

ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL

Yardıı ve eğitimler

Bazı bağlantılar yalnızca İngilizce içeriğe gidebilir.

Haziran 2013



Yenilikler

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Flash Professional CC'deki yenilikler

Flash Professional CC; modüler 64 bit mimari, geliştirilmiş kullanıcı arabirimi ve güçlü yeni özelliklerle tamamen yenilenmiş bir uygulamadır. Ayrıca yerel bir Cocoa uygulaması olup gelecekte Mac OS X ile uyumluluğu güvence altına alır. Bu kapsamlı yeniden düzenleme; performans, güvenilirlik ve kullanışlılıkta önemli geliştirmeler getirir.

Performans Geliştirmeleri

[Flash Professional CC ile HiDPI çözünürlüğü için destek](#)

[Yeniden tasarlanmış Flash Professional Kullanıcı Arabirimi](#)

[Tasarımcılar için iş akışı verimliliği geliştirmeleri](#)

[Video Dışa Aktarma](#)

[CreateJS 1.2 Araç Seti'ni Kullanma](#)

[AIR Uygulama Geliştirme iş akışı için geliştirmeler](#)

[Flash Professional CC ve Adobe Scout](#)

[JS API'leri için hata iletileri](#)

[Sistem Gereksinimleri](#)

Performans Geliştirmeleri

[Başa dön](#)

Flash Professional CC'deki önemli bir gelişme, Performansın yüksek oranda geliştirilmesidir. Karmaşık iş akışlarının kolaylaştırılmasından kritik hataların düzeltilmesine kadar Flash Pro çeşitli önemli değişiklikten geçmiştir. Bu değişiklikler, tüm desteklenen platformlarda önemli ölçüde performans artışı sağlar.

- Uygulama başlangıç süresi (sıcak başlatma) 10 kattan daha hızlıdır
- Yayınlama işlemi şimdi çok daha hızlı
- Büyük bir animasyon dosyasının kaydedilmesi yedi kat kadar daha hızlıdır
- Zaman çizelgesi serbest kaydırması neredeyse iki katı daha hızlıdır
- Sahne alanına ve kütüphaneye içe aktarma daha hızlıdır
- FLA ve AS dosyaları daha hızlı açılır
- Daha sorunsuz çizim deneyimi, çizim araçları için canlı önizleme sağlanır
- Daha düşük işlemci kullanımı, pil ömrünün uzamasına katkıda bulunur

Flash Professional CC ile HiDPI çözünürlüğü için destek

[Başa dön](#)

Flash Professional CC, yeni MacBook Pro'daki Retina Ekran da dahil olmak üzere HiDPI ekranları desteklemek için geliştirilmiştir. HiDPI ekran, görüntü aslına uygunluğu ve görüntü çözünürlüğü açısından dramatik bir geliştirme sağlar. HiDPI ekran ile yerel bir şekilde uyumlu olmayan Flash Professional CS6'da metin bu kadar keskin değildi ve görüntüler bu kadar ayrıntıya sahip değildi. Bu görüntü türlerinin artan çözünürlüğü, Flash

Professional kullanıcı arabiriminin tamamen yenilenmesini gerektirmiştir. Ayrıca içeriğin doğru uygunluk düzeyleriyle görüntülenmesini sağlar. Flash Professional CC kullanıcı arabirimi artık üstün netlik ve görsel keskinlikle görüntülenir. Bu; simgeleri, fontları, sahne alanına çizimi, genel içerik görüntüsü oluşturmayı ve tüm IDE'yi içerir.

Varsayılan olarak Flash Professional CC, MAC'te HiDPI ekranını etkinleştirir. Ancak MAC'te retina ekranı kapatabilirsiniz. Bu durumda Flash Professional CC bu değişikliğin aynısını uygular.

Yeniden tasarlanmış Flash Professional Kullanıcı Arabirimi

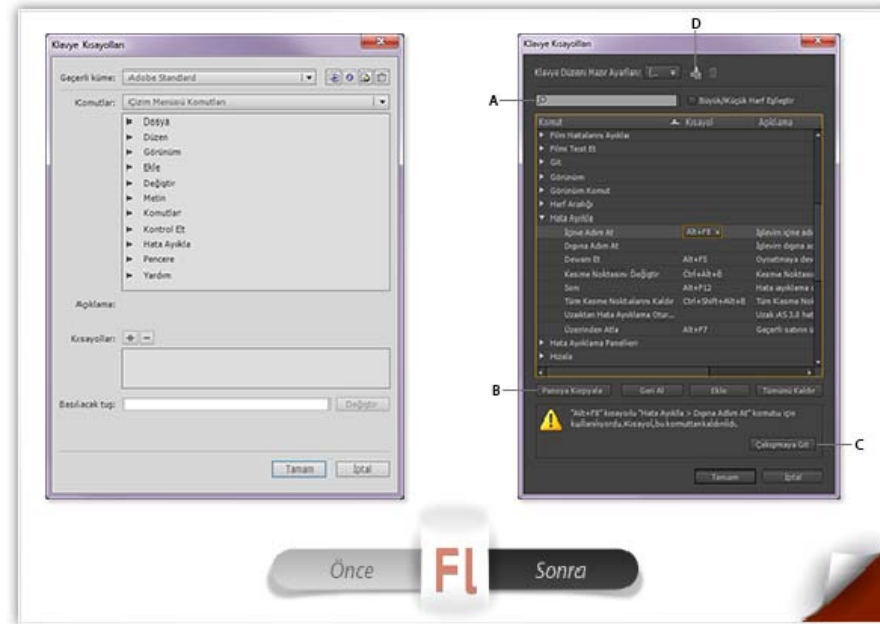
[Başa dön](#)

Yeniden tasarlanmış Klavye Kısayolları paneli

Klavye Kısayolları paneli, gelişmiş kullanılabilirlik ve performans sağlamak için yeniden tasarlanmış ve geliştirilmiştir.

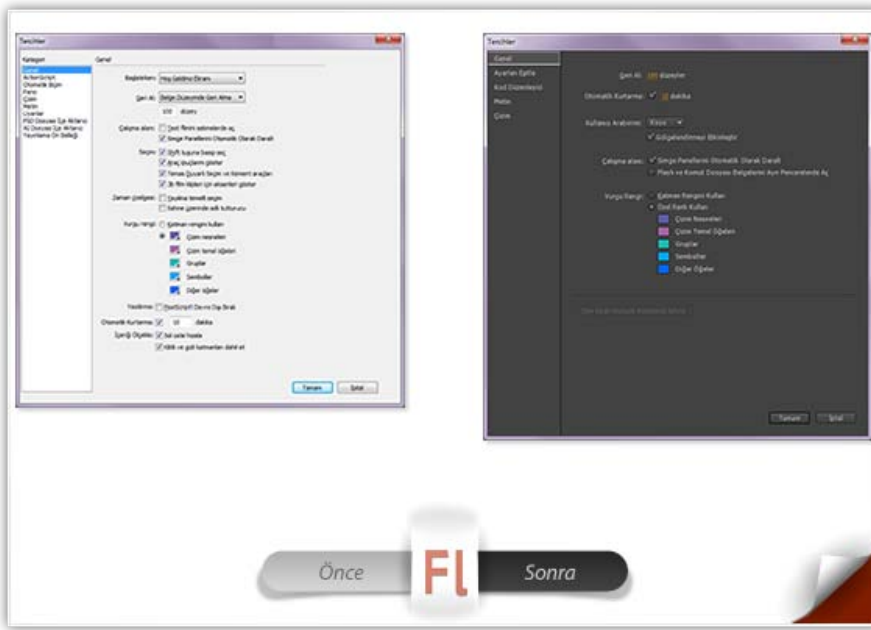
- (A) Klavye Kısayolları panelinde artık kolayca doğru Komut'un detayına gitmenize olanak sağlayan bir Ara özelliği bulunur.
- (B) Hızlı başvuru için Klavye Kısayollarının tam listesini panoya ve oradan da bir metin düzenleyicisine kopyalayabilirsiniz.
- (C) Komut için klavye kısayolu ayarlanırken çakışma olması durumunda bir uyarı iletisi görüntülenir. Ayrıca çakışan komuta hızlı şekilde gidip çakışmayı çözmek için kısayolu değiştirebilirsiniz.
- (D) Kısayol kümesini değiştirebilir ve bir önayar olarak kaydedebilirsiniz. Daha sonra kendi rahatınız için söz konusu önayarı seçip kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bu [Klavye Kısayolları](#)'na bakın.



Kolaylaştırılmış Tercihler paneli

Tercihler paneli artık tamamen yenilenmiştir ve kullanılabilirlik açısından önemli geliştirmelere sahiptir. Seyrek olarak kullanılan birkaç seçenek kaldırılmıştır. Bu seçenekler yalnızca kullanılabilirliği etkilemekle kalmıyor, performansı da düşürüyordu. Bu değişiklikler, Tercihler Eşitlenirken Creative Cloud ile iş akışının iyileştirilmesine de yardımcı olur.



ActionScript Editor'daki Geliştirmeler

Flash Professional CC, ActionScript Editor'a ilişkin çeşitli değişiklikler sunar:

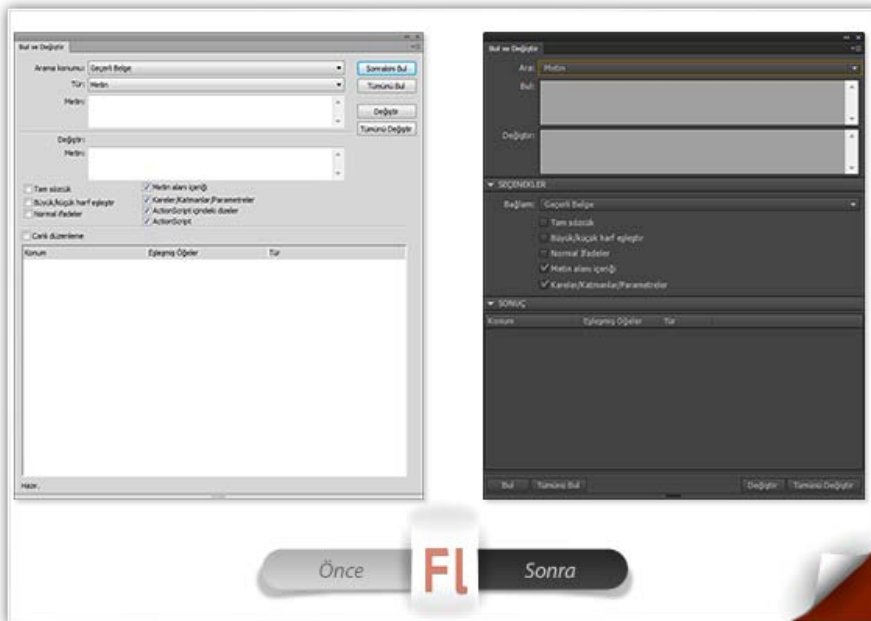
- Eylemler Paneli ve ActionScript Dosya düzenleyicisi tek bir pencere altına alındı.
- Kod Yorumu Oluşturma özelliği artık tek veya birden fazla satırdan oluşan kod seçiminize bağlı olarak akıllı bir şekilde yorum yapabilir veya yorumları kaldırabilir.
- Bir açık kaynak kod düzenleme bileşeni olan Scintilla artık Flash Pro ile entegre edildi.

Bul/Değiştir iletişim kutusundaki geliştirmeler

Bul/Değiştir işlevselliğinde aşağıdaki geliştirmeler yapılmıştır.

1. Bul/Değiştir iletişim kutusunun kullanıcı arabirimi, kullanılabilirliği geliştirmek için önemli derecede iyileştirilmiştir.
2. Aramayı bir belgedeki mevcut kareye sınırlama özelliği
3. Açık tüm belgelerde arama yapma özelliği
4. Kod ve diğer metin için ayrı arama seçenekleri

Not: Bul/Değiştir iletişim kutusuna Eylemler Panelinden erişilebilir.



Tasarımcılar için iş akışı verimliliği geliştirmeleri

Flash Professional CC, tasarımcılar ve animasyoncular için iş akışı verimliliğinin geliştirilmesini amaçlayan çeşitli önemli özellikler ve temel geliştirmeler sunar. Bu özellikler, önceden gerçekleştirilmesi yorucu ve zaman alıcı olan çeşitli genel görevlerin kolaylaştırılmasına ve hızlandırılmasına yardımcı olur.

Sahne Alanı'nda sayısız nesneyle çalışırken, Zaman Çizelgesi'ni ayarlamaya yönelik yapılandırılmış bir yaklaşım önemlidir. Bu geliştirmeler, tasarım sırasında zaman ve iş verimliliğinin artırılmasına yardımcı olmak için katmanları, nesneleri ve Zaman Çizelgesini düzenlemenize olanak sağlar.

Flash Pro kullanıcı arabirimi, görünümle ilgili dikkate değer değişiklikler getirmek için de yeniden tasarlanmıştır. Flash Pro'nun yeniden stil kazandırılan kullanıcı arabirimi koyu ve açık renkli temalarda mevcuttur. Koyu renkli kullanıcı arabirimi, tasarım sırasında çeşitli Araçlar ve menü öğeleri yerine Sahne Alanı'nda daha fazla odağı korumanıza olanak sağlar.

Semboller ve bitmap'leri anahtar karelere dağıtma

Anahtar karelere dağıtma seçeneği, bir katmandaki birden çok nesneyi farklı anahtar karelere tek tek dağıtmanıza olanak sağlar. Birden çok sembolü veya bitmap'i tek tek anahtar karelere dağıtarak hızlı şekilde kare kare animasyonlar oluşturabilirsiniz. Daha sonra, bu kareler sırayla oynatıldığında animasyon oluşturulur. Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını temizleyerek efekti gözlemleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [Anahtar karelere nesneleri dağıtarak arası doldurulmuş animasyonlar oluşturma](#) veya [Anahtar karelere dağıtma](#).

Birden fazla sembolü ve bitmap'i takas etme

Sembolü/Bitmap'i Takas Et seçeneği, semboller ve bitmap'leri takas etmenize olanak sağlar. Sahne alanında birden fazla nesneyle çalışırken bu seçenek semboller/bitmap'leri hızlı şekilde çoğaltmanıza olanak sağlar. Takas sırasında Flash Pro, orijinal sembole/bitmap'e uygulanan özellikler de korur. Daha fazla ayrıntı için bkz. [Birden Çok Sembol Takas Etme](#) ve [Birden Çok Bitmap Takas Etme](#).

Not: Bir sembolü bitmap ile veya bir bitmap'i sembol ile takas edemezsiniz.

Kılavuz veya maske olarak birden fazla katman seçme

Flash Professional CC Zaman Çizelgesi, Kılavuz veya Maske katman türleri olarak birden çok katman seçme seçeneğini içerir. Yeni seçenekler, katmanlarınızı ve nesnelerinizi daha verimli şekilde düzenlemenize ve yönetmenize olanak sağlar. Kılavuz veya Maske katmanlarıyla ilgili daha fazla bilgi için [Zaman Çizelgesi Katmanları](#) ve [Maske Katmanlarını Kullanma](#) makalelerine bakın.

Birden çok katmana Özellikler ayarlama

Flash Professional CC, aynı anda birden çok katmanın özelliklerini değiştirmenize olanak sağlar. Katman Türü'nden Anahat Renkleri'ne, tüm seçili katmanlar için geçerli ayarları değiştirebilirsiniz.

Birden çok katmanla çalışılırken, Özellikler'in açıkça seçilmesi ve her bir katmana uygulanması zahmetli bir işlemdir. Aynı anda birden çok katmana, genel olarak geçerli olan Özellikleri'i uygulamak için bu özelliği kullanın. Bu temel geliştirme yalnızca zaman kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda zahmetli olabilecek bir işlemi kolaylaştırarak verimliliği de artırır. Daha fazla bilgi için bkz. [Birden Çok Katmana İlişkin Özellikleri Ayarlama](#).

Zaman Çizelgesi aralığı işaretçilerine ilişkin geliştirmeler

- Flash Pro CC, Zaman Çizelgesi aralıklarını orantılı olarak genişletmenize veya daraltmanıza olanak tanır. Klavye kısayollarını kullanarak (Windows'ta Ctrl tuşuna basıp sürükleyerek ve MAC'te Command tuşuna basıp sürükleyerek) oynatma kafasının her iki tarafındaki aralık işaretçilerini orantılı olarak hareket ettirebilirsiniz.
- Ayrıca, Zaman Çizelgesindeki Döngü aralığını istediğiniz konuma hareket ettirebilirsiniz. Bundan önce, aralığın hareket ettirilmesi için her iki aralık işaretçisinin de sürüklenmesi gerekirdi. Flash Pro CC ile, Shift tuşuna basıp Zaman Çizelgesindeki işaretçilerden birini kullanma yoluyla aralığı sürükleyebilirsiniz.
- Flash Pro CC; sahnelerle çalışma, semboller düzenleme vb. işlemler sırasında ana ve yuvalanmış Zaman Çizelgelerinin bağlamını korur. Oynatma kafasının konumu ana ve yuvalanmış zaman çizelgeleri için korunur ve böylece daha önce üzerinde çalıştığınız kare için gerekli bağlam sağlanır.

Tam ekran modunda çalışma

Flash Professional CC, tam ekran modunda çalışmanıza olanak sağlar. Tam ekran moduna geçiş yapmak, panelleri ve menü öğelerini gizleyerek sahne alanı için daha fazla ekran alanı ayırır. Paneller kaplama panellere dönüştürülür ve bunlara işaretçi ekranın yanlarına getirilerek erişilebilir.

Tam ekran moduna girmek için Windows'ta F11 tuşuna veya MAC'te Ctrl+Cmd+F tuşlarına basın.

Sahne alanını ortalama

Büyük bir iş alanında çalışırken, sahne alanının odaklanmak istediğiniz belirli köşelerine kaydırma yapabilirsiniz. Bu gibi durumlarda, sahne alanının ortasına geri kaydırmak pratik değildir. Flash Professional CC'deki Sahne Alanını Ortala seçeneği bu sorunu çözer. İsteddiğiniz zaman sahne alanının ortasına hızlı bir şekilde geçiş yapmak için Sahne Alanını Ortala seçeneğini kullanabilirsiniz.

Flash Professional CC'de sahne alanının ortasına geçiş yapmak için Görünüm > Büyütme > Sahne Alanını Ortala öğesine gidin. Veya bu seçeneği etkinleştirmek için Ctrl + 0 (MAC'te Command + 0) klavye kısayolunu da kullanabilirsiniz. Alternatif olarak, büyütme seçimi açılır menüsünün yanındaki  düğmesini de tıkatabilirsiniz.

Yeniden tasarlanmış PSD ve AI dosyası içe aktarma iş akışları

PSD ve AI dosyası içe aktarma iş akışları artık daha hızlı, daha verimli ve elverişlidir. İçe aktarma iletişim kutuları basit bir deneyim sağlayacak şekilde değiştirilmiştir.

Flash Pro'nun eski sürümlerinde, kolaylaştırılan iş akışı Katman özelliklerinin toplu halde değiştirilmesini desteklemiyordu. Yeni yaklaşım, bir kerede birçok katman için Özellikleri değiştirmenize veya ayarlamaya olanak sağlar.

Temelde PSD/AI içe aktarma iş akışları üzerinde yapılan iki ana değişiklik şunlardır:

- Katman Paneli Görünümü çıkarıldı.
- Katman Kompozisyonu'nda paketlenen gizli katmanlar gizlenmiş olarak kalır.

Çizim araçları için canlı renkli önizleme

Flash Pro CC, Sahne Alanı'nda çizim yapılırken seçilen renkle birlikte bir şekli önizlemenize olanak sağlar. Flash Pro'nun eski sürümlerinde yalnızca şeklin anahattı görünür durumdaydı. Flash Pro CC'de Canlı Önizleme geliştirmesi, anahatla birlikte bir şeklin Konturunu ve Dolgu Rengini görüntüler.

Ayrıca bir şekil için farklı Kontur veya Dolgu rengi seçtiğinizde Flash Pro CC, Şekil üzerinde rengin canlı bir önizlemesini görüntüler. Renklerin canlı önizlemesini görüntülemek için, Sahne Alanı'nda şekli seçtiğinizden emin olun ve işaretçiyi herhangi bir rengin üzerine getirin.

Tutturma Noktasına Ölçekleme

Flash Professional CC, Sahne Alanı Boyutunu ölçeklendirirken sahne alanında yer alan önceden tanımlı tutturma noktalarındaki Flash varlıklarını eklemenize olanak tanır.

1. Özellikler Paneli'nde Belge Ayarları iletişim kutusunu açmak için Özellikler karesinin (Boyut alanının yanında) içindeki düğmeyi tıklatın.
2. Sahne Alanı Boyutu değerlerini değiştirerek sahne alanını yeniden boyutlandırın.
3. Sahne alanını yeniden boyutlandırmadan Tutturma Noktası'nı Flash varlığınıza atayamazsınız.
4. İçeriği Ölçekle seçeneğini belirleyin.
5. İçeriğinizi konumlandırmak istediğiniz uygun bir Tutturma Noktası seçin.
6. Tamam'ı tıklatın.

Koyu Renkli Kullanıcı Arabirimi

Flash Professional CC kullanıcı arabirimi, Koyu veya Açık renkli temaları varsayılan olarak görmek için ayarlanabilir. Tasarım tercihlerinize bağlı olarak, kullanıcı arabirimi için renk temasını sıfırlayabilirsiniz. Varsayılan olarak Flash Pro CC, koyu renkli kullanıcı arabirimine sahiptir. Renk temasını değiştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Düzen > Tercihler > Genel seçeneklerine gidin.
2. Kullanıcı Arabirimi açılır listesinden Koyu veya Açık renkli temaları seçin.
3. Tamam'ı tıklatın.

Video Dışa Aktarma

[Başa dön](#)

Videoyu Dışa Aktar iş akışında, daha sorunsuz ve daha kusursuz bir deneyim sağlamak için değişiklikler yapılmıştır. Flash Pro, yalnızca QuickTime (MOV) dosyalarını dışa aktardığı eski video dışa aktarma davranışından sapma gösterir. Flash Pro şimdi Adobe Media Encoder ile tamamen entegre edilmiştir. Aynı zamanda, MOV dosyalarını diğer çeşitli biçimlere dönüştürmek için bu entegrasyondan yararlanılır. Daha fazla bilgi için bkz. Flash Professional CC ile Videoyu Dışa Aktarma.

CreateJS 1.2 Araç Seti'ni Kullanma

[Başa dön](#)

CreateJS 1.2 Araç Seti artık tamamen entegre edilmiştir ve Flash Pro CC içinde panel olarak mevcuttur. CreateJS Araç Seti, tasarımcıların ve animasyoncuların açık kaynaklı CreateJS JavaScript kütüphanelerini kullanarak varlıklar oluşturmaya izin verir. CreateJS Araç Seti, tek tıklatmayla içerikleri, tarayıcıda önizlenebilen JavaScript olarak dışa aktarır. Bu, noTime içinde canlı HTML5 tabanlı içerik oluşturmaya başlamanıza yardımcı olur. Araç Seti; vektörler, bitmap'ler, klasik aralar, sesler ve JavaScript zaman çizelgesi komut dosyası oluşturma dahil olmak üzere, Flash Professional'ın temel animasyon ve çizim özelliklerinin çoğunu destekler.

Daha fazla bilgi için [Flash Professional CreateJS Araç Seti'ni Kullanma](#) makalesine bakın.

AIR Uygulama Geliştirme iş akışı için geliştirmeler

[Başa dön](#)

Flash Pro CC, iOS aygıtları için AIR uygulama geliştirme iş akışını geliştirmek için yeni özellikler sunar. Bu özellikler, Flash Professional'a güçlü yetenekler eklemek için AIR kütüphanesindeki önemli güncellemelerden yararlanılır.

Çoklu aygıt bağlantısı

Aynı anda birden çok aygıtta AIR uygulamalarını test edebilir ve dağıtabilirsiniz. Uygulamaları test etmeye ve dağıtmaya ilişkin zaman açısından verimli bu yaklaşım, aynı anda çeşitli ekran boyutlarındaki aygıtlarda uygulamaları test etmenize olanak sağlar. Bu özellikten yararlanmak için USB aracılığıyla aygıtlarınıza bağlandığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı.

Yorumlayıcı Modu'nda test etme ve hata ayıklama

Yorumlayıcı Modu, iOS aygıtları için yazılan uygulamalarınızı hızlı şekilde test etmenize ve hatalarını ayıklamanıza olanak sağlar. Yorumlayıcı Modu'nda AIR uygulamaları, ActionScript kodunun ARM'ye dönüştürülmesi gerekliliğini atlayarak yüklenir (hedef iOS aygıtlarına). Yorumlayıcı Modu'nun kullanılması hem zaman açısından verimlidir, hem de uygulama dağıtım işlemini kolaylaştırır. Daha fazla bilgi için bkz. Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama.

iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama

Flash Pro CC, USB aracılığıyla bağlanmış iOS aygıtlarında uygulamaları test etmenize ve hatalarını ayıklamanıza olanak sağlar. Bu özellik, uzaktan test etme ve hata ayıklama işlevini Flash Professional içinde kullanılabilen Wi-Fi aracılığıyla zenginleştirir. Ancak USB aracılığıyla aygıtların bağlanması sayesinde, manuel işlem adımı sayısı azaltılarak iş akışlarının test edilmesi ve hatalarının ayıklanması kolaylaştırılmıştır. Gerçekten bu, iOS aygıtlarını hedefleyen uygulamalar için test etme ve hata ayıklama işlemlerini hızlandırır. Daha fazla bilgi için bkz. iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama.

Flash Professional CC ve Adobe Scout

[Başa dön](#)

Flash Professional CC artık Adobe Scout tarafından sağlanan gelişmiş telemetri özelliklerinden yararlanabilir. Bu özellik, Scout tarafından sağlanan sezgisel olarak harmanlanmış profil oluşturma verilerini almanıza ve kullanmanıza izin verir.

Scout; mobil, masaüstü veya web uygulamalarını optimize etmenize izin veren, Flash çalışma zamanına yönelik analiz ve profil oluşturma aracıdır. Scout, çeşitli sistem kaynaklarından toplanan doğru verileri sağlama amacıyla tasarlanmıştır. Scout tarafından sağlanan veriler, uygulamaların performansını kolaylıkla ölçmeye, analiz etmeye ve performansın profilini oluşturmaya yetecek kadar sezgiseldir.

Scout, bilgisayarda çalışan SWF'ler için temel telemetri verilerini sağlar. Gelişmiş verileri etkinleştirmek ve görüntülemek için Flash Professional yayınlama ayarları iletişim kutusunda seçenekler sağlar.

Flash Professional CC'yi Scout ile entegre etmek için Scout'u Flash Professional CC'nin yüklü olduğu bilgisayara yükleyin. Adobe Scout'u farklı bir sisteme de yükleyebilir ve farklı bir sistemde çalışan SWF'lerin telemetri verilerine erişmek için Uzaktan Günlüğe Kaydetme işlevini kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Adobe Scout ile Flash Professional CC'yi kullanma.

JS API'leri için hata iletileri

[Başa dön](#)

JS API'leri için hata iletilerinin faydalı olmadığı görüldü ve bunlar bağlamsal verileri içerecek şekilde önemli derecede geliştirildi. Hata iletileri artık satır numarasını, eksiksiz hata iletileri ile sorun tanımını, dosya adlarını ve hata ayıklama deneyimini geliştiren bunlar gibi daha fazla ayrıntıyı içerir.

Sistem Gereksinimleri

[Başa dön](#)

Adobe Flash Professional CC'ye ilişkin sistem gereksinimleri için bkz. <http://www.adobe.com/tr/products/flash/tech-specs.html>.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Flash Professional CS6'daki yenilikler

Bu makale size Adobe Professional CS6'daki yeniliklere ilişkin bir genel bakış sunar.

Adobe AIR 3.4 Desteği (yalnızca Flash Professional CS6 Güncellemesi 12.0.2)

CreateJS 1.2 Araç Seti

AIR için mobil içerik benzetimi

AIR için uzaktan hata ayıklamaya yönelik ağ arabirimi belirleme

Toolkit for CreateJS

Hareketli grafik sayfalarını dışa aktarma

Yüksek verimli SWF sıkıştırma

Doğrudan Mod'da yayınlama

AIR eklentilerinde Doğrudan görüntü oluşturma modu desteği

iOS'ta Wi-Fi ile hata ayıklama

AIR için sabit çalışma zamanı desteği

AIR için yerel uzantılar

Flash Pro'dan en son Flash Player sürümünü edin

PNG dizisini dışa aktarma

Adobe AIR 3.4 Desteği (yalnızca Flash Professional CS6 Güncellemesi 12.0.2)

[Başa dön](#)

Flash Professional CS6 Güncellemesi 12.0.2 sayesinde, Flash Professional desteği AIR 3.4 ve Flash Player 11.4'ü kapsayacak şekilde genişletildi. Bu güncelleme aynı zamanda AIR 3.4'ün sağladığı ve iOS aygıtlarında uygulama geliştirme iş akışını iyileştiren özellikleri Flash Professional ile kullanmanızı sağlar.

- AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma
- Yerel iOS Simulator
- Yeni iPad için Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran Desteği

Toolkit for CreateJS 1.2

[Başa dön](#)

CreateJS 1.2 Araç Seti sürümü, Düğmeleri HTML5'e dönüştürme desteğini artırır. Güncelleme ayrıca JSX ile ilgili çeşitli hataların düzeltilmesini de içerir. Birden çok boş anahtar karenin atılması gibi diğer sorunlar da bu güncellemede ele alınmıştır.

CreateJS 1.2 Araç Seti'ni Adobe Extension Manager CS6'dan indirip yükleyebilirsiniz. Araç Seti hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Flash Professional CreateJS Araç Seti'ni kullanma](#).

AIR için mobil içerik benzetimi

[Başa dön](#)

Yeni mobil içerik benzeticisi Donanım tuşlarını, akselerometreyi, Çoklu dokunmayı ve konum belirleme özelliğini taklit etmenize olanak sağlar.

AIR için uzaktan hata ayıklamaya yönelik ağ arabirimi belirleme

[Başa dön](#)

Android veya iOS aygıtına bir AIR uygulaması yayınladığınızda, uzaktan hata ayıklama için kullanacağınız ağ arabirimini seçebilirsiniz. Flash Pro, seçili ağ arabiriminin IP adresini hata ayıklama modu mobil uygulaması içine paketler. Ardından uygulama, hedef mobil aygıtta başlatıldığında hata ayıklama modu başlatmak için ana bilgisayar IP'sine otomatik olarak bağlanır. Ayara erişmek için Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneğini belirleyin, ardından AIR Ayarları iletişim kutusundaki Dağıtım sekmesini seçin. Daha fazla bilgi için bkz. [AIR for iOS için uygulamaları paketleme](#) ve [Adobe AIR for desktop için yayınlama makaleleri](#).

Toolkit for CreateJS

[Başa dön](#)

Adobe Flash Professional Toolkit for CreateJS, tasarımcıların ve animatörlerin açık kaynak CreateJS Java Script kütüphanelerini kullanarak varlıklar oluşturmalarına olanak tanıyan bir Flash Professional CS6 uzantısıdır. Bu uzantı vektörler, bitmap'ler, klasik aralar, sesler, hareket kılavuzları, hareketli maskeler ve JavaScript zaman çizelgesi komut dosyası oluşturma dahil olmak üzere, Flash Professional'ın temel animasyon

ve çizim özelliklerinin çoğunu destekler. Toolkit for CreateJS, kısa bir süre içinde HTML5 tabanlı içerik oluşturmaya yardımcı olmak üzere tarayıcıda önlenebilen JavaScript gibi, sahne alanındaki ve kütüphanedeki içerikleri tek bir tıklatmayla dışa aktarır.

Toolkit for CreateJS, Flash Pro kullanıcılarının HTML5'e geçiş yapmasına yardımcı olmak amacıyla tasarlanmıştır. Kütüphane'deki sembolleri ve Sahne Alanı'ndaki içeriği; anlaşılır, düzenlenebilir, JavaScript ve ActionScript 3 kullanıcılarının bilgi sahibi olabileceği CreateJS API'lerini kullanarak etkileşim ekleyebilen geliştiriciler tarafından yeniden kullanılabilir ve düzgün bir şekilde biçimlendirilmiş JavaScript'e dönüştürür. Toolkit for CreateJS ayrıca varlıkları önllemek için hızlı bir yöntem sunan basit bir HTML sayfası yayınlar. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) göz atın.

Hareketli grafik sayfalarını dışa aktarma

[Başa dön](#)

Artık, Kütüphane'de veya Sahne Alanı'nda bir sembol seçerek hareketli grafik sayfasını dışa aktarabilirsiniz. Hareketli grafik sayfası, seçili sembolde kullanılan tüm grafik öğelerini içeren tek bir grafik görüntü dosyasıdır. Öğeler, dosyada döşeli biçimde düzenlenir. Kütüphane'de sembol belirlerken Kütüphane'ye bitmap de ekleyebilirsiniz. Hareketli grafik sayfası oluşturmak için şu adımları uygulayın:

1. Kütüphane'de veya Sahne Alanı'nda bir sembol belirleyin.
2. Hareketli Grafik Sayfasını Dışa Aktar'ı sağ tıklatıp seçin.

Yüksek verimli SWF sıkıştırma

[Başa dön](#)

Flash Player 11 veya üstünü hedefleyen SWF'lere yönelik yeni bir sıkıştırma algoritması olan LZMA kullanılabilir. Yeni sıkıştırma, özellikle birçok ActionScript veya vektör grafik içeren dosyalar için %40 oranda daha verimli olabilir.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin
2. İletişim kutusunun Gelişmiş bölümünde Filmi sıkıştır seçeneğini belirleyin ve menüden LZMA'yı seçin.

Doğrudan Mod'da yayınlama

[Başa dön](#)

Doğrudan adı verilen ve Stage3D kullanarak donanım hızlandırmalı içeriği sağlayan yeni bir pencere modu kullanılabilir. (Stage3D, Flash Player 11 veya üstünü gerektirir.)

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin
2. HTML Sarıcı'yı seçin.
3. Pencere Modu menüsünden Doğrudan'ı seçin.

Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) göz atın.

AIR eklentilerinde Doğrudan görüntü oluşturma modu desteği

[Başa dön](#)

Bu özellik, StageVideo/Stage3D için Flash Player'ın Doğrudan modu görüntü oluşturma desteğini AIR uygulamalarına getirir. Yeni bir renderMode=direct ayarı, AIR uygulamasının uygulama tanımlayıcı dosyasında kullanılabilir. Doğrudan modu AIR for Desktop, AIR for iOS ve AIR for Android için ayarlanabilir.

iOS'ta Wi-Fi ile hata ayıklama

[Başa dön](#)

Artık, kesme noktaları, içe adım atma ve dışına adım atma, değişken izleyici ve izleme dahil olmak üzere iOS'taki AIR uygulamalarında Wi-Fi ile hata ayıklayabilirsiniz.

AIR uygulamalarında hata ayıklama ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. [AIR Hata Ayıklama Başlatıcısı](#).

AIR için sabit çalışma zamanı desteği

[Başa dön](#)

AIR için Yayınlama Ayarları iletişim kutusu artık, AIR çalışma zamanını uygulama paketine gömme seçeneğine sahiptir. Çalışma zamanının gömülü olduğu bir uygulama herhangi bir masaüstünde, Android veya iOS aygıtında paylaşılan AIR çalışma zamanı yüklü olmaksızın çalıştırılabilir.

Adobe'nin önerdikleri:

Şu videoları izleyin: Adobe AIR with Captive Runtime Support for [Mobile](#) and [Desktop](#) (Mobil Aygıtlar ve Masaüstü Bilgisayarlar için Sabit Çalışma Desteği'ne Sahip Adobe AIR).

AIR için yerel uzantılar

[Başa dön](#)

Yerel uzantıları, Flash Pro'da geliştirdiğiniz AIR uygulamalarına dahil edebilirsiniz. Yerel uzantılar kullanıldığında uygulamalarınız, çalışma zamanında bunlara yönelik yerleşik destek olmasa bile hedef platformunuzun tüm özelliklerine erişebilir.

Adobe'nin önerdikleri:

Şu videoları izleyin: Android Native Extensions (Android Yerel Uzantıları), [Part 1](#) (Bölüm 1) ve [Part 2](#) (Bölüm 2).

Flash Pro'dan en son Flash Player sürümünü edinin

[Başa dön](#)

Şimdi Flash Pro'daki Yardım menüsünden Adobe.com adresindeki Flash Player indirme sayfasına doğrudan gidebilirsiniz.

PNG dizisini dışa aktarma

[Başa dön](#)

Flash Pro veya diğer uygulamaların içerik oluşturmak için kullanabildiği görüntü dosyalarını oluşturmak için bu özelliği kullanın. Örneğin, PNG dizileri çoğunlukla oyun uygulamalarında kullanılır. Bu özellik, Kütüphane ögesindeki PNG dosyalarının sırasını veya tek film kliplerini, grafik sembollerini ve Sahne Alanı'ndaki düğmeleri dışa aktarmanıza olanak sağlar.

1. Kütüphane'de veya Sahne Alanı'nda tek bir film klibi, düğme veya grafik sembolü belirleme
2. İçerik menüsünü görüntülemek için içerik menüsünü sağ tıklatın.
3. PNG Dizisini Dışa Aktar seçeneğini belirleyin.
4. Sistemi Kaydet iletişim kutusunda çıktı için bir konum belirleyin. Tamam'ı tıklatın.
5. PNG'yi Dışa Aktar iletişim kutusunda seçeneklerinizi belirleyin. PNG dizisini dışa aktarmak için Dışa Aktar seçeneğini belirleyin.

Anahtar kelimeler: Flash CS6'daki yenilikler, Flash Professional CS6'nın Yeni Özellikleri, Flash CS6'nın Yeni Özellikleri, Flash Professional CS6'daki yenilikler

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Yenilikler (CS5.5)

Cihazlar ve masaüstü bilgisayarlar arasında geliştirme

TLF Metni geliştirmeleri

Kullanıcı arabirimi geliştirmeleri

Diğer geliştirmeler

Adobe Flash Professional CS5.5'teki yeni mobil iş akışlarının videolu bir genel bakışı için şu eğitim videosunu izleyin: [Flash Pro CS5.5 - Mobile Workflows](#) (Flash Pro CS5.5 - Mobil İş Akışları).

Aşağıdaki özellikler Flash Professional CS5.5'te yenidir:

Cihazlar ve masaüstü bilgisayarlar arasında geliştirme

[Başa dön](#)

Geliştirme sırasında varlıkları paylaşma Artık geliştirme sırasında FLA dosyaları arasında varlıkları paylaşabilirsiniz. FLA dosyaları, Proje paneliyle yönetilen bir Flash projesinin parçası olmalıdır. Daha fazla bilgi için bkz. Geliştirici süresinde kütüphane varlıklarını paylaşma.

Kopyalama ve yapıştırma katmanları Artık tek bir Zaman Çizelgesi'nde veya farklı Zaman Çizelgelerinde bütün bir katmanı veya katmanlar kümesini kesebilir, kopyalayabilir veya yapıştırabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Katmanları kopyalama ve yapıştırma (yalnızca CS5.5 için).

Sahne Alanı boyutunu değiştirirken içeriği ölçekleme Belge Özellikleri iletişim kutusuyla Sahne Alanı'nın boyutunu değiştirirken, içeriği yeni Sahne Alanı boyutuna uyacak şekilde otomatik olarak ölçekleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme.

Bitmap olarak dışa aktarma Vektör temelli semboller, oynatma sırasında işlemci taleplerini azaltmanın bir yolu olarak bir SWF dosyası yayınlarken bitmap olarak dışa aktarılabilirler. Bu özellik daha az güce sahip işlemcileri olan mobil cihazlarda yayınlamak için kullanışlıdır. Daha fazla bilgi için bkz. Vektör ve bitmap biçimleri arasında çizim dönüştürme (yalnızca CS5.5 için).

Bitmap'e dönüştürme Bu özellik Kütüphanede bir sembol örneğinden bitmap oluşturmaya izin verir. Yeni bitmap projenin farklı sürümlerinde mobil veya diğer düşük performanslı cihazlar için kullanışlı olabilir. Daha fazla bilgi için bkz. Vektör ve bitmap biçimleri arasında çizim dönüştürme (yalnızca CS5.5 için).

Mobil ve AIR için kod parçacıkları Kod Parçacıkları paneli artık mobil cihazlara ve AIR uygulamalarına özel parçacıklar içerir. Kod Parçacıkları panelini kullanmayla ilgili daha fazla bilgi için bkz. Kod parçacıkları ile etkileşim ekleme.

AIR for Android desteği Artık bir FLA dosyasını AIR for Android uygulaması olarak yayınlatabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [AIR for Android uygulamaları yayınlama](#).

AIR 2.6 SDK AIR 2.6 SDK entegre edilmiştir ve iOS için en son API'leri içerir. Bunlar Mikrofona erişimi, Film Rulosu'ndan okumayı ve CameraUI ögesini içerir. AIR for iOS ayarları iletişim kutusunun Çözünürlük menüsüne Retina ekran desteği de dahildir.

USB aracılığıyla cihazda hata ayıklama USB bağlantı noktası aracılığıyla bir mobil cihazda AIR for iOS veya AIR for Android uygulamasında hata ayıklayabilirsiniz. ActionScript 3.0 kodunda hata ayıklamayla ilgili bilgi için bkz. [ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#).

TLF Metni geliştirmeleri

[Başa dön](#)

TLF sekme cetvelleri TLF metin bloklarına artık sekme cetveli eklenmiştir. Cetvel TLF metninde sekme durakları oluşturmaya ve düzenlemenize izin verir. Ayrıca, artık TLF metni alanlarına sekme karakterleri girebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Sekme cetvellerini kullanma (yalnızca CS5.5).

Statik TLF için TCM metni Flash Pro CS5.5, çalışma zamanında değişmesi amaçlanmayan TLF metnini işlemek için Metin Kabı Yöneticisi'ni kullanır. TCM yayınlanan SWF dosyasında tam TLF ActionScript kütüphanesini dahil etme gereksiniminden kaçınarak dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır.

TLF metni dosyası boyutu optimizasyonu Flash Player'da TLF metnini kullanan SWF dosyalarının boyutları daha küçüktür ve performans daha iyidir.

Stil sayfaları için TLF metni desteği Artık TLF metniyle Klasik metinde olduğu gibi stil sayfalarını kullanabilirsiniz. İki metin türü de stil sayfalarıyla çalışmak için ActionScript gerektirir.

Kullanıcı arabirimi geliştirmeleri

[Başa dön](#)

Kod Parçacıkları paneli HUD Yeni Kod Parçacıkları paneli ekran göstergesi (HUD), ActionScript kodunu ve eklemeyi önce her parçacığın açıklamasını görmeye izin verir. Ayrıca, HUD kod ekranında örnek başvurularını Sahne Alanı'ndaki örneklerin üzerine sürükleyip bırakabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Kod parçacıkları ile etkileşim ekleme.

Yeni Yayınlama Ayarları iletişim kutusu Yayınlama Ayarları iletişim kutusu yeniden düzenlenmiş ve geliştirilmiştir. Daha fazla bilgi için bkz. [Yayınlama ayarları \(CS5.5\)](#).

Döngü aralığına sahip entegre oynatma denetleyici Artık, Zaman Çizelgesi'nin ve Hareket Düzenleyici'nin altında bir Zaman Çizelgesi oynatma denetleyicisi görünür. Denetleyici, geliştirme sırasında tekrar tekrar oynatmak için kare aralığı belirtmeye izin veren bir Döngü düğmesi içerir. Daha fazla bilgi için bkz. Zaman Çizelgesi.

Proje paneli güncellemesi Proje paneli, çok belgeli Flash projeleriyle çalışmayı kolaylaştırmak için geliştirilmiştir. Daha fazla bilgi için bkz. (Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Flash nesneleriyle çalışma.

Belge Özellikleri paneli değişiklikleri Artık doğrudan Belge Özellikleri panelinde Flash Player yayınlama ayarını ve Sahne Alanı boyutunu düzenleyebilirsiniz. Ayrıca, Özellikler panelinden Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu da açabilirsiniz.

Özellik denetçisinde düzenlenebilen sembol görünürlük özelliği Artık Özellikler panelinde film klibi örneklerinin görünürlüğü açıp kapatabilirsiniz. Bu ayar, Flash Player 10.2 veya üstünün Oynatıcı Yayınlama ayarını gerektirir.

Yeni Kütüphane çıkışması çözümleme iletişim kutusu Kütüphane paneli, aynı ada sahip semboller Kütüphaneye içe aktarıldığında görünen yeni çıkışma çözümleme iletişim kutusuyla zenginleştirilmiştir. İletişim kutusu artık aynı öğeleri yeni bir klasöre yerleştirme seçeneğini sağlamaktadır.

Diğer geliştirmeler

[Başa dön](#)

TK eklemelerine yönelik tutturma özelliği Artık bir armatürün duruş şeklini ayarlarken bir eklem bağlantısını sahne alanına tutturabilirsiniz. Tutturma, bağlantının Sahne Alanı'na göre hareket etmesini engeller. Daha fazla bilgi için bkz. TK eklemelerinin hareketini sınırlama.

Bitmap olarak ön belleğe alma - opak arka plan Artık Bitmap Olarak Ön Belleğe Al özelliğini kullanırken, bitmap için opak bir arka plan rengi belirtebilirsiniz. Bitmap Olarak Ön Belleğe Al özelliğiyle ilgili daha fazla bilgi için bkz. Semboller ölçekleme ve ön belleğe alma.

Otomatik Kurtarma ve Otomatik Kaydetme Otomatik Kurtarma, kullanıcının herhangi bir ani veri kaybı olayında verileri kurtarmasını sağlamak için düzenli aralıklarla tüm açık belgelerin anlık görüntüsünü alır. Otomatik Kaydetme, her belgeyi düzenli aralıklarla kaydederek kullanıcıya yardımcı olur. Daha fazla bilgi için bkz. Genel tercihleri ayarlama ve Yeni veya varolan bir belgenin özelliklerini ayarlama.

Flash Builder ile paylaşılan proje biçimi Flash Pro projeleri artık Flash Builder ile yerel olarak paylaşılabilir. Projelerle çalışmayla ilgili daha fazla bilgi için bkz. (Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Flash nesneleriyle çalışma.

Artımlı derleme Yayınlama komutunu kullanırken, Flash Pro artık performansı geliştirmek için FLA dosyanızdaki varlıkların derlenmiş sürümlerini ön belleğe alır. Her SWF dosyası oluşturduğunuzda, yalnızca değiştirilmiş öğeler yeniden derlenir.

RSL önyükleme ve komut dosyası oluşturma sorunları için düzeltmeler ActionScript 3.0'a yeni bir [ProLoader](#) sınıfı eklenmiştir. Bu sınıf, yüklü bir alt SWF dosyasıyla onun üstü olan SWF dosyası arasında komut dosyası oluşturmaya kolaylaştırır. Daha fazla bilgi için [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) içindeki [Görüntüleme içeriğini dinamik olarak yükleme](#) bölümüne bakın.



Flash Professional başlangıç eğitimleri

[Flash Professional'ı öğrenmek için beş adım](#)

makale (21 Mayıs 2013)

Bu eğitim kılavuzu, Adobe Flash Professional CS6'yı kullanmaya başlamanıza ve proje ve uygulama oluşturma konularında büyük oranda ilerleme katetmenize yardımcı olur.

[Learn Flash Professional CS6 video tutorials \(Flash Professional CS6'yı öğrenme video eğitimleri\)](#)

eğitim (28 Ağustos 2012)

Ürün uzmanlarının sağladığı Başlarken ve Yeni Özellikler eğitimleriyle Flash Pro CS6'nın temel özelliklerini öğrenin.

[Learning Adobe Flash CS6 - Infinite Skills \(Adobe Flash CS6'yı Öğrenme - Sınırsız Yetenekler\)](#)

eğitim (8 Ağustos 2012)

[Flash için Bileşenler Eğitimi Kılavuzu](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5 bileşenleri web üzerinde zengin ve etkileşimli uygulamalar oluşturmaya yönelik yapıtaşlarıdır. Bu bileşenler tutarlı bir şekilde çalışan, kullanıma ve özelleştirmeye hazır olan karmaşık kontroller sağlayarak sıfırdan uygulama geliştirmek için gereken zamanı ve çabayı en aza indirir.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Flash'tan dışa aktarma hakkında

[SWF dosyalarını dışa aktarma](#)
[Dışa aktarma dosya biçimleri hakkında](#)
[Dreamweaver için SWF dosyalarını güncelleme](#)

SWF dosyalarını dışa aktarma

[Başa dön](#)

Flash Dışa Aktar komutları, Yayınla komutunun yaptığı gibi her dosya için ayrı dışa aktarma ayarları saklamaz. (Flash Professional içeriğini web'e koymanız için gereken tüm dosyaları oluşturmak üzere Yayınla komutunu kullanın.)

Filmi Dışa Aktar, bir Flash Professional belgesini hareketsiz görüntü biçiminde dışa aktarır, belgedeki her kare için numaralanmış bir görüntü dosyası oluşturur ve belgedeki sesi bir WAV dosyasına dışa aktarır (sadece Windows).

1. Dışa aktarılabilecek Flash Professional dosyasını açın veya geçerli belgedeki dışa aktarılabilecek kare veya görüntüyü seçin.
2. Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar veya Dosya > Dışa Aktar > Görüntüyü Dışa Aktar seçeneklerini belirleyin.
3. Çıktı dosyası için bir ad girin.
4. Dosya biçimini seçin ve Kaydet'i tıklayın. Seçtiğiniz biçim daha fazla bilgi gerektiriyorsa, bir Dışa Aktar iletişim kutusu görünür.
5. Seçtiğiniz biçim için dışa aktarma seçeneklerini ayarlayın. Bkz. Dışa aktarma dosya biçimleri hakkında.
6. Tamam'ı tıklayın ve sonra Kaydet'i tıklayın.

Dışa aktarma dosya biçimleri hakkında

[Başa dön](#)

Şunları hatırlayın:

- Seçtiğiniz biçim daha fazla bilgi gerektiriyorsa, bir Dışa Aktar iletişim kutusu görünür.
- Bir Flash Professional görüntüsünü GIF, JPEG, PICT (Macintosh) veya BMP (Windows) dosyası olarak kaydettiğinizde, görüntü vektör bilgisini kaybeder ve sadece piksel bilgisiyle kaydedilir. Adobe® Photoshop® gibi görüntü düzenleyicilerde dışa aktarılmış görüntüleri bitmap'ler olarak düzenleyebilirsiniz ancak bu görüntüleri artık vektör-tabanlı çizim programlarında düzenleyemezsiniz.
- Bir Flash Professional dosyasını SWF biçiminde dışa aktardığınızda, metin, çift baytlık fontlar da dahil, uluslararası karakter kümeleri için destek sağlayan Unicode olarak kodlanır. Flash Professional Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode kodlamayı destekler.

Flash Professional içeriği diziler olarak, görüntüler ise ayrı ayrı dosyalar olarak dışa aktarılır. PNG, saydamlığı (bir alfa kanalı olarak) destekleyen platformlar arası tek bitmap biçimidir. Bazı bitmap olmayan dışa aktarma biçimleri alfa (saydamlık) efektlerini veya maske katmanlarını desteklemez.

Aşağıdaki tablo Flash Professional içeriğini ve görüntülerini dışa aktarabileceğiniz biçimleri listeler:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Hareketli GIF, GIF Dizisi ve GIF Görüntüsü	.gif	•	•
Bitmap (BMP) Dizisi ve Bitmap Görüntüsü	.bmp	•	
Flash belgesi (SWF)	.swf	•	•
JPEG Dizisi ve JPEG Görüntüsü	.jpg	•	•
PICT Dizisi ve PICT Görüntüsü (Macintosh)	.pct		•
PNG Dizisi ve PNG Görüntüsü	.png	•	•
QuickTime dışa aktarma	.mov	•	•
WAV sesi (Windows)	.wav	•	

Dreamweaver için SWF dosyalarını güncelleme

İçeriği sayfanıza eklemek için SWF dosyalarını doğrudan bir Adobe® Dreamweaver® sitesine dışa aktarın. Dreamweaver gereken HTML kodunun tümünü oluşturur. İçeriği güncellemek için Flash Professional'ı Dreamweaver'dan başlatabilirsiniz. Dreamweaver'da, Flash Professional belgesini (FLA dosyası) güncelleyebilir ve güncellenen içeriği otomatik olarak yeniden dışa aktarabilirsiniz.

Dreamweaver ile çalışma hakkında daha fazla bilgi için bkz. Dreamweaver Yardım belgesinde Using Dreamweaver.

1. Dreamweaver'da, Flash Professional içeriğini bulunduran HTML sayfasını açın.
2. Şunlardan birini yapın:
 - HTML sayfası içinde Flash Professional içeriğini seçin ve Düzenle'yi tıklayın.
 - Tasarım görünümünde, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın ve Flash Professional içeriğini çift tıklayın.
 - Tasarım görünümünde, Flash Professional içeriğini sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Flash ile Düzenle'yi seçin.
 - Tasarım görünümünde, Site panelinde, Flash Professional içeriğini sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Birlikte Aç > Flash'ı seçin.
3. Dışa aktarılan dosyanın FLA dosyası açılmazsa, Dosyayı Aç iletişim kutusu görünür. FLA dosyasına gidin ve Aç'ı tıklayın.
4. Kullanıcı Dreamweaver'da Bağlı Tüm Sitede Değiştir özelliğini kullandıysa bir uyarı görünür. Bağ değişikliklerini SWF dosyasına uygulamak için Tamam'ı tıklayın. SWF dosyasını güncellerken uyarı mesajının görünmesini engellemek için Bir Daha Uyarma'yı tıklayın.
5. FLA dosyasını gerektiği şekilde Flash Professional'ta güncelleyin.
6. FLA dosyasını kaydetmek ve Dreamweaver'a yeniden dışa aktarmak için şunlardan birini yapın:
 - Dosyayı güncellemek ve Flash Professional'ı kapatmak için Sahne Alanı'nın sol üst köşesinin üstündeki Bitti düğmesini tıklayın.
 - Dosyayı güncellemek ve Flash Professional'ı açık tutmak için Dosya > Dreamweaver'a Güncelle'yi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

[Flash belgeleri yayınlama](#)



Kod parçacıkları ile etkileşim ekleme

Başlamadan önce

(Flash CS5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme
(Flash CS5.5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme
Kod Parçacıkları paneline yeni parçacıklar ekleme

Kod Parçacıkları paneli programcı olmayan kullanıcıların hızlı bir şekilde ActionScript 3.0 kullanmaya başlamasını kolaylaştırmak üzere tasarlanmıştır. Genel işlevselliği etkinleştirmek için ActionScript 3.0 kodunu FLA dosyanıza eklemenizi sağlar. Kod Parçacıkları panelini kullanmak ActionScript 3.0 bilgisi gerektirmez.

Kod Parçacıkları paneli ile şunları yapabilirsiniz:

- Sahne Alanı'ndaki bir nesnenin davranışını etkileyen kod ekleme
- Zaman Çizelgesi'ndeki oynatma kafasının hareketini kontrol eden kod ekleme
- (Yalnızca CS5.5) - Dokunmatik ekran kullanıcı etkileşimine izin veren kod ekleme
- Panele yeni oluşturduğunuz kod parçacıklarını ekleme

Flash'a dahil edilen kod parçacıklarını kullanmak ayrıca ActionScript 3.0 öğrenmeye başlamanın güzel bir yoludur. Parçacıklardaki koda bakarak ve parçacık talimatlarını takip ederek kod yapısını ve terimlerini anlamaya başlayabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Kod Parçacıkları paneli ile çalışırken Flash'ın şu esaslarını anlamak önemlidir:

- Kod parçacıklarının çoğu koda birkaç öğeyi özelleştirmenizi gerektirir. Flash Pro CS5'te Eylemler panelinden bunu yapabilirsiniz. Flash Pro CS5.5'te imleci HUD'deki kod öğelerinden kodun kontrol etmesini istediğiniz nesnenin üzerine sürükleyerek bu işlemi yapabilirsiniz. Her parçacık bu görev için belirli talimatlar içerir.
- Programa dahil edilen tüm kod parçacıkları ActionScript 3.0'dır. ActionScript 3.0, ActionScript 2.0 ile uyumlu değildir.
- Bazı parçacıklar nesnenin davranışına etki eder ve tıklatılmasına olanak verir, taşınmasına veya yok olmasına sebep olur. Bu parçacıkları Sahne Alanı'ndaki nesneye uygularsınız.
- Parçacığın bulunduğu kareye oynatma kafası girer girmez bazı parçacıklar bir eylemin derhal gerçekleşmesini sağlar. Bu parçacıkları bir Zaman Çizelgesi karesine uygularsınız.
- Bir kod parçacığını uyguladığınızda kod, Zaman Çizelgesi'ndeki Eylemler katmanının geçerli karesine eklenir. Eylemler katmanını kendiniz oluşturmadıysanız; Flash, Zaman Çizelgesi'ndeki diğer öğe üzerine bir tane daha ekler.
- ActionScript'in Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi kontrol etmesi için, nesne, Özellik denetçisinde atanmış bir örnek adına sahip olmalıdır.
- Flash Pro CS5'te, her kod parçacığı için parçacığın ne yaptığını tanımlayan araç ipucu vardır. Flash Pro CS5.5'te, panelde bir parçacık seçtiğinizde görünen Açıklamayı Göster ve Kodu Göster düğmeleri vardır.

