik metin kutusu eklenir ve değ kısmından mesaj ismi verilir.
- 1.karede F9'a basılır ve *stop();* yazılır.
- 1.karedeki GÖNDER butonu seçili iken F9'a basılır ve aşağıdaki kodlar yazılır:

```
On (press) {
_root.gotoAndStop(2);
_root.mesaj = "Hoş geldin" + " " + _root.ad + " " +_root.soyad();
}
```

Açılan kutu ile Yıldız ve Kare Kontrolü :

Bu uygulamada 1.framede açılan kutu, 2.framede yıldız animasyonu ve 3.karede kare animasyonu olacaktır. Animasyonlar film klibinde yapılacaktır. Açılan kutudan seçilen yıldız veya kareye göre 1.karedeki OYNAT butonuna basıldığında seçilen animasyon başlayacaktır.

- 1.karede açılan kutu eklenir ve yıldız, kare ifadeleri girilir.
- Açılan kutuya örnek addan sec ismi verilir.
- F6 ile 2.kareye geçilir. Ctrl + F8 ile film klibinde sağa doğru hereket eden yıldız animasyonu yapılır.
- F6 ile 3.kareye geçilir. Ctrl + F8 ile film klibinde sola doğru hareket eden daire animasyonu yapılır.
- 1.karede iken F9'a tıklanır ve stop(); yazılır.
- 1.karedeki BAŞLAT butonu seçili iken F9'a tıklanır ve aşağıdaki kodlar yazılır:
- On (press) {

```
if (sec.value== "Yıldız")
{
  _root.gotoAndStop(2);
}
else
{
  _root.gotoAndStop(3);
}
}
```

Hazır butonlarla Sahne Üzerindeki Daireyi Kontrol Etme :

- Üst katmanda daire alt katmanda butonlar yer alır.
- Ctrl + F8 ile film klibine girilir ve daireye sağa doğru hareket verilir.(1.karede solda, 30.karede sağda ve 1-30 arası hareket arası oluştur...)
- Sahneye tıklanır. Daire kitaplıktan sahneye sürüklenir. Özellikler panelinden film klibi başlığı altından örnek ad kısmına daire ismi verilir.
- Daire katmanının 1.karesinde iken F9'a basılır ve ActionScript kod penceresine *daire.stop();* yazılır.

- Alt katmana hazır butonlar pencere menüsü---ortak kitaplıklar---düğmeler---tüm klasörleri genişlet seçilir.
- 5 adet hazır buton eklenir (play, stop.....)
- Butonlara sırası ile (soldan sağa...)

```
play butonu için;
on (press) {
      daire.play();
}
                                                 . . .
                                                           5
                                                                10
                                                                     15
                                                                          20
                                                                               25
                                                                                    30
Stop ve 1.kareye git için;
                                                     daire
                                                   .
on (press) {
                                    1 butonlar
                                                      daire.gotoAndStop(1);
                                  9 . 9
                                                      12.0 fps 0.0sn 4
}
                                  📩 🔶 🗲 Sahne 1
Stop için;
on (press) {
      daire.stop();
}

                                                                Щ
Bir sonraki kare için;
on (press) {
      daire.nextFrame();
}
Bir önceki kare için;
on (press) {
      daire.prevFrame();
}
```

SİZ YAPIN ? (Hazır butonlarla film klibinde çizilen yıldızı çizilen çember boyunca çember de gözükecek şekilde hareket ettirme)



• A 🗆

STOP

5 10

🕴 🛉 🛍 🔂 🛍 🖸

Flashta Buton Yapımı :

Ctrl + F8 ile düğme eklenir. Yukarı karesinde iken kare çizilir ve üzerine isim yazılır, ve F6'ya basılarak üzeri karesinde iken (Mouse üzerine geldiğinde...) butonun alacağı yazı ve şekil yer alır. Tekrar F6'ya basılır. Aşağı karesinde butona Mouse ile tıkladığında alacağı şekil veya yazı yer alır. Tüm karelerdeki yazı ve şekiller birlikte seçilerek gruplanır. (Ctrl+G)



Çizilen START ve STOP butonları ile film klibinde çizilen tekerleğin kontrolü:

- Ctrl + F8 ile film klibi eklenir ve tekerlek çizilir. Ve 1.karede solda 50.karede tekerlek sağda olur.
- 1-50 arası hareket arası oluştur işlemine tabi tutulur, 1-50 arasında herhangi bir karede döndürden SY seçilir.
- Sahneye geçilir ve takerlek kitaplıktan sahneye alınarak özellikler penceresindeki örnek ad kısmından tekerlek ismi verilir.
- Butonlar çizilir.
- 1.karede iken F9'a basılır ve *tekerlek.stop();* yazılır.
- START butonuna; on (press) { tekerlek.play();
- }
 STOP butonuna;
 on (press) {

tekerlek.stop();

komutları yazılır.



Butonlarla Rollover Uygulaması :

İstenilen kareye butona tıkladığımızda gidebileceğimiz gibi butonun üzerine Mouse ile gelindiğinde de aynı uygulama gerçekleştirilebilir. Bunun için *on (rollOver)* komutu kullanılır. Yani kareye gitmeyi sağlayacak kodlar aşağıdaki gibi yazılır:

on (rollover){ kodlar....