Ek videolar ve eğitimler

- Video: [Creating an application with the Code Snippets panel](#) (Kod parçacıkları ile bir uygulama oluşturma) (12:11, Adobe TV)
- Video: [Creating a zoom in and spin custom snippet](#) (Yakınlaştırma ve dönüş özel parçacığı oluşturma) (10:20, flashandmath.com)
- Eğitim: [Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - Flash Pro CS5](#) (ActionScript 3 programcıları ve tasarımcılarına başlangıç için kod parçacıkları - Flash Pro CS5)

[Başa dön](#)

(Flash CS5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme

Bir nesneye veya oynatma kafasına etki eden bir eylem eklemek için:

1. Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi veya Zaman Çizelgesi'ndeki bir kareyi seçin.

Sembol örneği olmayan bir nesneyi veya TLF metin nesnesini seçerseniz; Flash, parçacığı uyguladığınızda bu nesneyi bir film klipi sembolüne çevirir.

Örnek adı olmayan bir nesneyi seçerseniz Flash parçacığı uyguladığınız zaman bir örnek ad ekler.

2. Kod Parçacıkları panelinde (Pencere > Kod Parçacıkları), uygulamak istediğiniz parçacığı çift tıklatın.

Sahne Alanı'nda bir nesne seçmişseniz Flash seçili nesneyi içeren karelerde parçacığı Eylemler paneline ekler.

Zaman Çizelgesi karesi seçmişseniz, Flash parçacığı yalnızca o kareye ekler.

3. Eylemler panelinde yeni eklenmiş kodu görüntüleyin ve parçacığın üstündeki talimatlar doğrultusunda gerekli öğeleri değiştirin.

(Flash CS5.5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme

[Başa dön](#)

Bir nesneye veya oynatma kafasına etki eden bir eylem eklemek için:

1. Kod Parçacıkları panelinde (Pencere > Kod Parçacıkları) uygulamak istediğiniz kod parçacığını seçin.
2. Parçacığın açıklamasını görüntülemek için seçili parçacığın sağ tarafında görüntülenen Açıklamayı Göster öğesini tıklatın.
3. Parçacığın içindeki kodu görüntülemek için parçacığın sağ tarafındaki Kodu Göster öğesini tıklatın.
4. Parçacık "instance_name_here" metnini içeriyorsa, bu metinden Sahne Alanı'ndaki kodun kontrol etmesini istediğiniz örneğe sürükleyin. Sürükleyip bırakmak için sembol örneğinin bir film klibi veya düğme olması gerekir.
Örnek henüz bir ada sahip değilse, örnek için ad girmenize izin vermek üzere bir iletişim kutusu görünür.
Ayrıca metni tıklatıp örnek adını doğrudan koda girebilirsiniz. Bu yöntemi bir şekil veya grafik sembolü örneğiyle çalışıyorsanız kullanın.
5. Parçacık başka bir renkli metin içeriyorsa, metni seçin ve kod parçacığının içindeki talimatlara göre doğru bilgileri girin.
6. Kod parçacığını düzenlemeyi tamamladığınızda Ekle düğmesini tıklatın.
Flash kodu Eylemler katmanına ekler. Eylemler katmanı yoksa Flash oluşturur.
Sahne Alanı'nda bir nesne seçmişseniz Flash seçili nesneyi içeren karelerde parçacığı Eylemler paneline ekler.
Zaman Çizelgesi karesi seçmişseniz, Flash parçacığı yalnızca o karedeki ActionScript katmanına ekler.
7. (İsteğe bağlı) Eklenen kodu görmek için Eylemler panelini (Pencere > Eylemler) açın.

Kod Parçacıkları paneline yeni parçacıklar ekleme

[Başa dön](#)

Kod Parçacıkları paneline iki şekilde yeni kod parçacıkları ekleyebilirsiniz:

- Yeni Kod Parçacığı Oluştur iletişim kutusuna bir parçacık girin.
- Bir kod parçacığı XML dosyasını içe aktarın.

Yeni Kod Parçacığı Oluştur iletişim kutusunu kullanmak için:

1. Kod Parçacıkları panelinde, panel menüsünden Yeni Kod Parçacığı Oluştur'u seçin.
2. İletişim kutusuna parçacığınız için Başlık, Araç ipucu metni ve ActionScript 3.0 kodu girin.
Otomatik Doldur düğmesini tıklatarak Eylemler panelinde o anda seçili olan herhangi bir kodu ekleyebilirsiniz.
3. Kodunuza "instance_name_here" dizesi dahilse ve Flash'ın bunu parçacık uygulandığında doğru örnek adı ile değiştirmesini istiyorsanız, Otomatik olarak instance_name_here öğesini değiştir onay kutusunu seçin.
Flash, yeni parçacığı Kod Parçacıkları panelindeki Özel adlı bir klasöre ekler.

Bir kod parçacığını XML biçiminde içe aktarma:

1. Kod Parçacıkları panelinde panel menüsünden Kod Parçacıkları XML'ini İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe Aktarmak istediğiniz XML dosyasını seçin ve Aç'ı tıklatın

Kod parçacıkları için doğru XML biçimini görmek için panel menüsünden Kod Parçacıkları XML'ini Düzenle'yi seçin.

Bir kod parçacığını silmek için, paneldeki kod parçacığını sağ tıklatın ve bağlam menüsünden Kod Parçacığını Sil'i seçin.



Renk

Renk paneli

Renk paletleri

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Dijital grafiklerde gördüğümüz ve kullandığımız renkleri tanımlamak için renk modellerini kullanırız. RGB, HSB veya CMYK gibi her renk modeli, rengi tanımlamak ve sınıflandırmak için farklı bir yöntemi temsil eder. Renk modellerinde, rengin görülebilen tayfını temsil etmek için sayısal değerler kullanılır. Renk alanı, renk modelinin bir varyantıdır ve kendine özgü bir renk gamutuna (aralığına) sahiptir. Örneğin, RGB renk modeli içinde, bir dizi renk alanı vardır: Adobe® RGB, sRGB ve Apple® RGB. Bu renk alanlarından her birinde renkler aynı üç eksen (R, G ve B) kullanılarak tanımlanmakla birlikte, bunların gamutları birbirinden farklıdır.

Bir grafikteki renklerle çalıştığınızda, aslında dosyanın içindeki sayısal değerleri ayarlamaktasınızdır. Sayısal bir renk değerini renk olarak düşünmek daha kolaydır, ancak aslında bu sayısal değerler kendi içinde mutlak renkler değildir; bunların sadece, rengi oluşturan aygıtın renk alanı içinde renk olarak birer anlamı vardır.

Her aygıtın kendi renk alanı olduğundan, renkleri sadece kendi gamutu içinde yeniden üretebilir. Görüntü bir aygıttan başka bir aygıtı geçtiğinde, her aygıt RGB veya HSB değerlerini kendi renk uzayına göre yorumladığından, görüntünün renkleri değişebilir. Örneğin, bir monitörde görüntülenen bütün renklerin, bir masaüstü yazıcısının çıktısıyla tam tamına eşleşmesi mümkün değildir. Yazıcı, CMYK renk alanında çalışırken, monitör RGB renk alanında çalışır. Gamutları birbirinden farklıdır. Mürekkeplerin ürettiği bazı renkler monitörde gösterilemez; monitörde gösterilen bazı renklerle, mürekkep kullanılarak kağıt üzerinde aynı şekilde yeniden üretilemez.

Flash belgelerinde kullanmak üzere renkler oluştururken, farklı aygıtlardaki renklerin tümünü eşleştirmek olanaksız olsa da, kullandığımız aygıtların grafik görüntüleme yeteneklerini hedef kitlenize göre göz önünde bulundurarak iyi sonuçlar elde edebilirsiniz.

Adobe® Flash® Professional, RGB veya HSB renk modellerini kullanarak renkleri uygulamanızı, oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar. Varsayılan paleti veya oluşturduğunuz bir paleti kullanarak oluşturacağınız bir nesnenin veya zaten Sahne Alanı'nda bulunan bir nesnenin kontur veya dolgusuna uygulanacak renkleri seçebilirsiniz.

Bir şekle bir kontur rengi uygularken, şunlardan herhangi birini yapabilirsiniz:

- Bir şeklin dolgusuna düz bir renk, degrade veya bitmap uygulamak. Bir şekle bir bitmap dolgusu uygulamak için geçerli dosyaya bir bitmap içe aktarmalısınız. Herhangi bir düz renk, degrade ve kontur stili ve ağırlığı seçin.
- Renk Yok'u dolgu olarak kullanarak dolgusuz, anahatlarıyla belirtilen bir şekil oluşturmak.
- Renk Yok'u anahat olarak kullanarak anahatsız, doldurulmuş bir şekil oluşturmak.
- Metne düz bir renk uygulamak.

Renk paneliyle, düz renkleri ve degrade dolgularını RGB ve HSB modlarında oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Sistem renk seçicisine erişmek için, Kontrol Paneli, Araçlar paneli veya Şekil Özelliği denetçisindeki Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kontrolünden Renk Seçici simgesini  seçin.

Renk paneli

[Başa dön](#)

Renk paneli, bir FLA'nın renk paletini ve aşağıdakiler de dahil olmak üzere konturların ve dolguların rengini değiştirmenizi sağlar:

- Renk Örnekleri panelini kullanarak bir FLA dosyasının renk paletini içe aktarmak, dışa aktarmak, silmek veya değiştirmek.
- Onaltılık modda renkler seçmek.
- Çok renkli degradeler oluşturma.
- İki boyutlu bir nesneye derinlik yanılsaması vermek gibi pek çok efekti üretmek için degradeleri kullanın.

Renk paneli, şu denetimleri içerir:

Kontur Rengi Bir grafik nesnesinin konturunun, yani sınırının rengini değiştirir.

Dolgu Rengi Dolgunun rengini değiştirir. Dolgu, şekli dolduran renk alanıdır.

Renk Türevi menüsü Dolgu stilini değiştirir:

Yok Dolguyu kaldırır.

Düz Renk Düz, tek bir dolgu rengi sunar.

Doğrusal Degrade Doğrusal bir yolda karışan bir degrade üretir.

Radyal Degrade Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Bitmap Dolgu Seçili dolgu alanını, seçebildiğiniz bir bitmap görüntüsüyle döşer. Bitmap'i seçtiğinizde, bir iletişim kutusu, yerel

bilgisayarınızdaki bir bitmap görüntüsünü seçip kitaplığa eklemenizi sağlar. Bu bitmap'i bir dolgu olarak uygulayabilirsiniz; görünüm, görüntünün şekil içinde tekrarlandığı bir mozaik döşeme desenine benzer.

HSB Bir dolgudaki Ton, Doygunluk ve Parlaklık ayarlarını değiştirmenize izin verir.

RGB Bir dolgudaki kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) renklerinin yoğunluklarını değiştirmenizi sağlar.

Alfa Düz bir dolgu veya bir degrade dolgusunun geçerli olarak seçilen kaydırıcısı için opaklığı ayarlar. %0'lık bir alfa değeri görünmez (veya şeffaf) dolgu oluşturur; %100'lük bir alfa değeri opak bir dolgu oluşturur.

Geçerli Renk Örneği Geçerli olarak seçilen rengi görüntüler. Dolgu Tür menüsünden bir degrade dolgu türü (Doğrusal veya Radyal) seçerseniz, Geçerli Renk Örneği oluşturduğunuz degrade içindeki renk geçişlerini görüntüler.

Sistem Renk Seçicisi Görsel olarak bir renk seçmenizi sağlar. Sistem Renk Seçicisi'ni tıklattın ve istediğiniz rengi bulana kadar ince artı işaretçisini sürükleyin.

Onaltılık değer Geçerli rengin onaltılık değerini görüntüler. Rengi onaltılık değeri kullanarak değiştirmek için yeni bir değer yazın. Onaltılık renk değerleri (aynı zamanda heks değerleri de denir), bir rengi temsil eden 6 basamaklı alfasayısal kombinasyonlardır.

Akış Doğrusal veya radyal degradelerin limitlerinin dışına uygulanan renkleri kontrol etmenizi sağlar.

Genişlet Renk (Varsayılan) Belirttiğiniz renkleri degradenin sınırlarının dışına yayar.

Yansıt Renk Degrade renklerinin şekli bir yansıtıcı ayna efekti kullanarak doldurmasına neden olur. Belirttiğiniz degradeler, seçili şekil doldurulana kadar önce degradenin başlangıcından sonuna kadar, sonra tam ters yönde ve sonra tekrar degradenin başlangıcından sonuna kadar uygulanır.

Tekrarla Renk Seçili şekil doldurulana kadar, degradeyi, degradenin başından sonuna kadar tekrarlar.

Not: Taşma modları yalnızca Adobe Flash Player 8 ve daha sonrasında desteklenir.

Doğrusal RGB SVG (Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri) uyumlu doğrusal veya radyal degrade oluşturur.

Renk paletleri

[Başa dön](#)

Her Flash Professional dosyası, Flash Professional belgesinin içinde saklanan kendi renk paletine sahiptir. Flash Professional, bir dosyanın paletini Renk Örnekleri panelinde ve Dolgu Rengi ve Kontur Rengi kontrollerinde renk örnekleri olarak görüntüler. Varsayılan renk paleti web için güvenli 216 renkli bir palettir. Geçerli renk paletine renk eklemek için Renk panelini kullanın.

Flash Professional dosyaları arasında ve ayrıca Flash Professional ve başka uygulamaların arasında da, düz ve degrade renk paletlerini içe ve dışa aktarabilirsiniz.

Varsayılan palet ve web için güvenli palet

Geçerli paleti varsayılan palet olarak kaydedin, geçerli paleti dosyanın varsayılan paletiyle değiştirin veya geçerli paletin yerine web için güvenli paleti yükleyin.

- Varsayılan paleti yüklemek veya kaydetmek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
Varsayılan Renkleri Yükle Geçerli paleti varsayılan paletle değiştirir.

Varsayılan Olarak Kaydet Geçerli renk paletini varsayılan palet olarak kaydeder. Yeni dosyalar oluşturduğunuzda, yeni varsayılan palet kullanılır.

- Web için güvenli 216 renkli paleti yüklemek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Web 216'yı seçin.

Palette renkleri tona göre sıralama

Bir rengi bulmayı kolaylaştırmak için paletteki renkleri tona göre sıralayın.

❖ Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renge Göre Sırala'yı seçin.

Renk paletlerini içe ve dışa aktarma

Flash Professional dosyaları arasında hem RGB renklerini, hem de degradeleri içe ve dışa aktarmak için Flash Professional Renk Kümesi dosyalarını (CLR dosyaları) kullanın. RGB renk paletlerini, Renk Tablosu dosyalarını (ACT dosyaları) kullanarak içe ve dışa aktarın. Ayrıca GIF dosyalarından, degradeler haricinde renk paletleri içe aktarabilirsiniz. ACT dosyalarından degradeler içe veya dışa aktaramazsınız.

Bir renk paletini içe aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
 - Geçerli renk paletinin sonuna içe aktarılan renkler eklemek için Renkler Ekle'yi seçin.
 - Geçerli renk paletini içe aktarılan renklerle değiştirmek için Renkleri Değiştir'i seçin.
- İstenilen dosyaya gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklattın.

Bir renk paletini dışa aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renkleri Kaydet'i seçin ve renk paleti için bir isim girin.
- Kayıt Türü (Windows) veya Format (Macintosh) için Flash Renk Kümesi veya Renk Tablosu'nu seçin. Kaydet'i tıklattın.

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renk panelini kullanarak herhangi bir rengi oluşturabilirsiniz. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Renkleri RGB veya HSB'de seçebilirsiniz ya da onaltılık modu kullanmak için paneli genişletebilirsiniz. Ayrıca, bir rengin saydamlık derecesini tanımlamak için bir alfa değeri belirtebilirsiniz. Ayrıca, varolan renk paletinden bir renk seçebilirsiniz.

Renk panelini, renk çubuğunun yerinde daha büyük bir renk uzayı, geçerli ve önceki renkleri gösteren ayrılmış bir renk örneği ve tüm renk modlarında parlaklığı değiştirmek için bir Parlaklık kaydırıcısı görüntüleyecek şekilde genişletebilirsiniz.

1. Rengi varolan çizimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin ve Pencere > Renk'i seçin.
2. Hangi niteliğin değiştirileceğini belirtmek için Kontur veya Dolgu'yu tıklatın.

Not: Renk denetimini değil, simgeyi tıklatın, yoksa Renk Seçicisi açılır.

3. 3. adımda Dolgu simgesini seçtiyseniz, Tür menüsünde Düz'ün seçildiğini doğrulayın.

4. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Şunlardan birini yapın:

- Bir renk seçmek için Renk panelindeki renk uzayında tıklatın. Rengin parlaklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.

Not: Siyah veya beyazdan başka renkler oluşturmak için Parlaklık kaydırıcısının iki uçtan birine ayarlanmadığından emin olun.

- Renk değeri kutularına değerler girin: RGB görünümü için Kırmızı, Yeşil ve Mavi değerleri; HSB görünümü için Ton, Doygunluk ve Parlaklık değerleri; veya onaltılık görünüm için onaltılık değerler. Saydamlık derecesini belirtmek amacıyla, tam saydamlık için 0'dan tam opaklık için 100'e kadar bir Alfa değeri girin.
- Varsayılan renk ayarlarına (siyah beyaz) (siyah kontur ve beyaz dolgu) geri dönmek için, Siyah Beyaz düğmesini  tıklatın.
- Dolgu ile kontur arasında renkleri takas etmek için Renkleri Takas Et  düğmesini tıklatın.
- Dolgu veya kontura hiçbir renk uygulamamak için Renk Yok düğmesini  tıklatın.

Not: Varolan bir nesneye Renk Yok değerinde bir kontur veya dolgu uygulayamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk seçin.

5. Geçerli belgenin renk örneği listesine yeni rengi eklemek için sağ üst köşedeki menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Paletteki renkleri çoğaltın, tek renkleri silin veya paletten tüm renkleri temizleyin.

- Bir rengi çoğaltmak veya silmek için Pencere > Renk Örnekleri'ni seçin, çoğaltılacak veya silinecek rengi tıklatın ve panel menüsünden Renk Örneğini Çoğalt veya Renk Örneğini Sil'i seçin. Bir renk örneğini çoğaltırken, boya kovası görünür. Seçili rengin bir kopyasını yapmak için Renk örnekleri panelinin boş alanını boya kovasıyla tıklatın.
- Renk paletinden tüm renkleri temizlemek için Renk Örnekleri panelinde, panel menüsünden Renkleri Temizle'yi seçin. Siyah ve beyaz dışındaki tüm renkler paletten kaldırılır.



Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma

Video oynatmayı denetleme

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video biçimleri ve Flash

Eğitimler ve örnekler

Adobe® Flash® Professional dijital video örüntülerini web tabanlı sunumlara dahil edebilir. FLV ve F4V (H.264) video dosyası biçimi, veri, grafik, ses ve etkileşimli denetimle birleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı faydalar sağlar. FLV veya F4V videosu, videoyu bir web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir biçimde kolayca yerleştirmenizi sağlar.

Videoyu nasıl konuşlandıracağınızı seçmek, video içeriğinizi nasıl oluşturacağınızı ve bu içeriği Flash Professional ile nasıl entegre edeceğinizi belirler. Videoyu Flash Professional içine şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

Adobe Flash Media Server ile videoyu akışa alma Video içeriklerinizi, gerçek zamanlı medya sunmak için en iyileştirilmiş bir sunucu çözümü olan Adobe® Flash® Media Server'da barındırabilirsiniz. Flash Media Server, video ve ses akışı gibi gerçek zamanlı sunucu uygulamaları için tasarlanmış bir protokol olan Real-Time Messaging Protocol'ü (RTMP) kullanır. Kendi Flash Media Server'ınızı barındırabilir veya barındırılmış bir Flash® Video® Streaming Service (FVSS) kullanabilirsiniz. Adobe, isteğe bağlı FLV veya F4V dosya videosunu yüksek performanslı, güvenilir ağlar üzerinde iletmek amacıyla barındırılmış hizmetler sunmak için birçok içerik iletilici ağ (CDN) sağlayıcısıyla ortaklık kurmuştur. Flash Media Server ile oluşturulmuş ve doğrudan CDN ağının iletim, izleme ve bildirim altyapısıyla bütünleştirilmiş olan FVSS, FLV veya F4V dosyalarını kendi akış sunucusu donanımını ve ağını kurup bakımını sağlamakta güçlük çıkarmadan, olabilecek en geniş izleyici kitlesine iletmek için en etkili yolu sağlar.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların akan video ile etkileşmesi için sezgisel kontrolleri sağlamak için FLVPlayback bileşenini, Adobe® ActionScript®'i veya [Open Source Media Framework \(OSMF\)](#) (Açık Kaynak Medya Çatısı) yapısını kullanın. OSMF'yi kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [OSMF belgeleri](#).

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme Flash Media Server'a veya FVSS'e erişiminiz yoksa veya sizin video ihtiyaçlarınız, yalnızca sınırlı video içeriğine sahip düşük hacimli bir web sitesi için ise, *aşamalı indirme* seçeneğini düşünebilirsiniz. Bir web sunucusundan bir video klipi aşamalı olarak indirmek, Flash Media Server'ın sağladığı gerçek zamanlı performansın aynısını sağlamaz; ancak nispeten büyük video klipleri kullanılabilir ve yayınlanan SWF dosyalarınızın boyutunu minimumda tutabilirsiniz.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların video ile etkileşimlerini sağlamak üzere kolay anlaşılır kontroller sunmak için, FLVPlayback bileşenini veya ActionScript'i kullanın.

Videoyu Flash belgesine gömme Küçük ve kısa süreli bir videoyu doğrudan Flash Professional belgesinin içine gömebilir ve bunu SWF dosyasının bir parçası olarak yayınlatabilirsiniz. Video içeriğinin doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömülmesi, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve bu işlem yalnızca küçük video dosyaları (genellikle 10 saniyeden düşük uzunluğa sahip) için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir. Videoyu SWF dosyasına gömmenin bir diğer dezavantajı ise, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan videoyu güncelleyemeyecek olmanızdır.

[Başa dön](#)

Video oynatmayı denetleme

FLVPlayback bileşenini kullanarak, harici bir video akışı oynatmak için özel ActionScript yazarak veya gömülü videonun Zaman Çizelgesi'nde videonun oynatılmasını denetlemek için özel ActionScript yazarak Flash Professional uygulamasında video oynatmasını denetleyebilirsiniz.

FLVPlayback bileşeni Flash Professional belgenize hızlı bir şekilde tam özellikli bir FLV oynatma kontrolü eklemenizi sağlar ve FLV veya F4V dosyalarının aşamalı indirilmesine ve akışa alınmasına yönelik destek sunar. FLVPlayback, kullanıcıların video oynatmasını denetlemeleri için kolay anlaşılır video denetimleri oluşturmanızı ve önceden hazırlanmış kaplamaları veya kendi özel kaplamalarınızı video arabirimine uygulamanızı sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. FLVPlayback bileşeni.

Açık Kaynak Medya Çatısı (OSMF) OSMF, yüksek kaliteli, tam özellikli oynatma deneyimleri oluşturmak için, geliştiricilerin takılabilir bileşenleri kolayca seçmelerini ve birleştirmelerini sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. [OSMF web sitesi](#) ve [OSMF belgeleri](#). Adobe DevNet makalesi [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (RealEyes OSMF Player Örneği - Bölüm 1: Ayar ve Dağıtım) OSMF ile çalışmanın ayrıntılı bir örneğini gösterir.

ActionScript kullanarak harici videoyu denetleme Çalışma zamanında bir Flash Professional belgesinde harici FLV veya F4V dosyalarını, NetConnection ve NetStream ActionScript nesnelerini kullanarak oynatın. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme.

Video oynatmayı kontrol etmek için video davranışlarını (önceden yazılmış ActionScript komut dosyaları) kullanabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde gömülü videoyu denetleme Gömülü video dosyalarını oynatmasını denetlemek için, videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetlemek üzere ActionScript yazmanız gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme.

[Başa dön](#)

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video İçe Aktar Sihirbazı, varolan bir video dosyasını seçme ve bu dosyayı üç farklı video oynatma senaryosundan birinde içe aktarma sürecinde size yol göstererek, videoyu bir Flash Professional belgesine içe aktarma işlemini kolaylaştırır. Video İçe Aktar Sihirbazı, seçtiğiniz ve isterseniz daha sonra kendi özel ihtiyaçlarınıza göre değiştirebileceğiniz içe aktarma ve oynatma yöntemleri için temel seviyede bir konfigürasyon sunar.

Video İçe Aktar iletişim kutusu, video içe aktarma için üç seçenek sunar:

Harici videoyu oynatma bileşeni ile birlikte yükle Videoyu içe aktarır ve video oynatmayı kontrol etmek için FLVPlayback bileşeninin bir örneğini oluşturur. Flash belgesini bir SWF olarak yayınlamak ve bunu web sunucunuza yüklemek için hazır olduğunuzda, video dosyasını bir web sunucusuna veya Flash Media Server'a da yüklemeniz ve FLVPlayback bileşenini yüklediğiniz video dosyasının konumu ile konfigüre etmeniz gerekir.

FLV veya F4V dosyasını SWF'ye gömme ve zaman çizelgesinde oynatma FLV veya F4V dosyasını Flash belgesine gömer. Videoyu bu yolla içe aktardığınızda, video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Gömülü bir FLV veya F4V video dosyası Flash Professional belgesinin parçası haline gelir.

Not: Video içeriğini doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömmek, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve yalnızca küçük video dosyaları için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir.

SWF içine paketlenmiş mobil cihaz videosu olarak içe aktar Bir Flash Professional belgesine video gömmeye benzer şekilde, bir videoyu mobil cihazlarda konuşlandırmak üzere bir Flash Lite belgesinin içine paketteleyebilirsiniz. Flash Lite belgelerinde video kullanmayla ilgili daha fazla bilgi için, *Flash Lite 2.x ve 3.x Uygulamaları Geliştirme* bölümünde bulunan [Video ile çalışma](#) başlığına veya *Flash Lite 4 Uygulamaları Geliştirme* bölümünde olan [Video ile çalışma](#) başlığına bakın.

Video biçimleri ve Flash

[Başa dön](#)

Videoları Flash uygulamasına içe aktarmak için, FLV veya H.264 biçiminde kodlanmış video kullanmanız gerekir. Video İçe Aktar Sihirbazı (Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar), içe aktarmak için seçtiğiniz video dosyalarını kontrol eder ve videolar Flash'ın oynatabileceği biçimde değilse sizi uyarır. Videonun FLV veya F4V biçiminde olmaması durumunda, videoyu uygun biçimde kodlamak için Adobe® Media® Encoder'ı kullanabilirsiniz.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder, belirli medya biçimlerine çıktı sağlamak için Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® ve Flash Professional gibi programlar tarafından kullanılan, tek başına çalışan bir kodlama uygulamasıdır. Adobe Media Encoder, programa bağlı olarak, Adobe Flash Video, ve H.264 gibi belli dışa aktarma biçimleriyle ilişkili çeşitli ayarlamaları içinde barındıran uzmanlaşmış bir Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu sunar. Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu, her biçim için belli bir iletim medyasına uygun şekilde hazırlanmış bir dizi önayar içerir. Ayrıca başkalarıyla paylaşabileceğiniz veya gerektiğinde yeniden yükleyebileceğiniz özel önayarlar da kaydedebilirsiniz.

Adobe Media Encoder kullanarak FLV veya F5V biçiminde video kodlama hakkında bilgi için bkz. [Adobe Media Encoder'ı Kullanma](#).

H.264, On2 VP6 ve Sorenson Spark video codec bileşenleri

Adobe Media Encoder kullanarak video kodlarken, Flash uygulamasıyla kullanılmak üzere birlikte video içeriğinizin kodlanacağı üç farklı video codec bileşeni arasından seçim yapabilirsiniz:

H.264 H.264 video codec bileşeni desteği, 9.0.r115 sürümünden itibaren Flash Player uygulamasına dahil edilmiştir. Bu codec bileşenini kullanan F4V video biçimi, önceki Flash video codec bileşenlerinden daha yüksek kalitede bit hızı oranı sağlar ancak bu Flash Player 7 ve 8 ile yayınlanan Sorenson Spark ve On2 VP6 video codec bileşenlerinden daha fazla hesaplama gerektirir.

Not: Eğer birleştirme için videoyu alfa kanalı desteği ile kullanmanız gerekiyorsa On2 VP6 video codec'ini kullanmalısınız; F4V alfa video kanallarını desteklememektedir.

On2 VP6 On2 VP6 codec bileşeni, Flash Player 8 ve daha yüksek bir sürüm ile kullanmayı amaçladığınız FLV dosyalarını oluştururken kullanılacak olan seçili video codec bileşenidir. On2 VP6 codec bileşeni şunları sunar:

- Aynı veri hızında kodlanmış Sorenson Spark codec bileşenine göre daha yüksek kalitede video
- 8 bit alfa kanalının bileşik video ile kullanımı için destek

Aynı veri hızında daha iyi kalitede video desteklemek için On2 VP6 codec bileşenini kodlamak farkına varılabilir ölçüde yavaştır ve istemci bilgisayarında kodu çözmek ve oynatmak için daha fazla işlemci gücü gerektirir. Bu nedenle, izleyici kitlenizin FLV videosu içeriğine ulaşırken kullanmasını amaçladığınız bilgisayarın en düşük ortak paydasını dikkatlice düşünün.

Sorenson Spark Flash Player 6'da ilk defa tanıtılan Sorenson Spark video codec bileşeni, yalnızca Flash Player 6 ve 7 ile geriye dönük olarak uyumluluk gerektiren Flash belgelerini yayınlamayı amaçladığınızda kullanılmalıdır. Eski bilgisayarları kullanan büyük bir kullanıcı tabanı istiyorsanız, Sorenson Spark codec bileşeni, oynatma işlemi için On2 VP6 veya H.264 codec bileşenlerine göre daha az hesaplama gerektirdiğinden, bu codec bileşeniyle kodlanmış FLV dosyalarını değerlendirmelisiniz.

Flash Professional içeriğinizin dinamik olarak Flash Professional video yüklüyorsa (aşamalı indirmeyi veya Flash Media Server'ı kullanarak), kullanıcılar içeriğinizi görüntülemek için Flash Player 8 veya sonrasını kullandığı sürece SWF dosyanızı Flash Player 6 veya 7 ile kullanmak için başlangıçta oluşturulan bir SWF dosyasını yeniden yayınlamak zorunda kalmadan On2 VP6 videosunu kullanabilirsiniz. On2 VP6 video akışını görüntüleyerek ya da videoyu Flash SWF 6 veya 7 sürümlerine indirerek ve içeriği Flash Player 8 veya sonrasını kullanarak oynatarak, Flash Player 8 ve sonraki sürümlerle kullanmak üzere SWF dosyalarınızı yeniden oluşturmak zorunda kalmaktan kaçınırsınız.

Önemli: Yalnızca Flash Player 8 ve 9, On2 VP6 videosunun hem yayınlanmasını hem de oynatılmasını destekler.

Codec	SWF sürümü (yayınlama sürümü)	Flash Player sürümü (oynatma için gerekli)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 veya sonrası	9.2 veya sonrası

Adobe FLV ve F4V videosu oluşturmaya yönelik ipuçları

En iyi FLV veya F4V videosunu elde etmek için aşağıdaki kuralları uygulayın:

Son çıktınızı alana kadar videoyla projenizin yerel biçiminde çalışın

Önceden sıkıştırılmış bir dijital video biçimini FLV veya F4V gibi başka bir biçime dönüştürürseniz, önceki kodlayıcı video paraziti üretebilir. İlk sıkıştırıcı kodlama algoritmasını videoya uygulayarak kalitesini, kare boyutunu ve hızını azaltmıştır. Bu sıkıştırmada da dijital kalıntılar ya da parazit olabilir. Bu ek parazit son kodlama işlemini etkiler ve iyi kalitede bir dosya kodlamak için daha yüksek veri hızı gerekebilir.

Basit olmaya çalışın

İncelikli geçişlerden kaçının; bunlar iyi sıkışmazlar ve son sıkıştırılmış videonuzun değişim sırasında "tıknaç" görünmesine neden olurlar. Doğrudan geçişler (çözümlerle karşılaştırıldığında) genellikle en iyisidir. Arkadan yakınlaştırılan bir nesne, ekranda "açılan sayfa" ya da bir topa sarılıp ekranda dolaşan görüntü gibi dikkat çekici video sahneleri iyi sıkıştırılmazlar ve gerekmedikçe kullanılmamalıdır.

İzleyici kitlenizin veri hızını bilin

İnternet üzerinden video iletirken, düşük veri hızlarında dosyalar üretin. Hızlı İnternet bağlantısına sahip kullanıcılar bu dosyaları yükleme için az bir gecikmeyle ya da hiç gecikme olmadan görüntüleyebilir ancak çevirmeli bağlantı kullanıcıları dosyaların indirilmesini beklemek zorundadır. İndirme sürelerini çevirmeli bağlantı kullanıcıları için kabul edilebilir sürelerde tutmak amacıyla kliplerin kısa olmasına dikkat edin.

Uygun kare hızını seçin

Kare hızı, saniye başına düşen kare sayısını (fps) belirtir. Veri hızı yüksek bir klibiniz varsa düşük kare hızı, sınırlı bant genişliklerinde oynatma açısından yararlı olabilir. Örneğin kare hızı düşük bir klibi sıkıştırıyorsanız, kare hızını yarıya düşürmek size yalnızca %20 veri hızı kazandırır. Ancak fazla hareketli video sıkıştırıyorsanız, kare hızını azaltmak veri hızı üzerinde daha büyük bir etki yapar.

Video yerel kare hızlarında çok daha iyi görüldüğünden, iletim kanallarınız ve oynatma platformlarınız uygunsa kare hızını yüksek tutun. Web için, bu ayrıntıyı web hizmeti sağlayıcınızdan öğrenin. Mobil aygıtlar için aygıtta özel kodlama önerilerini ve Adobe Premiere Pro'daki Adobe Media Encoder'da bulunan aygıt benzetimcisini kullanın. Kare hızını düşürmeniz gerekiyorsa en iyi sonuçları kare hızını tam sayılara bölerek alabilirsiniz.

Veri hızınıza ve kare en boy oranınıza uygun bir kare boyutu seçin

Belli bir veri hızında (bağlantı hızı) kare boyutunu artırmak video kalitesini düşürür. Kodlama ayarlarınıza ilişkin kare boyutunuzu seçerken kare hızını, kaynak malzemeyi ve kişisel tercihleri göz önünde bulundurun. Karelenmeyi önlemek için kaynak filmle aynı en boy oranına sahip bir çerçeve boyutu seçmek önemlidir. Örneğin NTSC filmini PAL kare boyutuyla kodlarsanız karelenme oluşur.

Adobe Media Encoder, birçok Adobe FLV veya F4V video önerilerini kullanılabilir duruma getirir. Bunlar farklı veri hızlarındaki farklı televizyon standartları için hazır kare boyutlarını ve kare hızlarını içerir. Aşağıdaki yaygın kullanılan kare boyutları (piksel cinsinden) listesini kılavuz olarak kullanın ya da projenize en uygun ayarı bulmak için çeşitli Adobe Media Encoder önerilerini deneyin.

Çevirmeli Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Çevirmeli Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/kablo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kablo PAL 4 x 3 768 x 576

En iyi performans için akış

İndirme süresini ortadan kaldırmak, derin etkileşim ve gezinme yetenekleri sağlamak ya da hizmet kalitesini izlemek için Adobe FLV veya F4V video dosyalarını Flash Media Server ile akışa alın ya da Adobe web sitesi yoluyla bulabileceğiniz Adobe'un Flash Video Streaming Service ortaklarından birinden alacağınız barındırılmış hizmeti kullanın. Kademeli İndirme ve Flash Media Server'la Akış arasındaki farka ilişkin daha fazla ayrıntı için Flash Developer Center web sitesindeki "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" konusuna bakın.

Aşamalı indirme sürelerini bilme

Videonuzun, indirilmesini bitirmek için duraklatılmadan oynatılabileceği uzunlukta indirilmesi için geçecek süre hakkında bilgi sahibi olun. Video klibinizin ilk parçası indirilirken indirmeyi gizleyecek başka bir içerik görüntülemek isteyebilirsiniz. Kısa klipler için şu formülü kullanın: Duraklatma = indirme süresi – oynatma süresi + oynatma süresinin %10'u. Örneğin klibinizin uzunluğu 30 saniyeyse ve indirilmesi bir dakika alıyorsa, klibinize 33 saniyelik arabellek ayırın (60 saniye – 30 saniye + 3 saniye = 33 saniye).

Paraziti ve atlamayı giderme

En iyi kodlama için paraziti ve atlamayı gidermek isteyebilirsiniz.

Orijinal videonun kalitesi ne kadar fazlaysa, sonuç da o kadar iyi olur. İnternet videosunun kare hızlarının ve boyutlarının genellikle televizyonunkilerden daha küçük olmasına karşın, bilgisayar monitörleri geleneksel televizyonlardan daha iyi renk kalitesine, doygunluğa, keskinliğe ve çözünürlüğe sahiptir. Küçük bir pencere için bile, görüntü kalitesi dijital video için standart analog televizyona göre daha önemli olabilir. TV'de zar zor fark edilebilen yapaylıklar ve parazit, bir bilgisayar ekranında bariz olabilir.

Adobe Flash, televizyon gibi atlamalı ekranlarda değil, bilgisayar ekranları ve diğer aygıtlarda kademeli görüntüleme amaçlıdır. Kademeli bir ekranda görüntülenen atlamalı film, fazla hareket olan alanlarda dikey çizgiler görüntüleyebilir. Bu nedenle, Adobe Media Encoder işlediği tüm video görüntülerinden atlamayı kaldırır.

Ses için aynı yönergeleri takip etme

Ses üretiminde göz önünde bulundurulacak noktalar video üretimiyle aynıdır. İyi ses sıkıştırması elde etmek için temiz sesle başlayın. Bir CD'den malzeme kodluyorsanız, dosyayı ses kartınızın analog girişinin yerine, doğrudan dijital aktarım kullanarak kaydetmeye çalışın. Ses kartı kaynak sesinizde parazit yaratabilen, dijitalden analoga ve analogdan dijitale gereksiz bir dönüştürme yapar. Windows ve Macintosh platformları için doğrudan dijital aktarım araçları vardır. Analog bir kaynaktan kaydetmek için kullanılabilen en yüksek kaliteli ses kartını kullanın.

Not: Kaynak ses dosyanız tek sesliyse (mono), Flash ile kullanmak için dosyanızı mono olarak kodlamanız önerilir. Adobe Media Encoder ile kodluyor ve bir kodlama önararı kullanıyorsanız, önararın stereo veya mono olarak kodlanıp kodlanmadığını kontrol edin ve gerektiğinde mono seçeneğini belirleyin.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki eğitim videoları ve makaleler Flash Professional'de video oluşturma ve hazırlama hakkında ayrıntılı açıklama sunar. Bazı öğelerFlash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (FLV ve F4V dosyaları oluşturma (4:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Flash 411 - Video kodlama temelleri (15:16)) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe Media Encoder ile toplu kodlama (5:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe Media Encoder CS4'ü Kullanma) (Adobe.com)
- Makale: [H.264 for the rest of us](#) (Geri kalanımız için H.264) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash'ta Çizim Yapma

[Çizim hakkında](#)
[Çizim modları ve grafik nesneleri](#)

Çizim hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® Flash® Professional uygulamasındaki çizim araçları belgelerinizdeki resimler için çizgiler ve şekiller oluşturmaya ve bunları değiştirmenizi sağlar. Flash Professional uygulamasında oluşturduğunuz çizgiler ve şekillerin tümü FLA dosyanızın boyutunu küçük tutan vektörel grafiklerdir.

Flash Professional uygulamasında çizim ve boyama yapmadan önce, Flash Professional uygulamasının resimleri nasıl oluşturduğunu ve şekil çizme, boyama ve değiştirmenin aynı katman üzerindeki diğer şekilleri nasıl etkilediğini anlamak önemlidir.

Aşağıdaki eğitim videoları, Flash Professional uygulamasındaki çizim araçlarının nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

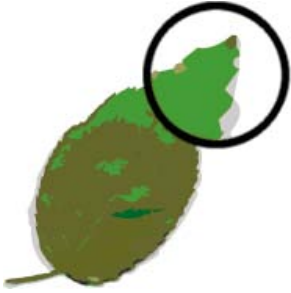
- [Using the drawing tools \(1:55\)](#) (Çizim araçlarını kullanma (1:55))
- [Çizim araçlarını kullanma \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(2:09\)](#) (Nesne ve birleştirme çizimi (2:09))

Vektör ve bitmap grafikleri

Bilgisayarlar grafikleri ya vektör ya da bitmap biçiminde görüntüler. İki biçim arasındaki farkı anlamak daha verimli çalışmanıza yardımcı olur. Flash Professional uygulamasını kullanarak küçük boyutlu vektör grafikleri oluşturabilir ve hareketlendirebilirsiniz. Flash Professional ayrıca, başka uygulamalarda oluşturulmuş vektör ve bitmap grafiklerini içe aktarip işleyebilir.

Vektör grafikleri

Vektör grafikleri, görüntüleri, vektör olarak adlandırılan ve aynı zamanda renk ve konum özellikleri içeren çizgiler ve eğriler kullanarak tanımlar. Örneğin bir yaprak görüntüsü, içinden çizgiler geçen ve yaprağın anahattını oluşturan noktalarla tanımlanır. Yaprığın rengi, anahattın rengi ve anahatla çevrelenmiş alanın rengi tarafından belirlenir.



Vektör çiziminde çizgiler.

Bir vektör grafiğini düzenlediğinizde, onun şeklini tanımlayan çizgilerin ve eğrilerin özelliklerini değiştirirsiniz. Görünüm kalitesini değiştirmeden bir vektör grafiğini taşıyın, yeniden boyutlandırın, yeniden şekillendirin ve rengini değiştirin. Vektör grafikleri çözünürlükten bağımsızdır; yani, kalite kaybı olmadan farklı çözünürlüklere sahip çıktı aygıtlarında görüntülenebilirler.

Bitmap grafikleri

Bitmap grafikleri, görüntüleri bir ızgarada yerleştirilmiş piksel olarak adlandırılan renkli noktaları kullanarak tanımlar. Örneğin bir yaprak görüntüsü, ızgaradaki her pikselin konumu ve renk değeriyle tanımlanır, bu da bir mozaiğe benzer şekilde görüntü oluşturur.



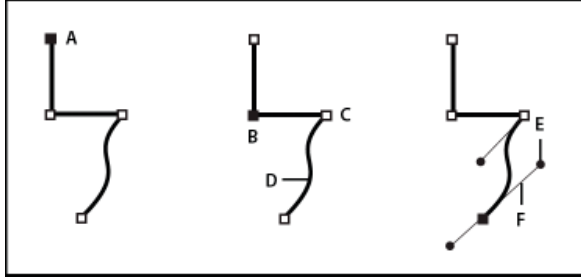
Bitmap çiziminde pikseller.

Bir bitmap grafiğini düzenlediğinizde, çizgiler ve eğriler yerine pikselleri değiştirirsiniz. Görüntüyü tanımlayan veri belirli bir boyuttaki ızgaraya sabitlendiğinden, bitmap grafikleri çözünürlüğe bağlıdır. Bir bitmap'i düzenlemek, görünümünün kalitesini değiştirebilir. Örneğin, bir bitmap grafiğini yeniden boyutlandırmak, pikseller ızgara içinde yeniden dağıtıldığından, görüntünün kenarlarını düzensiz hale getirebilir. Ayrıca bir bitmap grafiğini görüntünün kendisinden daha düşük çözünürlüğe sahip bir çıktı aygıtında görüntülemek de kalitesini düşürür.

Yollar

Flash uygulamasında her çizgi veya şekil çizdiğinizde yol olarak adlandırılan bir çizgi oluşturursunuz. Bir yol, bir veya daha fazla düz veya eğimli parçadan oluşur. Her parçanın başlangıcı ve bitişi, bir teli yerinde tutan çiviler ile aynı görevi gören tutturma noktaları ile işaretlenir. Bir yol kapalı (örneğin bir daire) olabilir veya açık olup ayrı uç noktalarına sahip olabilir (örneğin dalgalı bir çizgi).

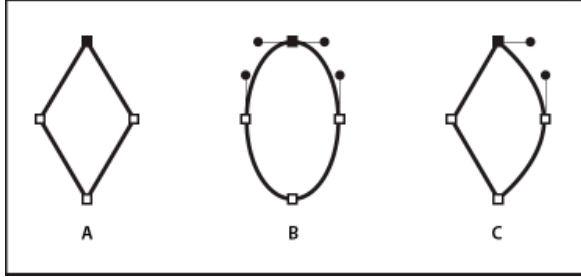
Bir yolun şeklini, tutturma noktalarını sürükleyerek, tutturma noktalarında görünen yön çizgilerinin ucundaki yön noktalarını veya yol diliminin kendisini sürükleyerek değiştirebilirsiniz.



Bir yolun bileşenleri

A. Seçili (düz) uç noktası B. Seçili tutturma noktası C. Seçili olmayan tutturma noktası D. Eğimli yol dilimi E. Yön noktası F. Yön çizgisi.

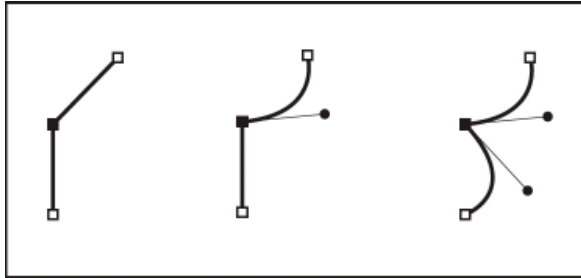
Yolların iki çeşit tutturma noktaları olabilir: köşe noktaları ve düzgünleştirme noktaları. Bir köşe noktasında, bir yol aniden yön değiştirir. Bir düzgünleştirme noktasında, yol dilimleri devamlı bir eğri olarak bağlanır. Köşe noktalarının ve düzgünleştirme noktalarının kombinasyonlarını kullanarak bir yol çizebilirsiniz. Yanlış türde bir nokta çizerseniz, bunu her zaman değiştirebilirsiniz.



Bir yoldaki noktalar

A. Dört köşe noktası B. Dört düzgünleştirme noktası C. Köşe noktaları ve düzgünleştirme noktalarının kombinasyonu.

Bir düzgünleştirme noktasının her zaman iki eğimli parçayı bağlamasına rağmen, bir köşe noktası herhangi iki düzgün veya eğimli parçayı bağlayabilir.



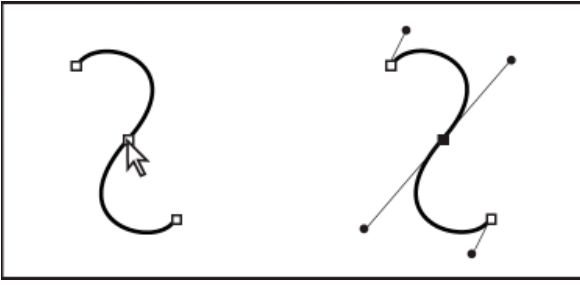
Bir köşe noktası hem düzgün dilimleri hem de eğimli dilimleri bağlayabilir.

Not: Köşe noktalarını ve düzgünleştirme noktalarını, düzgün ve eğimli parçalarla karıştırmayın.

Yolun anahattı kontur olarak adlandırılır. Açık veya kapalı bir yola uygulanan renk ya da degrade dolgu olarak adlandırılır. Bir konturun ağırlığı (kalınlık), rengi ve bir tire deseni olabilir. Bir yol veya şekil oluşturduktan sonra, kontur ve dolgusunun özelliklerini değiştirebilirsiniz.

Yön çizgileri ve yön noktaları

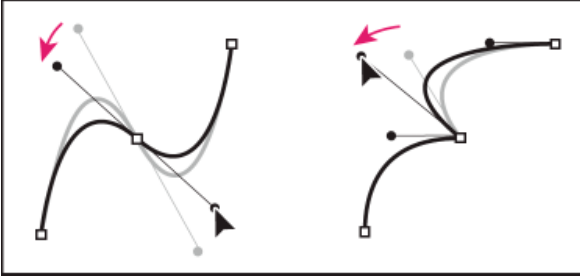
Eğimli dilimleri bağlayan bir tutturma noktasını seçtiğinizde (veya dilimin kendisini seçtiğinizde), bağlanan dilimlerin tutturma noktaları yön tutamaçları görüntüler; bunlar yön noktalarında biten yön çizgilerinden oluşur. Yön çizgilerinin açısı ve uzunluğu, eğimli dilimlerin şekil ve boyutunu belirler. Yön noktalarını taşımak eğrileri yeniden şekillendirir. Yön çizgileri son çıktıda görünmez.



Bir tuturma noktasını seçtikten sonra (sol), tuturma noktası tarafından bağlanan eğimli dilimlerde yön çizgileri görünür (sağ).

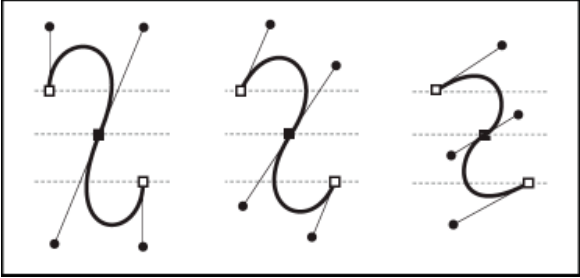
Bir düzgünleştirme noktasının her zaman, tek bir düz öge gibi hareket eden iki yön çizgisi vardır. Bir düzgünleştirme noktasındaki yön çizgisini taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğri dilimler, o tuturma noktasında devamlı bir eğri oluşturacak şekilde aynı anda ayarlanır.

Buna karşılık, bir köşe noktasının, iki veya bir eğimli dilimi birleştirmesine veya hiçbir eğimli dilimi birleştirmemesine bağlı olarak sırasıyla, iki veya bir yön çizgisi olabilir veya hiç yön çizgisi olmayabilir. Köşe noktası yön çizgileri, köşeyi farklı açılar kullanarak korur. Bir köşe noktasındaki yön çizgisini taşıdığınızda, sadece o yön çizgisiyle aynı taraftaki eğri ayarlanır.



Bir düzgünleştirme noktasında (sol) ve bir köşe noktasında (sağ) yön çizgilerini ayarlama.

Yön çizgileri eğriye her zaman tuturma noktalarında teğettir (yarıçapına diktir). Her yön çizgisinin açısı eğrinin eğimini belirtir ve her yön çizgisinin uzunluğu, eğrinin yüksekliği veya derinliğini belirtir.



Yön çizgilerini taşımak ve yeniden boyutlandırmak, eğrilerin eğimlerini değiştirir.

Çizim modları ve grafik nesneleri

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamasında farklı çizim modlarını ve çizim araçlarını kullanarak çok farklı çeşitlerde grafik nesneleri oluşturabilirsiniz. Her çeşidin kendine özgü avantajları ve dezavantajları vardır. Farklı grafik nesnesi türlerinin yeteneklerini anlayarak, çalışmanızda hangi tür nesneleri kullanacağınız hakkında iyi kararlar verebilirsiniz.

Not: Flash Professional uygulamasında, grafik nesneleri Sahne Alanı'ndaki öğelerdir. Flash, grafik nesnelerini taşımanızı, kopyalamanızı, silmenizi, dönüştürmenizi, yığmanızı, hizalamanızı ve gruplamanızı sağlar. Flash uygulamasındaki "Grafik nesneleri", ActionScript® programlama dilinin parçası olan "ActionScript nesnelerinden" farklıdır. "Nesneler" teriminin iki kullanımını karıştırmayın. Programlama dilindeki nesneler hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan [Veri Türleri Hakkında başlığına](#) veya ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu bölümünde bulunan [Veri türleri](#) öğesine bakın.

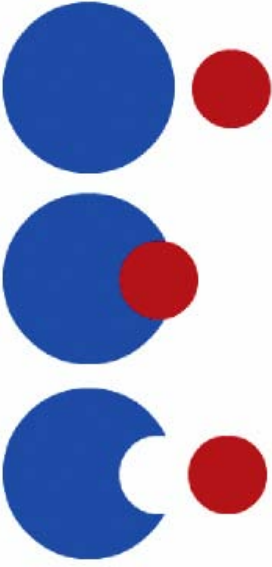
Aşağıdaki eğitim videoları Flash Professional uygulamasındaki çizim modlarını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını göstermektedir ancak Flash Professional CS5 içinde de kullanılabilir.

- [Object and merge drawing \(2:09\)](#) (Nesne ve birleştirme çizimi (2:09))
- [Çizim araçlarını kullanma \(CS3\) \(5:03\)](#)

Birleştirme Çizimi modu

Varsayılan çizim modu, çizdiğiniz şekiller örtüştüğünde bunları otomatik olarak birleştirir. Aynı katmanda, birbirleriyle örtüşen şekiller çizdiğinizde, en üstteki şekil, altındaki şekil ile örtüşen kısmını keser. Bu yöntemde şekil çizme, yıkıcı bir çizim modudur. Örneğin, bir daire çizip üzerine daha küçük bir daire yerleştirirseniz ve ardından küçük daireyi seçip taşırsanız, ikinci dairenin birinci daire ile örtüşen bölümü silinir.

Bir şekil hem kontur hem de dolgu içerdiğinde, bunlar, bağımsız olarak seçilebilen ve taşınabilen ayrı grafik öğeleri sayılır.



Birleştirme Çizimi moduyla oluşturulan şekiller örtüştüğünde birleştirilir. Bir şeklin seçilip taşınması, üzeri kaplanan şeklin değiştirilmesine yol açar.

Birleştirme Çizimi moduna girme

1. Araçlar panelinde Birleştirme Çizimi seçeneğini belirleyin.
2. Araçlar panelinden bir çizim aracı seçin ve Sahne Alanı üzerinde çizim yapın

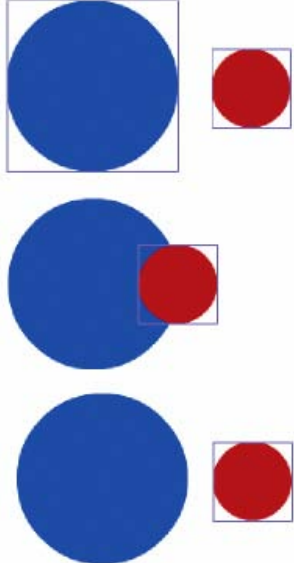
Not: Flash Professional, varsayılan olarak, Birleştirme Çizimi modunu kullanır.

Nesne Çizimi modu

Çizim nesneleri olarak adlandırılan şekiller oluşturur. Çizim nesneleri, üst üste geldiklerinde otomatik olarak birleşmeyen ayrı grafik nesneleridir. Bu sayede, şekilleri ayırmanız veya görünümünü yeniden düzenlemeniz durumunda, şekillerin görünümünü hiç değiştirmeden, onların örtüşmesini sağlayabilirsiniz. Flash Professional, her şekli, tek tek işleyebileceğiniz ayrı bir nesne halinde oluşturur.

Çizim aracı Nesne Çizimi modundayken, onunla oluşturduğunuz şekiller diğerlerinden bağımsızdır. Şeklin kontur ve dolgusu ayrı öğeler değildir ve örtüşen şekiller birbirlerini değiştirmezler. Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş bir şekli seçtiğinizde, Flash Professional, şekli belirlemek için onu dikdörtgen bir sınırlama kutusuyla çevreler.

Not: Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayın.



Nesne Çizimi moduyla oluşturulan şekiller, tek tek işleyebileceğiniz ayrı nesneler olarak kalır.

Nesne Çizimi moduna girme

Nesne Çizimi modunu kullanarak şekil çizmek için, bu modu açık şekilde etkinleştirmeniz gerekir.

1. Nesne Çizimi modunu destekleyen bir çizim aracı seçin (Kuşun Kalem, Çizgi, Kalem, Fırça, Oval, Dikdörtgen ve Çokgen araçları).
2. Araçlar panelinin Seçenekler kategorisinden Nesne Çizimi düğmesini  seçin veya Birleştirme ve Nesne Çizimi modu arasında geçiş yapmak için J tuşuna basın. Nesne Çizimi düğmesi, Birleştirme ve Nesne Çizimi modları arasında geçiş yapar. Nesne Çizimi modu

kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayabilirsiniz.

3. Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

Birleştirme Çizimi modunda oluşturulmuş bir şekli Nesne Çizimi modundaki bir şekle dönüştürme

1. Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.
2. Şekli Nesne Çizimi modundaki bir şekle dönüştürmek için, Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir > Topla seçeneklerini belirleyin. Şekil dönüştürmeden sonra, başka şekillerle etkileşince görünümü değişmeyen, vektör tabanlı bir çizim nesnesi olarak kabul edilir.

Not: İki veya daha fazla şekli tek, nesne tabanlı bir şekil içinde birleştirmek için Topla komutunu kullanın.

Temel nesneler

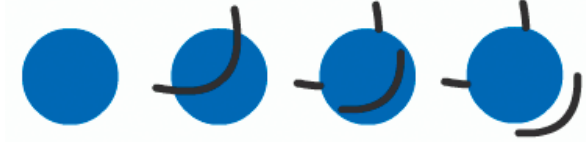
Temel nesneler, özelliklerini Özellik denetçisinde ayarlamanıza izin veren şekillerdir. Şeklin boyut, köşe yarıçapı ve diğer özelliklerini, şekli oluşturduktan sonra herhangi bir zamanda, şekli baştan çizmeye gerek kalmadan tam olarak kontrol edebilirsiniz.

İki tür temel öge kullanılabilir, dikdörtgenler ve ovaler.

1. Araçlar panelinden Dikdörtgen Temel Öge Aracı  veya Oval Temel Öge Aracı  seçeneklerini belirleyin.
2. Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

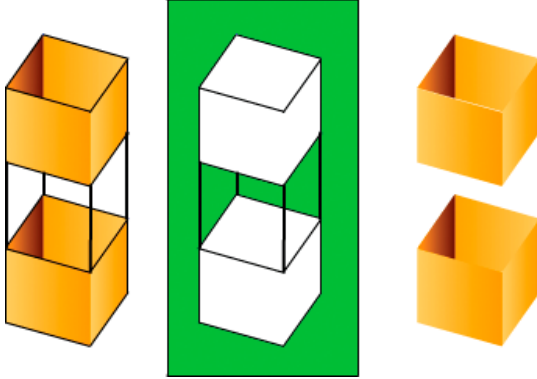
Örtüşen şekiller

Birleştirme Çizimi modunda başka bir çizgi veya boyanmış şekil üzerine bir çizgi çizdiğinizde, örtüşen çizgiler kesişim noktalarında parçalara ayrılır. Her parçayı tek olarak seçmek, taşımak ve yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanın.



Bir dolgu; içinden çizgi geçen dolgu; ve parçalamayla oluşturulan üç çizgi parçası.

Şekil ve çizgilerin üzerini boyadığınızda, alttaki parça, üst tarafta olanlarla değiştirilir. Aynı renkteki boyalar birleştirilir. Farklı renkteki boyalar ayrı kalır. Maskeler, kesmeler ve başka negatif görüntüler oluşturmak için bu özellikleri kullanın. Örneğin, aşağıdaki kesme, gruplanmamış uçurtmayı yeşil şeklin üzerine taşıyıp, uçurtmanın seçimini kaldırıp, uçurtmanın doldurulmuş parçalarını yeşil şekilden uzağa taşıyarak yapılmıştır.



Uçurtma görüntüsüyle bir kesme yapma.

Şekilleri ve çizgileri üst üste getirerek yanlışlıkla değiştirmekten kaçınmak için şekilleri gruplayın veya birbirinden ayırmak için katmanları kullanın.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Ters kinematik

[Ters kinematik hakkında](#)
[Sembollere eklem ekleme](#)
[Şekillere eklem ekleme](#)
[TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme](#)
[Eklemli şekil noktalarına bağlama](#)
[TK eklemlerinin hareketini sınırlama](#)
[Eklemli Esneklik ekleme](#)
[Armatüre animasyon uygulama](#)
[TK animasyonuna hareket hızı ekleme](#)

Ters kinematik hakkında

[Başa dön](#)

Not: Ters Kinematik özelliği Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır. Flash Professional CC'de, Flash Professional'ın daha eski bir sürümüyle kaydedilmiş bir dosya açarsanız, Ters Kinematik Kare Kare Animasyona dönüştürülür. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın.

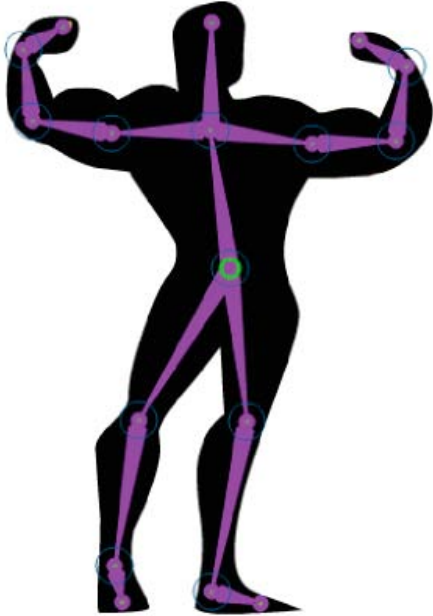
Ters kinematik (TK), üst-alt ilişkilerinde doğrusal ya da dallı armatürlere zincirlenen eklem kullanarak nesneleri hareketlendirmenin bir yoludur. Bir eklem hareket ettiğinde, buna bağlı diğer eklem de hareket eder.

Ters kinematik kolaylıkla doğal hareket oluşturmaya izin verir. Ters kinematik kullanarak animasyon uygulamak için Zaman Çizelgesi'ndeki eklemli başlangıç ve bitiş konumlarını belirtmeniz yeterlidir. Flash, başlangıç ve bitiş kareleri arasında bulunan armatürdeki eklem konumlarına otomatik olarak enterpolasyon uygular.

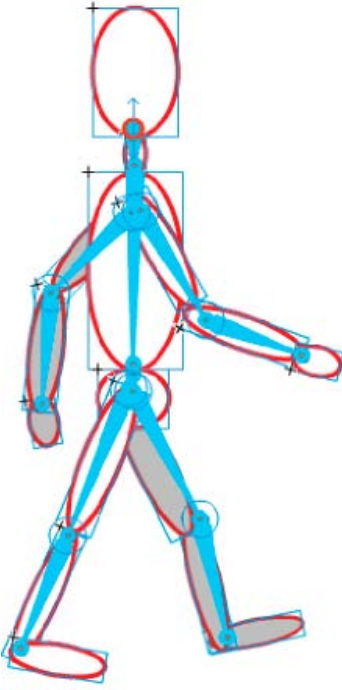
2 şekilde TK kullanabilirsiniz:

- Bir şekli birden fazla eklem için kap olarak kullanarak. Örneğin, bir yılan çizimine eklem ekleyerek çizimin gerçekçi bir şekilde kaymasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilleri Nesne Çizimi modunda çizebilirsiniz.
- Sembol örneklerinde zincir oluşturarak. Örneğin, gövdeyi, kolu, kolun alt kısmını ve eli gösteren film kliplerini bağlayarak, birbirleriyle ilişkili olarak gerçekçi bir şekilde hareket etmelerini sağlayabilirsiniz. Her örnekte tek bir eklem bulunur.

Not: Armatürleri yalnızca Zaman Çizelgesi'nde değil, aynı zamanda ActionScript 3.0 kullanarak da hareketlendirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu'ndaki `fl.ik` sınıflarına bakın.



TK eklem armatürü eklenmiş bir şekil. Her eklemli baş kısmının yuvarlak ve kuyruk kısmının ince olduğuna dikkat edin. Eklenen ilk eklem olan kök eklemli baş kısmında bir daire vardır.



Bir TK eklem armatürü eklenmiş, farklı sembollerden oluşan bir grup. Şekildeki omuz ve kalça bölümü, armatürün dal noktalarını oluşturur. Kök eklemının baş kısmı, iç bağlantılar ve bir daldaki son eklemın kuyruk kısmı varsayılan dönüştürme noktalarıdır.

Not: Ters kinematik kullanmak için, FLA dosyanızın, ActionScript 3.0'ı Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Komut Dosyası ayarı olarak belirtmesi gerekir.

Eklem stilleri

Flash Sahne Alanı'nda 4 şekilde eklem çizebilir:

- Düz. Bu varsayılan stildir.
- Tel. Düz stil eklemın altındaki resmin çok fazla kısmını kapladığında faydalıdır.
- Çizgi. Daha küçük armatürler için kullanışlıdır.
- Yok. Yalnızca altındaki resmi göstermek için eklemı gizler.

Eklem Stili'ni ayarlamak için Zaman Çizelgesi'nde TK yayılma alanını seçin ve ardından Özellikler panelinin Seçenekler bölümündeki Stil menüsünden stili seçin.

Not: Bir belgeyi, Eklem Stili Yok olarak ayarlıyken kaydederseniz, Flash belgeyi bir sonraki açışınızda eklem stilini otomatik olarak Çizgi olarak değiştirir.

Poz Katmanları

Sembol örneklerine veya şekillere eklemı eklediğinizde, Flash bu eklemı için Zaman Çizelgesi'nde yeni bir katman oluşturur. Bu yeni katmana poz katmanı adı verilir. Flash, Sahne Alanı'ndaki nesnelerin önceki yığılma sırasını korumak için poz katmanını mevcut katmanlar arasında Zaman Çizelgesi'ne ekler.

Flash Pro CS5'te her poz katmanı, yalnızca tek bir armatür ve bu armatürle ilişkili örnekleri ve şekilleri içerebilir. Flash CS5.5'te poz katmanı bir veya daha fazla eklem armatürüne ek olarak diğer nesneleri de içerebilir.

Eğitimler ve videolar

Aşağıdaki eğitim videoları ters kinematiğin nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Ters kinematiği kullanma \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs Aracı (22:00)) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklemı hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracı nasıl kullanılır? (5:12)) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller nasıl hareketlendirilir? (3:26)) (YouTube.com)

Film kliplerine, grafiklere ve düğme örneklerine TK eklemeleri ekleyebilirsiniz. Metin kullanmak için, bunu önce bir sembole dönüştürün. Sembol örnekleri, eklemeleri eklemenizden önce farklı katmanlarda bulunabilir. Flash, poz katmanına bunları ekler.

Not: Ayrıca, metni ayrı şekillere ayırabilir (Değiştir > Parçala) ve eklemeleri ayrı ayrı şekillerle kullanabilirsiniz.

Nesneleri zincirle birbirine bağlarken, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar olan ilişki gibi, oluşturmak istediğiniz üst öge-alt öge ilişkilerini dikkate alın.

1. Sahne Alanı'nda sembol örnekleri oluşturun. Daha sonra zaman kazanmak için örnekleri, istediğiniz uzamsal konfigürasyona yakın olacak şekilde düzenleyin.
2. Araçlar panelinden Eklem aracını  seçin.
3. Armatürün kök eklemi olarak ayarlamak istediğiniz sembol örneğini tıklatın. Eklemi simgeye eklemek istediğiniz noktayı tıklatın.
Varsayılan olarak, Flash eklemi farenin tıklatıldığı yerde oluşturur. Eklem eklemenin daha kesin bir yolu için Çizim Tercihleri'nde (Düzen > Tercihler) Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla ögesini kapatın. Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla kapalıyken, bir sembolden diğerine tıklattığınızda eklem sembol dönüştürme noktasına yapışır.
4. Başka bir sembol örneğine sürükleyin ve eklemek istediğiniz noktada fare düğmesini bırakın.
5. Armatüre başka bir eklem eklemek için ilk eklem kuyruk kısmından, sonraki sembol örneğine sürükleyin.
Nesneler Yapı özelliğini kapatırsanız (Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış) kuyruğu tam olarak yerleştirmeniz kolaylaşır.
6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi oluşturmak için sürükleyin.
Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Tamamlanan armatürün öğelerini yeniden konumlandırmak için, eklemeleri veya örneklerin kendilerini sürükleyin.
 - Bir eklem sürüklenmesi, eklem ilişkili olduğu örneğin, ekleme göre dönmeye izin verilmeden taşınmasını sağlar.
 - Bir örneği sürüklemek, örneğin hem taşınmasını hem de ekleme göre dönmeye izin verir.
 - Bir dalın ortasındaki bir örneği sürüklemek, üst eklemelerin birlikte dönerek birleşmesine yol açar. Alt eklemeler, birlikte dönmeye izin verir.

Armatürü oluşturduktan sonra farklı katmanlardan yeni örnekleri armatüre eklemeye devam edebilirsiniz. Yeni bir eklemi yeni örneğe sürüklediğinizde Flash, örneği armatürün poz katmanına taşıyacaktır.

Videolar ve eğitimler:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. Adobe TV)

Şekillere eklem ekleme

[Başa dön](#)

Eklemeleri aynı katmandaki tek bir şekle veya bir şekil grubuna eklersiniz. Her iki durumda da ilk eklemi eklemekten önce tüm şekilleri seçmeniz gerekir. Eklemeleri ekledikten sonra Flash, tüm şekilleri ve eklemeleri bir TK şekli nesnesine dönüştürür ve nesneyi yeni bir poz katmanına taşır.

Bir şekle eklem ekledikten sonra şekil şu sınırlamalara sahip olur:

- Bir TK şeklini, dışında olan başka şekillerle birleştiremezsiniz.
- Şekli Serbest Dönüştürme Aracı ile döndüremez, ölçekleyemez veya eğim veremezsiniz.
- Şeklin denetim noktalarını düzenlemeniz önerilmez.

1. Sahne Alanı'nda doldurulmuş bir şekil veya şekiller oluşturun.

Şekil birden fazla renk ve kontur içerebilir. Şekillerin nihai biçimine mümkün olduğunca yakın olması için onları düzenleyin. Bir şekle eklemeleri eklediğinizde, şekli düzeltmek için kullanılabilecek seçenekler daha da kısıtlanır.

Şekil çok karmaşıksa, Flash eklem eklemekten önce sizden şekli film klibine dönüştürmenizi ister.

2. Sahne Alanı'nda şeklin tümünü seçin.

Şekil birden çok renk alanı veya kontur içeriyorsa, bütün şeklin seçildiğinden emin olmak için şeklin etrafına bir seçim dikdörtgeni sürükleyin.

3. Araçlar panelinde Eklem aracını  seçin.
4. Eklem aracı seçiliyken, şeklin içini tıklatın ve şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.
5. Yeni bir eklem eklemek için, ilk kemiğin kuyruğunu, şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.

İkinci eklem, kök eklemine alt ögesi olur. Oluşturmak istediğiniz üst-alt ilişkisinin sırasına uygun şekilde şeklin alanlarını eklemeler ile bağlayın. Örneğin, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar bağlayın.

6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi

oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Armatürü taşımak için, Seçim aracı ile TK şekil nesnesini seçin ve bunları taşımak için eklemelerden herhangi birini sürükleyin.

Şekil bir TK şekli olduğunda şu sınırlamalara sahip olur:

- Artık şekli dönüştüremezsiniz (ölçekleme veya eğim verme).
- Şekle yeni konturlar ekleyemezsiniz. Yine de şeklin varolan konturlarından denetim noktalarını ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.
- Şekli yerinde düzenleyemezsiniz (Sahne Alanı'nda çift tıklatarak).
- Şeklin kendi kayıt noktası, dönüşüm noktası ve sınırlama kutusu bulunur.

Videolar ve Eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)

TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme

[Başa dön](#)

Poz katmanı Zaman Çizelgesi'ndeki ilk kareden sonra pozlar içeriyorsa, TK armatürlerini düzenleyemezsiniz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

Armatürü yalnızca animasyon amaçlı olarak yeniden konumlandırıyorsanız, poz katmanının herhangi bir karesinde konum değişikliği yapabilirsiniz. Flash, kareyi bir poz karesine dönüştürür.

Eklemeleri ve ilişkili nesneleri seçme

- Tek bir eklemi seçmek için, Seçim aracını kullanarak eklemi tıklatın. Birden çok eklemi seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Seçimi bitişikteki eklemelere taşımak için, Özellik denetçisinde Üst, Alt veya Sonraki/Önceki eş düğmelerini tıklatın.
- Armatürdeki tüm eklemeleri seçmek için bir eklemi çift tıklatın.
- Bir armatürün tamamını seçip armatürün ve poz katmanının özelliklerini görüntülemek için, armatürü içeren poz katmanındaki bir kareyi tıklatın.
- Bir TK şeklini seçmek için, şekli tıklatın.
- Bir ekleme bağlı bir sembol örneğini seçmek için, örneği tıklatın.

Eklemeleri ve ilişkili nesneleri yeniden konumlandırma

- Doğrusal bir armatürü yeniden konumlandırmak için, armatürdeki herhangi bir kemiği sürükleyin.
Armatür bağlı sembol örnekleri içeriyorsa, bir örneği de sürükleyebilirsiniz. Böylece örneği, ekleme göre döndürebilirsiniz.
- Bir armatürün bir dalını yeniden konumlandırmak için, dalın içindeki herhangi bir eklemi sürükleyin.
Dalın içindeki eklemelerin tümü taşınır. Armatürün diğer dallarındaki eklemeler ise hareket etmez.
- Bir eklemi, üst eklemi hareket ettirmeden alt ekleriyle birlikte döndürmek için, söz konusu eklemi Shift tuşuna basarak sürükleyin.
- Bir TK şeklini, Sahne Alanı'ndaki yeni bir konuma taşımak için şekli seçin ve Özellik denetçisinde şeklin X ve Y özelliklerini değiştirin. Ayrıca şekli Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarak sürükleyebilirsiniz.

Eklemeleri silme

Şunlardan birini yapın:

- Tek bir eklemi ve bu eklemelerin bütün alt öğelerini silmek için eklemi tıklatın ve Delete tuşuna basın.
Her eklemi Shift tuşuna basıp tıklatarak, birden fazla eklemi silmek üzere seçebilirsiniz.
- TK şeklinden tüm eklemeleri veya Zaman Çizelgesi'nden sembol armatürünü silmek için Zaman Çizelgesi'nde TK armatür yayılma aralığını sağ tıklatın ve bağlam menüsünden Armatürü Kaldır öğesini seçin.
- TK şeklindeki tüm eklemeleri veya Sahne Alanı'ndaki sembol armatürünü silmek için tüm eklemeleri seçmek üzere armatürdeki eklemi çift tıklatın. Ardından Sil'e basın.
TK şekilleri, normal şekillere döner.

Eklemeleri ilişkili oldukları şekle ve sembole göre taşıma

- Bir TK şeklinin içindeki bir eklemelerin herhangi bir ucunun konumunu taşımak için, Alt Seçim aracı ile eklemelerin ucunu sürükleyin.

Not: TK yayılma alanında birden fazla poz varsa Alt Seçim aracı çalışmaz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

- Bir eklem bağlantısının, başının veya kuyruğunun konumunu bir sembol örneği içerisinde taşımak için örneğin dönüştürme noktasını taşıyın. Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Eklem, dönüştürme noktası ile birlikte taşınır.

- Diğer herhangi bir bağlı örneği hareket ettirmeden tek bir sembol örneğini taşımak için, söz konusu örneği Alt tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ya da Serbest Dönüşüm aracı ile sürükleyin.

Örneğe bağlı olan eklem, örneğin yeni konumuna göre uzayacak veya kısalmır.

TK şeklini düzenleme

Alt Seçim aracını kullanarak, bir TK şeklinde konturların denetim noktalarını ekleyebilir, silebilir veya düzenleyebilirsiniz.

- TK şeklini değiştirmeden bir kemiğin konumunu taşımak için, kemiğin uç noktasını sürükleyin.
- TK şekli sınırının denetim noktalarını görüntülemek için, şeklin konturunu tıklatın.
- Bir denetim noktasını taşımak için, denetim noktasını sürükleyin.
- Yeni bir denetim noktası eklemek için, herhangi bir denetim noktasına sahip olmayan konturun bir parçasını tıklatın.
- Mevcut bir kontrol noktasını silmek için, söz konusu kontrol noktasını tıklatarak seçin ve ardından Delete tuşuna basın.

Not: Bir TK şekli dönüştürülemez (ölçeklenemez veya eğim verilemez).

Eklem, şekil noktalarına bağlama

Başa dön

Bir şeklin kontrol noktaları, varsayılan olarak, kendilerine en yakın eklemle bağlıdır. Aynı eklem ve şekil kontrol noktaları arasındaki bağlantıları düzenlemek için Bağlama aracını kullanabilirsiniz. Bu yolla daha iyi sonuçlar almak için, her eklem hareket ettiğinde konturun nasıl deforme olacağını kontrol edebilirsiniz. Armatür hareket ettiğinde bir şeklin konturu istediğiniz gibi deforme olmuyorsa, bu yöntemi kullanmak yararlıdır.

Birden fazla kontrol noktasını tek bir eklem ve birden fazla eklem tek bir kontrol noktasına bağlayabilirsiniz.

- Bir kemiğe bağlı olan denetim noktalarını vurgulamak için, Bağlama aracı  ile kemiği tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili eklem kırmızı ile vurgulanır. Tek bir eklemle bağlı olan denetim noktaları, kareler şeklinde görünür. Birden fazla eklemle bağlı olan denetim noktaları, üçgen şeklinde görünür.

- Seçilen bir eklem kontrol noktaları eklemek için, vurgulanmamış bir kontrol noktasını Shift tuşuna basarak tıklatın.

Ayrıca seçili eklem eklemek üzere birden fazla denetim noktası seçmek için Shift tuşuna basarak sürükleyebilirsiniz.

- Eklem denetim noktalarını kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış olan bir denetim noktasını Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

Ayrıca, seçili eklem birden fazla denetim noktasını kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp sürükleyebilir (Windows) veya Option tuşuna basıp sürükleyebilirsiniz (Macintosh).

- Bir denetim noktasına bağlı eklem, Bağlama aracı  ile denetim noktalarını tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili denetim noktası kırmızı ile vurgulanacaktır.

- Seçili denetim noktasına başka eklem eklemek için, bir eklem Shift tuşuna basarak tıklatın.
- Seçili bir denetim noktasından bir eklem kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış bir eklem Ctrl tuşuna basarak (Windows) veya Option tuşuna basarak (Macintosh) tıklatın.

TK eklem, hareketini sınırlama

Başa dön

TK armatürlerine yönelik daha gerçekçi hareketler oluşturmak için, belirli eklem, hareket özgürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Örneğin, bir koldaki iki eklem, hareketini sınırlandırarak dirseğin yanlış yöne bükülmesini engelleyebilirsiniz.

Eklem oluşturulduğu zaman, varsayılan olarak her TK eklemine sabit bir uzunluk atanır. Eklem kendi üst bağlantılarının etrafında ve x ve y eksenleri boyunca dönebilir. Ancak, x veya y eksen hareketini etkinleştirmediniz sürece, üst eklem, uzunluğunu gerektiren şekillerde hareket edemezler. Varsayılan olarak, eklem döndürme etkinleştirilmiştir ve x ve y eksen hareketi devre dışı bırakılmıştır.

Ayrıca, bir eklemde ağırlık efekti oluşturmak için eklem, hareket hızını sınırlandırabilirsiniz.

Bağlı eklem dizeleri içeren armatürlerde, armatürün herhangi bir dalındaki son bağlantının hareketini sınırlayamazsınız. Son bağlantıda sınırlama görünümünü vermek için eklem, film klipleriyle kullanın ve son eklem alfa özelliği sıfır olarak ayarlanmış bir film klibine bağlayın. Ardından, son eklem yerine sondan bir önceki eklem, hareketini sınırlayın.

Örnekler:

Bir kol için dirseğin dönüş açısını sınırlandırabilirsiniz. Böylece ön kol hareketinin normal aralığının ötesinde dönemez.

- Bir karakterin Sahne Alanı boyunca hareketini etkinleştirmek için kök ekleme X veya Y çevirisini açın. Daha doğru hareket için X ve Y çevirisini kullanırken döndürmeyi kapatın.

Bir veya birden fazla eklem seçili olduğunda, Özellik denetçisinde bu özellikleri ayarlayabilirsiniz.

- Seçili eklem, x veya y eksenı boyunca hareket etmesini ve üst eklemının uzunluğunun değişmesini sağlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Etkinleştir seçeneğini belirleyin.

x eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre dikey duran iki başlı bir ok görüntülenir. y eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre paralel duran iki başlı bir ok görüntülenir. Eklem için x ve y çevirisinin etkinleştirilmesi, eklem için döndürmenin devre dışı bırakıldığı durumlarda eklem konumlandırılmasını kolaylaştırır.

- x veya y eksenı boyunca etkinleştirilen hareket miktarını sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Sınırla seçeneğini belirleyin ve eklem hareket edebileceği minimum ve maksimum mesafe için bir değer girin.
- Seçilen eklem bağlantı etrafında dönmesini devre dışı bırakmak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümündeki Etkinleştir onay kutusunda belirlenen seçimi kaldırın.

Bu onay kutusu varsayılan olarak seçilidir.

- Bir eklem dönüşünü sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümüne minimum ve maksimum döndürme açılarını girin. Döndürme açıları, üst eklem göre şekillenir. Eklem bağlantısının üzerinde, döndürme serbestisinin açılarını belirten bir yay görünür.

- Seçili bir eklem, üst eklemine göre durağan kılmak için döndürmeyi ve x ve y eksenı çevirisini devre dışı bırakın.

Eklem, sabit hale gelir ve üst eklem hareketine uyar.

- Seçili bir eklem hareket hızını kısıtlamak için, Özellik denetçisinde Bağlantı Hızı alanına bir değer girin.

Bağlantı hızı eklem ağırlık efekti verir. Maksimum değer olan %100, sınırsız hıza eşdeğerdir.

Eklem hareketini tutturarak sınırlandırma (yalnızca CS5.5)

Belirli eklemleri Sahne Alanı'na tutturarak hareket etmelerini önleyebilirsiniz. Tutturulan eklemler yerlerinde sabit kalırken bunlara bağlı diğer eklemler serbestçe hareket etmeye devam eder. Bu durumun kullanımına bir örnek, şeklin durduğu zeminin üstüne ve altına doğru hareket etmemesi için, ayak eklemleri tutturulan bir insan şeklidir.

Bir veya daha fazla eklem Sahne Alanı'na tutturmak için:

1. Sahne Alanı'ndaki eklemleri tıklatarak seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Tuturma imleci görüntülenene kadar fareyi bir eklem üzerinde tutun. Ardından bağlantıyı tıklayın.
 - Özellik denetçisinin Konum bölümünde, Tuttur onay kutusunu seçin.

Seçili eklem artık hiçbir yönde hareket edemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (Flash Professional CS5.5 - TK için Tuturma Desteği) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem eklem, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz eklem, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com)
- Teknik Not: [Bir bağlantıdaki son ekleme TK hareketi sınırlaması ayarlanamıyor](#)

Eklemlere Esneklik eklem

Başa dön

TK eklemlerine yaylanma eklemek için iki eklem özelliği kullanılabilir. Eklemlerin Kuvvet ve Sönüm özellikleri, Eklemler TK sistemine dinamik fiziği katarak TK eklemlerine gerçek bir fiziksel hareket verir. Bu özellikler fizik ile geliştirilmiş animasyonun daha kolay oluşturulmasına izin verir. Kuvvet ve Sönüm özellikleri, eklem animasyonuna büyük ölçüde yapılandırılabilen gerçekçi hareket özelliği verir. Bu özelliklerin poz katmanına pozlar eklemekten önce ayarlanması en iyi yöntemdir.

Kuvvet Yayın sıklığı. Yüksek değerler daha sık bir yay efekti oluşturur.

Sönüm: Yay etkinin aşınma oranı. Daha yüksek değerler yaylanmanın daha çabuk kaybolmasına neden olur. 0 değeri yaylanmanın poz katmanı kareleri boyunca tam kuvvetinde kalmasına neden olur.

Yaylanmayı etkinleştirmek için, bir veya daha fazla eklem seçin ve Özellik denetçisindeki Yay bölümünde bulunan Kuvvet ve Sönüm değerlerini ayarlayın. Kuvvet arttıkça yay daha çok sertleşir. Sönüm, yay etkisinin aşınma oranını belirler. Bu yüzden değer arttıkça, animasyon daha hızlı biter.

Kuvvet ve Sönüm özelliklerini kapatmak için Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını seçin ve Özellik denetçisinin Yay bölümünde bulunan Etkinleştir onay kutusunun seçimini kaldırın. Bu, Sahne Alanı'nın poz katmanında tanımladığınız pozları Yay özelliklerinin etkisi olmadan göstermeyi sağlar.

Aşağıdaki faktörler Yay özellikleri ile çalışırken eklem animasyonunuzun son görünümünü etkiler. İstediğiniz son görünüme ulaşmak için bunların

her biriyle deneyler yapın.

- Kuvvet özelliği değeri.
- Sönüm özelliği değeri.
- Poz katmanındaki pozların arasındaki kare sayısı.
- Poz katmanındaki karelerin toplam sayısı.
- Son poz ve daha sonraki pozun son karesinin arasındaki karelerin sayısı.

Ek kaynaklar

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (TK Yay özellikleri ile çalışma) (7:50, Adobe TV)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Flash Professional'da Yay aracını inceleme) (Adobe.com)

Armatüre animasyon uygulama

Başla dön

TK armatürlerine, Flash uygulamasındaki diğer nesnelerden farklı şekilde animasyon uygulanabilir. Armatürlerde, poz katmanına kareler eklenir ve bir anahtar kare oluşturmak için Sahne Alanı'ndaki armatür yeniden konumlandırılır. Poz katmanlarındaki anahtar kareler poz olarak adlandırılır. TK armatürleri genellikle animasyon amaçlı olarak kullanıldığı için, her poz katmanı, otomatik olarak bir ara doldurma katmanı görevi görmektedir.

Ancak poz katmanında eklem konumundan başka bir özelliğin arasını dolduramayacağınız için, TK poz katmanları, ara doldurma katmanlarından farklıdır. TK nesnelerinin konum, dönüşüm, renk efektleri veya filtreler gibi diğer özelliklerinin arasını doldurmak için, armatürü ve ilişkili olduğu nesneleri, bir film klibinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin. Ardından Ekle > Ara Hareket komutunu ve Hareket Düzenleyicisi panelini kullanarak sembolün özelliklerine animasyon uygulayabilirsiniz.

TK armatürlerine çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile de animasyon uygulayabilirsiniz. Bir armatüre ActionScript ile animasyon uygulamayı planlıyorsanız, bunu Zaman Çizelgesi'nde gerçekleştiremezsiniz. Armatür, poz katmanında yalnızca tek bir poz içerebilir. Bu pozun, poz katmanında armatürün görüldüğü ilk karede yer alması gerekir.

Aşağıdaki ek kaynaklarda bir armatürün hareketlendirilmesi gösterilmektedir:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklem hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Flash'ta Eklem Aracı ile karakter animasyonu) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracını kullanma (5:12)) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller hareketlendirme (3:26)) (YouTube.com)

Zaman Çizelgesi'nde armatüre animasyon uygulama

TK armatürleri, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanlarında mevcuttur. Zaman Çizelgesi'ndeki armatürlere animasyon uygulamak için, poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayıp Poz Ekle seçeneğini belirleyerek pozları ekleyin. Armatürün konfigürasyonunu değiştirmek için Seçim aracını kullanın. Flash Professional, pozlar arasında yer alan karelerdeki eklemelerin konumlarını otomatik olarak enterpolasyon uygular.

1. Gerekirse, Zaman Çizelgesi'nde oluşturmak istediğiniz animasyona yer açmak için armatürün poz katmanına kareler ekleyin.

Kareleri, varolan herhangi bir karenin sağında yer alan poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayarak (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve Kare Ekle seçeneğini belirleyerek ekleyebilirsiniz. Daha sonra da istediğiniz bir zamanda kareleri ekleyebilir veya silebilirsiniz.

2. Poz katmanındaki bir kareye bir poz eklemek için, şunlardan birini yapın:

- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından Sahne Alanı'ndaki armatürü yeniden konumlandırın.
- Poz katmanındaki kareyi sağ tıklayın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Poz Ekle seçeneğini belirleyin.
- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından F6 tuşuna basın.

Flash, geçerli karedeki poz katmanına bir poz ekler. Karede yer alan elmas şeklindeki poz işaretçisi, yeni pozu gösterir.

3. Animasyonu istediğiniz gibi tamamlamak için ayrı karelere yeni pozlar ekleyin.
4. Zaman Çizelgesi'nde animasyonun uzunluğunu değiştirmek için Yeniden Boyutlandır imleci görüntülenene kadar fare imlecini armatürün son karesi üzerinde tutun. Ardından kare eklemek veya kaldırmak için poz katmanının son karesini sağa veya sola sürükleyin.

Flash, poz karelerini katmandaki süre değişikliği ile orantılı olarak yeniden konumlandırır ve aradaki karelere yeniden enterpolasyon uygular. Poz karelerinin konumunu etkilemeden Zaman Çizelgesi'nde armatür yayılma aralığını yeniden boyutlandırmak için armatür yayılma aralığının son karesini Shift tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

İşlem tamamlandığında, animasyonun önizlemesini görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın. Poz kareleri arasında enterpolasyon uygulanmış armatür konumlarını görebilirsiniz.

Daha sonra istediğiniz zaman poz karelerindeki armatürü yeniden konumlandırabilirsiniz veya yeni poz kareleri ekleyebilirsiniz.

Bir armatürde pozların konumlarını düzenleme

Pozların konumunu şu yollarla düzenleyebilirsiniz:

- Bir pozu yeni bir konuma taşımak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından pozu armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Bir pozu yeni bir konuma kopyalamak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarken pozu armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Kesin, kopyalayın ve yapıştırın. Kesmek veya kopyalamak istediğiniz pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Kes veya Pozu Kopyala öğesini seçin.

Ardından, yapıştırma işlemini gerçekleştirmek istediğiniz armatür yayılma aralığındaki kareyi Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Yapıştır'ı seçin.

TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan ek efektler uygulama

Eklem konumu dışında TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan efektler uygulamak için, nesneyi bir film klipinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin.

1. TK armatürünü ve ilişkili olduğu bütün nesneleri seçin.

Bir TK şekli için, şekli tıklatmanız yeterlidir. Sembol örneklerinden oluşan birbirine bağlı gruplar için, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını tıklatabilir ve seçili çerçeveyi, Sahne Alanı'ndaki bütün bağlantılı sembollerin etrafında sürükleyebilirsiniz.

2. Seçimi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür seçeneğini belirleyin.
3. Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembol için bir ad girin ve Tür menüsünden Film Klipi'ni veya Grafik'i seçin. Tamam'ı tıklatın.

Flash, armatür için poz katmanını içeren kendi zaman çizelgesine sahip bir sembol oluşturur.

4. FLA dosyanızın ana zaman çizelgesindeki yeni sembolü kullanmak için, sembolü Kütüphane'den Sahne Alanı'na sürükleyin.

Ardından Sahne Alanı'ndaki yeni sembol örneğine ara hareket efektleri ekleyebilirsiniz.

TK armatürlerini içeren semboller, istediğiniz efekti oluşturmak için gerekli diğer yuvalanmış sembollere ait katmanlara yuvalayabilirsiniz.

ActionScript 3.0 ile çalışma zamanı animasyonu için armatür hazırlama

Şekillere veya film klipi örneklerine bağlanmış TK armatürlerini kontrol etmek için ActionScript 3.0'ı kullanabilirsiniz. Ancak, grafik veya düğme sembol örneklerine bağlanmış armatürleri ActionScript ile kontrol edemezsiniz.

Yalnızca tek bir poza sahip armatürler, ActionScript ile kontrol edilebilir. Birden fazla poza sahip armatürler, yalnızca Zaman Çizelgesi'nde kontrol edilebilir.

1. Seçim aracını kullanarak, armatür içeren bir poz katmanındaki bir kareyi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Tür menüsünden Çalışma Zamanı seçeneğini belirleyin.

Ardından hiyerarşi, çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile düzenlenebilir.

Varsayılan olarak, Özellik denetçisindeki armatür adı, poz katmanının adı ile aynıdır. ActionScript'teki armatüre atıfta bulunmak için bu adı kullanın. Bu adı Özellik denetçisinde değiştirebilirsiniz.

TK animasyonuna hareket hızı ekleme

Başa dön

Hareket hızı, daha gerçekçi bir hareket oluşturmak için her pozun çevresindeki karelerde animasyon hızını ayarlar.

1. Poz katmanındaki iki poz karesi arasındaki bir kareyi veya bir poz karesini seçin.
Araya giren çerçeve Hareket hızı, seçili karenin solundaki ve sağındaki poz kareleri arasında kalan kareleri etkiler.

Poz çerçevesi Hareket hızı, katmandaki seçili poz ve bir sonraki poz katmanı arasındaki kareleri etkiler.

2. Özellik denetçisinde, Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.
Basit hareket hızları Seçilen kareden hemen sonraki veya önceki karelerdeki hareketi yavaşlatan dört hareket hızı.

Başlatma ve Durdurma hareket hızları Önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelerdeki ve sonraki poz karesinden hemen önce gelen karelerdeki hareketi yavaşlatır.

Not: Aynı hareket hızı türleri, ara hareketleri kullanmanız sırasında Hareket Düzenleyicisi'nde de yer alır. Zaman Çizelgesi'nde bir ara hareket seçtiğinizde, Hareket Düzenleyicisi'nde her hareket hızı türünün eğrisini görebilirsiniz.

3. Özellik denetçisinde, hareket hızı için bir Güç değeri girin.

Varsayılan Güç, hareket hızının bulunmadığı duruma eşdeğer olan 0'dır. Maksimum değer 100'dür ve bu poz karesinden önce gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular. Minimum değer -100 olup önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular.

İşlem tamamlandığında, Sahne Alanı'nda hareket hızı uygulanmış hareketlerin önizlemesini yapın. Zaman Çizelgesi'nde, iki poz karesi arasında hareket hızı uyguladığınız noktada oynatma kafasını kaydırın.

Daha fazla Yardım konusu

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Zaman Çizelgesi

[Zaman Çizelgesi hakkında](#)

[Zaman Çizelgesi'nin görünümünü değiştirme](#)

[Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırma](#)

[Oynatma kafasını hareket ettirme](#)

[Başa dön](#)

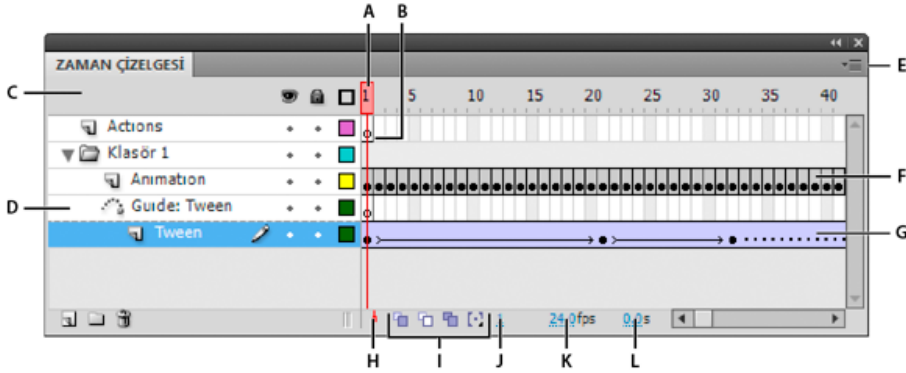
Zaman Çizelgesi hakkında

Zaman çizelgesi bir belgenin içeriğini zaman içerisinde, katmanlar ve kareler halinde, organize ve kontrol eder. Filmler gibi, Flash Professional belgeleri de zaman aralıklarını karelere böler. Katmanlar birbirinin üzerine yığılmış birden çok film şeridi gibidir, her biri Sahne Alanı'nda görünen farklı bir görüntü içerir. Zaman Çizelgesi'nin başlıca bileşenleri katmanlar, kareler ve oynatma kafasıdır.

Bir belgedeki katmanlar Zaman Çizelgesi'nin sol tarafındaki bir sütunda listelenirler. Her katmandaki kareler katman adının sağında bulunan bir satırda görünürler. Zaman Çizelgesi'nin üst tarafındaki Zaman Çizelgesi başlığı kare numaralarını belirtir. Oynatma kafası Sahne Alanı'nda görüntülenen geçerli kareyi belirtir. Bir belge oynatılırken, oynatma kafası Zaman Çizelgesi boyunca soldan sağa hareket eder.

Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Zaman Çizelgesi durum göstergesi, seçili kare numarasını, geçerli kare hızını ve geçerli kareye gelene kadar geçen süreyi belirtir.

Not: Bir animasyon oynatıldığında, gerçek kare hızı gösterilir; bilgisayar animasyonu yeterince hızlı hesaplayıp görüntüleyemiyorsa, bu değer belgenin kare hızı ayarından farklı olabilir.



Zaman Çizelgesi'nin parçaları

A. Oynatma Kafası **B.** Boş ana kare **C.** Zaman Çizelgesi başlığı **D.** Kılavuz katman simgesi **E.** Kare Görünümü açılır menüsü **F.** Kare kare animasyon **G.** Arası doldurulmuş animasyon **H.** Merkez Kare düğmesi **I.** Soğan Zarı düğmeleri **J.** Geçerli Kare göstergesi **K.** Kare Hızı göstergesi **L.** Geçen Süre göstergesi

Zaman Çizelgesi, kare kare animasyon, arası doldurulmuş animasyon ve hareket yolları dahil olmak üzere, bir belgede animasyonun nerede gerçekleştiğini gösterir.

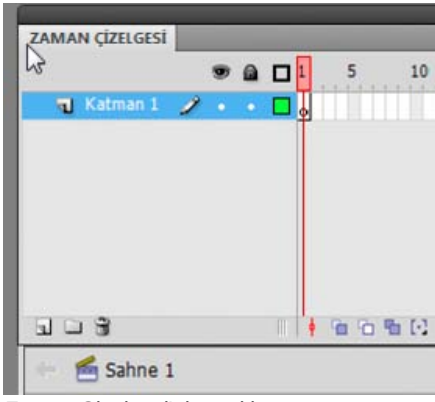
Zaman Çizelgesi'nin katmanlar kısmındaki kontroller, katman içeriğini anahatlar olarak görüntülemenin yanında, katmanları gizleme, gösterme, kilitleme veya kilidini açmanıza izin verir. Zaman çizelgesi karelerini aynı katmanda yeni bir konuma veya başka bir katmana sürükleyebilirsiniz.

[Başa dön](#)

Zaman Çizelgesi'nin görünümünü değiştirme

Varsayılan olarak Zaman Çizelgesi ana belgenin aşağısında görüntülenir. Konumunu değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ni belge penceresinden ayırın ve kendi penceresinde kaydırın ya da seçtiğiniz başka bir panele sabitleyin. Ayrıca, Zaman Çizelgesi'ni gizleyebilirsiniz.

Görünen katman ve karelerin sayısını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırın. Zaman Çizelgesi görüntüleyebildiğinden daha fazla katman içerdiğinde, ilave katmanları göstermek için Zaman Çizelgesi'nin sağ tarafındaki kaydırma çubuklarını kullanın.

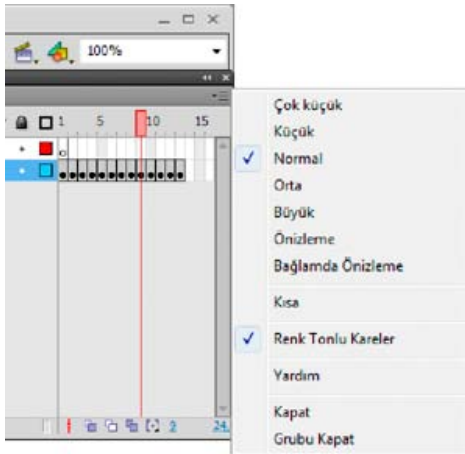


Zaman Çizelgesi'ni sürüklemek

- Zaman Çizelgesi'ni belge penceresine sabitlenmişken taşımak için Zaman Çizelgesi'nin sol üst köşesindeki başlık çubuğu sekmesini sürükleyin.
- Sabitlenmemiş bir Zaman Çizelgesi'ni uygulama penceresine sabitlemek için, başlık çubuğu sekmesini belge penceresinin üst veya alt kısmına sürükleyin.
- Yüzen bir Zaman Çizelgesi'ni başka panellere sabitlemek için Zaman Çizelgesi başlık çubuğu sekmesini seçtiğiniz konuma sürükleyin. Zaman Çizelgesi'nin başka panellere sabitlenmesini engellemek için sürüklerken Control tuşunu basılı tutun. Zaman Çizelgesi'nin nereye sabitleneceğini belirten mavi bir çubuk belirir.
- Zaman Çizelgesi panelindeki katman adı alanlarını uzatmak veya kısaltmak için Zaman Çizelgesi'nin katman adları ve kareler bölümlerini ayıran çubuğu sürükleyin.

Zaman Çizelgesi'ndeki karelerin görünümünü değiştirme

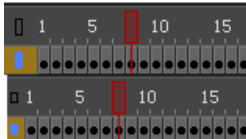
1. Kare Görünümü açılır menüsünü görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nin sağ üst köşesindeki Kare Görünümü'nü tıklayın.



Kare Görünümü açılır menüsü.

2. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

- Kare hücrelerinin genişliğini değiştirmek için Çok Küçük, Küçük, Normal, Orta veya Büyük'ü seçin. (Büyük kare genişliği ayarı ses dalgalarının ayrıntılarını görüntülemek için faydalıdır.)
- Kare hücresi satırlarının yüksekliğini azaltmak için Kısa'yı seçin.



Kısa ve Normal kare görünümü seçenekleri.

- Kare dizilerinin renk tonlamasını açmak veya kapatmak için Renk Tonlu Kareler'i seçin.
- Her bir karenin içeriğinin Zaman Çizelgesi karelerine sığacak şekilde boyutlandırılmış küçük resimlerini görüntülemek için Önizleme'yi seçin. Bu, görünen içerik boyutunun değişiklik göstermesine sebep olabilir ve ilave ekran alanı gerektirir.
- Bütün dolu karelerin (boş alanlar dahil) küçük resimlerini görüntülemek için Bağlamda Önizleme'yi seçin. Bu, animasyonun akışı boyunca öğelerin karelerinde nasıl hareket ettiklerini görmek için faydalıdır ancak önizlemeler genelde Önizleme seçeneğinde olduğundan daha küçüktür.

Zaman Çizelgesi'nde katman yüksekliğini deęiřtirme

1. řunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde katmanın simgesini (katman adının solundaki simge) çift tıklatın.
- Katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuřuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin.

2. Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Katman Yükseklięi için bir seçenek seçin ve Tamam'ı tıklatın.

[Bařa dön](#)

Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırma

- Zaman Çizelgesi ana uygulama penceresine sabitlenmiřse, Zaman Çizelgesi'ni Sahne Alanı'ndan ayıran çubuęu sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi ana uygulama penceresine sabitlenmemiřse, sağ alt köřeyi (Windows) veya sağ alt köředeki boyut kutusunu (Macintosh) sürükleyin.

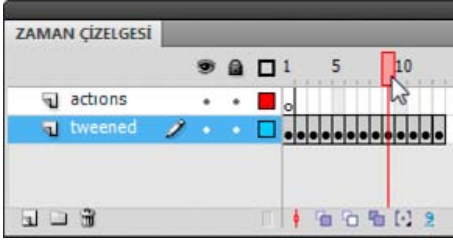
[Bařa dön](#)

Oynatma kafasını hareket ettirme

Zaman Çizelgesi'nin üstündeki kırmızı oynatma kafası, Sahne Alanı'nda görüntölenen geçerli kareyi belirtmek için belge oynatılırken hareket eder. Zaman Çizelgesi başlięı animasyonun kare numaralarını gösterir. Bir kareyi Sahne Alanı'nda görüntölemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kareye taşıyın.

Zaman Çizelgesi'nde aynı anda görüntölenemeyecek kadar çok sayıda kareyle çalışırken belirli bir kareyi görüntölemek için oynatma kafasını Zaman Çizelgesi boyunca taşıyın.

- Bir kareye gitmek için karenin Zaman Çizelgesi başlięındaki konumunu tıklatın veya oynatma kafasını istenilen konuma sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi'ni geçerli kareye göre ortalamak için Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Merkez Kare düęmesini tıklatın.
- (Yalnızca CS5.5) Zaman Çizelgesi'nde oynatmak, geri sarmak, geri gitmek ve ileri gitmek için Zaman Çizelgesi panelinin altındaki Oynatma düęmelerini kullanın.
- (Yalnızca CS5.5) Belirli bir kare aralıęını döngüye almak için Zaman Çizelgesi panelinin altındaki Döngü düęmesini tıklatın. Ardından kare aralıęı işaretçilerini döngüye almak istedięiniz ilk ve son karelere taşıyın.



Oynatma kafasını hareket ettirme

Daha fazla Yardım konusu

[Zaman çizelgeleriyle çalışma](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Sembollerle çalışma

[Semboller hakkında](#)
[Sembol oluşturma](#)
[Sahne Alanı'ndaki animasyonu film klibine dönüştürme sembol](#)
[Sembolleri çoğaltma](#)
[Sembolleri düzenleme](#)

Semboller hakkında

[Başa dön](#)

Sembol, Flash Professional geliştirme ortamında veya SimpleButton (AS 3.0) ve MovieClip sınıflarını kullanarak tek seferliğine oluşturduğunuz grafik, düğme veya film klibidir. Sembolü daha sonra belgenizin veya başka belgelerin içinde yeniden kullanabilirsiniz.

Bir sembol, başka bir uygulamadan içe aktardığınız resimleri içerebilir. Oluşturduğunuz herhangi bir sembol, otomatik olarak geçerli belgenin kitaplığının parçası haline gelir.

Örnek, bir sembolün Sahne Alanı'nın üzerinde bulunan veya başka bir sembolün içinde yuvalanmış bir kopyasıdır. Örnek, üst öge sembolünden renk, boyut ve işlev bakımından farklı olabilir. Sembolü düzenlemek onun örneklerinin tümünü günceller, ancak bir sembolün bir örneğine efekt uygulamak sadece o örneği günceller.

Belgelerinizde semboller kullanmak dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır; bir sembolün çeşitli örneklerini kaydetmek, sembolün içeriğinin birden çok kopyasını kaydetmekten daha az depolama alanı gerektirir. Örneğin, arka plan görüntüleri gibi statik grafikleri sembolle dönüştürerek ve sonra onları yeniden kullanarak, belgelerinizin dosya boyutunu azaltabilirsiniz. Bir sembolün Flash® Player uygulamasına yalnızca bir defa indirilmesi gerektiğinden, sembollerin kullanılması ayrıca SWF dosya oynatımını da hızlandırabilir.

Geliştirme sırasında veya çalışma zamanında, sembolleri paylaşılan kütüphane varlıkları olarak belgeler arasında paylaşın. Çalışma zamanında paylaşılan varlıklar için bir kaynak belgedeki varlıkları istediğiniz sayıda hedef belgeye, hedef belgeye içe aktarmadan bağlayabilirsiniz. Geliştirme sırasında paylaşılan varlıklar için bir sembolü yerel ağınızda mevcut herhangi bir sembolle güncelleyebilir veya değiştirebilirsiniz.

Zaten kütüphanede bulunan varlıklarla aynı ada sahip kütüphane varlıklarını içe aktarırsanız, yanlışlıkla varolan varlıkların üzerine yazmadan adlandırma çatışmalarını giderebilirsiniz.

Semboller hakkında ek tanıtıcı talimatlar şu kaynaklardan edinilebilir:

- Adobe TV: [Understanding symbols \(2:28\)](#) (Sembolleri anlama (2:28))
- Adobe Video Workshop: [Sembol ve örnek oluşturma ve kullanma \(CS3\) \(7:12\)](#) (Bu video Flash Professional CS3'e odaklıdır ancak bilgiler hala geçerlidir.)
- Flash Professional Design Center makalesi: [Using Flash for the first time – Part 1: Building a banner](#) (Flash'ı ilk kez kullanma – Bölüm 1: Reklam bandı oluşturma)

Sembol türleri

Her sembolün, katmanlarla tamamlanan benzersiz bir Zaman Çizelgesi ve Sahne Alanı vardır. Aynen ana Zaman Çizelgesi'ne yapabildiğiniz gibi, bir sembol Zaman Çizelgesi'ne de kareler, ana kareler ve katmanlar ekleyebilirsiniz. Bir sembol oluşturduğunuzda, sembol türü seçersiniz.

- Grafik sembollerini , statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlanmış yeniden kullanılabilen animasyon parçaları oluşturmak için kullanın. Grafik sembolleri, ana Zaman Çizelgesi'yle senkronize çalışır. Etkileşimli kontroller ve sesler, bir grafik sembolünün animasyon sekansında çalışmayacaklardır. Grafik sembolleri, zaman çizelgeleri olmadığından düğmelere veya film kliplerine göre FLA dosyası boyutuna daha az eklerler.
- Düğme sembollerini , fare tıklatmaları, üzerine gelmeler ve başka eylemlere karşılık veren, etkileşimli düğmeler oluşturmak için kullanın. Çeşitli düğme durumlarıyla ilişkili grafikleri tanımlayabilir ve sonra bir düğme örneğine eylemler atayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) içinde bulunan [Olayları işleme](#) başlığına bakın.
- Film klibi sembollerini , yeniden kullanılabilen animasyon parçaları oluşturmak için kullanın. Film kliplerinin ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız kendi çok kareli Zaman Çizelgeleri vardır, bunları etkileşimli kontroller, sesler ve hatta başka film klibi örnekleri içerebilen bir ana Zaman Çizelgesi içinde yuvalanmış olarak düşünün. Animasyonlu düğmeler oluşturmak için film klibi örneklerini bir düğme sembolünün Zaman Çizelgesi'nin içine de yerleştirebilirsiniz. Ayrıca, ActionScript® ile film kliplerinin komut dosyası yazılabilir.
- Font sembollerini, bir fontu dışa aktarmak ve başka Flash Professional belgelerinde kullanmak için kullanın.

Flash Professional, belgelerinize düğmeler, onay kutuları veya kaydırma çubukları gibi kullanıcı arabirimi öğeleri eklemek için kullanabileceğiniz yerleşik bileşenler, yani tanımlı parametrelere sahip film klipleri sunar. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#) bölümünde bulunan Bileşenler Hakkında başlığına veya [ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma](#) bölümünde bulunan [ActionScript](#)

Not: Flash Professional geliştirme ortamında, bileşen örneklerindeki animasyonu ve 9 dilimli ölçeklenen film kliplerinin ölçeklemesini önizlemek için Kontrol Et > Canlı Önizlemeyi Etkinleştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol oluşturma

Sahne Alanı'nda seçilen nesnelerden bir sembol oluşturabilir, boş bir sembol oluşturabilir, sembol düzenleme modunda içeriği yapabilir veya içe aktarabilir ve Flash Professional uygulamasında font sembolleri oluşturabilirsiniz. Semboller, animasyon dahil, Flash Professional uygulamasının oluşturabildiği tüm işlevleri içerebilir.

Animasyon içeren sembolleri kullanmak, dosya boyutunu küçültmesinin yanı sıra, çok harekete sahip Flash Professional uygulamaları oluşturmaya sağlar. Bir sembolde tekrarlı veya devirli bir animasyon, örneğin bir kuşun kanatlarının yukarı ve aşağı hareketi, oluşturmayı düşünebilirsiniz.

Belgenize semboller eklemek için geliştirme sırasında veya çalışma zamanında paylaşılan kütüphane varlıklarını kullanın.

Seçili öğeleri sembole dönüştürme

1. Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla öğe seçin. Şunlardan birini yapın:
 - Değiştir > Sembole Dönüştür'ü seçin.
 - Seçimi Kütüphane paneline sürükleyin.
 - Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür'ü seçin.
2. Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembolün adını yazın ve davranışı seçin.
3. Sembolün kayıt noktasını konumlandırmak için kayıt izgarasının içinde tıklatın.
4. Tamam'ı tıklatın.

Flash Professional uygulaması, sembolü kütüphaneye ekler. Sahne Alanı'ndaki seçim, sembolün bir örneği haline gelir. Bir sembolü oluşturduktan sonra, Düzen > Sembolleri Düzenle'yi seçerek sembol düzenleme modunda düzenleyebilir veya Düzen > Yerde Düzenle'yi seçerek Sahne Alanı'nın bağlamı içinde düzenleyebilirsiniz. Ayrıca bir sembolün kayıt noktasını değiştirebilirsiniz.

Boş sembol oluşturma

1. Şunlardan birini yapın:
 - Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
 - Kütüphane panelinin sol alt kısmındaki Yeni Sembol düğmesini tıklatın.
 - Kütüphane panelinin sağ üst köşesindeki Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Sembol'ü seçin.
2. Yeni Sembol Oluştur iletişim kutusunda, sembolün adını yazın ve davranışı seçin.
3. Tamam'ı tıklatın.

Flash Professional sembolü kütüphaneye ekler ve sembol düzenleme moduna geçer. Sembol düzenleme modunda, sembolün adı Sahne Alanı'nın sol üst köşesinin üzerinde görünür ve bir ince artı, sembolün kayıt noktasını belirtir.