}

Butonun üzerinden Mouse çekildiğinde gerçekleşecek olayların kodları ise aşağıdaki kod bloğuna yazılır.

```
on (rollOut) {
    kodlar....
}
```

K E T M L isimli butonun üzerine Mouse getirildiğinde "HOŞGELDİNİZ", mouse çekildiğinde "GÜLE GÜLE" mesajlarını butonla aynı karedeki dinamik metin kutusunda gösterme:

- Buton oluşturulur.
- Dinamik metin kutusu eklenir ve değ kısmından mesaj ismi verilir.
- Buton seçili iken F9'a basılır ve aşağıdaki kodlar yazılır: On (rollOver) { _root.mesaj = "HOŞGELDİNİZ";

```
}
```

```
On (rollOut) {
_root.mesaj = "GÜLE GÜLE";
}
```

SİZ YAPIN ? (1.karedeki ANİMASYON isimli butonun üzerine gidildiğinde 2.karedeki yıldız animasyonunun ve Mouse çekildiğinde de 3.karedeki daire animasyonunun çalışmasını sağlayınız.)

Klavyedeki yön tuşları ile animasyon kontrolü:

- On (keypress "<left>") \rightarrow Animasyon sol oka basıldığında çalışır.
- On (keypress "<right>") → Animasyon sağ oka basıldığında çalışır.
- On (keypress "<up>")
- → Animasyon yukarı oka basıldığında çalışır.
- On (keypress " $\langle down \rangle$ ") \rightarrow Animasyon syakari oka basıldığında çalışır.

SİZ YAPIN ? (Aşağıdaki engeli klavyedeki yukarı aşağı ok tuşlarına basarak hareket ettirecek animasyonu aşağıdaki açıklamalar doğrultusunda oluşturunuz.)



Açıklama:

- Animasyondaki ok tuşları kırmızı renktedir.

- Klavyeden yukarı ok tuşuna basıldığında yukarı ok yeşil renge dönüp, engel yukarı gidip durarak yukarı ok tekrar kırmızı olacaktır. Bu durumda iken tekrar yukarı oka basılamayacaktır. (Çünkü engel zaten yukarıda) Aşağı oka engel yukarıda iken basıldığında aşağıya doğru gidip duracaktır.



Hatırlatma : Şeklin merkezini taşımak için serbest dönüştürme (Q) aracına tıklanır ve merkezdeki küçük daire(1nolu) Mouse ile istenen noktaya (örneğin 2 noktasına) taşınır.

SİZ YAPIN ? (Bilgisayardaki kayıtlı örnek resimlerden 4 tanesini kullanarak film klibinde bir albüm oluşturup sahnedeki hazır butonlar ile durdurma, oynatma, ileri, geri işlemlerini gerçekleştiren animasyon)



Butona Link Verme : Buton seçili iken F9'a tıklanır ve aşağıdaki kodlar yazılır : On (press) { get URL ("http:// www.ketml.com", _self); } NOT: On (press) yerine On (release) komutu da kullanılabilir !

SİZ YAPIN ? (Aşağıdaki animasyonu oluşturunuz.)



Müzik Ekleme :

Müzik animasyonun bulunacağı katmana eklenebileceği gibi ayrı bir katmana da eklenebilir.

- Dosya menüsünden içeri aktar kitaplığa aktar seçeneklerinden eklenecek müzik dosyadan seçilir.
- Özellikler panelinden ses seçeneğinden kitaplığa eklenen müzik seçilir.
- Müziği animasyon boyunca dönmesi için döngü seçilmelidir.
- Özellikler panelindeki senkronizasyon kısmından müziğin hangi karelerde başlayıp, hangi karelerde biteceği başlat ve doldur butonları ile gerçekleştiriniz.

Video Ekleme :

Dosyadan içe aktar ve video aktar seçeneğinden eklenecek video gözat kısmından seçilir. İlk seçenek aynen bırakılır. İleri butonuna basılarak gelen ekrandan Clear Over All seçeneğine tıklanır.

SİZ YAPIN ? (Aşağıdaki animasyonda gri bilyenin klavyedeki sol, sağ ve yukarı oklar ile hareketini gerçekleştiriniz.)



SİZ YAPIN ?											
1	•	1	5	10 15	20	25	30	35	40 4	5 50	55 6
🕤 Katman 3		□.	T								٢
🚳 Maske	• •	∎.									
🚱 Resim 🖉			• ↓ • >	• >> (•>	→ • >	→ • → • :	→			
909		III 🕴	66 6	6	12.0 fps	0.4sn	•	10			
🏥 🔶 酱 Sahne	1										Çalışma
	いたま				BAŞLAT		OURDUR				

SİZ YAPIN ?





SİZ YAPIN ?

II.	۲		5	10	15	20	25	30	35	40	45	5
🔊 butonlar	ě	· 🗖 .										
🤋 Katman 1 🥖		- ,										
909		11	99	1 🖸	1	15.0 fps	0.0sn		111	3		
🟥 ! 😤 Sahn	e 1											
					-	~						
					Q							
					1.525							
					9							
			-									
				YAK	- 22	SÖND	ÜR					
				042570,907 /								