4. Sembol içeriğini oluşturmak için Zaman Çizelgesi'ni kullanın, çizim araçlarıyla çizin, medya içe aktarın veya başka sembollerin örneklerini oluşturun.
5. Belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Düzenle çubuğunda sahne adını tıklatın.

Bir sembol oluşturduğunuzda kayıt noktası, sembol düzenleme modunda pencerenin ortasına yerleştirilir. Sembol içeriklerini pencerede, kayıt noktasına göre yerleştirebilirsiniz. Kayıt noktasını değiştirmek için bir sembolü düzenlerken sembol içeriklerini kayıt noktasına göre taşıyın.

6. ActionScript Bağlantısı bölümünde, ActionScript için Dışa Aktar onay kutusunu işaretleyerek ActionScript için dışa aktarmayı seçebilirsiniz. Sınıf ve Temel Sınıf otomatik olarak görüntülenir (sınıf adlarını yeniden adlandırmayı tercih edebilirsiniz). Flash Pro, sınıf tanımlarını harici bir AS dosyasında ya da bağlı bir SWC dosyasında arar. Sınıf tanımları bu konularda bulunmazsa, Flash Pro otomatik olarak sınıf dosyaları oluşturur. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla sembolü takas etme

Sembolü Takas Et seçeneği, sembolleri seçili bir sembol veya bitmap ile takas etmenize izin verir.

1. Flash Pro CC'de sahne alanında birden fazla sembol seçin.
2. Özellikler panelinde, TAKAS ET seçeneğini tıklatın.

3. Sembolü Takas Et iletişim kutusunda, tüm seçilen semboller/bitmap'leri değiştirmek istediğiniz sembolü seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'ndaki animasyonu film klibine dönüştürme sembol

Sahne Alanı'ndaki bir hareketli sekansı yeniden kullanmak veya bir örnek olarak işlemek için seçin ve film klibi sembolü olarak kaydedin.

1. Ana Zaman Çizelgesi'nde, Sahne Alanı üzerindeki kullanmak istediğiniz animasyonun her katmandaki her karesini seçin. Kareleri seçme hakkında bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme.
2. Kareleri kopyalamak için şunlardan birini yapın:
 - Seçili herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kopyala'yı seçin. Film klibine dönüştürdükten sonra sekansı silmek için Kareleri Kes'i seçin.
 - Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Film klibine dönüştürdükten sonra sekansı silmek için Kareleri Kes'i seçin.
3. Seçiminizi kaldırın ve Sahne Alanı üzerinde hiçbir şeyin seçili olmadığından emin olun. Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
4. Sembolü adlandırın. Tür için Film Klibi'ni seçin, sonra Tamam'ı tıklatın.
5. Zaman Çizelgesi'nde Katman 1'deki Kare 1'i tıklatın ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

Bu eylem, ana Zaman Çizelgesi'nden kopyaladığınız kareleri (ve tüm katman ve katman adlarını), bu film klibi sembolünün Zaman Çizelgesi'ne yapıştırır. Kopyaladığınız karelerdeki tüm animasyon, düğme veya etkileşimler yeniden kullanabileceğiniz bağımsız bir animasyon (bir film klibi sembolü) haline gelir.

6. Belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nın üstündeki Düzenle çubuğunda sahne adını tıklatın.

[Başa dön](#)

Sembolleri çoğaltma

Bir sembolü çoğaltma, bir sembol oluşturmak için varolan bir sembolü başlangıç noktası olarak kullanmanızı sağlar.

Sembolün farklı görünümlere sahip sürümlerini oluşturmak için de örnekleri kullanın.

Kütüphane panelini kullanarak sembolü çoğaltma

❖ Kütüphane panelinde bir sembol seçin ve şunlardan birini yapın:

- Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Çoğalt'ı seçin.
- Kütüphane Paneli menüsünden Çoğalt'ı seçin.

Bir örneğini seçerek sembolü çoğaltma

1. Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin.
2. Değiştir > Sembol > Sembolü Çoğalt'ı seçin.

Sembol çoğaltılır ve örnek, çoğaltılan sembolün bir örneğiyle değiştirilir.

[Başa dön](#)

Sembolleri düzenleme

Bir sembolü düzenlediğinizde, Flash Professional o sembolün belgenizdeki tüm örneklerini günceller. Sembolü şu yollarla düzenleyin:

- Sahne Alanı'ndaki diğer nesnelerle aynı bağlamda, Yerinde Düzenle komutunu kullanarak. Diğer nesneler, onları düzenlemekte olduğunuz sembolden ayırt edilmeleri için soluk görünür. Düzenlemekte olduğunuz sembolün adı Sahne Alanı'nın üst tarafındaki bir Düzenle çubuğunda, geçerli sahne adının sağında görünür.
- Aynı bir pencerede, Yeni Pencerede Düzenle komutunu kullanarak. Bir sembolü ayrı bir pencerede düzenlemek, sembolü ve ana Zaman Çizelgesi'ni aynı anda görmenizi sağlar. Düzenlemekte olduğunuz sembolün adı Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunda görünür.

Sembolü, pencereyi Sahne Alanı görünümünden sadece sembolün bir görünümüne değiştirerek, sembol düzenleme modunda düzenlersiniz. Düzenlemekte olduğunuz sembolün adı Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunda, geçerli sahne adının sağında görünür.

Bir sembolü düzenlediğinizde, Flash Professional, düzenlemelerinizi yansıtmak için sembolün belgenizdeki tüm örneklerini günceller. Bir sembolü düzenlerken çizim araçlarını kullanın, medya içe aktarın veya başka sembollerin örneklerini oluşturun.

- Bir sembolün kayıt noktasını (0, 0 koordinatıyla tanımlanan nokta), herhangi bir sembol düzenleme yöntemini kullanarak değiştirin.

Sembolü yerinde düzenleme

1. Şunlardan birini yapın:
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini çift tıklatın.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Yerinde Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve Düzen > Yerinde Düzenle'yi seçin.
2. Sembolü düzenleyin.
3. Yerinde düzenleme modundan çıkmak ve belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzenle çubuğundaki Sahne menüsünden geçerli sahnenin adını seçin.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Sembol içeriğinin dışında çift tıklatın.

Sembolü yeni bir pencerede düzenleme

1. Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Yeni Pencerede Düzenle'yi seçin.
2. Sembolü düzenleyin.
3. Yeni pencereyi kapatmak için sağ üst köşedeki (Windows) veya sol üst köşedeki (Macintosh) Kapat kutusunu tıklatın ve ana belgeyi düzenlemeye geri dönmek için ana belge penceresini tıklatın.

Sembolü sembol düzenleme modunda düzenleme

1. Sembolü seçmek için şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinde sembolün simgesini çift tıklatın.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve Düzen > Sembolleri Düzenle'yi seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü seçip Kütüphane Paneli menüsünden Düzenle'yi seçin ya da Kütüphane panelinde sembolü sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Düzenle'yi seçin.
2. Sembolü düzenleyin.
3. Sembol düzenleme modundan çıkmak ve belgeyi düzenlemeye geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunun solundaki Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunda sahne adını tıklatın.
 - Sembol içeriğinin dışında çift tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Düğme oluşturma](#)

 [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Animasyon

Flash Professional'ı öğrenmek için beş adım

makale (21 Mayıs 2013)

Bu eğitim kılavuzu, Adobe Flash Professional CS6'yı kullanmaya başlamanıza ve proje ve uygulama oluşturma konularında büyük oranda ilerleme katetmenize yardımcı olur.

Learn Flash Professional CS6 video tutorials (Flash Professional CS6'yı öğrenme video eğitimleri)

eğitim (28 Ağustos 2012)

Ürün uzmanlarının sağladığı Başlarken ve Yeni Özellikler eğitimleriyle Flash Pro CS6'nın temel özelliklerini öğrenin.

Altering the Curve of a motion (Hareket eğrisini değiştirme)

Adobe (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Flash CS5'te bir hareketin eğrisini değiştirmeyi öğreneceksiniz.

Flash için Grafik Efektleri Eğitimi Kılavuzu

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5, projelerinizin görünümünü ve içeriğini geliştirecek etkileyici grafik efektler oluşturmaya yönelik çok sayıda özellik sunar. Flash için Grafik Efektleri Eğitimi Kılavuzu, döşemeleri ve karışım modlarını kullanma gibi temel görevlerden hareketli filtreler ve ActionScript kullanarak maske uygulama gibi daha gelişmiş konseptlere kadar tüm bu özellikleri keşfeder. Aşağıdaki bölümlere göz atın ve ilginizi çeken konuları inceleyin.

Spring for Bones (Eklemler için Yay)

Paul Trani (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Paul, yalnızca Flash uygulamasındaki ters kinematiği nasıl kullanacağınızı değil aynı zamanda yaylanma etkisi oluşturarak hareketlerin nasıl daha gerçekçi görünmesini sağlayabileceğinizi de gösteriyor.

Text Layout Framework (Metin Mizanpajı Çerçevesi)

Paul Trani (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Eğitmeniniz Paul Trani'ye Flash Professional CS5'teki bazı yeni metin mizanpajı özelliklerini gösterirken eşlik edin.

Using the Deco Tool (Süs Aracını kullanma)

Adobe (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Flash CS5'te içeriğe uygun ölçeklendirmeyi öğreneceksiniz.

Flash Professional'da yaygın geliştirme hatalarından kaçınma

Tommi West (16 Ocak 2012)

eğitim

Bu makale dizisi Adobe Flash Professional projelerinizde sorun oluşturabilecek yaygın geliştirme hatalarının ana hatlarını belirtir ve bu hataları önlemek için uygulayabileceğiniz teknikler sunar. Bu kılavuzlar ayrıca daha verimli çalışma yöntemlerini gösterir ve bu yöntemler sayesinde daha az performans sorunuyla ve çalışma zamanı hatasıyla karşılaşsınız.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Ara hareket animasyonu

[Ara animasyonu hakkında](#)

[Hareket önayarlarını uygulama](#)

[Ara animasyon oluşturma](#)

[Bir ara hareket animasyonunun hareket yolunu düzenleme](#)

[Zaman Çizelgesi'nde animasyon ara yayılma alanlarını düzenleme](#)

[XML dosyaları olarak kaydedilen Ara hareketlerle çalışma](#)

 (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) [Hareket Düzenleyici ile animasyon özelliği eğrilerini düzenleme](#)

 (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) [Hareket hızı ara animasyonları](#)

Ara animasyonu hakkında

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Ara oluşturmadan önce, aşağıdaki Flash Pro kavramlarını anlamanız yararlı olacaktır:

- Sahne Alanı'nda çizim yapma
- Zaman Çizelgesi katmanları ve tek bir katmanda ve katmanlar arasında nesnelerin yığılma düzeni
- Sahne Alanı'ndaki ve Özellik denetçisindeki nesneleri taşıma ve dönüştürme
- Zaman Çizelgesi'ni kullanma, nesne kullanım süresini ekleme ve belirli zamanlarda nesneler seçme. Temel bilgileri öğrenmek için [Kareler ve anahtar kareler](#) bölümüne bakın.
- Semboller ve sembol özellikleri. Arası doldurulabilir sembol türleri arasında film klipleri, düğmeler ve grafikler bulunur. Metnin de arası doldurulabilir.
- Yuvalanmış semboller. Sembol örnekleri diğer sembollerin içine yuvalanabilir.
- İsteğe bağlı: Seçim ve Alt Seçim araçlarını kullanarak Bezier eğrisini düzenleme. Bu araçlar, ara hareket yollarını düzenlemek için kullanılabilir.

Bu kavramlar hakkında daha fazla bilgi için bu sayfanın sonundaki bağlantı listesine bakın.

Ara hareketleri anlama

[Ara hareket](#) farklı karelerde bir nesne özelliği için farklı değerlerin belirtilmesiyle oluşturulan bir animasyondur. Flash Pro, söz konusu iki kare arasındaki o özellik için değerleri hesaplar. Ara sözcüğü “arasında” sözcüğünden türetilmiştir.

Örneğin, bir sembolü 1. karede Sahne Alanı'nın soluna yerleştirebilir ve 20. karede Sahne Alanı'nın sağına taşıyabilirsiniz. Bir ara oluşturduğunuzda Flash Pro, film klibinin aradaki tüm konumlarını hesaplar. Sonuç olarak sembolün soldan sağda, 1. kareden 20. kareye hareket eden bir animasyonu ortaya çıkar. Aradaki her karede Flash Pro, film klibini Sahne Alanı mesafesinin 1/20'si oranında hareket ettirir.

Ara yayılma alanı, bir nesnenin zaman içinde değiştirilmiş bir veya birden fazla özelliğe sahip olabileceği Zaman Çizelgesi'ndeki bir kare grubudur. Ara yayılma alanı Zaman Çizelgesi'nde, mavi arka plana sahip tek bir katmanda kare grubu olarak görünür. Bu ara yayılma alanları, tek bir nesne olarak seçilebilir ve Zaman Çizelgesi'nde başka bir katman da dahil olmak üzere bir konumdan bir diğerine sürüklenebilir. Her ara yayılma alanında Sahne Alanı'nda bulunan tek bir nesneye animasyon uygulanabilir. Bu nesneye, ara yayılma alanının *hedef nesnesi* adı verilir.

Özellik anahtar karesi, ara hedef nesnesi için bir veya birden fazla özellik değerini açıkça tanımladığınız bir ara yayılma alanındaki bir karedir. Bu özellikler arasında konum, alfa (saydamlık), renk tonu vb. yer alabilir. Tanımladığınız her özelliğin kendi özellik anahtar kareleri vardır. Tek bir karede birden fazla özellik belirlerseniz, bu özelliklerin her birinin özellik anahtar karesi o kare içinde bulunur. Ara yayılma alanının her bir özelliğini ve özellik anahtar karelerini Hareket Düzenleyicisi panelinde görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca Zaman Çizelgesi'nde hangi tür özellik anahtar karelerinin görüntüleneceğini ara yayılma alanı bağlam menüsünden seçebilirsiniz.

Yukarıdaki örnekte gösterilen, bir film klibindeki 1. kare ve 20. kare arasında hareket oluşturma örneğinde, 1. kare ve 20. kare anahtar karelerdir. Animasyon uygulamak istediğiniz özelliklerin değerlerini tanımlamak için Özellik denetçisini, Hareket Düzenleyicisi'ni ve Flash'taki diğer birçok aracı kullanabilirsiniz. Siz seçtiğiniz karelerdeki özellik değerlerini belirlerseniz ve Flash Pro, gerekli özellik anahtar karelerini ara yayılma alanına ekler. Flash Pro, oluşturduğunuz özellik anahtar karelerin arasındaki karelerde bu özelliklerin her birine yönelik değerleri enterpolasyonlar.

Not: Flash Professional CS4 uygulamasından itibaren “anahtar kare” ve “özellik anahtar karesi” kavramları değişmiştir. “Anahtar kare” terimi,

Zaman Çizelgesi'nde bulunan ve bir sembol örneğinin Sahne Alanı'nda ilk kez görüldüğü bir kare için kullanılır. "Özellik anahtar karesi" ayrı terimi, bir ara harekette belirli bir zaman veya karede bir nesnenin özelliği için tanımlanmış bir değerdir.

Arası doldurulan bir nesne, ara sırasında Sahne Alanı'ndaki konumunu değiştirirse, ara yayılma alanı bununla ilişkili bir hareket yolu içerir. Bu hareket yolu, arası doldurulmuş nesnenin Sahne Alanı'ndaki hareketi sırasında izlediği yolu gösterir. Seçim, Alt Seçim, Tuturma Noktasını Dönüştür, Tuturma Noktasını Kaldır ve Serbest Dönüştürme araçlarını ve Değiştir menüsündeki komutları kullanarak Sahne Alanı'ndaki hareket yolunu düzenleyebilirsiniz. Konumun arasını doldurmuyorsanız, Sahne Alanı'nda herhangi bir hareket yolu görünmez. Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanına yolu yapıştırarak, varolan bir yolu hareket yolu olarak da uygulayabilirsiniz.

Arası doldurulan animasyon, dosya boyutunu en aza indirmesinin yanı sıra, zaman içinde hareket oluşturmak ve değişiklik yapmak için etkili ve verimli bir yoldur. Arası doldurulan animasyonda, yalnızca belirttiğiniz özellik anahtar karelerine yönelik değerler FLA dosyasında ve yayınlanan SWF dosyasında saklanır.

Arası doldurulabilen nesneler ve özellikler

Arası doldurulabilen nesne türleri arasında; film klipleri, grafik ve düğme sembolleri ile metin alanları yer alır. Bu nesnelerin arası doldurulabilecek özellikleri şunları içerir:

- 2B X ve Y konumu
- 3B Z konumu (yalnızca film klipleri)
- 2B döndürme (z eksenini etrafında)
- 3B X, Y ve Z döndürme (yalnızca film klipleri)

3B hareket için FLA dosyasının yayınlama ayarlarında ActionScript 3.0 ve Flash Player 10 ve üstünü hedeflemesi gerekir. Adobe AIR de 3B hareketi destekler.

- X ve Y Eğimi
- X ve Y Ölçekleme
- Renk efektleri

Renk efektleri, alfa (saydamlık), parlaklık, renk tonu ve gelişmiş renk ayarlarını içerir. Renk efektlerinin yalnızca sembollerde ve TLF metninde arası doldurulabilir. Bu özelliklerin arasını doldurarak, nesnelerin görünmesini veya bir renkten başka bir renge geçmesini sağlayabilirsiniz.

Klasik bir metin üzerinde bir renk efektinin arasını doldurmak için metni bir sembole dönüştürün.

- Filtre özellikleri (filtreler grafik sembollerine uygulanamaz)

Ara hareketler ile klasik aralar arasındaki farklar

Flash Pro, hareket oluşturmak için iki farklı tür arayı destekler. Flash CS4 Professional'da tanıtılan *ara hareketler* etkilidir ve oluşturması basittir. Ara hareketler, arası doldurulan animasyonlar üzerinde en üst düzeyde denetim sağlar. Önceki Flash Pro sürümlerinde oluşturulan tüm araları içeren *klasik araların* oluşturulması daha karmaşıktır. Ara hareketler, ara üzerinde daha yüksek düzeyli denetim sunarken, klasik aralar bazı kullanıcıların ihtiyaç duyduğu belirli özellikleri sağlar.

Ara hareket ile klasik ara arasındaki farklar arasında şunlar yer alır:

- Klasik aralar, anahtar kareleri kullanır. Anahtar kareler bir nesnenin yeni bir örneğinin görüldüğü karelerdir. Ara hareketler ise kendileriyle ilişkilendirilmiş tek bir nesne örneğine sahip olabilirler ve anahtar kareler yerine özellik anahtar karelerini kullanırlar.
- Bir ara hareket, tüm ara yayılma alanında tek bir hedef nesneden oluşur. Klasik ara, aynı veya farklı sembollerin örneklerini içeren iki anahtar kare arasında ara doldurmaya izin verir.
- Hem ara hareketler hem de klasik aralar yalnızca belirli tür nesnelerin aralarının doldurulmasına izin verir. İzin verilmeyen nesne türlerine ara hareket uyguladığınızda, Flash ara oluşturulduğunda bunları film klibine dönüştürmeyi önerir. Klasik ara uygulandığı zaman, bunlar grafik sembollerine dönüştürülür.
- Ara hareketler, metnin arası doldurulabilir türde olduğunu düşünür ve metin nesnelerini film kliplerine dönüştürmez. Klasik aralar, metin nesnelerini grafik sembollerine dönüştürür.
- Ara hareket yayılma alanında kare komut dosyalarına izin verilmez. Klasik aralar, kare komut dosyalarına izin verir.
- Bir ara hedefteki herhangi bir nesne komut dosyası, ara hareket yayılma alanı boyunca değişmez.
- Ara hareket yayılma alanları Zaman Çizelgesi'nde uzatılabilir, yeniden boyutlandırılabilir ve tek bir nesne gibi kabul edilir. Klasik aralar, Zaman Çizelgesi'nde ayrı ayrı seçilebilen kare gruplarından oluşur.
- Ara hareket yayılma alanında ayrı ayrı kareler seçmek için, kareleri Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Command tuşuna basıp (Macintosh) tıklattın.
- Klasik aralarda, hareket hızları, ara içindeki anahtar kareler arasında yer alan kare gruplarına uygulanabilir. Ara hareketlerde, hareket hızları bir ara hareket yayılma alanının tamamı boyunca uygulanır. Bir ara hareketin yalnızca belirli karelerinde hareket hızı uygulanması için özel hareket hızı eğrisinin oluşturulması gerekir.

Renk tonu ve alfa saydamlığı gibi iki farklı renk efekti arasında animasyon uygulamak için klasik araları kullanabilirsiniz. Ara hareketler, her ara için yalnızca bir renk efekti uygulayabilir.

- 3B nesnelere animasyon uygulamak için yalnızca ara hareketler kullanılabilir. Klasik ara kullanarak bir 3B nesneye animasyon uygulayamazsınız.
- Yalnızca ara hareketler Hareket Önayarları olarak kaydedilebilir.
- Ara hareketlerde, bir özellik anahtar karesinde semboller takas edemez veya grafik sembolünün kare sayısını ayarlayamazsınız. Bu teknikleri içeren animasyonlar için klasik aralar gerekir.
- Aynı katmanda birden fazla klasik veya ara hareket bulunabilir, ancak aynı katmanda aynı türden aralar olamaz.

Ek kaynaklar

Ara hareketler ve klasik aralar arasındaki farklar hakkında aşağıdaki makaleler ve kaynaklar kullanılabilir:

- [Flash uygulamasında basit bir animasyon oluşturma](#) (Adobe.com)
- [Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan, Flash Pro uygulamasında hareket modeli ve ara hareketlerle klasik aralar arasındaki farklar hakkında [Flashthusiast.com](#) sitesinde faydalı bir blog yazısı sunuyor.

Hareket önayarlarını uygulama

Başla dön

Hareket önayarları Sahne Alanı üzerindeki bir nesneye uygulayabileceğiniz, önceden konfigüre edilmiş [ara hareketlerdir](#). Nesneyi seçip Hareket Önayarları panelindeki Uygula düğmesini tıklatmanız yeterlidir.

Hareket önayarlarının kullanılması, Flash Pro uygulamasında animasyon ekleme temellerini öğrenmenin hızlı bir yoludur. Önayarların nasıl işlediğini gördüğünüzde, kendi animasyonlarınızı yapmanız daha da kolay olur.

Kendi özel önayarlarınızı oluşturabilir ve kaydedebilirsiniz. Bunlar, değiştirdiğiniz varolan hareket önayarlarından veya kendi kendinize oluşturduğunuz özel aralardan olabilir.

Hareket Önayarları paneli, önayarları içe ya da dışa aktarma olanağı da sunar. İşbirliği yaptığınız kişilerle önayarları paylaşabilir veya Flash Pro tasarım topluluğunun üyeleri tarafından paylaşılmış önayarlardan yararlanabilirsiniz.

Önayarların kullanılması, özellikle benzer türdeki araları sık sık kullanıyorsanız, projelerinizin tasarımı ve geliştirilmesi sırasında üretim süresinde önemli tasarruflar sağlayabilir.

Not: Hareket önayarları yalnızca ara hareketler içerebilir. Klasik aralar, hareket önayarları olarak kaydedilemez.

Aşağıdaki eğitim videoları hareket önayarlarının nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Pro CS5 için de geçerlidirler.

- [Working with motion presets \(3:29\)](#) (Hareket önayarlarıyla çalışma (3:29))
- [Using Motion Presets \(3:25\)](#) (Hareket önayarlarını kullanma (3:25))
- [Everyday Timesavers: Web – Motion Presets \(3:32\)](#) (Günlük Zaman Tasarrufu Etmenleri: Web – Hareket Önayarları (3:32))

Hareket önayarlarını önizleme

Flash Pro içinde bulunan her hareket önayarı, Hareket Önayarları panelinde izleyebileceğiniz bir önizleme seçeneğine sahiptir. Önizleme işlevi, size animasyonun FLA dosyanızdaki bir nesneye uygulandığında nasıl görüneceğine ilişkin bir fikir verir. Oluşturduğunuz ya da içe aktardığınız özel önayarlar için kendi önizlemenizi ekleyebilirsiniz.

1. Hareket Önayarları panelini açın.
2. Listedenden bir hareket önayarı seçin.
Önizleme, panelin üst kısmındaki Önizleme bölümünde oynatılır.
3. Önizlemeyi durdurmak için Hareket Önayarları panelinin dışını tıklatın.

Hareket önayarını uygulama

Arası doldurulabilir bir nesne (sembol örneği veya metin alanı) Sahne Alanı'nda seçildiğinde, önayarı uygulamak için Uygula düğmesini tıklatabilirsiniz. Nesne başına yalnızca bir önayar uygulayabilirsiniz. Aynı nesneye ikinci bir önayar uygularsanız, bu ikinci önayar birinci önayarın yerini alır.

Bir önayar Sahne Alanı'ndaki bir nesneye uygulandıktan sonra Zaman Çizelgesi'nde oluşturulan aranın, Hareket Önayarları paneliyle hiçbir ilişkisi kalmaz. Hareket Önayarları panelindeki bir önayarı silmek veya yeniden adlandırmak, o önayar ile önceden oluşturduğunuz hiçbir arayı etkilemez. Yeni bir önayarı, paneldeki varolan bir önayarın üzerine kaydederseniz, bu işlemin orijinal önayarla oluşturulmuş olan diğer aralar üzerinde hiçbir

etkisi olmaz.

Her hareket önayı belirli bir kare sayısı içerir. Bir önayar uyguladığınızda, Zaman Çizelgesi'nde oluşturulan ara yayılma alanı bu sayıda kare içerir. Hedef nesne zaten, kendisine uygulanmış farklı uzunlukta bir araya sahipse, ara yayılma alanı hareket önayarının uzunluğuna uyacak şekilde ayarlanır. Ara yayılma alanının uzunluğunu önayar uygulandıktan sonra Zaman Çizelgesi'nde düzenleyebilirsiniz.

Hareket önayarı, yalnızca film klibi örneklerine uygulanabilen 3B hareketi içerir. Arası doldurulmuş 3B özellikleri, grafik veya düğme sembollerine veya klasik metin alanlarına uygulanmaz. 2B veya 3B hareket önayarı herhangi bir 2B veya 3B film klibine uygulayabilirsiniz.

Not: 3B film klibinin z eksenini konumuna animasyon uygulayan hareket önayarı, film klibinin x ve y konumunu da değişmiş şekilde görüntülenmesine neden olur. Bunun nedeni, z eksenini boyunca hareketin, 3B ufuk noktasından (3B sembol örneği Özellik denetçisinde ayarlanır) Sahne Alanı'nın kenarlarına yayılan görünmez perspektif çizgilerini takip etmesidir.

Hareket önayarını uygulamak için:

1. Sahne Alanı'nda arası doldurulabilir bir nesne seçin. Arası doldurulabilir olmayan bir nesneye hareket önayı uygularsanız, söz konusu nesneyi sembole dönüştürmenize olanak tanıyan bir iletişim kutusu görüntülenir.
2. Hareket Önayarı panelinde bir önayar seçin.
3. Paneldeki Uygula düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Geçerli Konumda Uygula'yı seçin.

Hareket, Sahne Alanı'ndaki film klibinin geçerli konumundan başlayacak şekilde uygulanır. Önayar kendisiyle ilişkilendirilmiş bir hareket yoluna sahipse, hareket yolu Sahne Alanı'nda görünür.

Önayarın hareketinin Sahne Alanı'ndaki nesnenin geçerli konumunda sona ermesini sağlayacak şekilde önayı uygulamak için, Shift tuşuna basarak Uygula düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Geçerli Konumda Sonlandır'ı seçin.

Seçilen her kare tek bir arası doldurulabilir nesne içerdiği sürece, ayrı katmanlardaki birden çok seçilen kareye bir hareket önayı da uygulayabilirsiniz.

Arayı özel hareket önayı olarak kaydetme

Kendi aranızı oluşturuyorsanız veya Hareket Önayarı panelinde uyguladığınız bir ara üzerinde değişiklik yapıyorsanız, bunu yeni bir hareket önayı olarak kaydedebilirsiniz. Yeni önayar, Hareket Önayarı panelindeki Özel Önayalar klasöründe görüntülenir.

Özel arayı önayar olarak kaydetmek için:

1. Şu öğelerden birini seçin:
 - Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanı
 - Özel aranın uygulandığı Sahne Alanı'ndaki nesne
 - Sahne Alanı'ndaki hareket yolu
2. Hareket Önayarı panelindeki Seçimi Önayar Olarak Kaydet düğmesini tıklatın veya söz konusu seçimin bağlam menüsünden Hareket Önayı Olarak Kaydet'i seçin.

Yeni önayar Hareket Önayarı panelinde görüntülenir. Flash Pro, önayı XML dosyası olarak kaydeder. Dosyalar şu dizinlerde saklanır:

- Windows: <sabit disk>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<dil>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <sabit disk>/Users/<kullanıcı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<dil>/Configuration/Motion Presets/

Not: Özel önayarı kaydetme, silme veya yeniden adlandırma işlemlerini geri alamazsınız.

Hareket önayarını içe aktarma

Hareket önayarı XML dosyaları olarak saklanır. Hareket Önayarı paneline eklemek üzere bir XML ara dosyasını içe aktarın. XML dosyaları olarak içe aktarılan hareket önayarılarının yalnızca klasik aralara eklenebileceğini unutmayın.

1. Hareket Önayarı panel menüsünden İçe Aktar seçeneğini belirleyin.
2. Aç iletişim kutusunda içe aktarmak istediğiniz XML dosyasına gidip Aç düğmesini tıklatın.

Flash Pro XML dosyasını açar ve hareket önayarını panele ekler.

Hareket önayarını dışa aktarma

Hareket önayarılarını, diğer Flash Pro kullanıcılarıyla paylaşılabilen XML dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz.

1. Hareket Önayarı panelinde önayı seçin.

2. Panel menüsünde Dışa Aktar seçeneğini belirleyin.
3. Farklı Kaydet iletişim kutusunda, XML dosyası için bir ad ve konum seçin, ardından Kaydet'i tıklayın.

Hareket önayarını silme

Hareket Önayarı panelindeki önayarı kaldırabilirsiniz. Bir önayarı kaldırdığınızda Flash Pro bu ayarın XML dosyasını diskten siler. Daha sonra tekrar kullanmak isteyebileceğiniz herhangi bir önayarı önce kopyalarını dışarı aktararak yedeğini oluşturmayı düşünün.

1. Hareket Önayarı panelinde silinecek önayarı seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Panel menüsünde Kaldır seçeneğini belirleyin.
 - Paneldeki Ögeyi kaldır düğmesini tıklayın.

Özel önayarın özizlemesini oluşturma

Oluşturduğunuz herhangi bir özel hareket önayarı için bir özizleme oluşturabilirsiniz. Bunu yapmak için arası doldurulan animasyonu gösteren SWF dosyasını, hareket önayarı içeren XML dosyası ile aynı dizinde saklayın.

1. Arası doldurulan animasyonu oluşturun ve özel önayar olarak kaydedin.
2. Yalnızca aranın gösterimini içeren bir FLA dosyası oluşturun. FLA dosyasını özel önayarla tam olarak aynı ada sahip olacak şekilde kaydedin.
3. Yayınla komutunu kullanarak FLA dosyasından bir SWF dosyası oluşturun.
4. SWF dosyasını, kaydettiğiniz özel hareket ayarını içeren XML dosyası ile aynı dizine yerleştirin. Dosyalar şu dizinlerde saklanır:
 - Windows: <sabit disk>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<dil>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <sabit disk>\Users/<kullanıcı>\Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<dil>/Configuration/Motion Presets/

Özel ara Hareket Önayarı panelinde seçildiğinde özizleme görüntülenir.

Ara animasyon oluşturma

[Başa dön](#)



Ara animasyon oluşturma adımları.

Başlamadan önce

Özelliklere animasyon uygulamaya başlamadan önce aşağıdakileri dikkate alın:

ActionScript gerekli değildir. Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Zaman çizelgesi ve düzenleme özellikleri temelleri. Ara hareketlerle çalışmaya başlamadan önce Zaman Çizelgesi'nin ve düzenleme

özelliklerinin temel kullanımını öğrenin. Temel bilgileri öğrenmek için [Kareler ve anahtar kareler](#) bölümüne bakın.

Sahne Alanı'nda, Özellik denetçisinde veya Hareket Düzenleyicisi'nde tek tek özellik anahtar karelerini düzenleyebilirsiniz. Bir çok türde basit ara hareket oluştururken, Hareket Düzenleyici kullanımının isteğe bağlı olduğunu göz önünde bulundurun.

❌ Hareket Düzenleyici, Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır.

Yalnız sembol örnekleri ve metin alanları. Flash uygulamasında yalnızca sembol örnekleri ve metin alanlarında ara hareket uygulanabilir. Diğer tüm nesne türleri, ara uygulandığı zaman bir sembol içine sarılır. Sembol örneği, kendi zaman çizelgelerinde arası doldurulabilen yuvalanmış semboller içerebilir.

Her ara hareket için tek nesne. Bir ara doldurma katmanının en küçük yapı taşı, ara hareket yayılma alanıdır. Ara doldurma katmanındaki ara hareket yayılma alanı, yalnızca tek sembol örneği veya metin alanı içerebilir. Sembol örneği, ara yayılma alanının hedefi olarak adlandırılır. Ancak, tek bir sembol birçok nesne içerebilir.

Hedef değiştirme. Ara hareket yayılma alanına ikinci bir sembol veya metin alanı eklenmesi aradaki orijinal sembolü değiştirir. Kütüphaneden farklı bir sembolü Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanına sürükleyerek veya Değiştir > Sembol > Sembolü Takas Et komutunu kullanarak bir aranın hedef nesnesini değiştirebilirsiniz. Sembolü, arayı ara doldurma katmanından kaldırmadan veya parçalamadan silebilirsiniz. Daha sonra ara doldurmaya farklı bir sembol örneği ekleyebilirsiniz. Ayrıca, istediğiniz zaman hedef sembolün türünü değiştirebilir veya sembolü düzenleyebilirsiniz.

Hareket yollarını düzenleme. Bir ara, hareket içerdiğinde Sahne Alanı'nda bir hareket yolu görünür. Hareket yolu, her karede arası doldurulan nesnenin konumunu gösterir. Kontrol noktalarını sürükleyerek Sahne Alanı'nda hareket yolunu düzenleyebilirsiniz. Ara/ters kinematik katmanına bir hareket kılavuzu ekleyemezsiniz.

Ters Kinematik ile ara oluşturmayla ilgili bilgi için bkz. [Armatür animasyonu oluşturma](#).

Zaman Çizelgesi'ne araları ekleme

Bir katmandaki nesneye ara eklediğinizde Flash Pro aşağıdakilerden birini gerçekleştirir:

- Katmanı bir ara hareket katmanına dönüştürür.
- Katmandaki nesnelerin orijinal yığınlama sırasını korumak için yeni bir katman oluşturur.

Katmanlar aşağıdaki kurallara göre eklenir:

- Katmanda seçimin dışında başka nesne yoksa, katman bir ara hareket katmanı olarak değiştirilir.
- Seçim, katman yığın sırasının en altında bulunuyorsa (tüm diğer nesnelerin altında), Flash orijinal katmanın üzerinde bir katman oluşturur. Bu yeni katman seçili olmayan öğeleri içerir. Orijinal katman bir ara doldurma katmanı olur.
- Seçim, katmanın yığınlama sırasının en üstünde ise (diğer tüm nesnelerin üzerinde), Flash yeni bir katman oluşturur. Seçim yeni katmana taşınır ve bu katman bir ara hareket katmanı haline gelir.
- Seçim, katmanın yığınlama sırasının ortasında ise (seçimin üstünde ve altında nesneler varsa), Flash iki katman oluşturur. Katmanlardan biri yeni ara hareketi içerir ve onun üzerinde bulunan diğer bir katman da seçili olmayan öğeleri yığınlama sırasının en üstünde tutar. Yığınlama sırasının en altındaki seçilmemiş öğeler, yeni eklenen katmanların aşağısında orijinal katmanda kalır.

Ara doldurma katmanı, ara yayılma alanlarının yanı sıra statik kareler ve ActionScript içerebilir. Ancak, ara yayılma alanı içeren bir ara doldurma katmanının kareleri, arası doldurulmuş nesneler dışındaki nesneleri içeremez. Aynı kareye ek nesneler eklemek için, bu nesneleri ayrı katmanlara yerleştirin.

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki eğitimler ara hareket oluşturmaya ilişkin yöntemleri göstermektedir:

- Video: Nesnenin konumunda ara hareket oluşturma. [Creating motion tweens](#) (Ara hareketler oluşturma) (uzunluk: 2:04, Adobe TV)
- Video: [Ara hareketler oluşturma: Bölüm 1](#) (uzunluk: 10:53, Adobe TV)
- Video: [Ara hareketler oluşturma: Bölüm 2](#) (uzunluk: 5:55, Adobe TV)
- Video: Ara konumu ve alfa (saydamlık), hareket yolunu düzenleme, bir arayı hareket önayarı olarak kaydetme. [Create Animation in Flash CS5](#) (Flash CS5'te Animasyon Oluşturma) (uzunluk: 5:34, Adobe TV)
- Video: Ara konumu, 3B döndürme, filtreler, Hareket Düzenleyicisi'ne genel bakış, hareket hızları ekleme, ara özelliklerini kopyalama/yapıştırma, hareket yolunu düzenleme, Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını işleme, hareket önayarlarını kaydetme ve uygulama. [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (Flash Downunder: Ara Hareket Oluşturma) (uzunluk: 29:57, Adobe TV)
- Video: [Layers TV: Episode 71: Animated text](#) (Layers TV: Bölüm 71: Hareketlendirilen metin) (uzunluk: 20:19, Adobe TV)
- Video: Ara hareketleri ve klasik araları kullanma zamanı. [Flash Motion Tweening](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma) (uzunluk: 10:13, Layers Magazine)
- Eğitim: Alfa ara (saydamlık). [How to Create a Motion Tween in Adobe Flash](#) (Adobe Flash'ta Ara Hareket Oluşturma) (eHow.com)
- Eğitim: Ara oluşturma, hareket yolunu düzenleme. [Timeline animation in Flash](#) (Flash'ta Zaman Çizelgesi animasyonu) (Layersmagazine.com)

- Video: [Understanding Timeline icons in an object-based tween](#) (Nesne tabanlı bir arada Zaman Çizelgesi simgelerini anlama) (Uzunluk = 5:08, Peachpit.com)

Ara oluşturarak konuma animasyon ekleme

Bir nesnenin Sahne Alanı boyunca hareket etmesini veya kaymasını sağlamak için:

1. Sahne Alanı'nda ara oluşturmak için bir sembol örneği veya metin alanı seçin. Nesne şu katman türlerinin birinde bulunabilir: Normal, Kılavuz, Maske veya Maskeli.

Seçim başka nesneleri veya katmandan birden çok nesneyi içeriyorsa, Flash, seçiminizi bir film klibi sembolüne dönüştürmeyi önerir.

2. Şunlardan birini yapın:

- Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin.
- Seçimi veya geçerli kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ara Hareket Oluştur'u seçin.

"Ara için seçimi sembole dönüştür" iletişim kutusu görüntülenirse, seçimi bir film klibi sembolüne dönüştürmek için Tamam'ı tıklatın.

Arası doldurulan nesne, katmandaki tek öğeyse Flash Pro nesneyi içeren katmanı ara katmanına dönüştürür. Katmanda başka nesneler varsa Flash Pro, yığınlama sırasını korumak için katmanlar ekler. Flash, arası doldurulan nesneyi kendi katmanına yerleştirir.

Orijinal nesne yalnızca Zaman Çizelgesi'nin birinci karesinde bulunuyorsa, ara hareket yayılma alanının uzunluğu, süre olarak bir saniyeye eşit olur. Orijinal nesne birden fazla bitişik karede bulunuyorsa, ara yayılma alanı orijinal nesnenin kapladığı kare sayısını içerir.

3. Yayılma alanını istenilen sayıda kareye kısaltmak veya genişletmek için ara yayılma alanının iki ucundan birini Zaman Çizelgesi'nde sürükleyin. Aradaki mevcut özellik anahtar kareleri yayılma alanının ucuyla orantılı olarak hareket eder.

Mevcut anahtar karelerden herhangi birini hareket ettirmeden yayılma alanının ucunu hareket ettirmek için ara yayılma alanının ucunu Shift tuşuna basarken sürükleyin.

4. Araya hareket eklemek için, oynatma kafasını ara hareket yayılma alanındaki bir kareye yerleştirin ve nesneyi yeni bir konuma sürükleyin.

Sahne Alanı'nda, ara yayılma alanının ilk karesindeki konumdan yeni konuma giden yolu gösteren bir hareket yolu görünür. Nesnenin X ve Y özelliklerini açıkça tanımladığınız için, oynatma kafasını içeren kareye X ve Y için özellik anahtar kareleri eklenir. Özellik anahtar kareleri, ara yayılma alanında küçük elmaslar şeklinde görünür.

 *Zaman Çizelgesi varsayılan olarak bütün özellik türlerindeki özellik anahtar karelerini görüntüler. Ara yayılma alanını sağ tıklayarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve Anahtar Kareleri Görüntüle > özellik türü seçeneklerini belirleyerek gösterilecek özellik anahtar karelerinin türlerini seçebilirsiniz.*

5. Nesne için başka bir konum belirlemek üzere, oynatma kafasını ara yayılma alanında başka bir kareye yerleştirin ve nesneyi Sahne Alanı'ndaki başka bir konuma sürükleyin.

Hareket yolu, belirlediğiniz tüm konumları içerecek şekilde ayarlanır.

6. 3B dönüşün veya konumun arasını doldurmak için 3B Dönüş veya 3B Çevirme aracını kullanın. Oynatma kafasını, karede ilk olarak 3B özellik anahtar karesini eklemek istediğiniz yere yerleştirdiğinizden emin olun.

Not: Bir defada birden çok ara oluşturmak için arası doldurulabilir nesneleri birden çok katmana yerleştirin, tümünü seçin ve Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin. Aynı şekilde birden çok nesneye de hareket önayakları uygulayabilirsiniz.

Özellik denetçisini kullanarak diğer özelliklerde ara hareket oluşturma

Ara Hareket Oluştur komutu, bir sembol örneği veya metin alanındaki döndürme, ölçek, saydamlık veya renk tonu (yalnızca sembol ve TLF metni) gibi çoğu özelliği hareketlendirmenizi sağlar. Örneğin, ekranda kaybolmasını sağlamak için bir sembol örneğinin alfa (saydamlık) özelliğini düzenleyebilirsiniz. Ara hareketlerle hareketlendirebileceğiniz özelliklerin bir listesi için bkz. [Arası doldurulabilen nesneler ve özellikler](#).

1. Sahne Alanı'nda bir sembol örneği veya metin alanı seçin.

Seçim başka nesneleri veya katmandan birden çok nesneyi içeriyorsa, Flash, seçiminizi bir film klibi sembolüne dönüştürmeyi önerir.

2. Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin.

"Ara için seçimi sembole dönüştür" iletişim kutusu görüntülenirse, seçimi bir film klibi sembolüne dönüştürmek için Tamam'ı tıklatın.

Tek bir anahtar karede varolan bir nesneye bir ara uyguladığınızda, oynatma kafası, yeni aranın son karesine taşınır. Aksi takdirde, oynatma kafası hareket etmez.

3. Oynatma kafasını, bir özellik değeri belirlemek istediğiniz ara yayılma alanının karesine yerleştirin.

Oynatma kafasını ara yayılma alanının diğer herhangi bir karesine de yerleştirebilirsiniz. Ara, genellikle bir özellik anahtar karesi olan, ara yayılma alanının ilk karesindeki özellik değerleriyle başlar.

4. Nesne Sahne Alanı'nda seçiliyken alfa (saydamlık), dönüş veya eğrilme gibi konum haricindeki bir özellik için bir değer belirleyin. Özellik denetçisini veya Araçlar panelindeki araçlardan birini kullanarak değeri ayarlayın.

Yayılma alanının geçerli karesi bir özellik anahtar karesi olacaktır.

 Farklı türlerde özellik anahtar karelerini ara hareket yayılma alanlarında görüntüleyebilirsiniz. Bir ara yayılma alanını sağ tıklayın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kareleri Görüntüle > özellik türü seçeneklerini belirleyin.

5. Sahne Alanı'ndaki ara önizlemesini görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın.
6. Ek özellik anahtar kareleri eklemek için, oynatma kafasını yayılma alanında istenilen kareye getirin ve özellik için Özellik denetçisinde bir değer belirleyin.

Not: Ayrıca Hareket Düzenleyicisi ile aranın tamamı boyunca özelliklerin arasını doldurabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#).

Varolan ara doldurma katmanına ek bir ara ekleme

Varolan ara doldurma katmanına ek aralar ekleyebilirsiniz. Bu, animasyona sahip bir Flash içeriği oluştururken daha az katman kullanmanıza izin verir.

- Şunlardan birini yapın:
 - Katmana boş bir anahtar kare ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare), anahtar kareye öğeler ekleyin ve sonra bu öğelere ara hareket uygulayın.
 - Ayrı bir katmanda bir ara oluşturun ve ardından yayılma alanını istenilen katmana sürükleyin.
 - Başka bir katmandan statik bir kareyi ara doldurma katmanına sürükleyin ve ardından statik karedeki bir nesneye ara ekleyin.
 - Aynı katmandan veya farklı bir katmandan varolan bir yayılma alanını çoğaltmak için Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarak sürükleyin.
 - Aynı veya farklı bir katmandan ara yayılma alanını kopyalayın ve yapıştırın.

Not: Bir ara hareketin hedef nesnesini, ara yayılma alanının herhangi bir karesindeki panoya kopyalayabilirsiniz.

Bir ara hareket animasyonunun hareket yolunu düzenleme

Başa dön

Bir [ara hareketin](#) hareket yolunu aşağıdaki yöntemlerle düzenleyebilir veya değiştirebilirsiniz:

- Nesnenin konumunu ara yayılma alanının herhangi bir karesine kaydırma.
- Tüm hareket yolunu Sahne Alanı'ndaki farklı bir konuma taşıyın.
- Seçim, Alt Seçim veya Serbest Dönüştürme araçlarını kullanarak yolun şeklini ya da boyutunu değiştirin.
- Dönüştürme paneli veya Özellik denetçisini kullanarak yolun şeklini ya da boyutunu değiştirin.
- Değiştir > Dönüştür menüsündeki komutları kullanın.
- Hareket yolu olarak özel bir kontur uygulayın.
- Hareket Düzenleyicisi'ni kullanın.

Sahne Alanı'ndaki tüm katmanlarda bulunan bütün hareket yollarını eşzamanlı olarak göstermek için Her Zaman Hareket Yolunu Göster seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu görüntü, birbiriyle kesişen farklı hareket yollarında birden çok animasyon tasarlarken faydalı olur. Bir hareket yolu veya ara yayılma alanı seçildiğinde, bu seçeneği Özellik denetçisi seçenekler menüsünden belirleyebilirsiniz.

Seçim ve Alt Seçim araçlarıyla hareket yolunun şeklini düzenleyin.

Seçim ve Alt Seçim araçlarıyla, bir hareket yolunu yeniden şekillendirebilirsiniz. Seçim aracı ile, bir parçayı sürükleyerek yeniden şekillendirebilirsiniz. Aradaki özellik anahtar kareleri, yolda denetim noktaları olarak görünür. Alt Seçim aracı ile, her konum özellik anahtar karesine karşılık gelen yoldaki denetim noktalarını ve Bezier tutamaçlarını gösterebilirsiniz. Bu tutamaçları, yolu özellik anahtar kare noktaları etrafında yeniden şekillendirmek için kullanabilirsiniz.

Daire gibi doğrusal olmayan bir hareket yolu oluşturduğunuzda, arası doldurulan nesnenin yol boyunca hareket ederken dönmesini sağlayabilirsiniz. Yola göre sabit bir yön elde etmek için, Özellik denetçisindeki Yola Yönlendir seçeneğini belirleyin.



Hareket yoluna yönlendirilmeyen (sol) ve hareket yoluna yönlendirilen (sağ), arası doldurulan bir nesne.

1. Araçlar panelinde Seçim aracını tıklatın.
2. Hareket yolunun Sahne Alanı'nda görünmesini sağlamak için ara hedefi örneğini tıklatın.
3. Seçim aracı ile, yeniden şekillendirmek üzere hareket yolunun herhangi bir parçayı sürükleyin. İlk önce parçayı seçmek için tıklatmayın.
4. Yoldaki bir özellik anahtar karesi noktasına ait Bezier denetim noktalarını göstermek için, Alt Seçim aracını tıklatın ve ardından yolu tıklatın.
Özellik anahtar kare noktaları, hareket yolunda denetim noktaları (küçük baklavalılar) olarak görüntülenir.
5. Bir denetim noktasını taşımak için Alt Seçim aracıyla sürükleyin.
6. Bir denetim noktasının etrafındaki yolun eğrisini düzenlemek için, denetim noktasının Bezier tutamaçlarını Alt Seçim aracıyla sürükleyin.
Tutamaçlar genişletilmemişse, Alt tuşuna basıp (Windows) veya Option tuşuna basıp (Macintosh) denetim noktasını sürükleyerek bunları genişletebilirsiniz.
7. Bir Tuturma noktasını silmek için Tuturma Noktasını Sil aracıyla bunu tıklatın. Seçim aracıyla oluşturulan çoğu tuturma noktası, düzgün noktalardır. Bir tuturma noktasını dönüştürmek için Tuturma Noktası Dönüştürme aracıyla üzerini tıklatın. Tuturma noktası bir aç noktasına dönüşür.
8. Ayrıca, normal tuturma noktasına yapacağınız şekilde bir noktadan yeni bezier tutamaçlarını çekip bunları konumlandırabilirsiniz.
Not: Tuturma Noktası Ekleme aracıyla bir yola tuturma noktası ekleyemezsiniz.

Adobe'nin önerdiği topluluk içeriği:

- Video: [Custom motion paths in Flash](#) (Flash uygulamasında özel hareket yolları) (3:51, SchoolofFlash.com. Ara hareketler, hareket yolunu düzenleme, özel hareket yolu oluşturma ve bir ara harekete uygulama.)
- Video: [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (Flash Downunder: Ara Hareket Oluşturma) (29:57, Adobe TV. Hareket yolunun nasıl düzenleneceğini gösterir. Videoda zaman kodu 05:00'a atlayın.)
- Eğitim: [Timeline animation in Flash](#) (Flash'ta Zaman Çizelgesi animasyonu) (Layersmagazine.com. Ara oluşturma, hareket yolunu düzenleme.)
- Video: [Altering the curve of a motion path](#) (Bir hareket yolunun eğrisini değiştirme) (Uzunluk = 3:45, Peachpit.com)

Arası doldurulan nesnenin konumunu değiştirme

Bir hareket yolunu düzenlemenin en kolay yolu, aranın Sahne Alanı'ndaki hedef örneğini ara yayılma alanındaki herhangi bir kareye taşımaktır. Geçerli kare, bir özellik anahtar karesi içermiyorsa Flash Pro bir tane ekler.

1. Oynatma kafasını hedef örneği taşımak istediğiniz kareye yerleştirin.
2. Seçim aracı ile, hedef örneği Sahne Alanı'nda yeni bir konuma sürükleyin.

Hareket yolu yeni konumu içerecek şekilde güncellenecektir. Hareket yolundaki diğer tüm özellik ana kareleri orijinal konumlarında kalacaktır.

Sahne Alanı'ndaki bir hareket yolunun konumunu değiştirme

Sahne Alanı'ndaki hareket yolunun tamamını sürükleyebilir veya konumunu Özellik denetçisinde ayarlayabilirsiniz.

1. Araçlar panelinde Seçim aracını tıklatın.
2. Aşağıdakilerden birini yaparak hareket yolunu seçin:
 - Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını tıklatın ve ardından Sahne Alanı'nda hareket yolunu tıklatın.
 - Sahne Alanı'nda arası doldurulmuş nesneyi tıklatın ve ardından hareket yolunu tıklatın.
 - Her ikisini de seçmek için hareket yolu ve hedef örneği etrafına bir seçim çerçevesi sürükleyin.
 - (Yalnızca CS5.5) Düzenlemek istediğiniz her aranın hareket yolunu Shift tuşunu basılı tutup tıklararak birden fazla hareket yolu seçin. Ayrıca tüm hareket yollarının etrafına bir seçim çerçevesi sürükleyebilirsiniz.
3. Aşağıdakilerden birini yaparak hareket yolunu taşıyın:

Yolu, Sahne Alanı'nda istenilen konuma sürükleyin.

- Özellik denetçisinde yol için X ve Y değerlerini ayarlayın. X ve Y değerleri, hareket yoluna ait sınırlama kutusunun sol üst köşesi içindir.
- Hareket yolunu taşımak için Ok tuşlarını kullanın.

Not: Hareket yolu için bir konum belirterek ara hedef örneğini ve hareket yolunu taşımak üzere, hem örneği hem de yolu seçin ve Özellik denetçisinde X ve Y konumunu girin. Herhangi bir hareket yolu içermeyen arası doldurulmuş bir nesneyi taşımak için, nesneyi seçin ve Özellik denetçisinde X ve Y değerlerini girin.

Serbest Dönüştürme aracıyla hareket yolunu düzenleme

1. Araçlar panelinde Serbest Dönüştürme aracını tıklatın.
2. Serbest Dönüştürme aracıyla, hareket yolunu tıklatın. Ara hedef örneğini tıklatmayın.
3. Yolu Serbest Dönüştürme aracı ile ölçeklendirin, eğin veya döndürün.

Not: Ayrıca yolu Alt Seçim aracıyla seçip ardından Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak da hareket yolu üzerinde serbest dönüştürme işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. Tuşa basıldığında da, Serbest Dönüştürme aracı ile aynı kontroller görüntülenir. Daha sonra, tuşu basılı tutup sürükleyerek dönüştürme işlemini gerçekleştirebilirsiniz.

(Yalnızca CS5.5) Birden fazla arası doldurulmuş nesneyi veya hareket yolunu ölçekleme

1. Oynatma kafasını, düzenlemek istediğiniz araların ilk karesine yerleştirin.
2. Araçlar panelinden Serbest Dönüştürme aracını seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yaparak birden fazla arası doldurulmuş nesneyi ve bunların hareket yollarını seçin:
 - Arası doldurulmuş nesneleri ve hareket yollarını Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.
 - Arası doldurulmuş nesnelerin ve hareket yollarının etrafına bir seçim çerçevesi sürükleyin.
4. Seçili nesneleri ve hareket yollarını içeren sınırlayıcı kutunun köşelerini sürükleyerek seçimi ölçekleyin.

Oynatma kafası araların ilk karesinde olduğundan, ölçekleme tüm arası doldurulmuş karelere uygulanır. Yeni özellik anahtar karesi oluşturulmaz.

Aradan hareket yolunu silme

1. Sahne Alanı'nda hareket yolunu Seçim aracıyla tıklatarak seçin.
2. Delete tuşuna basın.

Hareket yolunu kontur olarak kopyalama

1. Sahne Alanı'nda hareket yolunu tıklatarak seçin.
2. Düzen > Kopyala'yı seçin.

Daha sonra yolu bir kontur olarak veya başka bir ara hareketin hareket yolu olarak başka bir katmana yapıştırabilirsiniz.

Hareket yolu olarak özel bir kontur uygulama

Ayrı bir katman veya zaman çizelgesindeki bir konturu bir aranın hareket yolu olarak uygulayabilirsiniz.

1. Ara doldurma katmanından farklı bir katmanda bir kontur seçin ve bu konturu panoya kopyalayın.

Konturun kapatılmaması gerekir. Yalnızca kesintisiz konturlar kullanılabilir.
2. Zaman Çizelgesi'nde bir ara yayılma alanı seçin.
3. Ara yayılma alanı seçiliyken konturu yapıştırın.

Flash Pro, konturu seçilen ara yayılma alanı için yeni hareket yolu olarak uygular. Aranın hedef örneği artık yeni kontur boyunca hareket eder.
4. Aranın başlangıç ve bitiş noktalarını ters çevirmek için ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

Daha sonra ara yayılma alanı bağlam menüsünde Hareket Yolu > Yolu Ters Çevir seçeneklerini belirleyin.

Gezen özellik anahtar karelerini kullanma

Gezen özellik anahtar karesi, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir kareye bağlı olmayan bir anahtar karedir. Flash, ara boyunca hareket hızının tutarlı olması için gezen anahtar karelerin konumunu ayarlar.

Gezen anahtar kareleri yalnızca X, Y ve Z uzamsal özellikleri için kullanılabilir. Arası doldurulan nesneyi farklı karelerdeki farklı konumlara sürükleyerek Sahne Alanı'ndaki bir hareket yolunu düzenlediğinizde, bunlar kullanışlıdır. Hareket yollarının bu şekilde düzenlenmesi sonucunda, hareketin diğer parçalardan daha hızlı veya daha yavaş olduğu yol parçaları oluşturulur. Bunun nedeni, yol parçasındaki kare sayısının diğer parçalardan daha büyük veya daha küçük olmasıdır.

Gezen özelliği anahtar karelerinin kullanılması, ara boyunca animasyon hızının tutarlı hale getirilmesine yardımcı olur. Özellik anahtar kareleri gezen durumuna ayarlandığında, arası doldurulan nesne aranın her karesinde aynı mesafede hareket edecek şekilde, Flash, ara yayılma alanındaki özellik anahtar karelerinin konumunu ayarlar. Daha sonra aranın başındaki ve sonundaki ivmenin gerçekçi bir görünümü olacak şekilde hareketi ayarlamak için hareket hızını kullanabilirsiniz.

Bir aranın üzerine özel yol yapıştırdığınızda, Flash varsayılan olarak özellik anahtar karelerini gezen durumuna ayarlar.

Bir aranın tamamına yönelik olarak gezen anahtar karelerini etkinleştirmek için:

- Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünde Hareket Yolu > Anahtar kareleri gezen olarak değiştir seçeneklerini belirleyin.

Bir aradaki ayrı bir özellik anahtar karesine yönelik gezen durumunu etkinleştirmek için:

- Hareket Düzenleyicisi panelinde özellik anahtar karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın ve bağlam menüsünde gezen seçeneğini belirleyin. Hareket Düzenleyicisi hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#).

Özellik anahtar kareleri gezinme durumuna ayarlandığında, bunlar Hareket Düzenleyicisi'nde kareler yerine yuvarlak noktalar olarak görünür.

Not: Ara yayılma alanı için gezen anahtar karelerini etkinleştirir ve sonra devre dışı bırakırsanız, anahtar kareler gezinme durumunun etkinleştirilmesi sonucunda ortaya çıkan yayılma alanındaki konumlarında kalır.



Gezen anahtar kareleri devre dışı bırakılmış bir hareket yolu. Karelerin eşit olmayan dağılımının hareket hızında eşitsizliklere yol açtığını unutmayın.



Gezen anahtar kareleri etkinleştirilmiş aynı hareket yolu, yol boyunca eşit kare dağılımı ve eşit hareket hızı sağlar.

Zaman Çizelgesi'nde animasyon ara yayılma alanlarını düzenleme

[Başa dön](#)

Flash Pro uygulamasında animasyon oluştururken öncelikle Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanlarının ayarlanması genellikle uygun bir eylemdir. Nesnelerin katmanlar ve kareler içindeki ilk düzenini belirleyerek, Özellik denetçisi veya Hareket Düzenleyicisi içinde arası doldurulan özellik değerlerini değiştirip araları tamamlayabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanlarını ve kareleri seçmek için şunlardan birini yapın. Genel Tercihler'de (Düzen > Tercihler) Yayılma Temelli Seçim'in açık olduğundan emin olun.

- Tüm ara yayılma alanını seçmek için yayılma alanını tıklatın.
- Bitişik olmayan yayılma alanları da dahil olmak üzere birden çok ara yayılma alanı seçmek için her alanı Üst Karakter tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- Bir ara yayılma alanındaki tek bir kareyi seçmek için yayılma alanı içindeki kareyi Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basıp tıklatın.
- Bir yayılma alanı içindeki birden çok bitişik kareyi seçmek için yayılma alanının içinde Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basıp tıklatın.

(Macintosh) tuşlarına basıp sürükleyin.

- Farklı katmanlardaki birden fazla ara yayılma alanında kareleri seçmek için birden fazla katman arasında Ctrl+Alt tuşlarına(Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basıp sürükleyin.
- Bir ara yayılma alanında bağımsız özellik anahtar karesini seçmek için özellik anahtar karesini Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basarken tıklatın. Böylece özellik anahtar karesini yeni bir konuma sürükleyebilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanlarıyla çalışmak için kullanılan [klavye değiştiricilerinin tam listesine](http://Flashthusiast.com) Flashthusiast.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Ara yayılma alanlarını taşıma, çoğaltma veya silme

- Bir yayılma alanını aynı katmandaki yeni bir konuma taşımak için yayılma alanını sürükleyin.

not: Katmanın kilitlenmesi Sahne Alanı'nda düzenlemeyi engeller, ancak Zaman Çizelgesi'nde düzenlemeyi engellemez. Bir yayılma alanının başka bir yayılma alanının üzerine taşınması, ikinci yayılma alanının çakışan karelerini geçersiz kılar.

- Ara yayılma alanını başka bir katmana taşımak için, yayılma alanını katmana sürükleyin veya yayılma katmanını kopyalayıp yeni katmana yapıştırın..

Ara yayılma alanını varolan normal bir katmana, ara doldurma katmanına, kılavuz katmanına, maske katmanına veya maskeli katmana sürükleyebilirsiniz. Yeni katman normal boş bir katmansa, ara doldurma katmanına dönüşür.

- Yayılma alanını çoğaltmak için, Alt tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak yayılma alanını Zaman Çizelgesi'nde yeni bir konuma sürükleyin veya yayılma alanını kopyalayıp yapıştırın.
- Bir yayılma alanını silmek için yayılma alanını seçin ve alanın bağlam menüsünde Kareleri Kaldır veya Kareleri Temizle seçeneğini belirleyin.

Bitişik ara yayılma alanlarını düzenleme

- Kesme çizgisini iki bitişik ara yayılma alanı arasında taşımak için sürükleyin.

Her ara yeniden hesaplanır.

- İki bitişik ara yayılma alanının bitişik başlangıç ve bitiş karelerini birbirinden ayırmak için, Alt tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak ikinci yayılma alanının başlangıç karesini sürükleyin.

Böylece, iki yayılma alanı arasındaki kareler için yer açılmış olur.

- Ara yayılma alanını iki ayrı yayılma alanına bölmek için, yayılma alanında tek bir kareyi Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından yayılma alanı bağlam menüsünden Hareketi Böl seçeneğini belirleyin.

Her iki ara yayılma alanı aynı hedef örneğe sahip olur.

Not: Birden fazla kare seçilirse hareketi bölemezsiniz. Bölünmüş araya hareket hızı uygulanmışsa, daha küçük olan iki ara, orijinalle tamamen aynı harekete sahip olmayabilir.

- İki ayrı bitişik ara yayılma alanını birleştirmek için, her iki yayılma alanını da seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünden Hareketleri Birleştir seçeneğini belirleyin.

Ara yayılma alanının uzunluğunu düzenleme

- Bir animasyonun uzunluğunu değiştirmek için, ara yayılma alanının sağ veya sol kenarını sürükleyin.

Bir yayılma alanının kenarı başka bir yayılma alanının karelerinin içine sürüklendiğinde, ikinci yayılma alanının söz konusu kareleri değiştirilir.

- Sahne Alanı'nda, arası doldurulan nesneyi kendi arasının herhangi bir ucunun ötesine genişletmek için, ara yayılma alanının herhangi bir ucundaki karesini Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin. Flash Pro, bu karelerin arasını doldurmadan yayılma alanının sonuna kareler ekler.

Ayrıca aynı katmanda ara yayılma alanından sonraki bir kareyi seçip F6 tuşuna basabilirsiniz. Flash Pro, ara yayılma alanını genişletir ve seçili kareye tüm özellikler için bir özellik anahtar karesi ekler. F5 tuşuna basarsanız, Flash Pro kareler ekler ancak seçili kareye bir özellik anahtar karesi eklemeyi.

Not: Başka bir yayılma alanının hemen bitişiğinde yer alan bir yayılma alanının sonuna statik kareler eklemek için, önce yeni karelere yer açmak üzere bitişikteki yayılma alanını taşıyın.

Ara yayılma alanına kareler ekleme veya buradaki kareleri kaldırma

- Bir yayılma alanı içindeki kareleri kaldırmak için, kareleri seçmek üzere Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünde Kareleri Kaldır'ı seçin.
- Bir yayılma alanı içindeki kareleri kesmek için, kareleri seçmek üzere Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünde Kareleri Kes'i seçin.
- Varolan bir ara yayılma alanına kare yapıştırmak için, değiştirilecek kareleri seçmek üzere Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünde Kareleri Yapıştır'ı seçin.

Tüm yayılma alanının başka bir yayılma alanı üzerine yapıştırılması, ikinci yayılma alanının tümünü değiştirir.

Bir aranın hedef örneğini değiştirme veya kaldırma

Ara yayılma alanının hedef örneğini değiştirmek için, aşağıdakilerden birini yapın:

- Yayılma alanını seçin ve ardından Kütüphane panelindeki yeni sembolü Sahne Alanı'na sürükleyin.
- Kütüphane panelindeki yeni sembolü ve Sahne Alanı'ndaki aranın hedef örneğini seçin ve Değiştir > Sembol > Sembolü Takas Et seçeneğini belirleyin.
- Yayılma alanını seçin ve panodan bir sembol örneği veya metin yapıştırın.

Arayı kaldırmadan ara yayılma alanının hedef örneğini kaldırmak için, yayılma alanını seçin ve Sil tuşuna basın.

Ara yayılma alanının özellik anahtar karelerini görüntüleme ve düzenleme

- Farklı özellikler için bir yayılma alanındaki özellik anahtar karelerini içeren kareleri görüntülemek üzere, yayılma alanını seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünden Anahtar Kareleri Görüntüle'yi seçin ve ardından alt menüden özellik türünü seçin.
- Yayılma alanından bir özellik anahtar karesini kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Command tuşuna basıp (Macintosh) özellik anahtar karesini tıklatarak seçin ve sonra özellik anahtar karesini sağ tıklatın (Windows) ya da Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve anahtar karesini silmek istediğiniz özellik türü için Anahtar Karesini Temizle seçeneğini belirleyin.
- Belirli bir özellik türü için bir yayılma alanına özellik anahtar kareleri eklemek üzere, Ctrl tuşuna basıp tıklatarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatarak (Macintosh) yayılma alanındaki bir veya birkaç kareyi seçin. Daha sonra sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünden Anahtar Kare Ekle > *özellik türü* seçeneklerini belirleyin. Flash Pro, özellik anahtar karelerini seçili karelere ekler. Ayrıca bir özellik anahtar karesi eklemek için, seçili bir karedeki hedef örneğin bir özelliğini belirleyebilirsiniz.
- Bir yayılma alanına tüm özellik türleri için bir özellik anahtar karesi eklemek üzere, karedeki oynatma kafasını, anahtar kareyi eklemek istediğiniz konuma yerleştirin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare seçeneklerini belirleyin veya F6 tuşuna basın.
- Ara hareketin yönünü tersine çevirmek için, yayılma alanı bağlam menüsünde Hareket Yolu > Yolu Ters Çevir seçeneklerini belirleyin.
- Ara yayılma alanını statik karelere dönüştürmek için, yayılma alanını seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünde Arayı Kaldır seçeneğini belirleyin.
- Ara yayılma alanını kare kare animasyona dönüştürmek için, yayılma alanını seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünden Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.
- Bir özellik anahtar karesini aynı ara yayılma alanındaki veya farklı bir ara yayılma alanındaki farklı bir kareye taşımak için, Ctrl tuşunu (Windows) ya da Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak özellik anahtar karesini tıklatıp seçin ve sonra özellik anahtar karesini yeni konuma sürükleyin.
- Özellik anahtar karesini ara yayılma alanındaki başka bir konuma kopyalamak için, Ctrl tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak özellik anahtar karesini tıklatıp seçin ve sonra Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak özellik anahtar karesini yeni konuma sürükleyin.

Bir ara içinde 3B özellik anahtar kareleri ekleme veya kaldırma

- Şunlardan birini yapın:
 - Araçlar panelindeki 3B araçlarını kullanarak 3B özellikleri ekleyin.
 - Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden 3B ara seçin.
 - Ara yayılma alanında 3B özellik anahtar karesi yoksa Flash Pro, varolan her X ve Y konum ve dönüş özellik anahtar karesine bunları ekler. Ara yayılma alanında zaten 3B özellik anahtar karesi bulunuyorsa Flash Pro bunları kaldırır.

Bir ara yayılma alanını taşıma veya çoğaltma

Zaman Çizelgesi panelinde sürükleyerek ara yayılma alanlarını veya ara yayılma alanlarının bölümlerini çoğaltabilir ya da taşıyabilirsiniz.

- Zaman Çizelgesi'nde farklı bir konuma taşımak için ara yayılma alanını sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi'nde yeni bir konumda çoğaltmak için ara yayılma alanını Alt tuşuna basarken sürükleyin.

Ara hareketi kopyalayıp yapıştırma

Arası doldurulan özellikleri bir ara yayılma alanından diğerine kopyalayabilirsiniz. Arası doldurulan özellikler yeni hedef nesneye uygulanır, ancak hedef nesnenin konumu değişmez. Bu, Sahne Alanı'nın bir bölgesindeki arayı yeni hedef nesneyi yeniden konumlandırmadan başka bir bölgedeki nesneye uygulamanıza olanak tanır.

1. Kopyalamak istediğiniz arası doldurulan özellikleri içeren ara yayılma alanını seçin.

2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
3. Kopyalanan aranın yerleştirileceği ara yayılma alanını seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Yapıştır'ı seçin.

Flash, arası doldurulan özellikleri hedef ara yayılma alanına uygular ve ara yayılma alanının uzunluğunu kopyalanan ara yayılma alanıyla eşleştirecek şekilde ayarlar.

Bir ara hareketi Eylemler paneline kopyalamak veya ActionScript® olarak başka bir projede kullanmak için Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala komutunu kullanın.

Ara hareket özelliklerini kopyalama ve yapıştırma

Seçili bir karedeki özellikleri aynı ara yayılma alanındaki veya farklı bir ara yayılma alanındaki başka bir kareye kopyalayabilirsiniz. Özellikler yapıştırıldığında, özellik değerleri yalnızca seçili kareye eklenir. Renk efektlerinin, filtrelerin ve 3B özelliklerin kopyalanan özellik değerleri, yalnızca söz konusu karedeki arası doldurulan nesneye renk efekti, filtre veya 3B özellikler uygulanmışsa yapıştırılır. 2B konum özellikleri, 3B ara doldurmaya yapıştırılamaz.

Bu talimatlar tercihlerde (Düzen > Tercihler) Yayılma Temelli Seçim'in açık olduğunu varsayar.

1. Bir ara yayılma alanındaki tek bir kareyi seçmek için kareyi Ctrl+Alt tuşlarını (Windows) veya Command+Option tuşlarını (Macintosh) basılı tutarken tıklatın.
2. Seçili kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşunu basılı tutarken tıklatın (Macintosh) ve ardından bağlam menüsünden Özellikleri Kopyala seçeneğini belirleyin.
3. Kopyalanan özellikleri almak için Ctrl+Alt tuşlarını (Windows) veya Command+Option tuşlarını (Macintosh) basılı tutarak kareyi tıklatıp tek bir kareyi seçin.

Hedef karenin, ara yayılma alanında olması gerekir.

4. Kopyalanan özellikleri seçili kareye yapıştırmak için şunlardan birini yapın:
 - Kopyalanan özelliklerin tümünü birden yapıştırmak için, hedef ara yayılma alanının bir karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından bağlam menüsünden Özellikleri Yapıştır seçeneğini belirleyin.
 - Kopyalanan özelliklerin yalnızca bir kısmını yapıştırmak için hedef ara yayılma alanının seçili karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından bağlam menüsünden Özellikleri Özel Yapıştır seçeneğini belirleyin. Görüntülenen iletişim kutusunda, yapıştırılacak özellikleri seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Flash Pro, seçili karede yapıştırılan özelliklerin her biri için bir özellik anahtar karesi oluşturur ve ara hareketi yeniden enterpolasyonlar.

Ara yayılma alanını kare kare animasyona dönüştürme

Klasik veya ara hareket aralığını kare kare animasyona dönüştürebilirsiniz. Kare kare animasyonda her kare, her biri ayrı ayrı animasyonlu sembol örnekleri içeren ayrı anahtar kareler (özellik anahtar kareleri değil) içerir. Kare kare animasyon, enterpolasyonlu özellik değerleri içermez. Daha fazla bilgi için bkz. [Kare kare animasyon](#).

- Dönüştürmek istediğiniz ara yayılma aralığını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünden Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.

(Flash Professional CC'de artık kullanılmamaktadır) Hareketi ActionScript 3.0 olarak kopyalama

Bir ara hareketi Zaman Çizelgesi'nde ActionScript 3.0 olarak tanımlayan özellikleri kopyalayın ve o hareketi, ActionScript 3.0 kullanan bir Flash Pro belgesinin ister Eylemler panelinde, ister kaynak dosyalarında (örneğin sınıf dosyalarında) başka bir sembole uygulayın.

Belirli projeniz için Flash Pro tarafından üretilen ActionScript'i özelleştirmek için `fl.motion` sınıflarını kullanın. Daha fazla bilgi için bkz. `fl.motion` classes, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala bir ara hareketin şu özelliklerini yakalayabilir:

- Konum
- Ölçek
- Eğim
- Dönüş
- Dönüştürme Noktası
- Renk
- Karışım Modu
- Yola Yönlendirme

- Bitmap Olarak Ön Belleğe Al Ayarı
- Hareket Hızı
- Filtreler
- 3B dönüş ve konum

1. Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını veya kopyalanacak ara hareketi içeren Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.

ActionScript 3.0 olarak kopyalamak için yalnızca tek bir ara yayılma alanı veya arası doldurulmuş nesne seçilebilir.

2. Şunlardan birini yapın:

- Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala seçeneklerini belirleyin.
- Ara yayılma alanını veya Sahne Alanı'ndaki arası doldurulmuş örneği sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala seçeneğini belirleyin.

Flash Pro, seçili ara hareketi tanımlayan ActionScript 3.0 kodunu sisteminizin panosuna kopyalar. Bu kod, arayı kare kare animasyon olarak tanımlar.

Kopyalanan kodu kullanmak için bunu kopyalanan arayı almasını istediğiniz bir sembol örneğini içeren bir Flash Pro belgesinin Eylemler paneline yapıştırın. `addTarget()` işlevini çağıran satırı yorumsuz bırakın ve o satırdaki `<instance name goes here>` metninin yerine animasyon uygulamak istediğiniz sembol örneğinin adını getirin.

Animasyon uygulamak istediğiniz sembol örneğini yapılandırılan ActionScript ile adlandırmak için Sahne Alanı'nda örneği seçin ve Özellik denetçisine adı girin.

Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını seçip Özellik denetçisinde ara hareket için bir ad girerek bir ara hareket örneğini adlandırabilirsiniz. Daha sonra ActionScript 3.0 kodunda ara yayılma alanına başvurabilirsiniz.

ActionScript ile animasyon uygulama hakkında daha fazla bilgi için bkz. `fl.motion` sınıfları, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

XML dosyaları olarak kaydedilen Ara hareketlerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Pro, Ara Hareketlerle XML dosyaları olarak çalışmanıza olanak tanır. Doğal olarak, Flash Pro herhangi bir Ara Harekette şu komutları uygulamanıza olanak tanır:

- Hareketi XML Olarak Kopyala
- Hareketi XML Olarak Dışa Aktar
- Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareketi XML Olarak Kopyala

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini belirtilen bir kareye kopyalamanıza olanak tanır.

1. Ara Hareket oluşturun.
2. Zaman Çizelgesinde herhangi bir anahtar kare seçin.
3. Komutlar > Hareketi XML Olarak Kopyala bölümüne gidin.

Hareket özellikleri panoya XML verileri olarak kopyalanır. Bu durumda XML dosyasında çalışmak için herhangi bir metin düzenleyiciyi kullanabilirsiniz.

Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini kaydedilebilen bir XML dosyasına dışa aktarmanıza olanak tanır.

1. Ara Hareket oluşturun.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak Dışa Aktar bölümüne gidin.
3. Dosyayı kaydetmek istediğiniz uygun konuma gözetin.
4. XML dosyası için bir ad girin ve Kaydet'i tıklatın.

Ara hareket, belirtilen konuma XML dosyası olarak dışa aktarılır.

Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareket özellikleri tanımlanmış olan varolan XML dosyasını içe aktarmanıza olanak tanır.

1. Sahne Alanı'nda herhangi bir Nesne seçin.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak İçe Aktar bölümüne gidin.
3. Söz konusu konuma gözetin ve XML dosyasını seçin. Tamam'ı tıklatın.
4. Hareketi Özel Yapıştır iletişim kutusunda, seçili nesneye uygulamak istediğiniz özellikleri seçin.

⊘ (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) Hareket Düzenleyici ile animasyon özelliği eğrilerini düzenleme

Aşağıdaki **video ve makaleler** Hareket Düzenleyicisi'nin nasıl kullanılacağını göstermektedir:

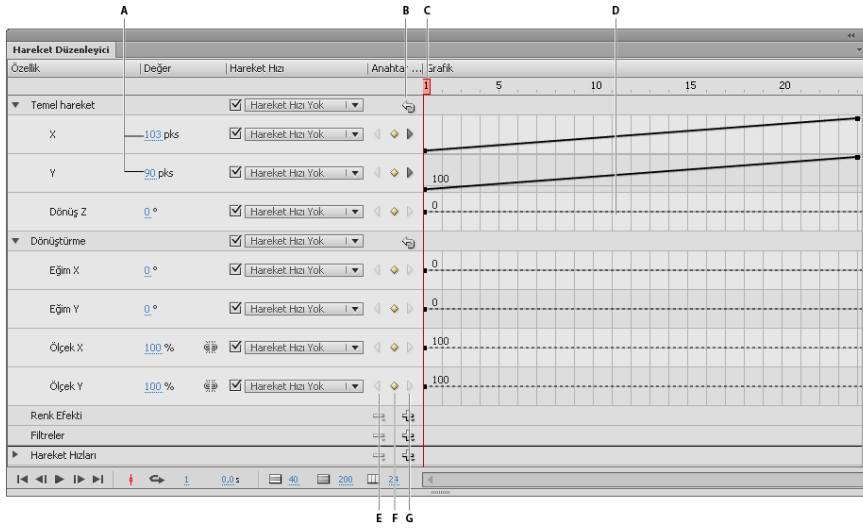
- Video: Animasyonun özelliklerini kontrol edin. X ve y değerlerini ve özellik anahtar karelerini ayarlayın. Filtreleri kullanarak efekt ekleyin. [Getting Started: Using the Motion Editor \(3:40\)](#) (Başlarken: Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma (3:40))
- Video: Ayrı özelliklerin arasını ayrıntılı bir şekilde kontrol edin. Ayrı özellik aralarına hareket hızı eğrileri uygulayın. [Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma\(6:08\)](#)
- Video: [Using the Motion Editor](#) (Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma) (Uzunluk= 7:42, Peachpit.com)
- Makale: [List of keyboard modifiers for working with motion tweens](#) (Ara hareketlerle çalışmak için kullanılan klavye değiştiricilerinin listesi) (Flashthusiast.com)

Hareket Düzenleyicisi paneli tüm ara özelliklerini ve bunların özellik anahtar karelerini görüntülemenize ve değiştirmenize olanak tanır. Ayrıca aralara kesinlik ve ayrıntı eklemek için araç sunar. Hareket Düzenleyicisi, geçerli seçili aranın özelliklerini görüntüler. Zaman Çizelgesi'nde bir ara oluşturduğunuzda Hareket Düzenleyicisi, arayı birkaç farklı şekilde kontrol etmenize olanak tanır.

Not: *Birçok türde basit ortak ara hareket için Hareket Düzenleyicisi'nin kullanımı isteğe bağlıdır. Hareket Düzenleyicisi karmaşık ara hareketler oluşturma işlemini kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Klasik aralarda kullanılmaz.*

Hareket Düzenleyicisi paneli şunları yapmanıza olanak verir:

- Bağımsız özellik anahtar karelerinin değerini ayarlama.
- Bağımsız özellikler için özellik anahtar kareleri ekleme veya bu kareleri kaldırma.
- Özellik anahtar karelerini ara içindeki farklı karelere taşıma.
- Bir özellik eğrisini bir özellikten diğerine kopyalayıp yapıştırma.
- Bağımsız özellikler için anahtar karelerini tersine çevirme.
- Bağımsız özellikleri veya özellik kategorilerini sıfırlama.
- Bezier kontrollerini kullanarak birçok bağımsız özelliğin ara eğrilerinin şekli üzerinde tam kontrol sağlama. (X, Y ve Z özellikleri Bezier kontrolleri içermez.)
- Filtre veya renk efekti ekleme veya kaldırma ve ayarlarını belirleme.
- Bir aranın hareket yolunu düzenleme.
- Bağımsız özelliklere ve özellik kategorilerine farklı önayarlı hareket hızları ekleme.
- Özel hareket hızı eğrileri oluşturma.
- Arası doldurulan ayrı özelliklere veya özellik gruplarına özel hareket hızı ekleme.
- X, Y ve Z özelliklerine yönelik olarak bağımsız özellik anahtar kareleri için gezme özelliğini etkinleştirme. Gezme özelliği, düzgün hareket yaratmak için özellik anahtar karesinin farklı karelere veya ayrı ayrı kareler arasına taşınmasına olanak tanır.
- (Yalnızca CS5.5) Panelin altında bulunan Oynatma düğmelerini kullanarak animasyonları oynatın, geri sarın, ileri alın ve döngüye alın.



Hareket Düzenleyicisi.

A. Özellik değerleri **B.** Değerleri Sıfırla düğmesi **C.** Oynatma kafası **D.** Özellik eğrisi alanı **E.** Önceki Anahtar Kare düğmesi **F.** Anahtar Kare Ekle veya Kaldır düğmesi **G.** Sonraki Anahtar Kare düğmesi

Zaman Çizelgesi'nde bir ara yayılma alanı veya Sahne Alanı'nda arası doldurulan bir nesne ya da hareket yolu seçtiğinizde, Hareket Düzenleyicisi aranın özellik eğrilerini görüntüler. Hareket Düzenleyicisi, seçili aranın Zaman Çizelgesi'nde yer aldığı kareleri temsil eden bir ızgara üzerinde özellik eğrilerini görüntüler. Oynatma kafası, her zaman aynı kare numarasında olmak üzere Zaman Çizelgesi'nde ve Hareket Düzenleyicisi'nde görüntülenir.

Hareket Düzenleyicisi, her özellik için iki boyutlu bir grafik kullanarak arası doldurulan özellik değerlerini temsil eder. Her özelliğin kendine ait bir grafiği vardır. Her grafik, yatay olarak (soldan sağa) zamanı ve dikey olarak ise bir özellik değerindeki değişikliği temsil eder. Belirli bir özelliğin her özellik anahtar karesi, söz konusu özelliğin özellik eğrisinde denetim noktası olarak görüntülenir. Bir özellik eğrisine hareket hızı eğrisi uygulanırsa, ikinci eğri, özellik eğrisi alanında kesikli çizgi olarak görüntülenir. Kesikli çizgi eğrisi, hareket hızının özellik değerlerindeki etkisini gösterir.

Zaman Çizelgesi'ndeki bir nesnenin kullanım süresi boyunca yalnızca tek bir değer alabildiğinden, bazı özelliklerin arası doldurulamaz. Degrade Eğim filtresinin Kalite özelliği buna bir örnektir. Bu özellikler, Hareket Düzenleyicisi'nde ayarlanabilir, ancak grafik içermezler.

Özellik anahtar kareleri ekleyerek ve standart Bezier kontrolleriyle eğriyi işleyerek Hareket Düzenleyicisi'ndeki çoğu özellik eğrisinin şeklini tam olarak kontrol edebilirsiniz. X, Y ve Z özellikleri için, özellik eğrilerinde denetim noktaları ekleyebilir ve kaldırabilirsiniz, ancak Bezier denetimlerini kullanamazsınız. Bir özellik eğrisinin denetim noktalarını değiştirdiğinizde bu değişiklikler hemen Sahne Alanı'nda görüntülenir.

Hareket Düzenleyicisi, ayrıca herhangi bir özellik eğrisine hareket hızı uygulamanızı sağlar. Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızı uygulamak, karmaşık hareket yolları oluşturmadan belirli türlerde karmaşık animasyon efektleri oluşturmanıza olanak verir. Hareket hızı eğrileri, arası doldurulan bir özelliğe ait değerlerin zaman içinde nasıl entropolasyonlandığını gösteren grafiklerdir. Bir özellik eğrisine hareket hızı eğrisi uygulayarak çok fazla çaba harcamadan karmaşık hareketler oluşturabilirsiniz.

Bazı özellikler, tıpkı Alfa saydamlığında (%0-100) olduğu gibi aşılamayacak minimum ve maksimum değerler içerir. Bu özelliklerin grafikleri, kabul edilebilir aralığın dışındaki değerleri uygulayamaz.

Hareket Düzenleyicisi görüntüsünü denetleme

Hareket Düzenleyicisi'nde hangi özellik eğrilerinin görüntüleneceğini ve her özellik eğrisinin görüntü boyutunu denetleyebilirsiniz. Büyük boyutlarda görüntülenen özellik eğrilerinin düzenlenmesi daha kolaydır.

- Hareket Düzenleyicisi'nde hangi özelliklerin görüntüleneceğini belirlemek için, bir özelliğin yanındaki üçgeni tıklatarak kategoriye genişletin veya daraltın.
- Hareket Düzenleyicisi'nde gösterilen aranın kare sayısını kontrol etmek için, Hareket Düzenleyicisi'nin alt kısmındaki Görüntülenebilir Kareler alanına görüntülemek istediğiniz kare sayısını girin. Maksimum kare sayısı, seçilen ara yayılma alanındaki toplam kare sayısıdır.
- Özellik eğrisinin genişletilmiş ve daraltılmış görünümü arasında geçiş yapmak için özellik adını tıklatın. Genişletilmiş görünüm, özellik eğrisinin düzenlenmesi için daha fazla alan sağlar. Hareket Düzenleyicisi'nin alt kısmındaki Grafik Boyutu ve Genişletilmiş Grafik Boyutu alanlarını kullanarak daraltılmış ve genişletilmiş görünümlerin boyutunu belirleyebilirsiniz.
- Grafik alanındaki araç ipuçlarını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, panel seçenekleri menüsünden Araç İpuçlarını Göster seçeneğini belirleyin.
- Bir araya yeni bir renk efekti veya filtre eklemek için, bir özellik kategorisi sırasındaki Ekle düğmesini tıklatın ve eklemek istediğiniz öğeyi seçin. Yeni öğe, anında Hareket Düzenleyicisi'nde görüntülenir.

Özellik eğrilerinin şeklini düzenleme

Hareket Düzenleyicisi, X, Y ve Z hariç olmak üzere, bir araya ait her özellik eğrisinin şeklini tam olarak denetlemenize olanak tanır. Bütün diğer

özellikler için ise, her grafiğin eğrisini standart Bezier denetimleriyle düzenleyebilirsiniz. Bu kontrolleri kullanmak, Seçim aracıyla veya Kalem aracıyla konturları düzenlemeye benzer. Özellik değerini artırmak için eğri parçasını veya denetim noktasını yukarı doğru, bu değeri azaltmak içinse aşağı doğru hareket ettirin.

Doğrudan özellik eğrileriyle çalışarak şunları yapabilirsiniz:

- Karmaşık arası doldurulan efektler için karmaşık eğriler oluşturma.
- Özellik anahtar karelerindeki özellik değerlerini ayarlama.
- Özellik eğrisinin tamamı boyunca özellik değerlerini artırın veya azaltın.
- Bir araya ek özellik anahtar kareleri ekleme.
- Ayrı ayrı özellik anahtar karelerini gezen veya gezmeyen olarak ayarlama.

Hareket Düzenleyicisi'nde X, Y ve Z temel hareket özellikleri, diğer özelliklerden farklıdır. Bu üç özellik birbirine bağlıdır. Ara yayılma alanında bulunan ve bu özelliklerden biri için bir özellik anahtar karesi olan bir kare, bu özelliğin tümü için de bir özellik anahtar karesi olmalıdır. Buna ek olarak, X, Y ve Z özellik eğrilerindeki denetim noktaları, Bezier denetimleriyle düzenlenemez.

Özellik eğrilerinin denetim noktaları, ya düz nokta ya da köşe noktaları olabilir. Bir özellik eğrisi köşe noktasından geçtiğinde açığı oluşturur. Bir özellik eğrisi düz bir noktadan geçtiğinde, düz bir eğri oluşturur. X, Y ve Z için, özellik eğrisindeki bir denetim noktasının türü, Sahne Alanı'ndaki hareket yolunda kendisine karşılık gelen denetim noktasının türüne bağlıdır.

Genellikle en iyisi Sahne Alanı'ndaki hareket yolunu düzenleyerek bir aranın X, Y ve Z özelliklerini düzenlemektir. Özellik değerlerinde küçük ayarlamalar yapmak için veya bunların özellik anahtar karelerini ara yayılma alanının farklı karelerine taşımak için Hareket Düzenleyicisi'ni kullanın.

- İki denetim noktası arasındaki bir eğri parçasının şeklini değiştirmek için parçayı sürükleyin. Bir eğri parçasını sürüklediğinizde, parçanın her ucundaki denetim noktaları seçili hale gelir. Seçili denetim noktaları, düzgünleştirme noktaları ise, bunların Bezier tutamaçları görünür.
- Bir özellik eğrisini statik, arası doldurulmamış özellik değerine sıfırlamak üzere, özellik grafiği alanını sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Özelliği Sıfırla seçeneğini belirleyin.
- Bir özellik kategorisinin tamamını statik, arası doldurulmamış değerlere sıfırlamak üzere, bu kategori için Değerleri Sıfırla düğmesini tıklayın.
- Bir özellik arasının yönünü tersine çevirmek için, özellik grafiği alanını sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Anahtar Kareleri Ters Çevir seçeneğini belirleyin.
- Bir özellik eğrisini bir özellikten diğerine kopyalamak için, eğrinin grafik alanını sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Eğriyi Kopyala seçeneğini belirleyin. Eğriyi başka bir özelliğe, özelliğin grafik alanına yapıştırmak için Eğriyi Yapıştır seçeneğini belirleyin. Özel hareket hızları arasında ve özel hareket hızları ile özellikler arasında eğrileri kopyalayabilirsiniz.

Özellik anahtar kareleri ile çalışma

Her grafik boyunca özellik anahtar karelerini ekleyerek, kaldırarak ve düzenleyerek bir özellik grafiğinin şeklini düzenleyebilirsiniz.

- Bir özellik eğrisine bir özellik anahtar karesi eklemek için oynatma kafasını istediğiniz kareye yerleştirin ve Hareket Düzenleyicisi'ndeki özellik için Anahtar Kare Ekle veya Kaldır düğmesini tıklayın.

Ayrıca, özellik anahtar karesini eklemek istediğiniz karede yer alan grafiği, Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Option tuşuna basıp (Macintosh) tıklatabilirsiniz.

Ayrıca, özellik eğrisini sağ tıklatabilir (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatabilir (Macintosh) ve Anahtar Kare Ekle seçeneğini belirleyebilirsiniz.

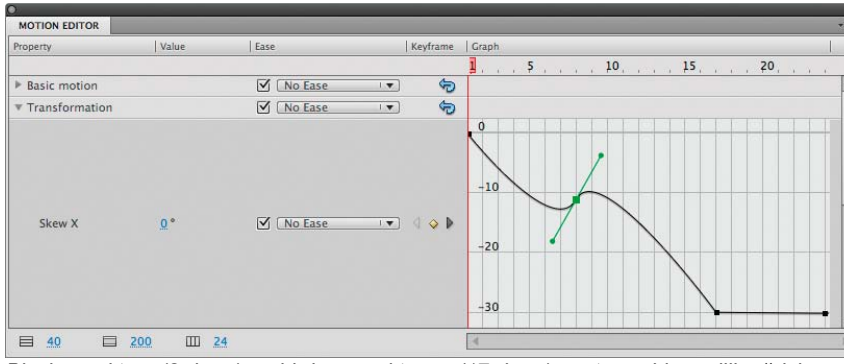
- Özellik eğrisinden bir özellik anahtar karesini kaldırmak için, Ctrl tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutup özellik eğrisindeki özellik anahtar karesinin denetim noktasını tıklayın.

Ayrıca, denetim noktasını sağ tıklatabilir (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatabilir (Macintosh) ve Anahtar Kareyi Kaldır seçeneğini belirleyebilirsiniz.

- Bir denetim noktasının modunu, köşe noktası ile düz nokta modları arasında değiştirmek için, Alt tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutup denetim noktasını tıklayın.

Denetim noktası düz nokta modunda olduğunda Bezier tutamaçları ortaya çıkar ve özellik eğrisi noktadan düz bir eğri olarak geçer. Denetim noktası bir köşe noktası ise, özellik eğrisi denetim noktasından geçerken bir açığı oluşturur. Bezier tutamaçları, köşe noktaları için ortaya çıkmaz.

Noktayı düz nokta moduna ayarlamak için denetim noktasını sağ tıklatabilir (Windows) veya Command tuşuna basarak tıklatabilir ve Noktayı Düzgünleştir, Sağa Düzgünleştir ya da Sola Düzgünleştir seçeneğini belirleyebilirsiniz. Noktayı köşe noktası moduna ayarlamak için Köşe Noktası seçeneğini belirleyin.



Bir düz noktayı (8. kare) ve bir köşe noktasını (17. kare) gösteren bir özellik eğrisi.

- Özellik anahtar karesini farklı bir kareye taşımak için denetim noktasını sürükleyin.

Bir özellik anahtar karesini kendisinden önceki veya sonraki anahtar karelerini geçecek şekilde sürükleyemezsiniz.

- X, Y ve Z uzamsal özelliklerine yönelik bir özellik anahtar karesini, gezen ve gezmeyen modlar arasında değiştirmek için Hareket Düzenleyicisi'nde özellik anahtar karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşunu basıp tıklatın (Macintosh). Gezen anahtar kareler hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Bir aranın hareket yolunu düzenleme](#).

Ayrıca gezen anahtar kareyi dikey kare bölücüyü sürükleyerek Hareket Düzenleyicisi'nde belirli bir özellik anahtar karesi için gezme özelliğini kapatabilirsiniz.

- X ve Y özelliklerinin ilişkili çiftlerini birbirine bağlamak için, bağlamak istediğiniz özelliklerden herhangi birine yönelik olarak X ve Y Özellik Değerlerini Bağla düğmesini tıklatın. Özellikler bağlandığında, bağlı özelliklerden herhangi biri için bir değer girdiğinizde aralarındaki oran korunacak şekilde bunların değerleri zorlanır. Birbirleriyle ilişkili X ve Y özelliklerinin örnekleri arasında, Alt Gölge filtresinin Ölçekle X ve Ölçekle Y özellikleri ile Bulanıklaştır X ve Bulanıklaştır Y özellikleri bulunur.

Eğitimler ve örnekler

Aşağıdaki videolar ve makaleler Hareket Düzenleyicisi ile çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar.

- Video: [The Motion Editor in Flash CS4 \(Flash CS4'te Hareket Düzenleyicisi\)](#) (5:08, Adobe TV)
- Video: [Getting Started: 14 Using the Motion Editor](#) (Başlarken: 14 Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma) (3:40, Adobe TV)
- Video: [Using the Motion Editor](#) (Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma) (6:08, Adobe TV)
- Video: [Quickly Access Your Animation Properties](#) (Animasyon Özelliklerinize Hızlıca Ulaşma) (4:17, Adobe TV)

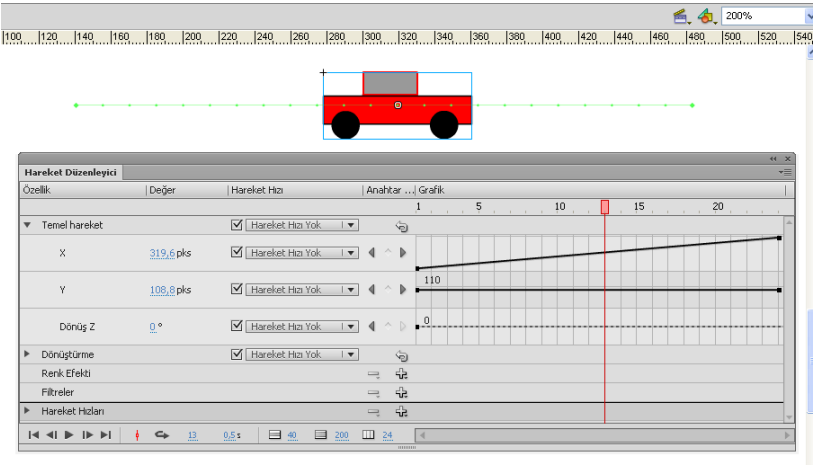
(Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) Hareket hızı ara animasyonları

[Başa dön](#)

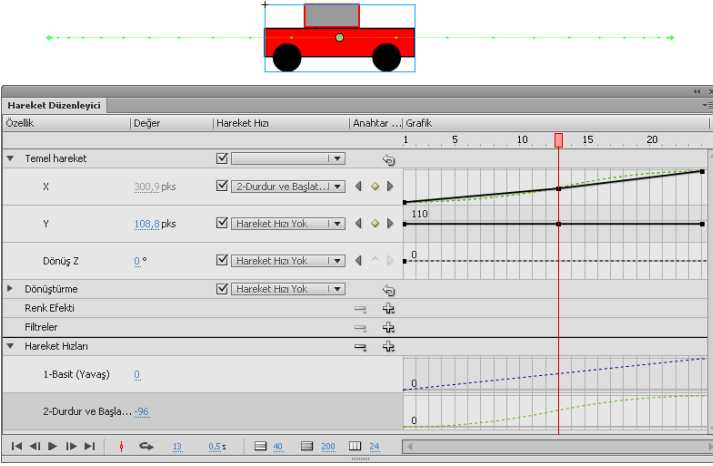
Hareket hızı, daha gerçekçi hareketler ve daha tatmin edici efektler oluşturmak için bir animasyonun başlangıcını veya bitişini hızlandırmanızı veya yavaşlatmanızı sağlar. Bu teknik, Flash'ın bir ara hareketteki özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerini hesaplama biçimini değiştirmek üzere kullanılır. Hareket hızı olmadığında Flash bu değerleri, değerdeki değişiklik her karede aynı olacak şekilde hesaplar. Hareket hızı sayesinde değişiklik oranını daha doğal veya daha karmaşık animasyon değerlerine ayarlayabilirsiniz.

Hareket hızı, bir aranın özellik değerlerine uygulanan matematiksel bir eğridir. Aranın nihai etkisi, arada bulunan özellik değerleri aralığının hareket hızı eğrisiyle birleştirilmesinin sonucudur.

Örneğin, Sahne Alanı boyunca bir araba resmine animasyon uyguladığınızda araba durağan konumundan harekete geçer, yavaşça hızlanır ve ardından Sahne Alanı'nın diğer tarafında yavaşça durursa hareket daha gerçekçi olur. Hareket hızı olmadığında araba aniden durağan konumundan tam gaz ilerlemeye başlar ve Sahne Alanı'nın diğer tarafında aniden durur. Hareket hızı sayesinde arabaya bir ara hareket uygulayabilir ve ardından bu arayı yavaşça başlatıp sona erdirebilirsiniz.



Hareket hızı uygulanmamış bir hareket yolu. Yol boyunca karelerin eşit şekilde dağıldığını unutmayın.



Durdur ve Başlat (Orta) hareket hızı uygulanan yolla aynı hareket yolu. Karelerin yolun uçlarına doğru yoğunlaşmasının, arabanın daha gerçekçi bir şekilde hızlanmasını ve yavaşlamasını sağladığını unutmayın.

Hareket hızını Özellik denetçisinde veya Hareket Düzenleyicisi'nde uygulayabilirsiniz. Özellik denetçisinde uygulanan hareket hızları, araya dahil edilen özelliklerin tümünü etkiler. Hareket Düzenleyicisi'nde uygulanan hareket hızları, bir aranın tek bir özelliğini, bir özellik grubunu veya tüm özelliklerini etkileyebilir.

Hareket hızı basit veya karmaşık olabilir. Flash, basit veya karmaşık efektler için uygulayabileceğiniz bir dizi önayarlı hareket hızı içerir. Hareket Düzenleyicisi'nde ayrıca kendi özel hareket hızı eğrilerinizi de oluşturabilirsiniz.

Hareket hızının birçok yaygın kullanımından biri de, yolun her parçadaki hareket hızını tutarlı kılmak için Sahne Alanı'ndaki bir hareket hızını düzenleyip gezen anahtar kareleri etkinleştirdiğinizde uyguladığınız kullanımdır. Ardından yolun sonlarına daha gerçekçi ivme ve negatif ivme eklemek için hareket hızını kullanabilirsiniz.

Özellik eğrisine bir hareket hızı eğrisi uyguladığınızda, hareket hızı eğrisinin görsel bir kaplaması özellik eğrisi grafik alanında görüntülenir. Kaplama, özellik eğrisini ve hareket hızı eğrisini aynı grafik alanında göstererek, animasyon test edilirken Sahne Alanı'nda gördüğünüz son ara doldurma etkisini anlamanızı kolaylaştırır.

Hareket Düzenleyicisi'ndeki hareket hızı eğrileri karmaşık olabileceğinden, bu eğrileri Sahne Alanı'nda karmaşık hareket yolları oluşturmadan Sahne Alanı'nda karmaşık hareketler oluşturmak için kullanabilirsiniz. X, Y ve Z uzamsal özelliklerinin yanı sıra diğer özellikler için karmaşık aralar oluşturmak üzere de hareket hızı eğrilerini kullanabilirsiniz.

Eğitimler ve Makaleler:

- Eğitim: [Modifying and applying custom eases](#) (Özel hareket hızlarını değiştirme ve uygulama) (Flashthusiast.com)
- Eğitim: [Easing between keyframes](#) (Anahtar kareler arasında hareket hızı oluşturma) (Flashthusiast.com)
- Eğitim: [Creating and Applying a Custom Ease](#) (Özel Hareket Hızı Oluşturma ve Uygulama) (Kirupa.com)
- Video: [Flash Motion Easing](#) (Flash Hareket Hızı Ekleme) (Uzunluk = 7:40, LayersMagazine.com)
- Video: [Setting the ease property of an animation](#) (Bir animasyon için hareket hızı ayarlama) (Uzunluk = 5:10, Peachpit.com)

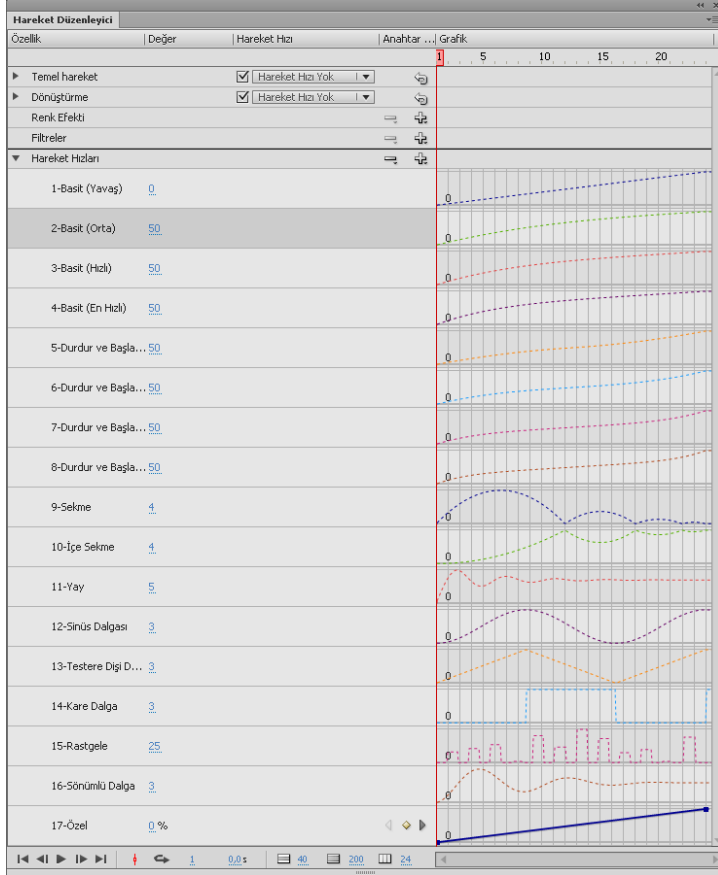
Özellik denetçisinde bir aranın tüm özelliklerine hareket hızı uygulama

Özellik denetçisini kullanarak bir araya hareket hızı uyguladığınızda, hareket hızı araya dahil edilen özelliklerin tümünü etkiler. Özellik denetçisi, Hareket Düzenleyicisi'nde de kullanılabilir olan Basit (Yavaş) hareket hızı eğrisini uygular.

1. Zaman Çizelgesi'nde arayı veya Sahne Alanı'nda hareket yolunu seçin.
2. Özellik denetçisinde Hareket Hızı menüsünden uygulanacak hareket hızını seçin.
3. Hareket Hızı Değeri alanında hareket hızının gücü için bir değer girin.

Hareket Denetleyicisi'nde ayrı ayrı özelliklere hareket hızı ekleme

Hareket Denetleyicisi'nde ayrı bir özelliğe veya bir özellik kategorisine önyarlı hareket hızı uygulayabilirsiniz.



Flash'ın içerdığı hareket hızı eğrilerinin şekilleri.

Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızlarını kullanmak için, hareket hızı eğrisini seçili arada kullanılabilir olan hareket hızları listesine ekleyin ve ardından hareket hızını seçtiğiniz özelliklere uygulayın. Bir özelliğe hareket hızı uyguladığınızda, özelliğin grafik alanının üzerini kaplamış şekilde kesik çizgili bir eğri görüntülenir. Kesik çizgili eğri, ara doldurmanın o özelliğinin gerçek değerleri üzerinde hareket hızı eğrisinin etkisini gösterir.

- Seçili arada kullanılabilen hareket hızı listesine bir hareket hızı eklemek için, Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızı bölümündeki Ekle düğmesini tıklatın ve ardından eklenecek hareket hızını seçin.
- Tek bir özelliğe hareket hızı eklemek için, söz konusu özelliğe yönelik Seçili Hareket Hızı menüsünden hareket hızını seçin.
- Hareket, dönüştürme, renk efekti veya filtreler gibi bir özellik kategorisinin tamamına bir hareket hızı eklemek için, özellik kategorisine yönelik Seçili Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.
- Bir özellik veya özellik kategorisi için hareket hızının etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak üzere, o özellik veya özellik kategorisi için Hareket Hızını Etkinleştir/Devre Dışı Bırak onay kutusunu tıklatın. Bu işlem, hareket hızının özellik eğrileri üzerindeki etkisini hemen görmenize olanak tanır.
- Kullanılabilir aralar listesinden bir hareket hızını kaldırmak için, Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızları bölümünde Hareket Hızını Kaldır düğmesini tıklatın ve ardından açılır menüden hareket hızını seçin.

Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızı eğrilerini düzenleme

Hareket Düzenleyicisi'nde önyarlı hareket hızı eğrilerinin özelliklerini düzenleyip kendi özel hareket hızı eğrilerinizi oluşturabilirsiniz.

Önayarlı bir hareket hızı eğrisini düzenlemek için hareket hızı adının yanında bulunan alanda hareket hızı değerini belirleyin.

Basit hareket hızı eğrilerinde bu değer, hareket hızı eğrisinin özellik eğrisine uygulanma şiddetini temsil eden bir yüzdendir. Pozitif değerler, eğrinin sonundaki hareket hızını artırır. Negatif değerler ise, eğrinin başlangıcındaki hareket hızını artırır.

Sinüs dalgası veya testere dişi dalga gibi dalga olan hareket hızı eğrilerinde bu değer dalgadaki yarı döngülerin sayısını temsil eder.

Önayarlı hareket hızını düzenlemek için, önce Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızı bölümündeki Ekle düğmesini kullanarak onu kullanılabilir hareket hızları listesine ekleyin.

- Özel bir hareket hızı eğrisini düzenlemek için, hareket hızları listesine Özel hareket hızı eğrisinin bir örneğini ekleyin ve ardından Flash uygulamasında başka herhangi bir Bezier eğrisini düzenlemek için kullandığınız teknikleri kullanarak eğriyi düzenleyin. Hareket hızı eğrisinin başlangıç değeri her zaman %0 olmalıdır.

Ayrı ara hareketlerdeki özel hareket hızları da dahil olmak üzere, özel bir hareket hızından diğerine bir eğriyi kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Animasyon temelleri

Animasyon türleri

Kare hızları hakkında

Zaman Çizelgesi'ndeki animasyonları tanımlama

Arası doldurulmuş animasyondaki katmanlar hakkında

Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma

Anahtar karelere nesneleri dağıtarak arası doldurulmuş animasyonlar oluşturma

Ek kaynaklar

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Animasyon türleri

Başa dön

, animasyon ve özel efektler oluşturmak için çeşitli yöntemler sunar. Bu yöntemlerin her biri, ilginç animasyonlu içerikler oluşturmak için size farklı olanaklar sağlar.

Flash şu animasyon türlerini destekler:

Ara hareketler Ara hareketleri, bir karedeki ve bir başka karedeki bir nesne için konum ve alfa saydamlığı gibi özellikleri ayarlamak üzere kullanın. Flash daha sonra aradaki karelerin özellik değerlerini interpolasyonlar. Ara hareketler, sürekli hareket ya da nesne dönüştürme işleminden oluşan animasyonlar için faydalıdır. Ara hareketler, Zaman Çizelgesi'nde varsayılan olarak tek bir nesne şeklinde seçilebilen karelerden oluşmuş bir bitişik yayılma alanı şeklinde görünür. Ara hareketler, etkilidir ve oluşturması kolaydır.

Klasik aralar Klasik aralar, ara hareketler gibidir, ama oluşturması çok daha karmaşıktır. Klasik aralar, yayılma temelli aralar ile mümkün olmayan bazı özel animasyonlu efektlere olanak tanır.

Ters Kinematik pozları (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) Ters kinematik pozları, şekil nesnelerini uzatıp bükmenize ve sembol örneklerinden oluşan grupları birbirine bağlamanıza ve bu sayede onların birlikte doğal bir biçimde hareket etmelerini sağlamanıza olanak tanır. Bir şekle ve sembol grubuna eklem eklediğinizde, eklemelerin veya sembollerin konumlarını farklı anahtar karelerde değiştirebilirsiniz. Flash aradaki karelerin konumlarına enterpolasyon uygular.

Şekil araları Şekil arası doldurma işleminde, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir karede bir şekil çizersiniz ve başka bir belirli karede bu şekli değiştirirsiniz veya başka bir şekil çizersiniz. Flash Pro daha sonra, bir şeklin başka bir şekle dönüştüğü animasyonu oluşturarak aradaki karelerin içine ara şekilleri enterpolasyonlar.

Kare kare animasyon Bu animasyon tekniği, Zaman Çizelgesi'ndeki her kare için farklı bir resim seçmenize olanak tanır. Bu tekniği, bir filmin karelerinin hızlı bir şekilde birbirini izleyerek oynatılması gibi bir efekt oluşturmak için kullanın. Bu teknik, her karede farklı grafik öğeleri olmasını gerektiren karışık animasyonlar için faydalıdır.

Aşağıdaki eğitim videosu farklı animasyon türleri hakkında daha ayrıntılı açıklama sağlar: [Understanding tweens \(2:36\)](#) (Araları anlama (2:36))

Kare hızları hakkında

Başa dön

Kare hızı, diğer bir deyişle animasyonun oynatıldığı hız, saniyedeki kare sayısı ile ölçülür (fps). Çok düşük bir kare hızı animasyonun durup devam ediyormuş gibi görünmesine neden olur; çok yüksek bir kare hızı animasyonun ayrıntılarını bulanıklaştırır. 24 fps'lik kare hızı, yeni Flash belgelerinde varsayılan ayardır ve genellikle web'de en iyi sonuçları verir. Standart film hızı da yine 24 fps'tir.

Animasyonun karmaşıklığı ve animasyonu oynatan bilgisayarın hızı, oynatmanın düzgünlüğünü etkiler. En uygun kare hızlarını belirlemek için animasyonlarınızı çeşitli bilgisayarlarda test edin.

Bütün Flash Pro belgesi için sadece tek bir kare hızı belirttiğinizden, bu hızı animasyonu oluşturmaya başlamadan önce ayarlayın.

Zaman Çizelgesi'nde animasyonları tanımlama

Başa dön

Flash Pro, içeriğin bulunduğu her karede farklı göstergeler görüntüleyerek Zaman Çizelgesi'nde arası doldurulmuş animasyon ile kare kare animasyonu birbirinden ayırır.

Zaman Çizelgesi'nde kare içeriği ile ilgili aşağıdaki göstergeler görüntülenir:

Mavi bir arka plana sahip karelerden oluşmuş bir yayılma alanı birara *hareketi* gösterir. Yayılma alanının ilk karesindeki siyah nokta, ara yayılma alanının kendisine atanmış bir hedef nesnenin olduğunu gösterir. Siyah elmaslar, son kareyi ve diğer herhangi bir özellik anahtar karesini gösterir. Özellik anahtar kareleri, sizin tarafınızdan açıkça tanımlanmış özellik değişikliklerini içeren karelerdir. Ara hareket yayılma alanını sağ tıklayarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kareleri Görüntüle > tür seçeneklerini belirleyerek gösterilecek özellik anahtar karelerinin türlerini seçebilirsiniz Flash varsayılan olarak özellik anahtar karelerinin bütün türlerini görüntüler. Yayılma alanındaki bütün diğer kareler, hedef nesnenin arası doldurulmuş özellikleri için enterpolasyonlu değerler içerir.



- İlk karedeki boş bir nokta, ara harekete ait hedef nesnenin kaldırıldığını gösterir. Ara yayılma alanı hala kendi özellik anahtar karelerini içerir ve kendisine uygulanan yeni bir hedef nesneye sahip olabilir.



- Yeşil bir arka plana sahip karelerden oluşmuş bir yayılma alanı ters kinematik (TK) *poz katmanını* gösterir. Poz katmanları TK armatürlerini ve *pozlarını* içerir. Her poz, Zaman Çizelgesi'nde siyah bir elmas şeklinde görünür. Flash, pozlar arasında yer alan karelerdeki armatürlerin konumlarını enterpolasyonlar.



- Anahtar karenin başındaki siyah ok ve mavi arka plana sahip siyah bir nokta, *klasik ara* olduğunu belirtir.



- Kesik çizgi, son anahtar karenin bulunmadığı durumlarda olduğu gibi klasik aranın parçalanmış veya eksik olduğunu belirtir.



- Anahtar karenin başındaki siyah ok ve açık yeşil arka plana sahip siyah bir nokta *şekil arası* olduğunu belirtir.



- Siyah bir nokta tek bir anahtar kareyi gösterir. Tek bir anahtar kareden sonra gelen açık gri kareler, aynı içerikleri hiçbir değişiklik olmadan içerir. Bu kareler, yayılma alanının son karesinde siyah dik bir çizgi ve boş bir dikdörtgen içerir.



- Küçük a harfi, kareye Eylemler panelinde bir kare eylemi atandığını belirtir.



- Kırmızı bayrak, karenin bir etiket içerdiğini belirtir.



- Çift yeşil eğik çizgi, karenin bir yorum içerdiğini belirtir.



- Altın sarısı tutturucu, karenin adlı bir tutturucu olduğunu belirtir.



Arası doldurulmuş animasyondaki katmanlar hakkında

[Başa dön](#)

Bir Flash Pro belgesindeki her sahne, herhangi bir sayıdaki Zaman Çizelgesi katmanından oluşabilir. Bir animasyon dizisinin içeriklerini düzenlemek ve animasyonlu nesneleri ayırmak için katmanları ve katman klasörlerini kullanın. Bunları katmanlar ve klasörler halinde düzenlemek, üst üste geldikleri zaman silinmelerini, birbirlerine bağlanmalarını veya birbirlerinde parça oluşturmalarını engeller. Aynı anda birden fazla sembol veya metin alanının arası doldurulmuş hareketini içeren bir animasyon oluşturmamak için, her nesneyi ayrı bir katmana yerleştirin. Statik resim dahil etmek için bir katmanı arka plan katmanı olarak kullanabilir ve ayrı bir animasyonlu nesne dahil etmek için ek katmanlardan faydalanabilirsiniz.

Bir ara hareket oluşturduğunuzda Flash Pro, ara için seçtiğiniz nesneyi içeren katmanı bir ara doldurma katmanına dönüştürür. Ara katmanı, Zaman Çizelgesi'ndeki katman adının yanında bir ara simgesine sahiptir.

Aynı katmanda başka nesneler, arası doldurulmuş nesne olarak bulunuyorsa Flash Pro, orijinal katmanın üstüne veya altına gerektiğinde yeni

katmanlar ekler. Orijinal katmanında, arası doldurulmuş nesnenin altında olan herhangi bir nesne, orijinal katmanın altında yeni bir katmana taşınır. Orijinal katmanında, arası doldurulmuş nesnenin üzerinde yer alan herhangi bir nesne, orijinal katmanın üzerindeki yeni bir katmana taşınır. Flash Pro, bu yeni katmanları Zaman Çizelgesi'nde önceden var olan herhangi bir katmanın arasına ekler. Bu şekilde Flash Pro, Sahne Alanı'ndaki bütün grafik nesnelerinin orijinal yığıma düzenini korur.

Ara doldurma katmanı, yalnızca ara yayılma alanları (bir ara içeren bitişik kare grupları), statik kareler, boş anahtar kareler veya boş kareler içerebilir. Her ara yayılma alanı yalnızca tek bir hedef nesne ve söz konusu hedef nesne için tek bir isteğe bağlı hareket yolu içerebilir. Ara doldurma katmanında çizim yapamayacağınız için, diğer katmanlarda ek aralar veya statik kareler oluşturun ve ardından bunları ara doldurma katmanına sürükleyin. Kare komut dosyalarını bir ara doldurma katmanına yerleştirmek için, bunları başka bir katmanda oluşturun ve daha sonra ara doldurma katmanına sürükleyin. Bir kare komut dosyası, yalnızca ara hareket yayılma alanının dışındaki bir karede bulunabilir. Genellikle, bütün kare komut dosyalarını yalnızca ActionScript içeren ayrı bir katmanda tutmak en iyisidir.

Bir belge birkaç katmana sahip olduğunda, nesneleri bir veya birden fazla katman üzerinde izlemek ve düzenlemek zor olabilir. Her seferinde tek bir katmanın içeriğiyle çalışırsanız bu görev daha kolay olur. Geçerli olarak üzerinde çalışmadığınız katmanları saklamak veya kilitlemek için, Zaman Çizelgesi'nde katman adının yanında bulunan Göz veya Kilit simgesini tıklatın. Katman klasörlerinin kullanılması, katmanları yönetilebilir gruplar halinde organize etmenize yardımcı olabilir.

Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma

[Başa dön](#)

Flash Pro, bir nesneye ara hareket uyguladığınız zaman, o nesneyi otomatik olarak kendi ara katmanına taşır. Ancak, nesneleri kendi ayrı katmanlarına siz de dağıtabilirsiniz. Örneğin, içeriği düzenlerken nesneleri kendiniz dağıtmayı tercih edebilirsiniz. Manüel dağıtım nesnelere animasyon uygularken faydalıdır ve nesneler bir katmandan diğerine taşınırken onlar üzerinde tam bir kontrol sağlar.

Katmanlara Dağıt komutunu (Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katmanlara Dağıt) kullandığınızda Flash Pro, seçilen her nesneyi yeni ve ayrı bir katmana dağıtır. Seçmediğiniz nesneler (diğer karelerdeki nesneler de dahil) orijinal katmanlarında korunur.

Katmanlara Dağıt komutunu; grafik nesneleri, örnekler, bitmap'ler, video klipleri ve parçalanmış metin blokları dahil, Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğeye uygulayabilirsiniz.

Katmanlara Dağıt komutuyla oluşturulan yeni katmanlar hakkında

Katmanlara Dağıt işlemi sırasında oluşturulan yeni katmanlar, her birinin içerdiği öğenin adına göre adlandırılır:

- Bir kütüphane varlığını (sembol, bitmap veya video klibi gibi) içeren yeni bir katman, varlıkla aynı adı alır.
- Adlı bir örnek içeren yeni bir katman, örneğin adını alır.
- Parçalanmış bir metin bloğunun bir karakterini içeren yeni bir katman, karakterle adlandırılır.
- Bir grafik nesnesi (adı olmayan) içeren yeni bir katman Katman1 (veya Katman2, vs) olarak adlandırılır, çünkü grafik nesnelerinin adları yoktur.

Flash Pro, yeni katmanları seçilen katmanların altına ekler. Yeni katmanlar yukarıdan aşağıya doğru, seçilen öğelerin orijinal olarak oluşturulduğu sırada düzenlenir. Parçalanmış metinlerdeki katmanlar karakterlerin sırasında, ya soldan sağa, ya sağdan sola ya da yukarıdan aşağıya düzenlenir. Örneğin, *FLASH* metnini parçalayıp katmanlara dağıttığınızı varsayın. F, L, A, S ve H olarak adlandırılan yeni katmanlar F'nin üstte olacak şekilde yukarıdan aşağıya doğru düzenlenecektir. Bu katmanlar, metni ilk içeren katmanın hemen altında görünecektir.

Nesneleri katmanlara dağıtma

1. Ayrı katmanlara dağıtmak istediğiniz nesneleri seçin. Nesneler tek bir katmanda veya aralıklı katmanlar içeren birden çok katmanda olabilir.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katmanlara Dağıt'ı seçin.
 - Seçilen nesnelerden birini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Katmanlara Dağıt'ı seçin.

Anahtar karelere nesneleri dağıtarak arası doldurulmuş animasyonlar oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Professional CC'deki yenilikler

Flash Pro, otomatik olarak her bir ayrı anahtar kareye nesneleri dağıtmanıza olanak sağlar. Sahne alanındaki içerikleri düzenlerken nesneleri dağıtmayı seçebilirsiniz. Manuel olarak yapıldığında bu işlem yorucu ve zaman alıcıdır. Tek tek anahtar karelere nesneler yerleştirilerek arası doldurulmuş animasyon oluşturulurken dağıtım oldukça yararlı olacaktır. Tek tek anahtar karelere farklı nesneler veya nesne durumları atayabilirsiniz. Gerçekten, oynatma kafası bu anahtar karelerde temizlendiğinde, arası doldurulmuş animasyon efekti belirgindir.

Anahtar Karelere Dağıt komutunu kullandığınızda Flash Pro, her bir seçili nesneyi yeni ve ayrı bir anahtar kareye dağıtır. Seçmediğiniz nesneler (diğer karelerdeki nesneler de dahil) orijinal katmanlarında korunur.

Anahtar Karelere Dağıt komutunu; grafik nesneleri, örnekler, bitmap'ler, video klipleri ve metin blokları dahil, Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğeye uygulayabilirsiniz.

Anahtar Karelere Dağıtım komutuyla oluşturulan yeni anahtar kareler hakkında

- Anahtar Karelere Dağıtım işlemi sırasında oluşturulan yeni anahtar kareler, nesnelerin seçilme sırasına göre düzenlenir.
- Anahtar Karelere Dağıtım işlemi sırasında katmandaki herhangi bir nesne seçilmeden bırakıldıysa, bu tür nesneler için orijinal kareler etkilanmeden kalır. Dağıtım için seçilen nesnelere, orijinal içeriğin son karesinin hemen yanındaki kareden başlanarak anahtar kareler atanır. Örneğin, Nesne1 ve Nesne2, 50 kare içeren bir katmandaysa. Dağıtım için Nesne1 seçildiyse bu, 51. anahtar kareye yerleştirilir.

Nesneleri anahtar karelere dağıtma

1. Ayrı katmanlara dağıtmak istediğiniz nesneleri seçin. Nesneler tek bir katmanda veya aralıklı katmanlar içeren birden çok katmanda olabilir.
2. Seçilen nesnelerden birini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Anahtar Karelere Dağıt'ı seçin.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Flash Pro'da animasyonla çalışma hakkında aşağıdaki makaleler kullanılabilir:

- [Flash uygulamasında basit bir animasyon oluşturma](#) (Adobe.com)
- [Flash Professional için Animasyon Öğrenme Kılavuzu](#) (Adobe.com)
- [Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu](#) (Adobe.com)
- [ActionScript 3.0'da animasyon oluşturma](#) (Adobe.com)
- [How to Lip Sync a Character in Flash](#) (Flash'ta bir Karaktere Dudak Senkronizasyonu uygulama) (Uzunluk = 2:30, YouTube.com)

Daha Fazla Yardım Kaynağı

- [Klasik ara animasyonu ile çalışma](#)
- [Ters kinematik](#)
- [Şekil arası doldurma](#)
- [Kare kare animasyon](#)
- [Yeni belge oluşturma](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Kare kare animasyon

[Kare kare animasyonlar oluşturma](#)
[Klasik veya ara hareketleri kare kare animasyonlara dönüştürme](#)
[Soğan zarını kullanma](#)

Kare kare animasyonlar oluşturma

[Başa dön](#)

Kare kare animasyon, Sahne Alanı'nın içeriğini her karede değiştirir ve bir görüntünün Sahne Alanı'nda hareket etmek yerine her karede değiştiği karmaşık animasyonlar için oldukça uygundur. Kare kare animasyon, arası doldurulan animasyona göre dosya boyutunu daha hızlı artırır. Kare kare animasyonda, Flash Professional her tam karenin değerlerini saklar.

Kare kare animasyon oluşturmak için her kareyi ana kare olarak tanımlayın ve her kare için farklı bir görüntü oluşturun. Her yeni ana kare başlangıçta, kendisinden önce gelen ana karenin içeriğinin aynısını içerir, böylece animasyondaki kareleri aşamalı olarak değiştirebilirsiniz.

1. Bir katmanı etkin katman yapmak üzere adını tıklatın ve katmanda animasyonun başlayacağı kareyi seçin.
2. Kare zaten bir ana kare değilse, Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
3. Dizinin ilk karesinin resmini oluşturun. Çizim araçlarını kullanın, Pano'dan grafikler yapıştırın veya bir dosyayı içe aktarın.
4. İçeriği ilk ana karenin içeriğiyle aynı olan yeni bir ana kare eklemek için aynı satırda bir sağdaki kareyi tıklatın ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin ya da sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
5. Animasyonun bir sonraki adımını oluşturmak için bu karenin içeriğini Sahne Alanı'nda değiştirin.
6. Kare kare animasyon dizinizi tamamlamak için istediğiniz hareketi oluşturuncaya kadar 4. ve 5. adımları tekrarlayın.
7. Animasyon sırasını test etmek için, Kontrol Et > Oynat/Çal seçeneklerini belirleyin veya Denetleyici'deki (Pencere > Araç Çubukları > Denetleyici) Oynat/Çal düğmesini tıklatın.

Klasik veya ara hareketleri kare kare animasyonlara dönüştürme

[Başa dön](#)

Klasik ara veya ara hareket aralığını kare kare animasyona dönüştürebilirsiniz. Kare kare animasyonda her kare, her biri ayrı ayrı animasyonlu sembol örnekleri içeren ayrı anahtar kareler (özellik anahtar kareleri değil) içerir. Kare kare animasyon, enterpolasyonlu özellik değerleri içermez.

❖ Dönüştürmek istediğiniz ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünde Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.

Soğan zarını kullanma

[Başa dön](#)

Genellikle, Sahne Alanı'nda animasyon dizisinin bir karesi görünür. Bir kare kare animasyonu konumlandırmaya ve düzenlemeye yardımcı olması için Sahne Alanı üzerinde aynı anda iki veya daha fazla kareyi görüntüleyin. Oynatma kafasının altındaki kare kendi renginde görünür, buna karşılık çevreleyen kareler, sanki her bir kare yarı saydam pelür kağıdına çizilmiş ve kağıtlar birbirinin üstüne yığılmış gibi, soluk görünürler. Soluk kareler düzenlenemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid](#) (Soğan Zarı ve Izgara ile Nesneleri Hizalama) (Uzunluk = 8:34, Adobe Press)

Bir animasyonun çeşitli karelerini aynı anda Sahne Alanı'nda görüntüleme

❖ Soğan Zarı düğmesini  tıklatın. Zaman Çizelgesi'nin başlığındaki Soğan Zarını Başlat ve Soğan Zarını Bitir işaretleyicilerinin arasında yer alan tüm kareler, Belge penceresinde tek bir kare halinde birleştirilir.

Soğan zarı görünümünü kontrol etme

- Soğan zarı uygulanmış kareleri anahatlar olarak görüntülemek için Soğan Zarı Anahatları düğmesini  tıklatın.
- Herhangi bir soğan zarı işaretleyicisinin konumunu değiştirmek için işaretçisini yeni bir konuma sürükleyin. (Normalde, soğan zarı işaretleyicileri geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket eder.)
- Soğan zarı işaretleyicilerinin arasındaki tüm karelerin düzenlenmesini etkinleştirmek için Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesini  tıklatın. Genellikle, soğan zarı sadece geçerli kareyi düzenlemenize izin verir. Ancak, soğan zarı işaretleyiciler arasındaki her karenin içeriğini görüntüleyebilir ve hangisinin geçerli kare olduğundan bağımsız olarak, düzenleme için kullanılabilir yapabilirsiniz.

Not: Kilitli katmanlar (bir asma kilit simgesine sahip olanlar) soğan zarı açık olduğunda görüntülenmezler. Kafa karışan bir görüntü kalabalığından

kaçınmak için soğan zarı uygulanmasını istemediğiniz katmanları kilitleyin veya gizleyin.

Soğan zarı işaretleyicilerin görünümünü değiştirme

❖ Soğan Zarı İşaretleyicileri Değiştir  düğmesini tıklatın ve bir öge seçin:

İşaretleyicileri Her Zaman Göster Soğan zarı açık olsa da olmasa da, soğan zarı işaretleyicileri Zaman Çizelgesi'nde görüntülenir.

Döngü Tuttur Soğan zarı işaretleyicileri Zaman Çizelgesi başlığındaki geçerli konumlarına kilitler. Genellikle, soğan zarı aralığı, geçerli kare işaretçisi ve soğan zarı işaretleyicilere göredir. Soğan zarı işaretleyicileri tutturma, onların geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket etmelerini engeller.

Döngü 2 Geçerli karenin her iki tarafındaki iki kareyi görüntüler.

Soğan 5 Geçerli karenin her iki tarafındaki beş kareyi görüntüler.

Döngü Tümü Geçerli karenin her iki tarafındaki tüm kareleri görüntüler.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Kareler ve anahtar kareler

[Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare seçme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare etiketleme](#)
[Yayılma temelli kare seçimini etkinleştirme](#)
[\(Yalnızca Flash Professional CC\) Anahtar Karelere dağıtma](#)
[Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma](#)
[Kare veya kare dizisi silme](#)
[Bir anahtar kareyi veya kare dizisini taşıma](#)
[Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme](#)
[Anahtar kareyi kareye dönüştürme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare içeriğinin özizlemesini görüntüleme](#)

Filmler gibi, Adobe® Flash® Professional belgeleri de zaman aralıklarını karelere böler. Zaman Çizelgesinde, belgenizin içeriğini düzenlemek ve kontrol etmek için bu karelerle çalışırsınız. Kareleri Zaman Çizelgesi'ne, karelerdeki nesnelerin tamamlanan içeriğinizde görünmesini istediğiniz sırada yerleştirin.

Bir anahtar kare Zaman Çizelgesi'nde yeni bir sembol örneğinin görüldüğü karedir. Bir anahtar kare, belgenizin bazı yönlerini denetlemek için ActionScript® kodu içeren bir kare de olabilir. Daha sonra eklemeyi düşündüğünüz semboller için yer tutucu olarak veya o kareyi açıkça boş bırakmak için Zaman Çizelgesi'ne bir boş anahtar kare de ekleyebilirsiniz.

Özellik anahtar karesi, animasyon için bir nesnenin özelliklerinde değişiklik tanımladığınız bir karedir. Flash Professional akıcı animasyonlar oluşturmak için, özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerinin arasını doldurabilir, veya bunları otomatik olarak doldurabilir. Özellik anahtar kareleri her bir kareyi ayrı ayrı çizmeden animasyon oluşturmanızı sağladığından, animasyon oluşturma işlemini kolaylaştırır. Arası doldurulan animasyon içeren kareler dizisine ara hareket adı verilir.

Arası doldurulan kare, ara hareketin parçası olan herhangi bir karedir.

Statik kare, ara hareketin parçası olmayan herhangi bir karedir.

Belgenizdeki ve belgenizin animasyonundaki olaylar dizisini kontrol etmek için Zaman Çizelgesi'ndeki anahtar kareleri ve özellik anahtar karelerini düzenlersiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Editing frames on the Timeline](#) (Zaman Çizelgesi'nde kareleri düzenleme) (Uzunluk = 9:27, Peachpit.com)

Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

[Başa dön](#)

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin (F5).
- Yeni bir anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi (F6) seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare'yi seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) ve bağlam menüsünden Boş Anahtar Kare Ekle'yi seçin.

Zaman Çizelgesi'nde kare seçme

[Başa dön](#)

Flash Professional, Zaman Çizelgesi'nde kareleri seçmek için iki farklı yöntem sunar. Kare temelli seçimde (varsayılan) Zaman Çizelgesi'nde kareleri tek tek seçersiniz. Yayılma temelli seçimde, bir anahtar kareden diğerine kadar olan bir kare dizisindeki herhangi bir kareyi tıklattığınızda, o kare dizisinin tamamı seçilir. Flash Professional Tercihlerinde yayılma temelli seçimi belirtebilirsiniz.

- Bir kare seçmek için kareyi tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyseniz, Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak kareyi tıklatın.
- Birden fazla bitişik kare seçmek için imleci karelerin üzerinde sürükleyin veya ek kareleri Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
- Birden çok bitişik olmayan kareyi seçmek için, ilave kareleri Control tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
- Zaman Çizelgesi'ndeki tüm kareleri seçmek için Düzen > Zaman Çizelgesi > Tüm Kareleri Seç seçeneklerini belirleyin.
- Statik karelerin tüm yayılmasını seçmek için, iki anahtar kare arasındaki bir kareyi çift tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyseniz, sıradaki herhangi bir kareyi tıklatın.

- Karelerden oluşmuş yayılma alanını (ara hareket veya ters kinematik) seçmek istiyorsanız, Tercihler'de Yayılma Temelli Seçim etkinse, bu alanı bir kere tıklatın. Yayılma Temelli Seçim devre dışıysa, yayılma alanını çift tıklatın. Birden fazla yayılma alanı seçmek için her birini Shift tuşunu basılı tutarken tıklatın.

Zaman Çizelgesi'nde kare etiketleme

[Başa dön](#)

İçeriğini düzenlemeye yardımcı bir yol olarak Zaman Çizelgesi'nde kareleri etiketleyebilirsiniz. Ayrıca bir kareyi, o kareye ActionScript'te etiketiyle başvurabilmek için de etiketleyebilirsiniz. Böylece, Zaman Çizelgesi'ni yeniden düzenler ve etiketi farklı bir kare numarasına taşırsanız, ActionScript yine de kare etiketine başvurur ve güncellenmek zorunda kalmaz.

Kare etiketleri yalnızca anahtar karelere uygulanabilir. Kare etiketlerinizi içermesi için Zaman Çizelgesi'nde ayrı bir katman oluşturmak en iyi uygulamadır.

Bir kare etiketi eklemek için:

1. Zaman Çizelgesi'nde etiketlemek istediğiniz kareyi seçin.
2. Kare seçiliyken, etiket adını Özellik denetçisinin Etiket bölümüne girin. Enter veya Return tuşuna basın.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using frame labels](#) (Kare etiketlerini kullanma) (Uzunluk = 8:29, Peachpit.com)

Yayılma temelli kare seçimini etkinleştirme

[Başa dön](#)

Yayılma temelli kare seçimi, 2 ana kare arasındaki bir kare aralığını tek bir tıklatmayla seçmenize olanak tanır.

1. Düzen > Tercihler'i seçin.
2. Genel kategorisini seçin.
3. Zaman Çizelgesi bölümünde, Yayılma Temelli Seçim'i seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

(Yalnızca Flash Professional CC) Anahtar Karelere dağıtma

[Başa dön](#)

Anahtar Karelere Dağıt seçeneği, birden fazla nesneyi (Sembol ve Bitmap'ler) Sahne Alanı'nda her bir bireysel Anahtar Kareye dağıtmanıza izin verir.

1. Sahne alanındaki herhangi bir katmana ait birden fazla nesneyi seçin.
2. Sahne alanındaki herhangi bir yeri sağ tıklatın ve Anahtar Karelere Dağıt seçeneğini belirleyin.

Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma

[Başa dön](#)

❖ Şunlardan birini yapın:

- Kare veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirmek istediğiniz kare veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.
 - Anahtar kareyi kopyalamak istediğiniz konuma Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

Kare veya kare dizisi silme

[Başa dön](#)

❖ Kare veya kare dizisini seçip, Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kaldır'ı seçin ya da kare veya kare dizisini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.

Bir anahtar kareyi veya kare dizisini taşıma

[Başa dön](#)

❖ Bir anahtar kare veya kare dizisi seçin ve ardından anahtar kareyi veya diziyi istediğiniz konuma sürükleyin.

Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Yayılma alanının başlangıç veya bitiş karelerini Control tuşuna basarak (Windows) veya Command tuşuna basarak (Macintosh) sola ya da sağa sürükleyin.

Kare kare animasyon dizisinin uzunluğunu değiştirmek için bkz. Kare kare animasyonlar oluşturma.

Anahtar kareyi kareye dönüştürme

❖ Ana kareyi seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin ya da ana kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen anahtar kare ve bir sonraki anahtar kareye kadar olan tüm karelerin Sahne Alanı içeriği, temizlenen anahtar kareden bir önce gelen karenin Sahne Alanı içeriğiyle değiştirilir.

Zaman Çizelgesi'nde kare içeriğinin önizlemesini görüntüleme

Zaman Çizelgesi'nin her anahtar karesinde, anahtar karedeki öğelerin minik resim önizlemesini görebilirsiniz.

❖ Zaman Çizelgesi panelinin sağ üst köşesindeki Zaman Çizelgesi Seçenekler menüsünden Önizleme'yi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

[Animasyon temelleri](#)

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Şekil arası doldurma

Şekil araları hakkında

Şekil arası oluşturma

Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

Şekil araları hakkında

[Başa dön](#)

Şekil arası doldurma işleminde, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir karede vektör şekli çizersiniz ve başka bir belirli karede bu şekli değiştirip başka bir şekil çizersiniz. Flash Professional daha sonra, bir şeklin başka bir şekle dönüştüğü animasyonu oluşturarak aradaki karelerin içine ara şekilleri enterpolasyonlar.

Şekil araları basit şekillerle en iyi şekilde çalışır. Kesik veya negatif alanlar içeren şekillerden kaçının. Sonuçları belirlemek için kullanmak istediğiniz şekillerle deneme yapın. Başlangıç şeklindeki hangi noktaların bitiş şeklindeki belirli noktalara karşılık gelmesi gerektiğini Flash Professional uygulamasına bildirmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz.

Ayrıca şekil arası içindeki şekillerin konum ve renginin arasını doldurabilirsiniz.

Gruplara, örneklere veya bitmap görüntülerine şekil arası uygulamak için bu öğeleri parçalayın. Bkz. Sembol örneğini parçalama.

Metne şekil arası uygulamak üzere metni nesnelere dönüştürmek için iki kere parçalayın. Bkz. Sembol örneğini parçalama.

Aşağıdaki eğitim videoları şekil aralarının nasıl oluşturulacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(5:36\)](#) (Şekil aralarını kullanarak animasyon oluşturma (5:36))
- Video: [Creating shape tweens \(3:47\)](#) (Şekil araları oluşturma (3:47))

Şekil arası oluşturma

[Başa dön](#)

Şu adımlar, Zaman Çizelgesi'nde 1. kareden 30. kareye bir şekil arasının nasıl oluşturulduğunu gösterir. Ancak, seçtiğiniz Zaman Çizelgesi'nin herhangi bir bölümünde aralar oluşturabilirsiniz.

1. karede, Dikdörtgen aracıyla bir kare çizin.
- Aynı katmanın 30. karesini seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare seçeneklerini belirleyerek ya da F7 tuşuna basarak boş bir anahtar kare ekleyin.
- Sahne Alanı'nda, 30. kareye Oval aracıyla bir daire çizin.

Şimdi 1. karede kare içeren bir anahtar kareniz ve 30. karede daire içeren bir anahtar kareniz olması gerekir.

- Zaman Çizelgesi'nde, iki şekli içeren katmanda iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin.
- Ekle > Şekil Arası seçeneğini belirleyin.

Flash, iki anahtar kare arasındaki tüm karelerde şekilleri enterpolasyonlar.

- Arayı önizlemek için, Zaman Çizelgesi'ndeki kareler boyunca oynatma kafasını sürükleyin.
- Şeklin yanı sıra hareketin de arasını doldurmak için, 30. karedeki şekli Sahne Alanı üzerinde 1. karedeki şeklin konumundan farklı bir konuma taşıyın.

Enter tuşuna basarak animasyonu önizleyin.

- Şeklin renginin arasını doldurmak için, 1. karedeki şekli, 30. karedeki şekilden farklı bir renge ayarlayın.
- Araya hareket hızı eklemek için, iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin ve Özellik denetçisindeki Hareket Hızı alanına bir değer girin.

Aranın başlangıcına hareket hızı uygulamak için negatif bir değer girin. Aranın bitişine hareket hızı uygulamak için pozitif bir değer girin.

Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

[Başa dön](#)

Daha karmaşık veya olanak dışı şekil değişikliklerini kontrol etmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz. Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde birbirine karşılık gelmesi gereken noktaları tanımlar. Örneğin, bir yüz çiziminin ifade değişikliğinin arasını dolduruyorsanız, her iki gözü işaretlemek için birer şekil ipucu kullanabilirsiniz. Sonra, şekil değişikliği meydana gelirken yüzün biçimsiz bir düğüm haline gelmesinin yerine, her iki göz ayırt edilebilir kalır ve geçiş sırasında ayrı olarak değişir.

Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde hangi noktaların birbirine karşılık geldiğini belirtmek için harfler (a'dan z'ye) içerir. En fazla 26 şekil ipucu kullanabilirsiniz.

Şekil ipuçları başlangıç ana karesinde sarı, bitiş ana karesinde yeşil ve bir eğri üzerinde değilken kırmızıdır.

Şekillerin arasını doldururken en iyi sonuçlar için şu yönergeleri izleyin:

- Karmaşık şekil arası doldurmada, ara şekiller oluşturun ve sadece bir başlangıç ve bitiş şekli tanımlamak yerine, onların arasını doldurun.
- Şekil ipuçlarının mantıklı olduğundan emin olun. Örneğin, bir üçgen için üç şekil ipucu kullanıyorsanız, orijinal üçgende ve arası doldurulacak üçgende aynı sırada olmalıdırlar. Sıra ilk ana karede abc, ikincide acb olamaz.
- Şekil ipuçları, şeklin sol üst köşesinden başlayarak saat yönünün tersine doğru yerleştirdiğinizde en iyi sonucu verirler.

Şekil ipuçlarını kullanma

1. Şekil arası doldurulan bir dizideki ilk ana kareyi seçin.
2. Değiştir > Şekil > Şekil İpucu Ekle'yi seçin. Başlangıç şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde a harfi bulunan kırmızı bir daire olarak görünür.
3. Şekil ipucunu işaretlenecek bir noktaya taşıyın.
4. Ara doldurma dizisindeki son ana kareyi seçin. Bitiş şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde a harfi bulunan yeşil bir daire olarak görünür.
5. Şekil ipucunu, bitiş şeklinde ilk işaretlediğiniz noktaya karşılık gelmesi gereken noktaya taşıyın.
6. Şekil ipuçlarının şekil arası doldurmayı nasıl değiştirdiğini görüntülemek için animasyonu tekrar oynatın. Ara doldurmanın ince ayarını yapmak için şekil ipuçlarını taşıyın.
7. İlave şekil ipuçları eklemek için bu süreci tekrarlayın. Yeni ipuçları sırasıyla ardından gelen harflerle görünür (b, c, vs.).

Tüm şekil ipuçlarını görüntüleme

❖ Görünüm > Şekil İpuçlarını Göster'i seçin. Şekil İpuçlarını Göster'in kullanılabilir olması için şekil ipuçlarını içeren katman ve ana kare etkin olmalıdır.

Şekil ipucunu kaldırma

❖ Sahne Alanı'nın dışına sürükleyin.

Tüm şekil ipuçlarını kaldırma

❖ Değiştir > Şekil > Tüm İpuçlarını Kaldır'ı seçin.



Klasik ara animasyonu ile çalışma

[Klasik ara animasyonu hakkında](#)
[Klasik ara animasyonu için anahtar kare oluşturma ve düzenleme](#)
[Bir örneğe, gruba veya metne klasik ara animasyonu ekleme](#)
[Hareket kılavuzu katmanı oluşturma](#)
[Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma](#)
[Klasik ara animasyonu özelliklerini yapıştırma](#)
[Klasik ara animasyonuna özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama](#)

Klasik ara animasyonu hakkında

[Başa dön](#)

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Klasik ara, Flash Professional uygulamasında animasyon oluşturmanın eski bir yoludur. Bu ara hareketler yeni [ara hareketlere](#) benzerler, ancak oluşturulmaları biraz daha karmaşıktır ve daha az esneklik gösterirler. Ancak klasik aralar, animasyon üzerinde ara hareketlerin sağlayamadığı bir tür kontrol sağlar. Çoğu kullanıcı yeni ara hareketlerle çalışmayı tercih eder, ancak bazı kullanıcılar yine de klasik araları kullanmayı tercih eder. Farklarla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Ara hareketleri ve klasik aralar arasındaki farklar](#).

Klasik ara animasyonlarını ara hareketlere evirme hakkında bilgi için, Adobe Flash Geliştirici Merkezi'ndeki [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu) bölümüne bakın.

Başlamadan önce:

Klasik aralarla alışmaya başlamadan önce aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurun:

- Klasik aralar, Flash uygulamasında arası doldurulan animasyon oluşturmanın eski yoludur. Daha yeni ve daha kolay bir yol ise ara hareketleri kullanmaktır. Bkz. [Ara hareket animasyonu](#).
- Dudak senkronizasyonu gibi bazı durumlarda, klasik aralar yine de en iyi seçimdir. Bu gibi durumların bir listesi için, bkz. [When to use classic tweens](#) (Klasik araları kullanma zamanı) ve [Flash Motion Tweening video tutorial](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma video eğitimi).
- Klasik aralar ile 3B özelliklerine ara hareket uygulayamazsınız.
- Klasik ara iş akışından ara hareket iş akışına geçişin kapsamlı bir kılavuz için, bkz. [Motion migration guide for Flash](#) (Flash için hareket geçiş kılavuzu).

Klasik ara animasyonu örnekleri için, bkz. Flash Professional Örnekler sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Şu örnekler vardır:

- Animasyon Uygulanmış Alt Gölge: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimatedDropShadow klasörüne gidin.
- Animasyon ve Degradeler: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

Aşağıdaki eğitimde, ne zaman ara hareketler yerine klasik araların kullanılması gerektiği gösterilmektedir:

- Video: [Flash Motion Tweening](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma) (10:13, Layers Magazine. Ara hareketler ve klasik araların kullanılma zamanları.)

Klasik ara animasyonu için anahtar kare oluşturma ve düzenleme

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) için anahtar kareler oluşturma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerine ilişkin özellik anahtar kareleri konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonu oluşturma](#).

Bir **klasik ara** animasyonundaki değişiklikler, bir **anahtar karede** tanımlanır. Arası doldurulan animasyonda, animasyonun önemli noktalarında ana kareler tanımlarsınız ve aradaki karelerin içeriğini Flash Professional oluşturur. Arası doldurulan bir animasyonun enterpolasyonlu kareleri, ana karelerin arasında çizilen bir ok ile birlikte açık mavi veya açık yeşil olarak görünürler. Flash Professional belgeleri her ana karedeki şekilleri kaydettiğinden resimde sadece bir şeyin değiştiği noktalarda ana kareler oluşturun.

Ana kareler Zaman Çizelgesi'nde belirtilirler: düz bir daire üzerinde içerik bulunan bir ana kareyi temsil eder ve karenin önündeki boş bir daire boş bir ana kareyi temsil eder. Aynı katmana eklenen sonraki kareler, ana kareyle aynı içeriğe sahiptir.

Klasik arada yalnızca anahtar kareler düzenlenebilir. Arası doldurulan kareleri görüntüleyebilirsiniz, ancak bunları doğrudan düzenleyemezsiniz. Arası doldurulan kareleri düzenlemek için tanımlayıcı ana karelerden birini değiştirin veya başlangıç ve bitiş ana kareleri arasına yeni bir ana kare ekleyin. Öğeleri geçerli ana kareye eklemek için Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

Aynı anda birden fazla kareyi görüntülemek ve düzenlemek için, bkz. Soğan zarını kullanma.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Klasik Aradaki Zaman Çizelgesi Simgelerini Anlama) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (3:03, Peachpit.com)

Ana kareler oluşturmak için

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir kare seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Ana Kare Ekle'yi seçin.

Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.
- Yeni bir ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin veya ana kare yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Ana Kare'yi seçin veya ana kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Boş Ana Kare Ekle'yi seçin.

Kare veya ana kare silme veya değiştirme

- Bir kareyi, ana kareyi veya kare dizisini silmek için onu seçip sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.
- Bir ana kare veya kare dizisini ve içeriğini taşımak için onu seçin ve istenilen konuma sürükleyin.
- Bir ana karenin süresini uzatmak için ana kareyi Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni dizinin son karesine sürükleyin.
- Bir kare veya kare dizisini kopyalayıp yapıştırmak için kareyi veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirilecek bir kare veya kare dizisi seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.
- Bir ana kareyi kareye dönüştürmek için ana kareyi seçip Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin veya onu sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen ana kare ve bir sonraki ana kareye kadar olan tüm kareler, temizlenen ana kareden bir önce gelen karenin içeriğiyle değiştirilir.
- Bir ana kareyi veya kare dizisini sürükleyerek kopyalamak için ana kareyi veya kare dizisini seçin ve Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni konuma sürükleyin.
- Bir arası doldurulan dizinin uzunluğunu değiştirmek için başlangıç veya bitiş ana karesini sağa veya sola sürükleyin.
- Geçerli ana kareye kütüphane ögesi eklemek için öğeyi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.
- Bir animasyon dizisini ters çevirmek için uygun kareleri bir veya daha fazla katmanda seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Kareleri Ters Çevir'i seçin. Ana kareler dizinin başlangıç ve bitişinde olmalıdır.

Bir örneğe, gruba veya metne klasik ara animasyonu ekleme

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#)ın oluşturulması hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerinin oluşturulması konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonu oluşturma](#).

Örneklerin, grupların ve türlerin özelliklerindeki değişikliklerde ara hareket oluşturmak için, bir [klasik ara](#) kullanabilirsiniz. Flash Professional, örneklerin, grupların ve türün konumunun, boyutunun, dönüşünün ve eğiminin arasını doldurabilir. Ayrıca, Flash Professional örneklerin ve türün renginin arasını doldurabilir, böylece aşamalı renk geçişleri oluşturur veya bir örneğin yavaşça görünmesini veya kaybolmasını sağlar.

Grupların veya türün renginin arasını doldurmadan önce onları sembollere dönüştürün. Bir metin bloğundaki tek karakterlere ayrı ayrı animasyon uygulamadan önce her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirin.

İki anahtar kare arasında klasik ara uygulayıp sonra aradaki karelerin sayısını değiştirirseniz ya da iki anahtar kareden birindeki grup veya sembolü taşırsanız, Flash Professional karelerin arasını otomatik olarak tekrar doldurur.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Creating a simple classic tween](#) (Basit bir klasik ara oluşturma) (Uzunluk = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (Uzunluk = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creating animations using tweens](#) (Ara hareketler kullanarak animasyon oluşturma). Bu videonun daha eski olduğuna ve klasik araları "ara hareketler" olarak ifade ettiğine dikkat edin. Bunun nedeni Flash'ın daha eski sürümlerinde, arası doldurulan hareketin oluşturulmasının tek yolunun klasik aralar olmasıydı.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Klasik Araya Zaman Çizelgesi Simgelerini Anlama) (Uzunluk = 7:49,

Klasik ara animasyonu animasyon

1. Bir katmanı etkin katman yapmak üzere tıklatın ve katmanda, animasyonun başlamasını istediğiniz boş bir anahtar kareyi seçin. Bu, klasik aranın birinci karesi olacaktır.
2. Klasik aranın birinci karesine içerik eklemek için şunlardan birini yapın:
 - Kalem, Oval, Dikdörtgen, Kurşun Kalem veya Fırça aracıyla bir grafik nesnesi oluşturun ve sonra onu bir sembole dönüştürün.
 - Sahne Alanı'nda bir örnek, grup veya metin bloğu oluşturun.
 - Kütüphane panelinden bir sembol örneğini sürükleyin.

Not: Bir ara doldurma oluşturmak için katman üzerinde yalnızca bir öğe bulundurulmalıdır.
3. Animasyonun bitmesini istediğiniz ikinci bir ana kare oluşturun ve yeni anahtar kareyi seçili bırakın.
4. Bitiş karesindeki öğeyi değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
 - Öğeyi yeni bir konuma taşıyın.
 - Öğenin boyutunu, dönüşünü veya eğimini değiştirin.
 - Öğenin rengini değiştirin (yalnızca örnek veya metin bloğu). Örnekler veya metin blokları dışındaki öğelerin renklerinin arasını doldurmak için şekil arası doldurmayı kullanın.
5. Klasik ara oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi tıklatın ve Ekle > Klasik Ara seçeneklerini belirleyin.
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasik Ara Oluştur seçeneğini belirleyin.
2. adımda bir grafik nesnesi oluşturduysanız, Flash Professional nesneyi otomatik olarak bir sembole dönüştürür ve tween1 olarak adlandırır.
6. 4. adımda öğenin boyutunu değiştirdiyseniz, seçilen öğenin boyutunun arasını doldurmak için Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümünde Ölçekle seçeneğini belirleyin.
7. Daha gerçekçi bir hareket hissi üretmek için klasik araya hareket hızı uygulayın. Klasik araya hareket hızı uygulamak için, Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümündeki Hareket Hızı alanını kullanarak, oluşturduğunuz her klasik ara için bir hareket hızı değeri belirtin. Klasik aranın hızını daha kesin şekilde denetlemek için, Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu kullanın. Hareket Hızı alanındaki değeri sürükleyin veya arası doldurulan kareler arasındaki değişimin hızını ayarlamak üzere bir değer girin.
 - Klasik arayı yavaşça başlatıp animasyonun sonuna doğru hızlandırmak için -1 ile -100 arasında negatif bir değer girin.
 - Klasik arayı hızlı şekilde başlatıp animasyonun sonuna doğru yavaşlatmak için 1 ile 100 arasında pozitif bir değer girin.
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanı içinde daha karmaşık bir hız değişimi üretmek için, Hareket Hızı alanının yanındaki Düzenle düğmesini tıklayıp Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu açın.

Varsayılan olarak, arası doldurulan kareler arasındaki değişim hızı sabittir. Hareket hızı, aşamalı olarak değişim hızını ayarlayarak daha doğal bir hızlanma veya yavaşlama görünümü oluşturur.
8. Ara doldurma sırasında seçilen öğeyi döndürmek için, Özellik denetçisinde Döndür menüsünden bir seçenek belirleyin:
 - Dönüşü engellemek için Yok'u (varsayılan ayar) seçin.
 - Nesneyi en az hareket gerektiren yönde bir kere döndürmek için Otomatik'i seçin.
 - Nesneyi belirtildiği gibi döndürmek ve sonra dönüş sayısını belirtmek üzere bir sayı girmek için Saat Yönü (SY) veya Saat Yönünün Ters'i'ni (SYT) seçin.

Not: 8. adımdaki dönüş, 4. adımda bitiş karesine uygulamış olabileceğiniz dönüşle ilavedir.
9. Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan öğenin taban çizgisini hareket yoluna yönlendirmek için Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçin.
10. Grafik sembolü örneklerinin animasyonunu ana Zaman Çizelgesi ile senkronize etmek için Özellik denetçisinde Senkr seçeneğini belirleyin.

Not: Değiştir > Zaman Çizelgesi > Sembollerini Senkronize Et ve Senkr seçeneğinin ikisi de, Zaman Çizelgesi'nde kendisine ayrılan kare sayısı ile eşleştirmek için bir ara doldurmadaki kare sayısını yeniden hesaplar. Sembolün içindeki animasyon sırasındaki kare sayısı, grafik örneğinin belgede kapladığı kare sayısının katı değilse, Senkr seçeneğini kullanın.
11. Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan öğeyi kayıt noktasına göre hareket yoluna eklemek için Yapış'ı seçin.

XML dosyaları olarak kaydedilen Klasik aralar ile çalışma

Flash Pro, Klasik Aralarla XML dosyaları olarak çalışmanıza izin verir. Doğal olarak, Flash Pro herhangi bir Klasik Ara'ya şu komutları uygulamanıza olanak tanır:

- Hareketi XML Olarak Kopyala
- Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

- Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareketi XML Olarak Kopyala

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini belirtilen bir kareye kopyalamanıza olanak tanır.

1. Klasik Ara oluşturun.
2. Zaman Çizelgesinde herhangi bir anahtar kare seçin.
3. Komutlar > Hareketi XML Olarak Kopyala bölümüne gidin.

Hareket özellikleri panoya XML verileri olarak kopyalanır. Bu durumda XML dosyasında çalışmak için herhangi bir metin düzenleyiciyi kullanabilirsiniz.

Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini kaydedilebilen bir XML dosyasına dışa aktarmanıza olanak tanır.

1. Klasik Ara oluşturun.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak Dışa Aktar bölümüne gidin.
3. Dosyayı kaydetmek istediğiniz uygun konuma gözetin.
4. XML dosyası için bir ad girin ve Kaydet'i tıklayın.

Klasik ara, belirtilen konuma XML dosyası olarak dışa aktarılır.

Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareket özellikleri tanımlanmış olan varolan XML dosyasını içe aktarmanıza olanak tanır.

1. Sahne Alanı'nda herhangi bir Nesne seçin.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak İçe Aktar bölümüne gidin.
3. Söz konusu konuma gözetin ve XML dosyasını seçin. Tamam'ı tıklayın.
4. Hareketi Özel Yapıştır iletişim kutusunda, seçili nesneye uygulamak istediğiniz özellikleri seçin.
5. Tamam'ı tıklayın.

Hareket kılavuzu katmanı oluşturma

[Başa dön](#)

Klasik ara animasyonunda nesnelerin hareketini denetlemek için bir hareket kılavuzu katmanı oluşturun.

Ara hareket katmanını veya ters kinematik poz katmanını kılavuz katmanına sürükleyemezsiniz.

❖ Normal bir katmanı kılavuz katmanına sürükleyebilirsiniz. Böylece, kılavuz katmanı hareket kılavuzu katmanına dönüştürülür ve normal katman yeni hareket kılavuzu katmanına bağlanır.

Not: Kılavuz katmanının yanlışlıkla dönüştürülmesini önlemek için tüm kılavuz katmanlarını katman sırasının en altına yerleştirin.

Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) ile çalışma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerin hareket yolları ile kullanımı konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonunun hareket yolunu düzenleme](#).

Hareket kılavuzu katmanları, arası doldurulan örneklerin, grupların veya metin bloklarının hareketlendirilmesine yardımcı olan yollar çizmenizi sağlar. Birden çok nesnenin aynı yolu izlemesini sağlamak için birden çok katmanı bir hareket kılavuzu katmanına bağlayabilirsiniz. Bir hareket kılavuzu katmanına bağlanan normal bir katman, kılavuzlu katman haline gelir.



Bu örnekte, farklı katmanlar üzerindeki iki nesne aynı hareket yoluna eklenmiştir.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using a motion guide with a classic tween](#) (Klasik arayla bir hareket kılavuzunu kullanma) (Uzunluk = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_tr. Bu videonun daha eski olduğuna ve klasik araları "ara hareketler" olarak ifade ettiğine dikkat edin. Bunun nedeni Flash'ın daha eski sürümlerinde, arası doldurulan hareketin oluşturulmasının tek yolunun klasik aralar olmasıydı.

Arası doldurulmuş klasik bir animasyon için hareket yolu oluşturma

1. Klasik ara uygulanmış bir animasyon sırası oluşturun.

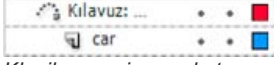
Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçtiyseniz, arası doldurulan ögenin taban çizgisi hareket yoluna yönlendirilir. Yapış'ı seçtiyseniz, arası

doldurulan öğenin kayıt noktası hareket yoluna yapışır.

2. Klasik arayı içeren katmanın katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Klasik Hareket Kılavuzuna Ekle seçeneğini belirleyin.

Flash Professional uygulaması, klasik ara katmanının yukarısına bir hareket kılavuzu katmanı ekler ve klasik ara katmanının hareket kılavuzu katmanına bağımlı olduğunu göstermek için klasik ara katmanının adına girinti ekler.

Not: Zaman Çizelgesi'nde zaten bir kılavuz katmanınız varsa, kılavuz katmanını hareket kılavuzuna dönüştürmek ve klasik arayı buna bağlamak için kılavuz katmanının aşağısında klasik arayı içeren bir katmanı sürükleyebilirsiniz.

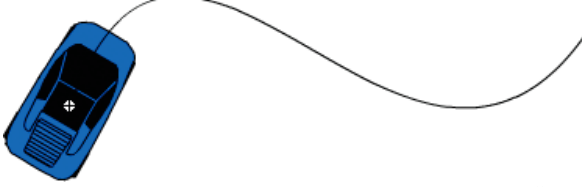


Klasik arayı içeren katmanın yukarısındaki bir hareket kılavuzu katmanı.

3. Klasik arayı yönlendirmek üzere hareket kılavuzu katmanına bir yol eklemek için, hareket kılavuzu katmanını seçin ve Kalem, Kurşun Kalem, Çizgi, Daire, Dikdörtgen veya Fırça aracını kullanarak istediğiniz yolu seçin.

Hareket kılavuzu katmanına bir kontur da yapıştırabilirsiniz.

4. Arasını doldurduğunuz nesneyi, birinci karedeki çizginin başına ve son karedeki çizginin sonuna yapıştırmak için sürükleyin.



Kılavuz konturunun başına yapıştırılmış bir araba grafiği.

Not: En iyi yapışma sonuçları için sembolü dönüştürme noktasıyla sürükleyin.

5. Siz çalışırken yalnızca nesnenin hareketi görünecek şekilde hareket kılavuzu katmanını ve yolunu gizlemek için hareket kılavuzu katmanı üzerindeki Göz sütununun içini tıklatın.

Animasyonu oynattığınızda grup veya sembol hareket yolunu izler.

Bir hareket kılavuzu katmanına katmanlar bağlama

❖ Şunlardan birini yapın:

- Varolan katmanı hareket kılavuzu katmanının altına sürükleyin. Katman, hareket kılavuzu katmanının altında girintili olur. Bu katmandaki tüm nesneler otomatik olarak hareket yoluna yapışır.
- Hareket kılavuzu katmanının altında yeni bir katman oluşturun. Bu katman üzerinde arasını doldurduğunuz katmanların arası, hareket yolu boyunca doldurulur.
- Bir hareket kılavuzu katmanının altındaki bir katmanı seçin. Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Kılavuzlu'yu seçin.

Bir hareket kılavuzu katmanından katmanların bağını çözme

❖ Bağlı çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:

- Katmanı hareket kılavuzu katmanının üzerine sürükleyin.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve katman türü olarak Normal'i seçin.

Klasik ara animasyonu özelliklerini yapıştırma

Başa dön

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) için özellik yapıştırma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerin özelliklerini yapıştırma konusunda yardım için bkz. [Ara hareket özelliklerini kopyalama ve yapıştırma](#).

Hareketi Yapıştır komutu, bir [klasik arayı](#) kopyalamanızı ve başka bir nesneye uygulamak için yalnızca belirli özellikleri yapıştırmanızı sağlar.

1. Kopyalanacak klasik arayı içeren kareleri Zaman Çizelgesi'nde seçin. Seçtiğiniz kareler aynı katmanda olmalıdır, ancak tek bir klasik araya yayılmak zorunda değildir. Seçim, bir ara doldurmayı, boş kareleri ya da bir veya daha fazla ara doldurmayı kapsayabilir.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
3. Kopyalanan klasik arayı almak için sembol örneğini seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Özel Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Sembol örneğine yapıştırılacak belirli klasik ara özelliklerini seçin. Klasik ara özellikleri şunlardır:

Konum X Bir nesnenin x yönünde ne kadar hareket edeceği.

Y Konumu Bir nesnenin y yönünde ne kadar hareket edeceği.

Yatay Ölçek Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında yatay yöndeki (X) oran.

Dikey Ölçek Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında dikey yöndeki (Y) oranı belirtir.

Dönüş Ve Eğim Nesnenin dönüşü ve eğimi. Bu özellikler bir nesneye birlikte uygulanmalıdır. Eğim, derece biriminden dönüş ölçüsüdür ve döndürüp eğdiğinizde, her bir özellik diğerini etkiler.

Renk Nesneye uygulanan Renk Tonu, Parlaklık ve Alfa gibi tüm renk değerleri.

Filtreler Seçilen aralığın tüm filtre değerleri ve değişiklikleri. Bir nesneye filtreler uygulandıysa, filtre tüm değerler korunarak yapıştırılır ve durumu da (etkin veya devre dışı) yeni nesne için geçerlidir.

Karışım Modu Nesnenin karışım modunu uygular.

Hedef Ölçek Özelliklerini Geçersiz Kıl İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapıştırılmasını belirtir. İşaretliken, bu seçenek hedefin ölçek özelliklerini geçersiz kılar.

Hedef Dönüş Ve Eğim Özelliklerini Geçersiz Kıl İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapıştırılmasını belirtir. İşaretliken, yapıştırılan özellikler nesnenin varolan dönüş ve eğim özelliklerini geçersiz kılar.

Gerekli kareler, ara doldurma ve sembol bilgisi orijinal, kopyalanmış ara doldurmayla eşleşecek şekilde eklenir.

Bir sembolün klasik arasını Eylemler paneline kopyalamak veya başka bir projede ActionScript olarak kullanmak için Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala komutunu kullanın.

[Başa dön](#)

Klasik ara animasyonuna özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralara](#) hareket hızı ekleme hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerine hareket hızı ekleme konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonlarına hareket hızı uygulama](#).

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu, hareketin zamana göre derecesini temsil eden bir grafik görüntüler. Yatay eksen kareleri, dikey eksen değişimin yüzdesini temsil eder. İlk ana kare %0 olarak temsil edilir ve son ana kare %100 olarak temsil edilir.

Grafığın eğrisinin eğimi, nesnenin değişiminin hızını temsil eder. Eğri yatay olduğunda (eğimsiz), hız sıfırdır; eğim dikey olduğunda, ani bir değişim oluşur.



Sabit hızı gösteren Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı grafiği. Klasik bir ara harekette bir kare seçerek ve Özellik denetçisinde Hareket Hızı bölümündeki Düzenle düğmesini tıklayarak bu iletişim kutusunu açın.

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu için ilave kontroller

Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu Varsayılan seçenek belirlenir; görüntülenen eğri tüm özellikler için kullanılır ve Özellikler açılır menüsü devre dışı bırakılır. Onay kutusu seçili değilken, Özellikler açılır menüsü etkinleştirilir ve her özelliğin, o özelliğin hızını tanımlayan ayrı bir eğrisi vardır.

Özellik açılır menüsü Sadece Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçili değilken etkindir. Etkinken, menüde görünen beş özelliğin her biri için ayrı bir eğri tutulur. Menüde bir özelliği seçmek, o özelliğin eğrisini görüntüler. Özellikler şunlardır:

Konum Sahne Alanı üzerindeki hareketli bir nesnenin konumu için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.

Dönüş Hareketli bir nesnenin dönüşü için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, Sahne Alanı üzerinde, hareketli bir karakterin kullanıcıya yönelmek için ne kadar hızla veya yavaşça döndüğünü ayarlayabilirsiniz.

Ölçekleme Hareketli bir nesnenin ölçeği için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir nesnenin ölçeğini, önce seyirciden uzaklaşıyor, sonra yaklaşıyor ve sonra tekrar uzaklaşıyormuş gibi görünecek şekilde daha kolay özelleştirebilirsiniz.

Renk Hareketli bir nesneye uygulanan renk geçişleri için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.

Filtreler Hareketli bir nesneye uygulanan filtreler için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir ışık kaynağının yönündeki değişikliği

simüle eden bir alt gölgenin hareket hızı ayarını kontrol edebilirsiniz.

Oynat/Çal ve Durdur düğmeleri Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunda tanımlanan tüm geçerli hız eğrilerini kullanarak, bir animasyonu Sahne Alanı üzerinde önizlemenizi sağlar.

Sıfırla düğmesi Hız eğrisini varsayılan düz duruma sıfırlamanızı sağlar.

Seçilen kontrol noktasının konumu İletişim kutusunun sağ alt köşesinde, sayısal bir değer seçilen kontrol noktasının ana karesini ve konumunu görüntüler. Hiçbir kontrol noktası seçilmemişse, hiçbir değer görünmez.

Çizgiye bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi bir defa tıklatın. Bir nesnenin hareketi üzerinde kesin bir kontrol elde etmek için kontrol noktalarının konumlarını sürükleyin.

Kare göstergelerini (kare tutamaçlarla temsil edilir) kullanarak bir nesnenin yavaşlamasını veya hızlanmasını istediğiniz yeri tıklatın. Bir kontrol noktasının kare tutamacını tıklatmak, o kontrol noktasını seçer ve her iki tarafındaki teğet noktaları görüntüler. Boş daireler, teğet noktalarını temsil eder. Kontrol noktasını veya teğet noktalarını fareyle sürükleyin veya onları konumlandırmak için klavyenin ok tuşlarını kullanın.

 Varsayılan olarak, kontrol noktası bir ızgaraya yapışır. Kontrol noktasını sürüklerken X tuşuna basarak yapışmayı kapatabilirsiniz.

Eğrinin kontrol noktalarından uzak bir bölgesini tıklatmak, eğrinin şeklini değiştirmeden, o noktada eğriye yeni bir kontrol noktası ekler. Eğriden ve kontrol noktalarından uzağa tıklatmak, geçerli olarak seçilen kontrol noktasının seçimini kaldırır.

Özel hareket hızı ekleme

1. Zaman Çizelgesi'nde [klasik ara](#) uygulanmış bir katman seçin.
2. Kare Özellik denetçisinde, Hareket Hızı kaydırıcısının yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın.
3. (İsteğe bağlı) Arası doldurulan tek bir özelliğin eğrisini görüntülemek amacıyla, Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan'ın seçimini kaldırın ve menüden bir özellik seçin.
4. Bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
5. Nesnenin hızını artırmak için kontrol noktasını yukarı sürükleyin; nesnenin hızını azaltmak için aşağı sürükleyin.
6. Hareket hızı eğrisini daha fazla ayarlamak ve ara doldurmanın hareket hızı değerinin ince ayarını yapmak için tepe tutamaçlarını sürükleyin.
7. Animasyonu Sahne Alanı üzerinde izlemek için sol alt köşedeki oynat/çal düğmesini tıklatın.
8. İstenilen efekti elde edene kadar kontrolleri ayarlayın.

Not: Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu bir kareye özel hareket hızı uygulamak için kullanırsanız, hareket hızını gösteren düzenleme kutusu '--' ögesini gösterir. Bir kareye hareket hızı değeri uygulamak için Düzenle kutusunu veya açılır kaydırıcıyı kullanırsanız, Özel Hareket Hızı grafiği eşdeğer eğriye ayarlanır ve Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçilir.

Bir hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırma

- Geçerli hareket hızı eğrisini kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
- Kopyalanan eğriyi başka bir hareket hızı eğrisinin içine yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Kopyalanan eğri, siz Flash Professional uygulamasından çıkana kadar kullanılabilir durur.

Desteklenmeyen hareket hızı eğrileri

Belirli tür hareket hızı eğrileri desteklenmez. Grafiğin hiçbir parçası doğrusal olmayan bir eğriyi (bir daire gibi) temsil edemez.

Özel Hareket Hızı iletişim kutusu, bir kontrol noktasını veya teğet tutamacını geçersiz bir eğri oluşturacak bir konuma taşımayı otomatik olarak engeller:

- Tüm noktalar grafikte bulunmalıdır. Kontrol noktaları grafiğin sınırlarının ötesine taşınamaz.
- Eğrinin tüm dilimleri grafiğin içinde bulunmalıdır. Eğrinin şekli, grafiğin sınırlarının ötesine yayılmasını engellemek için düzleştirilir.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (3:03, Peachpit.com)

Daha fazla Yardım konusu

[Ara Animasyonu Hakkında](#)

 [TLF metnini parçalama](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Birden çok zaman çizelgesiyle çalışma

[Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında](#)
[Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında](#)

Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında

[Başa dön](#)

Flash® Player yığma düzenli bir düzey sıralamasına sahiptir. Her Flash Professional belgesinin, Flash Player'da 0. düzeyde bulunan bir ana Zaman Çizelgesi vardır. Başka Flash Professional belgelerini (SWF dosyaları) Flash Player'a farklı düzeylerde yüklemek için loadMovie komutunu kullanabilirsiniz.

0. düzeyin üzerindeki düzeylere belge yüklerseniz, belgeler şeffaf kağıt üzerindeki çizimler gibi birbiri üzerine yığılır; Sahne Alanı'nda içerik olmadığında, bu boşluktan daha aşağı düzeylerdeki içeriği görebilirsiniz. 0. düzeye bir belge yüklerseniz, bu belge ana zaman çizelgesinin yerini alacaktır. Flash Player'ın herhangi bir düzeyine yüklenen her belgenin kendi zaman çizelgesi vardır.

Zaman Çizelgeleri birbirlerine ActionScript ile mesaj gönderebilirler. Örneğin, bir film klibinin son karesindeki bir eylem başka bir film klibinin oynatılmasını söyleyebilir. Bir zaman çizelgesini kontrol etmek amacıyla ActionScript'i kullanmak için, zaman çizelgesinin konumunu belirlemek üzere bir hedef yolu kullanmalısınız.

Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde MovieClip.loadMovie yöntemine bakın.

Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında

[Başa dön](#)

Bir Flash Professional belgesinde bir film klibi örneği oluştururken, film klibinin kendi zaman çizelgesi bulunur. Her film klibi sembolü kendi zaman çizelgesini içerir. Film klibinin zaman çizelgesi, belgenin ana zaman çizelgesinin içinde yuvalanmıştır. Ayrıca bir film klibi örneğini başka bir film klibi sembolünün içinde yuvalayabilirsiniz.

Bir film klibi Flash Professional belgesi içinde oluşturulduğunda veya başka bir film klibinin içinde yuvalandığında, üst durumuna gelen bu belgenin veya film klibinin astı olur. Yuvalanmış film klipleri arasındaki ilişkiler hiyerarşiktir: üste yapılan değişiklikler alt öğeyi de etkiler. Her düzeyin kök Zaman Çizelgesi, kendi düzeyindeki tüm film kliplerinin üst öğesidir ve en tepedeki Zaman Çizelgesi olduğundan, üst öğesi yoktur. Film Gezgini panelindeyken, panel menüsünden Sembol Tanımlarını Göster seçeneğini belirleyerek bir belge içinde yuvalanan film kliplerinin hiyerarşisini görüntüleyebilirsiniz.

Film klibi hiyerarşisini anlamak için bir bilgisayardaki hiyerarşiyi düşünün: sabit diskin bir kök dizini (veya klasörü) ve alt dizinleri vardır. Kök dizini, bir Flash Professional belgesinin ana (veya kök) Zaman Çizelgesi ile paraleldir: diğer her şeyin üstüdür. Alt dizinler film kliplerine benzerdir.

Flash Professional'ta ilişkili nesneleri organize etmek için film klibi hiyerarşisini kullanabilirsiniz. Örneğin, Sahne Alanı boyunca hareket eden bir araba içeren bir Flash Professional belgesi oluşturabilirsiniz. Arabayı temsil eden bir film klibi sembolü kullanabilir ve arabayı Sahne Alanı boyunca hareket ettirmek için bir ara hareket oluşturabilirsiniz.

Dönen tekerlekler eklemek amacıyla, araba tekerleği için bir film klibi oluşturabilir ve bu film klibinin frontWheel ve backWheel adında iki örneğini oluşturabilirsiniz. Sonra tekerlekleri arabanın film klibinin Zaman Çizelgesi üzerine (ana Zaman Çizelgesi üzerine değil) yerleştirebilirsiniz. car klibinin alt öğeleri olduklarından, frontWheel ve backWheel, car klibine yapılan herhangi bir değişiklikten etkilenirler; araba Sahne Alanı boyunca hareket ederken, onlar da arabayla birlikte hareket eder.

İki tekerlek örneğinin de dönmesi için tekerlek sembolünü döndüren bir ara hareket oluşturabilirsiniz. frontWheel ve backWheel kliplerini değiştirdikten sonra bile, üst film klipleri, car, üzerindeki ara hareketten etkilenmeye devam ederler; tekerlekler döner, ancak aynı zamanda üst film klibi car ile Sahne Alanı boyunca hareket ederler.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

En iyi uygulamalar - Flash ile reklamcılık

[Önerilen boyutları kullanma](#)
[SWF dosyası reklamları oluşturma](#)
[Reklamları izleme](#)
[Reklamlarınızı test etme](#)

Önerilen boyutları kullanma

[Başa dön](#)

Flash Professional reklamlarınızın boyutlarını ayarlamak için Interactive Advertising Bureau (IAB) talimatlarını kullanın. Şu tablo, önerilen İnteraktif Pazarlama Ölçü Birimi (IMU) reklam biçimleri ölçülerini listeler:

Reklam türü	Boyutlar (piksel)
Geniş gökdelen	160 x 600
Gökdelen	120 x 600
Yarım sayfa reklam	300 x 600
Tam reklam bandı	468 x 60
Yarım reklam bandı	234 x 60
Küçük çubuk	88 x 31
Düğme 1	120 x 90
Düğme 2	120 x 60
Dikey reklam bandı	120 x 240
Kare düğme	125 x 125
Öncü tablo	728 x 90
Orta dikdörtgen	300 x 250
Kare açılır pencere	250 x 250
Dikey dikdörtgen	240 x 400
Geniş dikdörtgen	336 x 280
Dikdörtgen	180 x 150

Bir şablondan bir FLA dosyası oluştururken (Dosya > Yeni'yi seçin ve Şablonlar sekmesini tıklayın), bu boyutların çoğunu görürsünüz.

SWF dosyası reklamları oluşturma

[Başa dön](#)

Reklam oluştururken şu talimatları kullanın:

- Grafiklerinizi en iyileştirin. SWF dosyası reklam bantlarını 15K veya daha küçük yapın.
- Flash Professional'ta 12K veya daha küçük olan bir GIF reklam bandı oluşturun.
- Döngü yapan reklam bantlarını üç tekrarlama sınırlandırın. Çoğu web sitesi reklam tanımlaması olarak standartlaştırılmış dosya boyutu önerilerini benimser.
- Bir reklam ve bir sunucu arasında veri iletmek için POST komutunu değil, GET komutunu kullanın. GET ve POST hakkında daha fazla bilgi için bkz. [getURL işlevi](#), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

Not: Kullanıcıya kontrol sağlayın. Bir reklama ses eklerseniz, ayrıca bir de sesi kapatma düğmesi ekleyin. Bir web sayfası üzerinde gezinen saydam bir Flash Professional reklamı oluştursanız, reklamın süresi boyunca onu kapatmak için bir düğme sağlayın.

[Başa dön](#)

Reklamları izleme

Birçok ileri gelen reklamcılık ağı artık Flash Professional SWF dosyalarında standartlaştırılmış izleme yöntemlerini desteklemektedir. Şu talimatlar desteklenen izleme yöntemini açıklar:

Düğme veya film klibi düğmesi oluşturun IAB tarafından anahatlarıyla belirtilen standartlaştırılmış boyutları kullanın. Standartlaştırılmış boyutların bir listesi için bkz. IAB web sitesi. Flash Professional içinde düğme oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Düğme oluşturma](#).

Düğmeye bir komut ekleyin Bir kullanıcı reklam bandını tıklattığında komut çalışır. Yeni bir tarayıcı penceresi açmak için `getURL()` işlevini kullanabilirsiniz. Şu kod parçacıkları, Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebileceğiniz iki ActionScript 2.0 kodu örneğidir:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Şu kodu Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebilirsiniz:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

`getURL()` işlevi, object ve embed etiketlerinin içinde verilen değişkeni ekler ve ardından başlatılan tarayıcıyı belirtilen konuma gönderir. Reklamı barındıran sunucu reklam üzerindeki tıklatmaları izleyebilir. `getURL()` işlevini kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

İzleme için clickTAG kodu atayın Reklamı izler ve reklamı sunan ağın, reklamın nerde görüldüğünü ve ne zaman tıklatıldığını izlemesine yardımcı eder.

Süreç, tipik bir Flash Professional reklamı için bir reklam kampanyası oluşturmanın standart yoludur. Reklam bandına `getURL()` işlevini atarsanız, reklam bandına izleme eklemek için aşağıdaki süreci kullanabilirsiniz. Aşağıdaki örnek, veri iletmek için bir URL dizisine bir değişken eklemenizi sağlar, bu da her etki alanı için ayrı bir reklam bandı oluşturmanın yerine, her reklam bandı için dinamik değişkenler ayarlamasını sağlar. Tüm kampanya için tek bir reklam bandı kullanabilirsiniz ve reklamı barındıran tüm sunucular reklam bandı üzerindeki tıklatmaları izleyebilirler.

HTML'nizdeki object ve embed etiketlerine, şu örneğe benzer şekilde kod ekleyebilirsiniz (www.helpexamples.com reklam ağı ve adobe.com da reklamverendir):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Şu kodu HTML'nize ekleyin:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Gelişmiş izleme teknikleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Rich Media Advertising Center, www.adobe.com/go/rich_media_ads_tr.

Örnekler ve belge içeren Rich Media Tracking Kit'i indirmek için bkz. www.adobe.com/go/richmedia_tracking_tr.

Entegre ve karmaşık reklamlar oluşturmanıza yardımcı eden Flash Ad Kit hakkında daha fazla bilgi ve Flash Aid Kit'i indirmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_tr.

[Başa dön](#)

Reklamlarınızı test etme

SWF dosyanızı en yaygın tarayıcılar üzerinde, özellikle hedef izleyici kitlenizin kullandığı tarayıcılar üzerinde, test edin. Bazı kullanıcılarda Flash Player kurulu olmayabilir veya JavaScript devre dışı olabilir. Bu kullanıcılar için yedek (varsayılan) GIF görüntüsü veya başka senaryolar bulundurarak bu koşulları planlayın. Flash Player'ı algılama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme. Kullanıcıya SWF dosyasının kontrolünü verin. Kullanıcının reklamdaki sesleri kontrol etmesine izin verin. Reklam, bir web sayfasının üzerinde gezinen çerçevesiz bir SWF dosyasıysa, kullanıcının reklamı hemen veya reklamın süresi boyunca kapatmasına izin verin.

Flash Player sürümünün farklı bölgelerde bulunabilirliği hakkında en son bilgi için bkz. www.adobe.com/go/fp_version_penetration_tr.

Daha fazla Yardım konusu



(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Ters kinematik

[Ters kinematik hakkında](#)
[Sembollere eklem ekleme](#)
[Şekillere eklem ekleme](#)
[TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme](#)
[Eklemli şekil noktalarına bağlama](#)
[TK eklemlerinin hareketini sınırlama](#)
[Eklemli Esneklik ekleme](#)
[Armatüre animasyon uygulama](#)
[TK animasyonuna hareket hızı ekleme](#)

Ters kinematik hakkında

[Başa dön](#)

Not: Ters Kinematik özelliği Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır. Flash Professional CC'de, Flash Professional'ın daha eski bir sürümüyle kaydedilmiş bir dosya açarsanız, Ters Kinematik Kare Kare Animasyona dönüştürülür. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın.

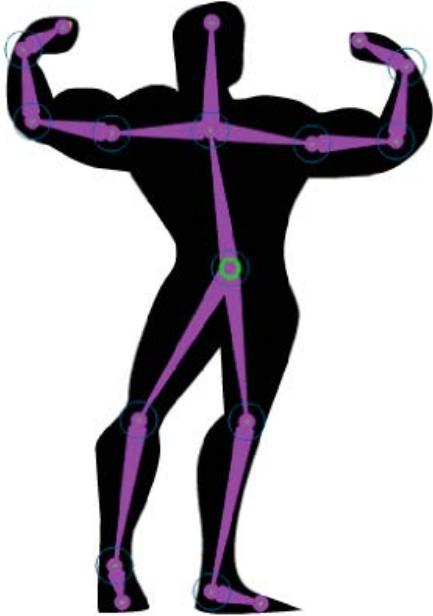
Ters kinematik (TK), üst-alt ilişkilerinde doğrusal ya da dallı armatürlere zincirlenen eklem kullanarak nesneleri hareketlendirmenin bir yoludur. Bir eklem hareket ettiğinde, buna bağlı diğer eklem de hareket eder.

Ters kinematik kolaylıkla doğal hareket oluşturmaya izin verir. Ters kinematik kullanarak animasyon uygulamak için Zaman Çizelgesi'ndeki eklemli başlangıç ve bitiş konumlarını belirtmeniz yeterlidir. Flash, başlangıç ve bitiş kareleri arasında bulunan armatürdeki eklem konumlarına otomatik olarak enterpolasyon uygular.

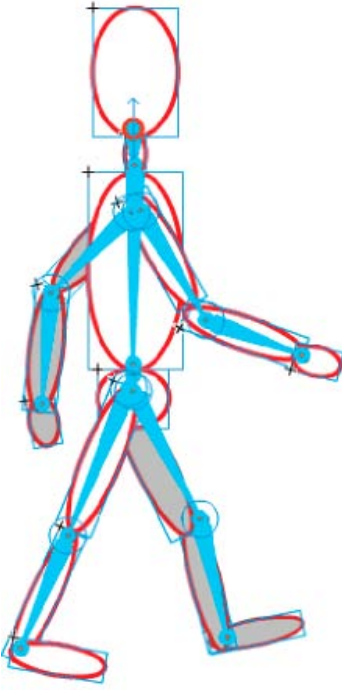
2 şekilde TK kullanabilirsiniz:

- Bir şekli birden fazla eklem için kap olarak kullanarak. Örneğin, bir yılan çizimine eklem ekleyerek çizimin gerçekçi bir şekilde kaymasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilleri Nesne Çizimi modunda çizebilirsiniz.
- Sembol örneklerinde zincir oluşturarak. Örneğin, gövdeyi, kolu, kolun alt kısmını ve eli gösteren film kliplerini bağlayarak, birbirleriyle ilişkili olarak gerçekçi bir şekilde hareket etmelerini sağlayabilirsiniz. Her örnekte tek bir eklem bulunur.

Not: Armatürleri yalnızca Zaman Çizelgesi'nde değil, aynı zamanda ActionScript 3.0 kullanarak da hareketlendirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu'ndaki `fl.ik` sınıflarına bakın.



TK eklem armatürü eklenmiş bir şekil. Her eklemli baş kısmının yuvarlak ve kuyruk kısmının ince olduğuna dikkat edin. Eklenen ilk eklem olan kök eklemli baş kısmında bir daire vardır.



Bir TK eklem armatürü eklenmiş, farklı sembollerden oluşan bir grup. Şekildeki omuz ve kalça bölümü, armatürün dal noktalarını oluşturur. Kök eklemının baş kısmı, iç bağlantılar ve bir daldaki son eklemın kuyruk kısmı varsayılan dönüştürme noktalarıdır.

Not: Ters kinematik kullanmak için, FLA dosyanızın, ActionScript 3.0'ı Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Komut Dosyası ayarı olarak belirtmesi gerekir.

Eklem stilleri

Flash Sahne Alanı'nda 4 şekilde eklem çizebilir:

- Düz. Bu varsayılan stildir.
- Tel. Düz stil eklemın altındaki resmin çok fazla kısmını kapladığında faydalıdır.
- Çizgi. Daha küçük armatürler için kullanışlıdır.
- Yok. Yalnızca altındaki resmi göstermek için eklemılerı gizler.

Eklem Stili'ni ayarlamak için Zaman Çizelgesi'nde TK yayılma alanını seçin ve ardından Özellikler panelinin Seçenekler bölümündeki Stil menüsünden stili seçin.

Not: Bir belgeyi, Eklem Stili Yok olarak ayarlıyken kaydederseniz, Flash belgeyi bir sonraki açışınızda eklem stilini otomatik olarak Çizgi olarak değiştirir.

Poz Katmanları

Sembol örneklerine veya şekillere eklemıler eklediğinizde, Flash bu eklemıler için Zaman Çizelgesi'nde yeni bir katman oluşturur. Bu yeni katmana poz katmanı adı verilir. Flash, Sahne Alanı'ndaki nesnelerin önceki yığılma sırasını korumak için poz katmanını mevcut katmanlar arasında Zaman Çizelgesi'ne ekler.

Flash Pro CS5'te her poz katmanı, yalnızca tek bir armatür ve bu armatürle ilişkili örnekleri ve şekilleri içerebilir. Flash CS5.5'te poz katmanı bir veya daha fazla eklem armatürüne ek olarak diğer nesneleri de içerebilir.

Eğitimler ve videolar

Aşağıdaki eğitim videoları ters kinematiğin nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Ters kinematiği kullanma \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs Aracı (22:00)) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklemılerı hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracı nasıl kullanılır? (5:12)) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller nasıl hareketlendirilir? (3:26)) (YouTube.com)

Film kliplerine, grafiklere ve düğme örneklerine TK eklemeleri ekleyebilirsiniz. Metin kullanmak için, bunu önce bir sembole dönüştürün. Sembol örnekleri, eklemeleri eklemenizden önce farklı katmanlarda bulunabilir. Flash, poz katmanına bunları ekler.

Not: Ayrıca, metni ayrı şekillere ayırabilir (Değiştir > Parçala) ve eklemeleri ayrı ayrı şekillerle kullanabilirsiniz.

Nesneleri zincirle birbirine bağlarken, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar olan ilişki gibi, oluşturmak istediğiniz üst öge-alt öge ilişkilerini dikkate alın.

1. Sahne Alanı'nda sembol örnekleri oluşturun. Daha sonra zaman kazanmak için örnekleri, istediğiniz uzamsal konfigürasyona yakın olacak şekilde düzenleyin.
2. Araçlar panelinden Eklem aracını  seçin.
3. Armatürün kök eklemi olarak ayarlamak istediğiniz sembol örneğini tıklatın. Eklemi simgeye eklemek istediğiniz noktayı tıklatın.
Varsayılan olarak, Flash eklemi farenin tıklatıldığı yerde oluşturur. Eklem eklemenin daha kesin bir yolu için Çizim Tercihleri'nde (Düzen > Tercihler) Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla ögesini kapatın. Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla kapalıyken, bir sembolden diğerine tıklattığınızda eklem sembol dönüştürme noktasına yapışır.
4. Başka bir sembol örneğine sürükleyin ve eklemek istediğiniz noktada fare düğmesini bırakın.
5. Armatüre başka bir eklem eklemek için ilk eklem kuyruk kısmından, sonraki sembol örneğine sürükleyin.
Nesnelere Yapı özelliğini kapatırsanız (Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış) kuyruğu tam olarak yerleştirmeniz kolaylaşır.
6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi oluşturmak için sürükleyin.
Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Tamamlanan armatürün öğelerini yeniden konumlandırmak için, eklemeleri veya örneklerin kendilerini sürükleyin.
 - Bir eklem sürüklenmesi, eklem ilişkili olduğu örneğin, ekleme göre dönmeye izin verilmeden taşınmasını sağlar.
 - Bir örneği sürüklemek, örneğin hem taşınmasını hem de ekleme göre dönmeye izin verir.
 - Bir dalın ortasındaki bir örneği sürüklemek, üst eklemelerin birlikte dönerek birleşmesine yol açar. Alt eklemeler, birlikte dönmeye izin verir.

Armatürü oluşturduktan sonra farklı katmanlardan yeni örnekleri armatüre eklemeye devam edebilirsiniz. Yeni bir eklemi yeni örneğe sürüklediğinizde Flash, örneği armatürün poz katmanına taşıyacaktır.

Videolar ve eğitimler:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. Adobe TV)

Şekillere eklem ekleme

[Başa dön](#)

Eklemeleri aynı katmandaki tek bir şekle veya bir şekil grubuna eklersiniz. Her iki durumda da ilk eklemi eklemekten önce tüm şekilleri seçmeniz gerekir. Eklemeleri ekledikten sonra Flash, tüm şekilleri ve eklemeleri bir TK şekli nesnesine dönüştürür ve nesneyi yeni bir poz katmanına taşır.

Bir şekle eklem ekledikten sonra şekil şu sınırlamalara sahip olur:

- Bir TK şeklini, dışında olan başka şekillerle birleştiremezsiniz.
- Şekli Serbest Dönüştürme Aracı ile döndüremez, ölçekleyemez veya eğim veremezsiniz.
- Şeklin denetim noktalarını düzenlemeniz önerilmez.

1. Sahne Alanı'nda doldurulmuş bir şekil veya şekiller oluşturun.

Şekil birden fazla renk ve kontur içerebilir. Şekillerin nihai biçimine mümkün olduğunca yakın olması için onları düzenleyin. Bir şekle eklemeleri eklediğinizde, şekli düzeltmek için kullanılabilecek seçenekler daha da kısıtlanır.

Şekil çok karmaşıksa, Flash eklem eklemekten önce sizden şekli film klibine dönüştürmenizi ister.

2. Sahne Alanı'nda şeklin tümünü seçin.

Şekil birden çok renk alanı veya kontur içeriyorsa, bütün şeklin seçildiğinden emin olmak için şeklin etrafına bir seçim dikdörtgeni sürükleyin.

3. Araçlar panelinde Eklem aracını  seçin.
4. Eklem aracı seçiliyken, şeklin içini tıklatın ve şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.
5. Yeni bir eklem eklemek için, ilk kemiğin kuyruğunu, şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.

İkinci eklem, kök eklemine alt ögesi olur. Oluşturmak istediğiniz üst-alt ilişkisinin sırasına uygun şekilde şeklin alanlarını eklemeler ile bağlayın. Örneğin, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar bağlayın.

6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi

oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Armatürü taşımak için, Seçim aracı ile TK şekil nesnesini seçin ve bunları taşımak için eklemlerden herhangi birini sürükleyin.

Şekil bir TK şekli olduğunda şu sınırlamalara sahip olur:

- Artık şekli dönüştüremezsiniz (ölçekleme veya eğim verme).
- Şekle yeni konturlar ekleyemezsiniz. Yine de şeklin varolan konturlarından denetim noktalarını ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.
- Şekli yerinde düzenleyemezsiniz (Sahne Alanı'nda çift tıklatarak).
- Şeklin kendi kayıt noktası, dönüşüm noktası ve sınırlama kutusu bulunur.

Videolar ve Eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)

TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme

[Başa dön](#)

Poz katmanı Zaman Çizelgesi'ndeki ilk kareden sonra pozlar içeriyorsa, TK armatürlerini düzenleyemezsiniz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

Armatürü yalnızca animasyon amaçlı olarak yeniden konumlandırıyorsanız, poz katmanının herhangi bir karesinde konum değişikliği yapabilirsiniz. Flash, kareyi bir poz karesine dönüştürür.

Eklemleri ve ilişkili nesneleri seçme

- Tek bir eklemi seçmek için, Seçim aracını kullanarak eklemi tıklatın. Birden çok eklemi seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Seçimi bitişikteki eklemlere taşımak için, Özellik denetçisinde Üst, Alt veya Sonraki/Önceki eş düğmelerini tıklatın.
- Armatürdeki tüm eklemleri seçmek için bir eklemi çift tıklatın.
- Bir armatürün tamamını seçip armatürün ve poz katmanının özelliklerini görüntülemek için, armatürü içeren poz katmanındaki bir kareyi tıklatın.
- Bir TK şeklini seçmek için, şekli tıklatın.
- Bir ekleme bağlı bir sembol örneğini seçmek için, örneği tıklatın.

Eklemleri ve ilişkili nesneleri yeniden konumlandırma

- Doğrusal bir armatürü yeniden konumlandırmak için, armatürdeki herhangi bir kemiği sürükleyin.
Armatür bağlı sembol örnekleri içeriyorsa, bir örneği de sürükleyebilirsiniz. Böylece örneği, ekleme göre döndürebilirsiniz.
- Bir armatürün bir dalını yeniden konumlandırmak için, dalın içindeki herhangi bir eklemi sürükleyin.
Dalın içindeki eklemlerin tümü taşınır. Armatürün diğer dallarındaki eklemler ise hareket etmez.
- Bir eklemi, üst eklemi hareket ettirmeden alt eklemleriyle birlikte döndürmek için, söz konusu eklemi Shift tuşuna basarak sürükleyin.
- Bir TK şeklini, Sahne Alanı'ndaki yeni bir konuma taşımak için şekli seçin ve Özellik denetçisinde şeklin X ve Y özelliklerini değiştirin. Ayrıca şekli Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarak sürükleyebilirsiniz.

Eklemleri silme

Şunlardan birini yapın:

- Tek bir eklemi ve bu eklemin bütün alt öğelerini silmek için eklemi tıklatın ve Delete tuşuna basın.
Her eklemi Shift tuşuna basıp tıklatarak, birden fazla eklemi silmek üzere seçebilirsiniz.
- TK şeklinden tüm eklemleri veya Zaman Çizelgesi'nden sembol armatürünü silmek için Zaman Çizelgesi'nde TK armatür yayılma aralığını sağ tıklatın ve bağlam menüsünden Armatürü Kaldır öğesini seçin.
- TK şeklindeki tüm eklemleri veya Sahne Alanı'ndaki sembol armatürünü silmek için tüm eklemleri seçmek üzere armatürdeki eklemi çift tıklatın. Ardından Sil'e basın.
TK şekilleri, normal şekillere döner.

Eklemleri ilişkili oldukları şekle ve sembole göre taşıma

- Bir TK şeklinin içindeki bir eklemin herhangi bir ucunun konumunu taşımak için, Alt Seçim aracı ile eklemin ucunu sürükleyin.

Not: TK yayılma alanında birden fazla poz varsa Alt Seçim aracı çalışmaz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

- Bir eklem bağlantısının, başının veya kuyruğunun konumunu bir sembol örneği içerisinde taşımak için örneğin dönüştürme noktasını taşıyın. Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Eklem, dönüştürme noktası ile birlikte taşınır.

- Diğer herhangi bir bağlı örneği hareket ettirmeden tek bir sembol örneğini taşımak için, söz konusu örneği Alt tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ya da Serbest Dönüşüm aracı ile sürükleyin.

Örneğe bağlı olan eklem, örneğin yeni konumuna göre uzayacak veya kısalmır.

TK şeklini düzenleme

Alt Seçim aracını kullanarak, bir TK şeklinde konturların denetim noktalarını ekleyebilir, silebilir veya düzenleyebilirsiniz.

- TK şeklini değiştirmeden bir kemiğin konumunu taşımak için, kemiğin uç noktasını sürükleyin.
- TK şekli sınırının denetim noktalarını görüntülemek için, şeklin konturunu tıklatın.
- Bir denetim noktasını taşımak için, denetim noktasını sürükleyin.
- Yeni bir denetim noktası eklemek için, herhangi bir denetim noktasına sahip olmayan konturun bir parçasını tıklatın.
- Mevcut bir kontrol noktasını silmek için, söz konusu kontrol noktasını tıklatarak seçin ve ardından Delete tuşuna basın.

Not: Bir TK şekli dönüştürülemez (ölçeklenemez veya eğim verilemez).

Eklem, şekil noktalarına bağlama

Başa dön

Bir şeklin kontrol noktaları, varsayılan olarak, kendilerine en yakın eklemle bağlıdır. Aynı eklem ve şekil kontrol noktaları arasındaki bağlantıları düzenlemek için Bağlama aracını kullanabilirsiniz. Bu yolla daha iyi sonuçlar almak için, her eklem hareket ettiğinde konturun nasıl deforme olacağını kontrol edebilirsiniz. Armatür hareket ettiğinde bir şeklin konturu istediğiniz gibi deforme olmuyorsa, bu yöntemi kullanmak yararlıdır.

Birden fazla kontrol noktasını tek bir eklem ve birden fazla eklem tek bir kontrol noktasına bağlayabilirsiniz.

- Bir kemiğe bağlı olan denetim noktalarını vurgulamak için, Bağlama aracı  ile kemiği tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili eklem kırmızı ile vurgulanır. Tek bir eklemle bağlı olan denetim noktaları, kareler şeklinde görünür. Birden fazla eklemle bağlı olan denetim noktaları, üçgen şeklinde görünür.

- Seçilen bir eklem kontrol noktaları eklemek için, vurgulanmamış bir kontrol noktasını Shift tuşuna basarak tıklatın.

Ayrıca seçili eklem eklemek üzere birden fazla denetim noktası seçmek için Shift tuşuna basarak sürükleyebilirsiniz.

- Eklem denetim noktalarını kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış olan bir denetim noktasını Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

Ayrıca, seçili eklem birden fazla denetim noktasını kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp sürükleyebilir (Windows) veya Option tuşuna basıp sürükleyebilirsiniz (Macintosh).

- Bir denetim noktasına bağlı eklem, Bağlama aracı  ile denetim noktalarını tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili denetim noktası kırmızı ile vurgulanacaktır.

- Seçili denetim noktasına başka eklem eklemek için, bir eklem Shift tuşuna basarak tıklatın.
- Seçili bir denetim noktasından bir eklem kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış bir eklem Ctrl tuşuna basarak (Windows) veya Option tuşuna basarak (Macintosh) tıklatın.

TK eklem, hareketini sınırlama

Başa dön

TK armatürlerine yönelik daha gerçekçi hareketler oluşturmak için, belirli eklem, hareket özgürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Örneğin, bir koldaki iki eklem, hareketini sınırlandırarak dirseğin yanlış yöne bükülmesini engelleyebilirsiniz.

Eklem oluşturulduğu zaman, varsayılan olarak her TK eklemine sabit bir uzunluk atanır. Eklem kendi üst bağlantılarının etrafında ve x ve y eksenleri boyunca dönebilir. Ancak, x veya y eksen hareketini etkinleştirmediniz sürece, üst eklem, uzunluğunu gerektiren şekillerde hareket edemezler. Varsayılan olarak, eklem döndürme etkinleştirilmiştir ve x ve y eksen hareketi devre dışı bırakılmıştır.

Ayrıca, bir eklemde ağırlık efekti oluşturmak için eklem, hareket hızını sınırlandırabilirsiniz.

Bağlı eklem dizeleri içeren armatürlerde, armatürün herhangi bir dalındaki son bağlantının hareketini sınırlayamazsınız. Son bağlantıda sınırlama görünümünü vermek için eklem, film klipleriyle kullanın ve son eklem alfa özelliği sıfır olarak ayarlanmış bir film klibine bağlayın. Ardından, son eklem yerine sondan bir önceki eklem, hareketini sınırlayın.

Örnekler:

Bir kol için dirseğin dönüş açısını sınırlandırabilirsiniz. Böylece ön kol hareketinin normal aralığının ötesinde dönemez.

- Bir karakterin Sahne Alanı boyunca hareketini etkinleştirmek için kök ekleme X veya Y çevirisini açın. Daha doğru hareket için X ve Y çevirisini kullanırken döndürmeyi kapatın.

Bir veya birden fazla eklem seçili olduğunda, Özellik denetçisinde bu özellikleri ayarlayabilirsiniz.

- Seçili eklem, x veya y eksenı boyunca hareket etmesini ve üst eklemının uzunluğunun değişmesini sağlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Etkinleştir seçeneğini belirleyin.

x eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre dikey duran iki başlı bir ok görüntülenir. y eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre paralel duran iki başlı bir ok görüntülenir. Eklem için x ve y çevirisinin etkinleştirilmesi, eklem için döndürmenin devre dışı bırakıldığı durumlarda eklemının konumlandırılmasını kolaylaştırır.

- x veya y eksenı boyunca etkinleştirilen hareket miktarını sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Sınırla seçeneğini belirleyin ve eklemının hareket edebileceği minimum ve maksimum mesafe için bir değer girin.
- Seçilen eklemının bağlantı etrafında dönmesini devre dışı bırakmak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümündeki Etkinleştir onay kutusunda belirlenen seçimi kaldırın.

Bu onay kutusu varsayılan olarak seçilidir.

- Bir eklemının dönüşünü sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümüne minimum ve maksimum döndürme açılarını girin. Döndürme açıları, üst eklem göre şekillenir. Eklem bağlantısının üzerinde, döndürme serbestisinin açılarını belirten bir yay görünür.

- Seçili bir eklemi, üst eklemine göre durağan kılmak için döndürmeyi ve x ve y eksenı çevirisini devre dışı bırakın.

Eklem, sabit hale gelir ve üst eklemının hareketine uyar.

- Seçili bir eklemının hareket hızını kısıtlamak için, Özellik denetçisinde Bağlantı Hızı alanına bir değer girin.

Bağlantı hızı eklem ağırlık efekti verir. Maksimum değer olan %100, sınırsız hıza eşdeğerdir.

Eklem hareketini tutturarak sınırlandırma (yalnızca CS5.5)

Belirli eklemleri Sahne Alanı'na tutturarak hareket etmelerini önleyebilirsiniz. Tutturulan eklemler yerlerinde sabit kalırken bunlara bağlı diğer eklemler serbestçe hareket etmeye devam eder. Bu durumun kullanımına bir örnek, şeklin durduğu zeminin üstüne ve altına doğru hareket etmemesi için, ayak eklemleri tutturulan bir insan şeklidir.

Bir veya daha fazla eklemi Sahne Alanı'na tutturmak için:

1. Sahne Alanı'ndaki eklemleri tıklatarak seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Tutturma imleci görüntülenene kadar fareyi bir eklemının üzerinde tutun. Ardından bağlantıyı tıklayın.
 - Özellik denetçisinin Konum bölümünde, Tuttur onay kutusunu seçin.

Seçili eklem artık hiçbir yönde hareket edemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (Flash Professional CS5.5 - TK için Tutturma Desteği) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem eklem, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz eklem, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com)
- Teknik Not: [Bir bağlantıdaki son eklemde TK hareketi sınırlaması ayarlanamıyor](#)

Eklemlere Esneklik eklem

Başa dön

TK eklemlerine yaylanma eklem için iki eklem özelliği kullanılabilir. Eklemlerin Kuvvet ve Sönüm özellikleri, Eklemler TK sistemine dinamik fiziği katarak TK eklemlerine gerçek bir fiziksel hareket verir. Bu özellikler fizik ile geliştirilmiş animasyonun daha kolay oluşturulmasına izin verir. Kuvvet ve Sönüm özellikleri, eklem animasyonuna büyük ölçüde yapılandırılabilen gerçekçi hareket özelliği verir. Bu özelliklerin poz katmanına pozlar eklemmeden önce ayarlanması en iyi yöntemdir.

Kuvvet Yayın sıklığı. Yüksek değerler daha sık bir yay efekti oluşturur.

Sönüm: Yay etkinin aşınma oranı. Daha yüksek değerler yaylanmanın daha çabuk kaybolmasına neden olur. 0 değeri yaylanmanın poz katmanı kareleri boyunca tam kuvvetinde kalmasına neden olur.

Yaylanmayı etkinleştirmek için, bir veya daha fazla eklemi seçin ve Özellik denetçisindeki Yay bölümünde bulunan Kuvvet ve Sönüm değerlerini ayarlayın. Kuvvet arttıkça yay daha çok sertleşir. Sönüm, yay etkisinin aşınma oranını belirler. Bu yüzden değer arttıkça, animasyon daha hızlı biter.

Kuvvet ve Sönüm özelliklerini kapatmak için Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını seçin ve Özellik denetçisinin Yay bölümünde bulunan Etkinleştir onay kutusunun seçimini kaldırın. Bu, Sahne Alanı'nın poz katmanında tanımladığınız pozları Yay özelliklerinin etkisi olmadan görmenizi sağlar.

Aşağıdaki faktörler Yay özellikleri ile çalışırken eklem animasyonunuzun son görünümünü etkiler. İstedığınız son görünüme ulaşmak için bunların

her biriyle deneyler yapın.

- Kuvvet özelliği değeri.
- Sönüm özelliği değeri.
- Poz katmanındaki pozların arasındaki kare sayısı.
- Poz katmanındaki karelerin toplam sayısı.
- Son poz ve daha sonraki pozun son karesinin arasındaki karelerin sayısı.

Ek kaynaklar

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (TK Yay özellikleri ile çalışma) (7:50, Adobe TV)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Flash Professional'da Yay aracını inceleme) (Adobe.com)

Armatüre animasyon uygulama

Başla dön

TK armatürlerine, Flash uygulamasındaki diğer nesnelerden farklı şekilde animasyon uygulanabilir. Armatürlerde, poz katmanına kareler eklenir ve bir anahtar kare oluşturmak için Sahne Alanı'ndaki armatür yeniden konumlandırılır. Poz katmanlarındaki anahtar kareler poz olarak adlandırılır. TK armatürleri genellikle animasyon amaçlı olarak kullanıldığı için, her poz katmanı, otomatik olarak bir ara doldurma katmanı görevi görmektedir.

Ancak poz katmanında eklem konumundan başka bir özelliğin arasını dolduramayacağınız için, TK poz katmanları, ara doldurma katmanlarından farklıdır. TK nesnelerinin konum, dönüşüm, renk efektleri veya filtreler gibi diğer özelliklerinin arasını doldurmak için, armatürü ve ilişkili olduğu nesneleri, bir film klibinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin. Ardından Ekle > Ara Hareket komutunu ve Hareket Düzenleyicisi panelini kullanarak sembolün özelliklerine animasyon uygulayabilirsiniz.

TK armatürlerine çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile de animasyon uygulayabilirsiniz. Bir armatüre ActionScript ile animasyon uygulamayı planlıyorsanız, bunu Zaman Çizelgesi'nde gerçekleştiremezsiniz. Armatür, poz katmanında yalnızca tek bir poz içerebilir. Bu pozun, poz katmanında armatürün görüldüğü ilk karede yer alması gerekir.

Aşağıdaki ek kaynaklarda bir armatürün hareketlendirilmesi gösterilmektedir:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklem hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Flash'ta Eklem Aracı ile karakter animasyonu) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracını kullanma (5:12)) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller hareketlendirme (3:26)) (YouTube.com)

Zaman Çizelgesi'nde armatüre animasyon uygulama

TK armatürleri, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanlarında mevcuttur. Zaman Çizelgesi'ndeki armatürlere animasyon uygulamak için, poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayıp Poz Ekle seçeneğini belirleyerek pozları ekleyin. Armatürün konfigürasyonunu değiştirmek için Seçim aracını kullanın. Flash Professional, pozlar arasında yer alan karelerdeki eklemelerin konumlarını otomatik olarak enterpolasyon uygular.

1. Gerekirse, Zaman Çizelgesi'nde oluşturmak istediğiniz animasyona yer açmak için armatürün poz katmanına kareler ekleyin.

Kareleri, varolan herhangi bir karenin sağında yer alan poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayarak (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve Kare Ekle seçeneğini belirleyerek ekleyebilirsiniz. Daha sonra da istediğiniz bir zamanda kareleri ekleyebilir veya silebilirsiniz.

2. Poz katmanındaki bir kareye bir poz eklemek için, şunlardan birini yapın:

- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından Sahne Alanı'ndaki armatürü yeniden konumlandırın.
- Poz katmanındaki kareyi sağ tıklayın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Poz Ekle seçeneğini belirleyin.
- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından F6 tuşuna basın.

Flash, geçerli karedeki poz katmanına bir poz ekler. Karede yer alan elmas şeklindeki poz işaretçisi, yeni pozu gösterir.

3. Animasyonu istediğiniz gibi tamamlamak için ayrı karelere yeni pozlar ekleyin.
4. Zaman Çizelgesi'nde animasyonun uzunluğunu değiştirmek için Yeniden Boyutlandır imleci görüntülenene kadar fare imlecini armatürün son karesi üzerinde tutun. Ardından kare eklemek veya kaldırmak için poz katmanının son karesini sağa veya sola sürükleyin.

Flash, poz karelerini katmandaki süre değişikliği ile orantılı olarak yeniden konumlandırır ve aradaki karelere yeniden enterpolasyon uygular. Poz karelerinin konumunu etkilemeden Zaman Çizelgesi'nde armatür yayılma aralığını yeniden boyutlandırmak için armatür yayılma aralığının son karesini Shift tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

İşlem tamamlandığında, animasyonun önizlemesini görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın. Poz kareleri arasında entropolasyon uygulanmış armatür konumlarını görebilirsiniz.

Daha sonra istediğiniz zaman poz karelerindeki armatürü yeniden konumlandırabilirsiniz veya yeni poz kareleri ekleyebilirsiniz.

Bir armatürde pozların konumlarını düzenleme

Pozların konumunu şu yollarla düzenleyebilirsiniz:

- Bir pozu yeni bir konuma taşımak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından pozu armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Bir pozu yeni bir konuma kopyalamak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarken pozu armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Kesin, kopyalayın ve yapıştırın. Kesmek veya kopyalamak istediğiniz poz Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Kes veya Pozu Kopyala öğesini seçin.

Ardından, yapıştırma işlemini gerçekleştirmek istediğiniz armatür yayılma aralığındaki kareyi Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Yapıştır'ı seçin.

TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan ek efektler uygulama

Eklem konumu dışında TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan efektler uygulamak için, nesneyi bir film klipinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin.

1. TK armatürünü ve ilişkili olduğu bütün nesneleri seçin.

Bir TK şekli için, şekli tıklatmanız yeterlidir. Sembol örneklerinden oluşan birbirine bağlı gruplar için, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını tıklatabilir ve seçili çerçeveyi, Sahne Alanı'ndaki bütün bağlantılı sembollerin etrafında sürükleyebilirsiniz.

2. Seçimi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür seçeneğini belirleyin.
3. Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembol için bir ad girin ve Tür menüsünden Film Klipi'ni veya Grafik'i seçin. Tamam'ı tıklatın.

Flash, armatür için poz katmanını içeren kendi zaman çizelgesine sahip bir sembol oluşturur.

4. FLA dosyanızın ana zaman çizelgesindeki yeni sembolü kullanmak için, sembolü Kütüphane'den Sahne Alanı'na sürükleyin.

Ardından Sahne Alanı'ndaki yeni sembol örneğine ara hareket efektleri ekleyebilirsiniz.

TK armatürlerini içeren semboller, istediğiniz efekti oluşturmak için gerekli diğer yuvalanmış sembolere ait katmanlara yuvalayabilirsiniz.

ActionScript 3.0 ile çalışma zamanı animasyonu için armatür hazırlama

Şekillere veya film klipi örneklerine bağlanmış TK armatürlerini kontrol etmek için ActionScript 3.0'ı kullanabilirsiniz. Ancak, grafik veya düğme sembol örneklerine bağlanmış armatürleri ActionScript ile kontrol edemezsiniz.

Yalnızca tek bir poza sahip armatürler, ActionScript ile kontrol edilebilir. Birden fazla poza sahip armatürler, yalnızca Zaman Çizelgesi'nde kontrol edilebilir.

1. Seçim aracını kullanarak, armatür içeren bir poz katmanındaki bir kareyi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Tür menüsünden Çalışma Zamanı seçeneğini belirleyin.

Ardından hiyerarşi, çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile düzenlenebilir.

Varsayılan olarak, Özellik denetçisindeki armatür adı, poz katmanının adı ile aynıdır. ActionScript'teki armatüre atıfta bulunmak için bu adı kullanın. Bu adı Özellik denetçisinde değiştirebilirsiniz.

TK animasyonuna hareket hızı ekleme

Başa dön

Hareket hızı, daha gerçekçi bir hareket oluşturmak için her pozun çevresindeki karelerde animasyon hızını ayarlar.

1. Poz katmanındaki iki poz karesi arasındaki bir kareyi veya bir poz karesini seçin.
Araya giren çerçeve Hareket hızı, seçili karenin solundaki ve sağındaki poz kareleri arasında kalan kareleri etkiler.

Poz çerçevesi Hareket hızı, katmandaki seçili poz ve bir sonraki poz katmanı arasındaki kareleri etkiler.

2. Özellik denetçisinde, Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.
Basit hareket hızları Seçilen kareden hemen sonraki veya önceki karelerdeki hareketi yavaşlatan dört hareket hızı.

Başlatma ve Durdurma hareket hızları Önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelerdeki ve sonraki poz karesinden hemen önce gelen karelerdeki hareketi yavaşlatır.

Not: Aynı hareket hızı türleri, ara hareketleri kullanmanız sırasında Hareket Düzenleyicisi'nde de yer alır. Zaman Çizelgesi'nde bir ara hareket seçtiğinizde, Hareket Düzenleyicisi'nde her hareket hızı türünün eğrisini görebilirsiniz.

3. Özellik denetçisinde, hareket hızı için bir Güç değeri girin.

Varsayılan Güç, hareket hızının bulunmadığı duruma eşdeğer olan 0'dır. Maksimum değer 100'dür ve bu poz karesinden önce gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular. Minimum değer -100 olup önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular.

İşlem tamamlandığında, Sahne Alanı'nda hareket hızı uygulanmış hareketlerin önizlemesini yapın. Zaman Çizelgesi'nde, iki poz karesi arasında hareket hızı uyguladığınız noktada oynatma kafasını kaydırın.

Daha fazla Yardım konusu

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Zaman Çizelgesi katmanları

Katmanları oluşturma ve düzenleme

Katman ve katman klasörleri görüntüleme

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla katmanın özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

Katmanları oluşturma ve düzenleme

Katmanlar, belgenizdeki çizimleri organize etmenize yardımcı olur. Diğer bir katmandaki nesneleri etkilemeden, bir katmanda nesne çizebilir veya düzenleyebilirsiniz. Sahne Alanı'nın katman üzerinde hiçbir şey olmayan alanlarında, bu boşluktan alt katmanları görebilirsiniz.

Çizmek, boyamak veya bir katmanı ya da bir klasörü değiştirmek için katmanı, etkinleştirmek üzere Zaman Çizelgesi'nde seçin. Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kalem simgesi, katman veya klasörün etkin olduğunu belirtir. Aynı anda sadece bir katman etkin olabilir (birden çok katmanın aynı anda seçilebilmesine karşın).

Bir Flash Professional belgesi oluşturduğunuzda, bu belge tek bir katman içerir. Belgenizdeki resim, animasyon ve diğer öğeleri organize etmek için daha fazla katman ekleyin. Ayrıca, katmanları gizleyebilir, kilitleyebilir veya yeniden düzenleyebilirsiniz. Oluşturabileceğiniz katmanların sayısı sadece bilgisayarınızın belleğiyle sınırlıdır ve katmanlar yayınlanan SWF dosyanızın boyutunu artırmaz. Sadece katmanlara yerleştirdiğiniz nesneler dosya boyutunu artırır.

Katmanları organize etmek ve yönetmek için katman klasörleri oluşturun ve katmanları bunların içine yerleştirin. Sahne Alanı'nda gördüklerinizi etkilemeden, Zaman Çizelgesi'ndeki katman klasörlerini genişletebilir veya daraltabilirsiniz. Ses dosyaları, ActionScript, kare etiketleri ve kare yorumları için ayrı katmanlar veya klasörler kullanın. Bu, belirtilen öğeleri kolayca bulup düzenlemenize yardımcı olur.

Karmaşık efektler oluşturmaya yardımcı olması için çizim ve düzenlemeyi kolaylaştırmak ve katmanları maskelemek amacıyla özel kılavuz katmanlarını kullanın.

Flash uygulamasında kullanabileceğiniz beş tür katman vardır:

- Normal katmanlar, FLA dosyasındaki resimlerin çoğunu içerir.
- Maske katmanları, altlarındaki seçili katman bölümlerini gizlemek için maske olarak kullanılan nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. Maske katmanlarını kullanma.
- Maskeli katmanlar, maske katmanı ile ilişkilendirdiğiniz bir maske katmanının altındaki katmanlardır. Maskeli katmanının yalnızca maske tarafından açıkta bırakılan kısmı görünür. Daha fazla bilgi için bkz. Maske katmanlarını kullanma.
- Kılavuz katmanları, diğer katmanlardaki nesnelerin düzenlenmesine veya diğer katmanlardaki klasik arası doldurulan animasyonların hareketlerine yol göstermesi için kullanılabilen konturları içerir. Daha fazla bilgi için bkz. [Kılavuz katmanları](#) ve Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma.
- Kılavuzlu katmanlar, bir kılavuz katmanı ile ilişkilendirilmiş katmanlardır. Kılavuzlu katmandaki nesneler, kılavuz katmanındaki konturlar boyunca düzenlenebilir veya bu nesnelere animasyon uygulanabilir. Kılavuzlu katmanlar, statik resim ve klasik aralar içerebilir ancak ara hareketler içermez.
- Ara Hareket katmanları ara hareketlerle animasyon eklenmiş nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. [Arası doldurulan animasyonlar hakkında](#).
- Armatür katmanları ters kinematik eklemi eklenmiş nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. Ters kinematik hakkında.

Normal, Maske, Maskeli ve Kılavuz katmanları, ara hareketler veya ters kinematik eklemleri içerebilir. Bu katmanlardan birinde bu öğeler bulunduğunda, katmana eklenebilecek içeriğin türlerine yönelik sınırlamalar vardır. Daha fazla bilgi için bkz. [Ara hareketler](#) ve (Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Ters kinematik.

Katman oluşturma

Bir katman oluşturduğunuzda, seçili katmanın üzerinde görünür. Yeni eklenen katman etkin katman olur.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Yeni Katman düğmesini  tıklatın.
- Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Katman Ekle'yi seçin.

Katman klasörü oluşturma

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir katman veya klasör seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman Klasörü'nü seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasör Ekle'yi seçin. Yeni klasör, seçtiğiniz katman veya klasörün üzerinde görünür.
- Zaman Çizelgesi'nin altında Yeni Klasör simgesini  tıklatın. Yeni klasör, seçtiğiniz katman veya klasörün üzerinde görünür.

Katmanları ve katman klasörlerini organize etme

Belgenizi organize etmek için Zaman Çizelgesi'nde katman ve klasörleri yeniden düzenleyin.

Katman klasörleri, katmanları bir ağaç yapısında yerleştirmenize izin vererek iş akışınızı organize etmenize yardımcı olur. Sahne Alanı'nda hangi katmanların görünür olduğunu etkilemeden bir klasörün içerdiği katmanları görmek için klasörü genişletin veya daraltın. Klasörler, katmanları veya başka klasörleri içerebilir; bu da, dosyalarınızı bilgisayarınızda organize etmenize benzer bir şekilde, katmanlarınızı organize etmenize izin verir.

Zaman Çizelgesi'ndeki katman kontrolleri bir klasördeki tüm katmanları etkiler. Örneğin, bir klasörü kilitlemek, klasörün içerisindeki tüm katmanları kilitlet.

- Bir katman veya katman klasörünü bir katman klasörüne taşımak için katman veya katman klasörünün adını hedef katman klasörünün adına sürükleyin.
- Katman veya klasörlerin sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ndeki bir veya daha fazla katman veya klasörü istenilen konuma sürükleyin.
- Bir klasörü genişletmek veya daraltmak için klasör adının solundaki üçgeni tıklatın.
- Tüm klasörleri genişletmek veya daraltmak için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna (Macintosh) basıp sağ tıklatın ve Tüm Klasörleri Genişlet veya Tüm Klasörleri Daralt'ı seçin.

Katmanı veya klasörü yeniden adlandırma

Varsayılan olarak, yeni katmanlar oluşturuldukları sıraya göre adlandırılırlar: Katman 1, Katman 2, vs. İçeriklerini daha iyi yansıtmaları için katmanları yeniden adlandırın.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasörün adını çift tıklatın ve yeni bir ad girin.
- Katman veya klasörün adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin. Ad kutusuna yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasörü seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin. Ad kutusuna yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Katman veya klasör seçme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir katman veya klasörün adını tıklatın.
- Seçmek için Zaman Çizelgesi'nde katmanın herhangi bir karesini tıklatın.
- Seçilecek katmanda bulunan Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.
- Bitişik katman veya klasörleri seçmek için Zaman Çizelgesi'nde isimlerini Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Bitişik olmayan katmanları veya klasörleri seçmek için Zaman Çizelgesi'nde adlarını Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın.

Tek katmandan kare kopyalama

1. Bir katmanda kare aralığı seçin. Katmanın tamamını seçmek için Zaman Çizelgesi'nde katmanın adını tıklatın.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin.
3. Yapıştırmaya başlamak istediğiniz kareyi seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır öğesini seçin.

Katman klasöründen kare kopyalama

1. Klasörü daraltın (Zaman Çizelgesi'nde klasör adının solundaki üçgeni tıklatın) ve klasörün tamamını seçmek için klasör adını tıklatın.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin.
3. Bir klasör oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman Klasörü'nü seçin.
4. Yeni klasörü tıklatın ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

Katman veya klasör silme

1. Katmanı veya klasörü seçmek için Zaman Çizelgesi'nde adını veya katmandaki herhangi bir kareyi tıklatın.
2. Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde Katmanı Sil düğmesini tıklatın.
- Katman veya klasörü Katmanı Sil düğmesine sürükleyin.
- Katman veya klasör adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Katmanı Sil'i seçin.

Not: Bir katman klasörünü sildiğinizde, içindeki tüm katmanlar ve içerikleri de silinir.

Bir veya daha fazla katman veya klasörü kilitleme ve kilidini açma

- Bir katman veya klasörü kilitlemek için adının sağ tarafında bulunan Kilit sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörün kilidini açmak için Kilit sütununun içini tekrar tıklatın.
- Tüm katman ve klasörleri kilitlemek için kilit simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörlerin kilidini açmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden fazla katman veya klasörü kilitlemek veya bunların kilidini açmak için imleci Kilit sütunu boyunca sürükleyin.
- Diğer tüm katman ve klasörleri kilitlemek için katman veya klasör adının sağındaki Kilit sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Tüm katman veya klasörlerin kilidini açmak için Kilit sütununu Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarken tekrar tıklatın.

Katmanları kopyalama ve yapıştırma (yalnızca CS5.5 için)

Zaman çizelgesindeki tüm katmanları ve katman klasörlerini kopyalayabilir ve bunları aynı zaman çizelgesine veya ayrı zaman çizelgelerine yapıştırabilirsiniz. Herhangi bir türdeki katman kopyalanabilir.

Katmanları kopyalayıp yapıştırdığınızda, kopyalanan katmanların katman klasörü yapısı korunur.

1. Katman adını tıklatarak Zaman Çizelgesi'nde bir veya daha fazla katman seçin. Bitişik katmanları seçmek için Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın. Bitişik olmayan katmanları seçmek için Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak tıklatın.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Katmanları Kopyala veya Katmanları Kes öğesini seçin. Ayrıca katmanları sağ tıklayıp bağlam menüsünden Katmanları Kopyala ve Katmanları Kes öğesini seçebilirsiniz.
3. İçine yapıştırmak istediğiniz zaman çizelgesinde, yapıştırılan katmanların eklenmesini istediğiniz yerin tam altında olan katmanı seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Katmanları Yapıştır öğesini seçin.

Katman, Zaman Çizelgesi'nde seçtiğiniz katmanın üzerinde görünür. Katman klasörü seçtiyseniz, yapıştırılan katmanlar klasörün içinde görünür. Bir katmanı maske veya kılavuz katmanına yapıştırmak için önce bu maske veya kılavuz altında bir katman seçip ardından yapıştırmanız gerekir. Bir maske veya kılavuz katmanının altına maske, kılavuz veya klasör katmanı yapıştırılamazsınız.

Ayrıca katman seçerek ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katmanları Çoğalt öğesini seçerek katmanları çoğaltabilirsiniz. Yeni katmanların adlarının yanına "kopya" kelimesi eklenir.

[Başa dön](#)

Katman ve katman klasörleri görüntüleme

Katman veya klasör gösterme ya da gizleme

Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kırmızı X katman veya klasörün gizli olduğunu belirtir. Yayınlama ayarlarında, bir SWF dosyası yayınladığınızda gizli katmanların dahil edilip edilmeyeceğini seçebilirsiniz.

- Bir katman veya klasörü gizlemek için Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörü göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'ndeki bütün katman ve klasörleri gizlemek için Göz simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden çok katman veya klasörü göstermek veya gizlemek için Göz sütunu boyunca sürükleyin.
- Geçerli katman veya klasör dışındaki bütün katman ve klasörleri gizlemek için katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katman içeriğini anahatlar olarak görüntüleme

Bir nesnenin hangi katmana ait olduğunu ayırt etmek için bir katmandaki bütün nesneleri renkli anahatlar olarak görüntüleyin.

- O katmandaki bütün nesneleri anahatlar olarak göstermek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini tıklatın. Anahat görünümünün kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Bütün katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için anahat simgesini tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Geçerli katman dışındaki tüm katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini Alt

(Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katmanın anahat rengini değiştirme

- Şunlardan birini yapın:
 - Zaman Çizelgesi'nde katmanın simgesini (katman adının solundaki simge) çift tıklatın.
 - Katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
 - Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin.
- Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Anahat Rengi kutusunu tıklatın, yeni bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Katmandaki hareket yolları da katman anahat rengini kullanır.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla katmanın özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

- Flash Professional CC'de bir FLA dosyası oluşturun veya var olan bir dosyayı açın.
- Önceden yapmadıysanız en az iki katman ekleyin.
- Özelliklerini değiştirmek istediğiniz katmanları seçin, sağ tıklatın ve Özellikler'i seçin.
- Katman Özellikleri iletişim kutusunda istediğiniz özellikleri değiştirin.
- Tamam'ı tıklatın

Katman veya klasör gösterme ya da gizleme

Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kırmızı X katman veya klasörün gizli olduğunu belirtir. Yayınlama ayarlarında, bir SWF dosyası yayınladığınızda gizli katmanların dahil edilip edilmeyeceğini seçebilirsiniz.

- Bir katman veya klasörü gizlemek için Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörü göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'ndeki bütün katman ve klasörleri gizlemek için Göz simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden çok katman veya klasörü göstermek veya gizlemek için Göz sütunu boyunca sürükleyin.
- Geçerli katman veya klasör dışındaki bütün katman ve klasörleri gizlemek için katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katman içeriğini anahatlar olarak görüntüleme

Bir nesnenin hangi katmana ait olduğunu ayırt etmek için bir katmandaki bütün nesneleri renkli anahatlar olarak görüntüleyin.

- O katmandaki bütün nesneleri anahatlar olarak göstermek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini tıklatın. Anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Bütün katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için anahat simgesini tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Geçerli katman dışındaki tüm katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katmanın anahat rengini değiştirme

- Şunlardan birini yapın:
 - Zaman Çizelgesi'nde katmanın simgesini (katman adının solundaki simge) çift tıklatın.
 - Katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
 - Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin.
- Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Anahat Rengi kutusunu tıklatın, yeni bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Katmandaki hareket yolları da katman anahat rengini kullanır.

Daha fazla Yardım konusu



Zaman Çizelgeleri ve ActionScript

[Mutlak yollar](#)

[Göreceli yollar](#)

[Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma](#)

[Hedef yolları belirtme](#)

ActionScript® ile, çalışma zamanında Zaman Çizelgesi'ni kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Mutlak yollar

Bir mutlak yol belgenin yüklendiği düzeyin adıyla başlar ve hedef örneğine ulaşana kadar görünüm listesi içinde devam eder. Geçerli düzeyin en üst seviyesindeki Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını da kullanabilirsiniz. Örneğin, oregon film klibine başvuran california film klibindeki bir eylem, `_root.westCoast.oregon` mutlak yolunu kullanabilir.

Flash Player'da açılacak ilk belge 0. düzeye yüklenir. Yüklenen her ilave belgeye bir düzey sayısı atamalısınız. ActionScript içinde, yüklü bir belgeye başvurmak için mutlak bir başvuru kullandığınızda, X belgenin içine yüklendiği düzey sayısı olmak üzere, `_levelX` biçimini kullanın. Örneğin, Flash Player'da ilk açılan belge `_level0` adını alır; 3. düzeyde yüklü olan belge `_level3` adını alır.

Farklı düzeylerdeki belgeler arasında iletişim kurmak için hedef yolunda düzey adını kullanmalısınız. Şu örnek portland nesnesinin georgia film klibi içinde bulunan atlanta nesnesine (georgiaoregon ile aynı düzeydedir) nasıl başvuracağını gösterir:

```
_level5.georgia.atlanta
```

Geçerli düzeyin ana Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını kullanabilirsiniz. Ana Zaman Çizelgesi için `_root` takma adı `_level0` üzerindeki bir nesne tarafından kullanıldığında `_level0` yerine geçer. `_level5` içine yüklenmiş bir belge için `_root`, yine 5. düzeydeki bir film klibi tarafından kullanıldığında `_level5` ile aynıdır. Örneğin, southcarolina ve florida film klipleri aynı düzeye yüklenmişse, southcarolina örneğinde çağrılan bir eylem florida örneğini hedeflemek için şu göreceli yolu kullanabilir:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Başa dön](#)

Göreceli yollar

Bir göreceli yol, kontrol eden Zaman Çizelgesi ve hedef Zaman Çizelgesi arasındaki ilişkiye bağlıdır. Göreceli yollar Flash Player'ın yalnızca kendi düzeyi içerisindeki hedeflere başvurabilir. Örneğin, `_level0` üzerindeki bir eylemde, `_level5` üzerindeki bir Zaman Çizelgesi'ni hedef alan bir göreceli yol kullanamazsınız.

Bir göreceli yolda, `this` anahtar sözcüğünü geçerli seviyedeki geçerli Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için kullanın; `_parent` takma adını geçerli Zaman Çizelgesi'nin üst Zaman Çizelgesi'ni belirtmek için kullanın. `_parent` takma adını, Flash Player'ın aynı düzeyi içinde her defasında bir üst düzeye geçmek için kullanabilirsiniz. Örneğin, `_parent._parent` hiyerarşide iki seviye üstteki bir film klibini kontrol eder. Flash Player'ın herhangi bir düzeyindeki en tepedeki Zaman Çizelgesi, `_parent` değeri tanımsız olan tek Zaman Çizelgesi'dir.

southcarolina nesnesinin bir düzey altında bulunan charleston örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylem, southcarolina örneğini hedef almak için şu hedef yolu kullanabilir:

```
_parent
```

charleston içindeki bir eylemde eastCoast örneğine (bir üst düzey) başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent
```

charleston örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylemde atlanta örneğine başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Göreceli yollar, komut dosyalarını yeniden kullanmak için faydalıdır. Örneğin, üstünü %150 büyüten bir film klibine şu komut dosyasını ekleyebilirsiniz:

```
onClipEvent (load) {
    _parent._xscale
    = 150;
    _parent._yscale = 150;
}
```

Bu komut dosyasını başka bir film klibi örneğine ekleyerek yeniden kullanabilirsiniz.

Not: Sadece Flash Lite 1.0 ve 1.1 düğmelere komut dosyaları eklemeyi destekler. Film kliplerine komut dosyası eklemek desteklenmemektedir. Mutlak veya göreceli yolun hangisini kullanırsanız kullanın, Zaman Çizelgesi'ndeki bir değişkeni veya bir nesnenin özelliğini nokta (.) ve sonrasında değişkenin veya özelliğin adıyla tanımlarsınız. Örneğin, şu deyim form örneğindeki name değişkenine "Gilbert" değerini verir.

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

[Başa dön](#)

Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma

Bir zaman çizelgesinden diğerine mesaj göndermek için ActionScript kullanabilirsiniz. Eylemi içeren zaman çizelgesi kontrol eden zaman çizelgesi adını alır ve eylemi alan zaman çizelgesi hedef zaman çizelgesi adını alır. Örneğin, bir zaman çizelgesinin son karesinde, başka bir zaman çizelgesinin oynatılmasını söyleyen bir eylem olabilir. Bir hedef zaman çizelgesine başvurmak için bir film klibinin görünüm listesindeki konumunu belirten bir hedef yolu kullanmalısınız.

Sıradaki örnek 0. düzeyde bulunan westCoast adındaki ve şu üç film klibini içeren bir belgenin hiyerarşisini göstermektedir: california, oregon ve washington. Bu film kliplerinin her biri ikiye film klibi içerir.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
  washington
    olympia
    ellensburg
```

Bir web sunucusunda olduğu gibi, Flash Professional içindeki her zaman çizelgesine iki yolla başvurulabilir: mutlak yolla veya göreceli yolla. Bir örneğin mutlak yolu, eylemi çağıran zaman çizelgesinden bağımsız olarak her zaman düzey adından başlayan bir tam yoldur; california örneğinin mutlak yolu _level0.westCoast.california şeklindedir. Bir göreceli yol farklı konumlardan çağrıldığında farklı olur; örneğin, california örneğinin sanfrancisco'ya göre göreceli yolu _parent şeklindedir, ancak portland için _parent._parent.california şeklindedir.

[Başa dön](#)

Hedef yolları belirtme

Bir film klibini, yüklenen SWF dosyasını veya düğmeyi kontrol etmek için bir hedef yolu belirtmelisiniz. Bunu elle, Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak veya hedef yolu sonucunu veren bir ifade oluşturarak belirtebilirsiniz. Bir film klibi veya düğme için bir hedef yolu belirtmek amacıyla, film klibi veya düğmeye bir örnek adı atamalısınız. Yüklenen bir belge, düzey numarası (örneğin, _level5) örnek adı olarak kullanıldığından, bir örnek adı gerektirmez.

Bir film klibi veya düğmeye örnek adı atama

1. Sahne Alanı'nda bir film klibi veya düğme seçin.
2. Özellik denetçisine bir örnek adı girin.

Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak hedef yolu belirtme

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.
Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.
2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
3. Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
4. Komut bölmesinin üstündeki Hedef Yolu Ekle düğmesini  tıklatın.
5. Hedef yolu modu için Mutlak veya Göreceli'yi seçin.
6. Hedef Yolu Ekle görünüm listesinden bir film klibi seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Hedef yolu elle belirtme

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.
Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.
2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.

3. Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
4. Eylemler paneline bir mutlak veya göreceli hedef yolu girin.

İfadeyi hedef yolu olarak kullanma

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.

Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.

2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
3. Şunlardan birini yapın:

- Parametre kutusuna, bir hedef yolu sonucunu veren bir ifade girin.
- Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde targetPath işlevini çift tıklatın. targetPath işlevi bir film klibi başvurusunu bir dizeye dönüştürür.
- Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde eval işlevini seçin. eval işlevi bir dizeyi, play gibi yöntemleri çağırmak için kullanılabilecek bir film klibi başvurusuna dönüştürür.

Sıradaki komut i değişkenine 1 değerini atar. Sonra, bir film klibi örneği başvurusu oluşturmak için eval işlevini kullanır ve bunu x değişkenine atar. x değişkeni artık bir film klibi örneği başvurusudur ve MovieClip nesnesi yöntemlerini çağırabilir.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Ayrıca, eval işlevini yöntemleri doğrudan çağırmak için şu örnekte de gösterildiği gibi kullanabilirsiniz:

```
eval("mc" + i).play();
```

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Maske katmanlarını kullanma

Maske katmanları hakkında Maske katmanlarıyla çalışma

Başa dön

Maske katmanları hakkında

Spot ışığı efektleri ve geçişleri için altta bulunan katmanların görüldüğü bir delik oluşturmak üzere bir maske katmanı kullanın. Maske ögesi; doldurulmuş bir şekil, bir tür nesnesi, bir grafik sembolü örneği veya bir film klibi olabilir. Karmaşık efektler oluşturmak için birden çok katmanı tek bir maske katmanı altında gruplayın.

Dinamik efektler oluşturmak için bir maske katmanını hareketlendirin. Maske olarak kullanılan doldurulmuş şekil için şekil arası kullanın; tür nesnesi, grafik örneği veya film klibi için ara hareket kullanın. Bir film klibi örneğini maske olarak kullanırken, maskeyi bir yol boyunca hareketlendirin.

Maske katmanı oluşturmak için bir maske ögesini maske olarak kullanmak üzere katman üzerine yerleştirin. Bir dolgu veya kontura sahip olmak yerine, maske ögesi, bağlı katmanların maske ögesinin altındaki alanını ortaya çıkaran bir pencere gibi davranır. Maske katmanının geri kalanı, maske ögesinin arasından görünenler dışındaki her şeyi saklar. Bir maske katmanı sadece bir maske ögesi içerebilir. Bir maske katmanı bir düşmenin içinde olamaz ve bir maskeyi başka bir maskeye uygulayamazsınız.

Bir film klibinden maske katmanı oluşturmak için ActionScript kullanın. ActionScript ile oluşturulan bir maske katmanı sadece başka bir film klibine uygulanabilir. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde olan Film Kliplerini Maskeler Olarak Kullanma başlığına bakın.

Not: 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. 3B araçlar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. 3B grafikler.

Aşağıdaki eğitim videoları maske katmanları oluşturmayı ve hareketlendirmeyi göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- [Layers TV – Episode 21: Masks in Flash \(9:25\)](#) (Layers TV – Bölüm 21: Flash'taki Maskeler (9:35))
- [Maskeleri Oluşturma ve Hareketlendirme \(CS3\) \(2:12\)](#)

Başa dön

Maske katmanlarıyla çalışma

Maske katmanlarını, alt katmandaki bir resim veya grafiğin kısımlarını ortaya çıkarmak için kullanabilirsiniz. Maske oluşturmak için bir katmanın maske katmanı olduğunu belirtin ve o katmana dolgulu bir şekil çizin veya yerleştirin. Gruplar, metin ve semboller dahil herhangi bir dolgulu şekli maske olarak kullanabilirsiniz. Maske katmanı, bağlı katmanların dolgulu şeklin altındaki alanını ortaya çıkarır.

Maske katmanı oluşturma

1. Maskenin içinde görünecek nesneleri içeren bir katman seçin veya oluşturun.
2. Bu katmanın üzerinde yeni bir katman oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin. Bir maske katmanı her zaman bir altındaki katmanı maskeler; maske katmanını uygun yerde oluşturun.
3. Maske katmanının üzerine dolgulu şekil, metin veya sembol örneği yerleştirin. Flash Professional, maske katmanındaki bitmap'leri, degradeleri, saydamlığı, renkleri ve çizgi stillerini yoksayar. Doldurulmuş alanlar maskede tamamen saydamdır; doldurulmamış alanlar ise opaktır.
4. Zaman Çizelgesi'nde maske katmanının adını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Maske'yi seçin. Bir maske katmanı simgesi maske katmanını belirtir. Bir altındaki katman maske katmanına bağlıdır ve içerikleri maskenin üzerindeki doldurulmuş alanın arasından görünür. Maskelenmiş katman adı girintili olur ve simgesi maskelenmiş katman simgesine dönüşür.
5. Maske efektini Flash Professional'ta görüntülemek için maske katmanını ve maskelenmiş katmanı kilitleyin.

Maske katmanı oluşturduktan sonra ilave katmanları maskeleme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Varolan bir katmanı maske katmanının hemen altına sürükleyin.
- Maske katmanının altında herhangi bir yerde yeni bir katman oluşturun.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Maskelenmiş'i seçin.

Maske katmanından katmanların bağıni çözme

❖ Bağlı çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:

- Katmanı maske katmanının üzerine sürükleyin.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Normal'i seçin.

Maske katmanındaki doldurulmuş şekli, tür nesnesini veya grafik sembolü örneğini hareketlendirme

1. Zaman Çizelgesi'nde maske katmanını seçin.
2. Maske katmanının kilidini açmak için Kilit sütununun içinde tıklatın.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Maske nesnesi doldurulmuş bir şekilse, nesneye şekil arası uygulayın.
 - Maske nesnesi bir tür nesnesi veya grafik sembolü örneğiysen, nesneye ara hareket uygulayın.
4. Hareketlendirme işlemi tamamlandığında, maske katmanını yeniden kilitlemek için katmanın Kilit sütununun içini tıklatın.

Maske katmanındaki film klibine animasyon uygulama

1. Zaman Çizelgesi'nde maske katmanını seçin.
2. Film klibini yerinde düzenlemek ve film klibinin Zaman Çizelgesi'ni görüntülemek için Sahne Alanı üzerinde film klibini çift tıklatın.
3. Film klibine ara hareket uygulayın.
4. Animasyon işlemi tamamlandığında, belge düzenleme moduna geri dönmek için Geri düğmesini tıklatın.
5. Katmanı tekrar kilitlemek için maske katmanının Kilit sütununun içinde tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sahnelerle çalışma

Sahne panelini görüntüleme

Sahne ekleme

Sahne silme

Sahne adını değiştirme

Sahneyi çoğaltma

Belgede sahnenin sırasını değiştirme

Belirli bir sahneyi görüntüleme

Bir belgeyi temaya göre organize etmek için sahneleri kullanabilirsiniz. Örneğin, bir giriş, yükleme ekranı ve adlar dizini için ayrı sahneler kullanabilirsiniz. Sahneleri kullanmanın bazı dezavantajları olmasına karşın, uzun animasyonlar oluşturmak gibi bu dezavantajların çok azının geçerli olduğu durumlar vardır. Her sahne tek bir FLA dosyası içinde bulunduğundan sahneleri kullandığınızda çok sayıda FLA dosyasını yönetmek zorunda kalmaktan kurtulursunuz.

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli FLA dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Belgedeki kareler sahneler boyunca art arda numaralandırılır. Örneğin, bir belge her biri 10'ar karelik iki sahne içeriyorsa, Sahne 2'deki kareler 11–20 olarak numaralandırılır. Belgedeki sahneler, Sahne panelinde listelendikleri sırayla oynatılır. Oynatma kafası bir sahnenin bitiş karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler.

Sahnelerin dezavantajları

Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış sebebiyle, sahnelerin bazı dezavantajları vardır:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çoklu geliştirici ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Harici SWF içeriğini yüklemeyi ya da bunun yerine film klipleri kullanmayı düşünün.
- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar. Sahneleri kullanmak tek bir FLA dosyasına daha fazla içerik yerleştirmenizi özendirir, bu da daha büyük FLA dosyaları ve SWF dosyalarının oluşumuna sebep olur.
- Sahneler, kullanıcılar bir SWF dosyasının tamamını izlemeyi planlamıyorsa veya istemiyorsa bile, onları bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcılar SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe, hangi içeriği indireceklerini kontrol edebilirler.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Sahne oynatımını denetleme

Her sahnedan sonra bir belgeyi durdurmak veya duraklatmak için ya da kullanıcıların belgede doğrusal olmayan bir biçimde gezinmelerini sağlamak için ActionScript kullanılır. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript.

Bu eğitim videosu, sahnelerin nasıl oluşturulduğunu ve kullanıldığını gösterir.

- Video: [Understanding Flash Scenes](#) (Flash uygulamasında Sahneleri anlama)

Sahne panelini görüntüleme

[Başa dön](#)

❖ Pencere > Diğer Paneller > Sahne'yi seçin.

Sahne ekleme

[Başa dön](#)

❖ Ekle > Sahne'yi seçin veya Sahne panelinde Sahne Ekle düğmesini  tıklatın.

Sahne silme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde Sahneyi Sil düğmesini  tıklatın.

Sahne adını değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde sahne adını çift tıklatın ve yeni adı girin.

Sahneyi çoğaltma

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde Sahneyi Çoğalt düğmesini  tıklatın.

Belgede sahnenin sırasını değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde sahnenin adını farklı bir konuma sürükleyin.

Belirli bir sahneyi görüntüleme

[Başa dön](#)

❖ Şunlardan birini yapın:

- Görünüm > Git'i seçin ve alt menüden sahnenin adını seçin.
- Belge penceresinin sağ üst köşesindeki Sahneyi Düzenle düğmesini tıklatın ve açılır menüden sahnenin adını seçin.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Ses

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Sesleri dışa aktarma

[Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında](#)
[Dışa aktarma için ses sıkıştırma](#)
[Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler](#)

Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında

[Başa dön](#)

Tek olay sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilir ve sesleri bu ayarlarla dışa aktarabilirsiniz. Ayrıca tek akış sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilirsiniz. Ancak bir belgedeki tüm akış sesleri, tek akış seslerine uygulanan tüm ayarların en yükseği kullanılarak, tek bir akış dosyası olarak dışa aktarılır. Video nesnelerindeki akış sesleri de buna dahildir.

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda olay sesleri veya akış sesleri için global sıkıştırma ayarlarını seçerseniz, Ses Özellikleri iletişim kutusunda sesler için sıkıştırma ayarlarını seçmediğinizde, bu ayarlar tek olay seslerine veya tüm akış seslerine uygulanır.

Ayrıca Ses Özellikleri iletişim kutusunda belirtilen dışa aktarma ayarlarını, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundan Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçerek geçersiz kılabilirsiniz. Bu seçenek yerel kullanım için büyükçe, yüksek kalitede bir ses dosyası ve web için bu dosyanın daha küçük, düşük kalitede bir sürümünü oluşturmak istediğinizde kullanışlıdır.

Örnekleme hızı ve sıkıştırma derecesi, kalitede ve dışa aktarılan SWF dosyalarındaki seslerin boyutunda önemli bir fark yaratır. Bir sesi ne kadar sıkıştırırsanız ve örnekleme hızını ne kadar düşürürseniz, boyutu o kadar küçülür ve kalitesi azalır. Ses kalitesi ve dosya boyutu arasındaki en iyi dengeyi bulmak için denemeler yapmalısınız.

İçe aktarılmış mp3 dosyalarıyla çalışırken, bu dosya biçimlerinin içe aktarılırken sahip oldukları ayarların aynısını kullanarak dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Not: Windows'ta, bir dosyadaki tüm sesleri WAV dosyası olarak Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar'ı kullanarak dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktarma için ses sıkıştırma

[Başa dön](#)

1. Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane panelinde sesin simgesini çift tıklayın.
- Kütüphane panelinin içinde bir ses dosyasını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.

2. Ses dosyası harici olarak düzenlenmişse Güncelle'yi tıklayın.

3. Sıkıştırma için Varsayılan, ADPCM, mp3, Ham veya Konuşma'yı seçin.

Varsayılan sıkıştırma seçeneği, SWF dosyanızı dışa aktardığınızda Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki global sıkıştırma seçeneklerini kullanır. Varsayılan'ı seçerseniz ilave hiçbir dışa aktarma ayarı kullanılamaz.

4. Dışa aktarma ayarlarını ayarlayın.

5. Sesi bir kere çalmak için Test Et'i tıklayın. Çalmasını bitirmeden sesi test etmeyi durdurmak isterseniz Durdur'u tıklayın.

6. İstenilen ses kalitesi elde edilene kadar, gerekliyse dışa aktarma seçeneklerini ayarlayın ve sonra Tamam'ı tıklayın.

ADPCM ve Ham sıkıştırma seçenekleri

ADPCM sıkıştırması, 8 veya 16 bit ses verisi için sıkıştırmayı ayarlar. Düğme tıklatmaları gibi kısa olay seslerini dışa aktardığınızda, ADPCM ayarını kullanın.

Ham sıkıştırma, sesleri sıkıştırmadan dışa aktarır.

Önişleme Stereoyu Monoya Dönüştür'ü seçtiğinizde (mono sesler bu seçenekten etkilenmez), karışık stereo sesleri tek sese (mono) çevirir.

Örnek Hızı Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Düşük hızlar dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Hız seçenekleri şunlardır:

5 kHz Konuşma için kolaylıkla kabul edilemez.

11 kHz Kısa bir müzik parçası için önerilen en düşük kalitedir ve standart CD hızının dörtte biridir.

22 kHz Web üzerinde çalma için popüler bir seçimdir ve standart CD hızının yarısı değerindedir.

44 kHz Standart CD ses hızı.

Not: Flash Professional içe aktarılmış bir sesin kHz hızını aktarıldığı zamanki hızın üzerine yükseltmez.

ADPCM Bitleri (yalnızca ADPCM) Ses sıkıştırmasının bit derinliğini belirtir. Daha yüksek bitler, daha yüksek kaliteli ses üretir.

mp3 sıkıştırma seçenekleri

MP3 Sıkıştırma Sesleri mp3 sıkıştırmasıyla dışa aktarmanızı sağlar. Müzik ses parçası gibi uzun akış seslerini dışa aktarıyorsanız, mp3'ü kullanın. mp3 biçiminde içe aktarılmış bir dosyayı dışa aktarıyorsanız, bu dosyanın içe aktarılırken sahip olduğu ayarların aynısını kullanarak dosyayı dışa aktarabilirsiniz.

İçe Aktarılan mp3 Kalitesini Kullan Varsayılan ayardır. Diğer mp3 sıkıştırma ayarlarını seçmek için seçimini kaldırın. İçe aktarılmış bir mp3 dosyasını, içe aktarılırken sahip olduğu ayarları koruyarak dışa aktarmak için bunu seçin.

Bit Hızı Dışa aktarılan ses dosyasında saniyedeki bit sayısını belirler. Flash Professional 8'den 160 Kbps'ye kadar CBR'yi (sabit bit hızı) destekler. Müzik dışa aktardığınızda, en iyi sonucu elde etmek için bit hızını 16 Kbps veya daha yükseğine ayarlayın.

Önişleme Karışık stereo sesleri tek sese (mono) dönüştürür (mono sesler bu seçenekten etkilenmez).

Not: Önişleme seçeneği, sadece 20 Kbps veya daha yüksek bir bit hızı seçerseniz kullanılabilir olur.

Kalite Sıkıştırma hızını ve ses kalitesini belirler:

Hızlı Daha hızlı sıkıştırma sağlar ancak ses kalitesini düşürür.

Orta Biraz daha yavaş sıkıştırma ancak daha yüksek ses kalitesi sağlar.

En İyi En yavaş sıkıştırmayı ve en yüksek ses kalitesini sağlar.

Konuşma sıkıştırma seçeneği

Konuşma sıkıştırması, sesleri konuşma için uyarlanmış bir sıkıştırma kullanarak dışa aktarır.

Not: Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Konuşma sıkıştırma seçeneğini desteklemez. Bu oynatıcı sürümlerini hedefleyen içerik için mp3, ADPCM veya Ham sıkıştırmasını kullanın.

Örnek hızı Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Daha düşük bir hız dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

5 kHz Konuşma için kabul edilebilir.

11 kHz Konuşma için önerilir.

22 kHz Web üzerindeki müzik türlerinin çoğu için uygundur.

44 kHz Standart CD ses hızı. Ancak sıkıştırma uygulandığından, SWF dosyasındaki ses CD kalitesinde değildir.

Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler

[Başa dön](#)

Örnekleme hızı ve sıkıştırmanın yanı sıra, bir belgede sesi etkili kullanmanın ve dosya boyutunu küçük tutmanın birkaç yolu vardır:

- Sessiz alanların Flash Professional dosyasında depolanmasını önlemek ve ses verisinin boyutunu azaltmak için giriş ve çıkış noktaları ayarlayın.
- Seslere farklı anahtar karelerde farklı ses efektleri (ses düzeyi zarfları, döngü ve giriş/çıkış noktaları gibi) uygulayarak, aynı seslerden daha fazlasını elde edin. Yalnızca bir ses dosyası kullanarak çok sayıda ses efekti elde edebilirsiniz.
- Arka plan müziği için kısa sesleri döngüye sokun.
- Akış sesini döngüye sokmayın.
- Gömülü video kliplerde ses dışa aktarırken, sesin Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçili global akış ayarları kullanılarak dışa aktarıldığını hatırlayın.
- Düzenleyicide animasyonunuzu önizlerken, animasyonu ses parçanızla senkronize bir halde tutmak için akış senkronizasyonunu kullanın. Bilgisayarınız, ses parçanızla uyum sağlayacak şekilde animasyon karelerini çizecek kadar hızlı değilse, Flash Professional kareleri atlar.
- QuickTime filmlerini dışa aktarırken, dosya boyutu hakkında endişeye kapılmadan istediğiniz kadar çok ses ve kanal kullanın. Sesler, bir QuickTime dosyası olarak dışa aktardığınızda tek bir ses bandı oluştururlar. Kullandığınız ses sayısının dosyanın son boyutu üzerinde bir etkisi yoktur.

Daha fazla Yardım konusu

[Yayınlamaya genel bakış](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Ses ve ActionScript

Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

ActionScript® ile çalışma zamanında sesleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

Ek kaynaklar, ActionScript 3.0'da sesle nasıl çalışıldığını açıklamaktadır.

- AS3 Geliştirici Kılavuzu: [Ses ile Çalışma](#)
- Eğitim videosu: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 2. Bölüm (Ses ve ActionScript))

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) ActionScript 2.0 ve ActionScript 1.0 Flash Pro CC'de desteklenmez.

Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0'da önceden yazılmış olan ses davranışlarını kullanarak, belgenize sesler ekleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz. Bu davranışları kullanan bir ses eklemek, sonradan sesi kontrol etmek için kullanılan sesin bir örneğini oluşturur.

Not: ActionScript 3.0 ve Flash Lite 1.x ve Flash Lite 2.x davranışları desteklemezler.

Davranış kullanarak dosyaya ses yükleme

1. Davranışı tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Ses > Kütüphaneden Ses Yükle'yi veya Ses > MP3 Akış Dosyası Yükle'yi seçin.
3. Ses Yükle iletişim kutusuna, Kütüphane'deki bir sesin bağlantı kimliğini veya bir akış mp3 dosyasının ses konumunu girin. Sonra, bu ses örneği için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
4. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

Davranış kullanarak sesleri çalma veya durdurma

1. Davranışı tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın.
3. Ses > Ses Çal'ı, Ses > Sesi Durdur'u veya Ses > Tüm Sesleri Durdur'u seçin.
4. Görünen iletişim kutusunda şunlardan birini yapın:
 - Çalmasını veya durmasını istediğiniz sesin bağlantı kimliğini ve örnek adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Tüm sesleri durdurmak istediğinizi doğrulamak için Tamam'ı tıklatın.
5. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

[Başa dön](#)

Bir belgeye ses eklemek ve bir belgedeki ses nesnelerini kontrol etmek için (bir ses çaldığında düzeyi veya sağ ve sol dengesini ayarlamak dahil), ActionScript 2.0'daki Sound nesnesini kullanın. Daha fazla bilgi için, [Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Ses kontrolleri oluşturma ögesine bakın.

1. Kütüphane panelinde sesi seçin.
2. Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Bağlantı'yı seçin veya Kütüphane panelinde ses adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Bağlantı'yı seçin.
3. Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunda Bağlantı'nın altında, ActionScript için Dışa Aktar'ı seçin.
4. Kutuya bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

ActionScript 2.0 Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, bir Flash Professional uygulamasının içinde, ekli bir ses dosyasının tamamlanmasına dayanan bir olayı tetiklemenizi sağlar. Sound nesnesi, bir Flash Professional uygulamasında sesleri kontrol etmenizi sağlayan yerleşik bir nesnedir. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan Ses başlığına bakın. Bir Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, ekli ses dosyası çalmayı bitirdiğinde otomatik olarak çağrılır. Ses belirli sayıda döngüye sokulduğunda, olay ses döngüyü bitirdiğinde tetiklenir.

Sound nesnesinin onSoundComplete olayı ile kullanabileceğiniz iki özelliği vardır. duration özelliği, ses nesnesine eklenen ses örneğinin milisaniye cinsinden süresini temsil eden salt okunur bir özelliktir. position özelliği, sesin her döngüde çalmış olduğu milisaniye sayısını temsil eden salt okunur bir özelliktir.

onSoundComplete olayı, sesleri şunlar gibi birçok şekilde işlemenizi sağlar:

- Dinamik bir şarkı listesi veya sıralayıcı oluşturma
- Sonraki kare veya sahneye geçmeden önce anlatım bitimini kontrol eden bir multimedya sunumu oluşturma
- Sesleri belirli olaylar veya sahnelerle senkronize eden ve farklı sesler arasında düzgün geçişler yapan bir oyun oluşturma
- Bir görüntü değişimini bir sese göre zamanlama; örneğin, bir ses, çalma süresini yarıladiğında görüntünün değişmesi

Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

[Başa dön](#)

Adobe Macromedia Flash Player ve sonrası, ID3 v2.3 ve v2.4 etiketlerini destekler. Bu sürümle birlikte, ActionScript 2.0 attachSound() veya loadSound() yöntemini kullanarak bir mp3 sesi yüklediğinizde, ID3 etiket özellikleri ses veri akışının başlangıcında kullanılabilir durumdadır. ID3 verisi başlatıldığında onID3 olayı çalışır.

Flash Player 6 (6.0.40.0) ve sonrası, ID3 v1.0 ve v1.1 etiketlerine sahip mp3 dosyalarını destekler. ID3 v1.0 ve v1.1 etiketleriyle, özellikler veri akışının sonunda kullanılabilir durumdadır. Bir ses bir ID3v1 etiketi içermiyorsa, ID3 özellikleri tanımsızdır. ID3 özelliklerinin işleyebilmesi için kullanıcıların Flash Player 6 (6.0.40.0) veya sonrasına sahip olmaları gerekir.

ID3 özelliklerini kullanma hakkında daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan id3 (Sound.id3 özelliği) ögesine bakın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında ses kullanma

Sesler ve Flash hakkında

Sesleri içe aktarma

Desteklenen ses dosyası biçimleri

Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

Zaman Çizelgesi'nden sesi kaldırma

Düğüme ses ekleme

Sesi animasyonla senkronize etme

Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Soundbooth'ta ses düzenleme

Flash Lite'ta ses kullanma

[Başa dön](#)

Sesler ve Flash hakkında

Adobe® Flash® Professional ses kullanımı için birkaç yol sunar. Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak sürekli çalan sesler oluşturun veya animasyonu bir ses parçasıyla senkronize etmek için Zaman Çizelgesi'ni kullanın. Düğümleri daha etkileşimli hale getirmek için onlara sesler ekleyin ve daha kaliteli bir ses parçası için seslerin yavaşça açılmasını ya da kısılmasını sağlayın.

Flash Professional içinde iki tür ses vardır: olay sesleri ve akış sesleri. Bir olay sesi çalmaya başlamadan önce tamamen yüklenmiş olmalıdır ve bu ses açıkça durdurulana kadar çalmaya devam eder. Akış sesleri, ilk birkaç kare için yeterli veri indirilir indirilmez çalmaya başlar; akış sesleri bir web sitesinde çalınmak üzere Zaman Çizelgesi ile senkronizedir.

Mobil cihazlar için Flash Professional içeriği oluşturuyorsanız, Flash Professional ayrıca yayınlanan SWF dosyanıza cihaz seslerini dahil etmenizi sağlar. Cihaz sesleri MIDI, MFi veya SMAF gibi cihazın yerel olarak desteklenen ses biçiminde kodlanmıştır.

Bir sesi birden çok belgeye bağlamak için paylaşılan kütüphaneleri kullanabilirsiniz. Ayrıca ActionScript® 2.0 onSoundComplete olayını veya ActionScript® 3.0'ı da kullanabilirsiniz soundComplete sesin tamamlanmasını esas alan bir olayı tetikleme olayı.

Önceden yazılmış davranışları veya medya bileşenlerini kullanarak ses yükleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz; medya bileşenleri ayrıca durdurma, duraklatma, geri sarma ve benzeri işlemler için bir denetleyici sağlar. Ayrıca ActionScript 2.0 veya 3.0'ı sesleri dinamik olarak yüklemek için kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bkz. attachSound (Sound.attachSound yöntemi) ve loadSound (Sound.loadSound yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ya da Sound class, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) ActionScript 2.0 ve ActionScript 1.0 Flash Pro CC'de desteklenmez.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Pro CC'de seslerle çalışmak için QuickTime veya iTunes'un önceden yüklenmesine gerek yoktur.

Aşağıdaki videolar ve makaleler Flash Professional uygulamasında ses kullanma hakkında ayrıntılı talimatlar sağlar.

- Video: [Working with sound \(2:57\)](#) (Ses ile çalışma (2:57))
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#) (Soundbooth ve Flash ile Çalışma (4:02))
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Layers TV – Bölüm 74: 3B araçlar ve ses (23:09))
- Makale: [Metni ses ile senkronize etme](#)
- Video serisi: [Working with audio](#) (Ses ile çalışma)
- Video: [Audio in Flash: Part 1](#) (Sound on the Timeline) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 1. Bölüm (Zaman Çizelgesi'nde Ses))
- Video: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 2. Bölüm (Ses ve ActionScript))

[Başa dön](#)

Sesleri içe aktarma

Ses dosyalarını geçerli belgenin kütüphanesine içe aktararak Flash Professional içine yerleştirebilirsiniz.

1. Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe Aktar iletişim kutusunda istenen ses dosyasını bulun ve açın.

Not: Ayrıca ortak bir kütüphaneden geçerli belgenin kütüphanesine bir ses sürükleyebilirsiniz.

Flash Professional sesleri bitmap'ler ve sembollerle birlikte kütüphanede depolar. Bir sesi belgenizde birden çok şekilde kullanmak için o ses dosyasının sadece bir kopyasına ihtiyacınız vardır.

Sesleri Flash Professional belgeleri arasında paylaşmak isterseniz, sesleri paylaşılan kütüphanelerin içine dahil edebilirsiniz.

Flash Professional, efektler için kullanılabilecek birçok kullanışlı sesi içeren bir Sounds kütüphanesini içerir. Sounds kütüphanesini açmak için, Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler seçeneklerini belirleyin. Sesler kütüphanesindeki bir sesi FLA dosyanıza içe aktarmak için, Sesler kütüphanesinden sesi FLA dosyanızın Kütüphane paneline sürükleyin. Sesler kütüphanesindeki sesleri, paylaşılan başka kütüphanelere de sürükleyebilirsiniz.

Sesler büyük miktarda disk alanı ve RAM kullanabilir. Ancak mp3 ses verileri sıkıştırılmıştır ve WAV veya AIFF ses verilerinden daha küçüktür. WAW veya AIFF dosyaları ile genelde 16-22 kHz mono sesler kullanmak en iyisidir (stereo, mononun iki katı kadar veri kullanır), ancak Flash Professional 8 ya da 16 bit sesleri, 11, 22 veya 44 kHz örnek hızlarında içe aktarabilir. 11 Khz'nin katları olmayan (8, 32 veya 96 khz gibi) biçimlerde kaydedilen sesler Flash Professional uygulamasına içe aktarıldığında yeniden örneklenir. Flash Professional, dışa aktarımda sesleri daha düşük örnek hızlarına dönüştürebilir.

Flash Professional'ta seslere efekt eklemek isterseniz, sesleri 16 bit olarak içe aktarmak en iyisidir. Sınırlı RAM'iniz varsa, ses kliplerinizi kısa tutun veya 16 bit seslerin yerine 8 bit seslerle çalışın.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Pro'da sesleri içe aktarmak veya çalmak için QuickTime veya iTunes'un önceden yüklenmesine gerek yoktur.

Desteklenen ses dosyası biçimleri

[Başa dön](#)

Şu ses dosyası biçimlerini Flash Professional uygulamasına içe aktarabilirsiniz:

- Adobe Sound (.asnd). Bu, Adobe® Soundbooth™ uygulamasının yerel ses biçimidir.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Şu ek ses dosyası biçimlerini de içe aktarabilirsiniz:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Not: ASND biçimi, Adobe Soundbooth uygulaması için yerel olan ve bozulmaya yol açmayan bir ses dosyası biçimidir. ASND dosyaları, daha sonra değiştirilebilen efektlerin yer aldığı ses verilerini, Soundbooth çoklu parça oturumlarını ve ASND dosyasının bir önceki durumuna geri dönmenizi sağlayan anlık görüntüleri içerebilir.

Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

[Başa dön](#)

Kütüphaneyi kullanarak bir belgeye ses ekleyebilirsiniz veya Sound nesnesinin loadSound yöntemini kullanarak çalışma zamanında bir SWF dosyasına ses yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan loadSound (Sound.loadSound yöntemi) ögesine veya [ActionScript 3.0 Başvurusu](#) bölümünde bulunan Sound Class ögesine bakın.

1. Önceden içe aktarılmadıysa, sesi kütüphaneye içe aktarın.
2. Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
3. Yeni ses katmanı seçiliyken, sesi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin. Ses geçerli katmana eklenir.

Birden çok sesi bir katman üzerine veya başka nesneler içeren katmanlar üzerine yerleştirebilirsiniz. Ancak her sesin ayrı bir katman üzerine yerleştirilmesi önerilir. Her katman ayrı bir ses kanalı olarak davranır. Tüm katmanlardaki sesler SWF dosyasını oynattığınızda birleşirler.

4. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasını içeren ilk kareyi seçin.
5. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklayın.
6. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden ses dosyasını seçin.
7. Efektler açılır menüsünden bir efekt seçeneği seçin:

Yok Ses dosyasına hiçbir efekt uygulamaz. Önceden uygulanmış efektleri kaldırmak için bu seçeneği seçin.

Sol Kanal/Sağ Kanal Sesi sadece sol veya sadece sağ kanalda çalar.

Ses Soldan Sağa/Ses Sağdan Sola Sesi bir kanaldan diğerine kaydırır.

Sesi Aç Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek artırır.

Sesi Kıs Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek azaltır.

Özel Zarfı Düzenle'yi kullanarak ses için özel giriş ve çıkış noktaları oluşturmanızı sağlar.

8. Senkr açılır menüsünden bir senkronizasyon seçeneği seçin:

Not: Sesi ana Zaman Çizelgesi'nde kare 1'den başka bir kareye yerleştiriyorsanız, Durdur seçeneğini belirleyin.

Olay Sesi bir olayın oluşuyla senkronize eder. Olay sesinin başlangıç anahtar karesi ilk kez görüldüğünde ve tamamen oynatıldığında, SWF dosyası oynatmayı durdurursa da, Zaman Çizelgesi'ndeki oynatma kafasından bağımsız olarak bir olay sesi çalar. Olay sesleri yayınlanan

SWF dosyanızı oynattığınızda karıştırılır.

Bir olay sesi çalarsa ve bu ses tekrar örneklenirse (örneğin, kullanıcının tekrar düğmeyi tıklaması ya da oynatma kafasının sesin başlangıç anahtar karesinden geçmesiyle), sesin ilk örneği çalmaya devam eder, aynı sesin ikinci örneği ise çalmaya başlar ve birincisiyle aynı anda çalmaya devam eder. Uzun sesler kullanırken bu noktayı göz önünde bulundurun; sesler birbiriyle çakışıp istenmeyen ses efektlerine neden olabilir.

Başlat Ses zaten çalınıyorsa sesin yeni bir örneğinin çalınmaması dışında, Olay seçeneğiyle aynıdır.

Durdur Belirtilen sesi susturur.

Akış Sesi bir web sitesinde çalmak için senkronize eder. Flash Professional, animasyonu akış seslerine adım uydurmaya zorlar. Flash Professional animasyon karelerini yeterli hızda çizemezse onları atlar. Olay seslerinden farklı olarak, SWF dosyası oynatılmayı bırakırsa akış sesleri durur. Ayrıca, bir akış sesi asla bulunduğu karelerin uzunluğundan daha uzun bir süre çalamaz. Akış sesleri SWF dosyanızı yayınladığınızda karıştırılır.

Akış sesine bir örnek, bir animasyonda birden çok karede çalınan bir karakter sesidir.

Not: Akış sesi olarak bir mp3 sesi kullanırsanız, sesi dışa aktarım için yeniden sıkıştırmanız gerekir. Sesi bir mp3 dosyası olarak, içe aktarmada kullanılan sıkıştırma ayarlarının aynıyla dışa aktarabilirsiniz.

Bu seçimler InfiniteSkills.com adresinde [Andy Anderson tarafından sağlanan bu eğitim videosunda](#) açıklanmakta ve gösterilmektedir.

9. Sesin kaç döngü yapacağını belirtmek için Tekrarla'ya bir değer girin veya sesi durmadan tekrarlamak için Döngü'yü seçin.

Sürekli çalmak için sesi uzun bir süre çalmaya yetecek büyüklükte bir sayı girin. Örneğin, 15 saniyelik bir döngüyü 15 dakika boyunca çalmak için 60 girin. Akış seslerinin döngülenmesi önerilmez. Bir akış sesi döngüye ayarlanmışsa, dosyaya kareler eklenir ve dosya boyutu sesin döngü sayısı arttıkça artar.

10. Sesi test etmek için oynatma kafasını sesi içeren karelerin üzerine sürükleyin ya da Denetleyici'deki veya Kontrol menüsündeki komutları kullanın.

Zaman Çizelgesi'nden sesi kaldırma

[Başa dön](#)

1. Sesi içeren Zaman Çizelgesi katmanında, yine sesi içeren bir kare seçin.
2. Özellik denetçisinde Ses bölümüne gidin ve Ad menüsünde Hiçbiri seçeneğini belirleyin.

Flash, sesi Zaman Çizelgesi katmanından siler.

Düğmeye ses ekleme

[Başa dön](#)

Sesleri bir düğme sembolünün farklı durumlarıyla ilişkilendirebilirsiniz. Sesler sembolle birlikte depolandığından, sembolün tüm örnekleri için geçerlidirler.

1. Kütüphane panelinde düğmeyi seçin.
2. Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Düzenle'yi seçin.
3. Düğmenin Zaman Çizelgesi'nde ses için bir katman ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman).
4. Ses katmanında, bir ses eklemek istediğiniz düğme durumuyla ilişkilendirmek üzere normal veya boş bir anahtar kare oluşturun (Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare veya Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare).

Örneğin, düğmeyi tıklattığınızda çalan bir ses eklemek için Aşağı etiketli karenin içinde bir anahtar kare oluşturun.

5. Oluşturduğunuz anahtar kareyi tıklatın.
6. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
7. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden bir ses dosyası seçin.
8. Senkr açılır menüsünden Olay'ı seçin.

Düğmenin her anahtar karesiyle farklı bir ses ilişkilendirmek için boş bir anahtar kare oluşturun ve her bir anahtar kare için başka bir ses dosyası ekleyin. Ayrıca aynı ses dosyasını kullanabilir ve her bir düğme anahtar karesine farklı bir ses efekti uygulayabilirsiniz.

Sesi animasyonla senkronize etme

[Başa dön](#)

Bir sesi animasyonla senkronize etmek için sesi anahtar karelerde başlatır ve durdurursunuz.

1. Zaman Çizelgesi'nde sesi kendi katmanına ekleme (talimatlar için yukarıdaki kısma bakın).
2. Bu sesi sahnedeki bir olayla senkronize etmek için, sahnede meydana geldiğinde sesin tetiklenmesini istediğiniz olayın anahtar karesine karşılık gelen ses için bir başlangıç anahtar karesi oluşturun. Yukarıda açıklanan senkronizasyon seçeneklerinden herhangi birini belirleyebilirsiniz (bkz. Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme).
3. Ses katmanının Zaman Çizelgesi'nde, sesin bitmesini istediğiniz karede bir anahtar kare oluşturun. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasının bir temsili görünür.

4. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklayın.
5. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden aynı sesi seçin.
6. Özellik denetçisindeyken, Senkronizasyon açılır menüsünde Durdur'u seçin.
SWF dosyasını oynattığınızda, ses bitiş anahtar karesine ulaştığında çalmayı bırakır.
7. Sesi oynatmak için, oynatma kafasını Zaman Çizelgesi'nde sürükleyin.

Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Başa dön

Flash Professional uygulamasında, bir sesin başlangıç noktasını tanımlayabilirsiniz veya çalarken sesin düzeyini kontrol edebilirsiniz. Ayrıca bir sesin çalmaya başladığı ve durduğu noktayı değiştirebilirsiniz. Bu, kullanılmayan bölümleri kaldırarak ses dosyalarını daha küçük hale getirmek için faydalıdır.

1. Bir kareye ses ekleyin veya zaten ses içeren bir kare seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Özellik denetçisinin sağ tarafındaki Düzenle düğmesini tıklayın.
4. Şunlardan herhangi birini yapın:
 - Bir sesin başlangıç ve bitiş noktalarını değiştirmek için Zarfı Düzenle'deki Başlangıç Zamanı ve Bitiş Zamanı kontrollerini sürükleyin.
 - Ses zarfını değiştirmek için sesin farklı noktalardaki düzeylerini değiştirmek üzere zarf tutamaçlarını sürükleyin. Zarf çizgileri sesin çalarken sahip olduğu düzeyi gösterir. İlave zarf tutamaçları oluşturmak için (toplam sekize kadar) zarf çizgilerini tıklayın. Bir zarf tutamacını kaldırmak için onu pencerenin dışına sürükleyin.
 - Sesin daha fazlasını veya daha azını pencerede görüntülemek için Yakınlaştır veya Uzaklaştır düğmelerini tıklayın.
 - Zaman birimlerini saniye ve kare arasında değiştirmek için Saniye ve Kareler düğmelerini tıklayın.
5. Düzenlenmiş sesi dinlemek için Oynat/Çal düğmesini tıklayın.

Soundbooth'ta ses düzenleme

Başa dön

Adobe Soundbooth yüklüyse, FLA dosyanıza içe aktardığınız sesleri düzenlemek için Soundbooth uygulamasını kullanabilirsiniz. Soundbooth uygulamasında değişiklik yaptıktan sonra dosyayı kaydedip orijinalin üzerine yazdığınızda, değişiklikler otomatik olarak FLA dosyasına yansıtılır.

Düzenledikten sonra sesin dosya adını veya biçimini değiştirirseniz, ses dosyasını yeniden Flash Professional uygulamasına içe aktarmanız gerekir.

Flash uygulamasını Soundbooth ile birlikte kullanma hakkında bir eğitim videosu için, bkz. Soundbooth ve Flash ile çalışma, www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_tr.

Not: Soundbooth yalnızca Windows yüklü bilgisayarlarda ve Intel® tabanlı Macintosh'larda kullanılabilir.

Soundbooth'ta içe aktarılan bir sesi düzenlemek için:

1. Kütüphane panelinde sesi sağ tıklayın (Windows) veya Ctrl tuşuna basarak tıklayın (Macintosh).
2. Bağlam menüsünde Soundbooth'ta Düzenle seçeneğini belirleyin. Dosya Soundbooth'ta açılır.
3. Dosyayı Soundbooth'ta düzenleyin.
4. İşiniz bittiğinde dosyayı kaydedin. Değişiklikleri bozulmaya yol açmayacak bir biçimde kaydetmek için ASND biçimini seçin.
Dosyayı orijinalden farklı bir biçimde kaydederseniz, ses dosyasını yeniden Flash Professional uygulamasına içe aktarmanız gerekir.
5. Kütüphane panelinde ses dosyasının düzenlenmiş sürümüne bakmak için Flash Professional öğesine geri dönün.

Not: Sesleri Soundbooth'ta Düzenle komutu ile Sesler kütüphanesinden (Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler) düzenleyemezsiniz. Bu sesleri Soundbooth'ta düzenlemek için, Soundbooth'u açın ve Kaynak Merkezi panelinden sesi seçin. Sesi düzenleyip Flash Professional uygulamasına içe aktarın.

Flash Lite'ta ses kullanma

Başa dön

Adobe® Flash® Lite iki tür sesi destekler: Flash Professional masaüstü uygulamalarında kullanılanlar gibi standart Flash Professional sesler ve aygıt sesleri. Flash Lite sadece aygıt seslerini destekler; Flash Lite 1.1 ve 2.x hem standart sesleri hem de aygıt seslerini destekler.

Aygıt sesleri, yayınlanan SWF dosyasında kendi ses biçimlerinde (MIDI veya MFi gibi) saklanır; çalınma sırasında Flash Lite ses verilerini sesin kodunu çözen ve sesi çalan aygıta aktarır. Çoğu aygıt ses biçimini Flash Professional uygulamasına içe aktaramayacağınızdan, bunun yerine belirttiğiniz harici bir aygıt sesiyle değiştirilecek, desteklenen bir biçimdeki (mp3 veya AIFF gibi) bir vekil sesi içe aktarırsınız.

Aygıt seslerini sadece olay sesleri olarak kullanabilirsiniz; aygıt seslerini standart seslerde olduğu gibi Zaman Çizelgesi ile senkronize edemezsiniz.

Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Flash® Player'ın masaüstü sürümünde kullanılabilir olan şu özellikleri desteklemez:

- ActionScript Sound nesnesi

- Harici mp3 dosyalarının yüklenmesi
- Konuşma Ses Sıkıştırma seçeneği

Daha fazla bilgi için, bkz. “Working with Sound, Video, and Images”, *Developing Flash Lite 2.x Applications* veya “Working with Sound”, *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

Daha fazla Yardım konusu

 [Sesle çalışma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Görüntüler

Flash için Grafik Efektleri Eğitimi Kılavuzu

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5, projelerinizin görünümünü ve içeriğini geliştirecek etkileyici grafik efektler oluşturmaya yönelik çok sayıda özellik sunar. Flash için Grafik Efektler Eğitimi Kılavuzu, döşemeleri ve karışım modlarını kullanma gibi temel görevlerden hareketli filtreler ve ActionScript kullanarak maske uygulama gibi daha gelişmiş konseptlere kadar tüm bu özellikleri keşfeder. Aşağıdaki bölümlere göz atın ve ilginizi çeken konuları inceleyin.

Flash Professional'da görüntü rasterleştirme

Dan Carr Design (13 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional giderek daha güçlü bir uygulama ve oyun geliştirme ortamı haline geldiğinden ortam özelliklerini ve ilgili performans en iyileştirmelerini anlama ihtiyacı doğdu. Vektör ve bitmap görüntülerle çalışmak Flash uygulamasındaki görsel tasarımın temel bir parçasıdır. Görüntü rasterleştirme, performans en iyileştirmesi için vektör grafiklerin bitmap grafiklere dönüştürülmesi süreci anlamına gelir.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Illustrator AI dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[Adobe Illustrator AI dosyaları hakkında](#)
[Illustrator ve Flash ile çalışma](#)
[AI dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma hakkında](#)
[Adobe Illustrator dosyalarını içe aktarma](#)
[Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri](#)
[Illustrator ve Flash arasında kopyalama ve yapıştırma](#)

Adobe Illustrator AI dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Pro, Adobe® Illustrator® AI dosyalarını içe aktarmanızı sağlar ve resminizin düzenlenebilme ve görsel benzerlik özelliklerinin büyük bir kısmını korur. AI İçe Aktarıcı ayrıca, Illustrator resminizin Flash Pro'ya nasıl aktarıldığını belirlemenizde size önemli ölçüde kontrol sağlayarak belirli nesneleri bir AI dosyasına nasıl aktaracağınızı belirtmenize izin verir.

Flash Pro AI İçe Aktarıcı şu temel özellikleri sunar:

- Flash Pro filtreleri gibi en sık kullanılan Illustrator efektlerinin düzenlenebilirliğini korur.
- Flash Pro ve Illustrator'da ortak olarak bulunan karışım modlarının düzenlenebilirliğini korur.
- Degrade dolguların kalitesini ve düzenlenebilirliğini korur.
- RGB (kırmızı, yeşil, mavi) renklerinin görünümünü korur.
- Illustrator Sembollerini Flash Pro Sembolleri olarak içe aktarır.
- Bezier kontrol noktalarının sayısını ve konumunu korur.
- Klip maskelerinin kalitesini korur.
- Desen konturlarının ve dolgularının kalitesini korur.
- Nesne saydamlığını korur.
- AI dosyasının katmanlarını ayrı Flash Pro katmanlarına, ana karelere veya tek bir Flash Pro katmanına dönüştürür. Ayrıca AI dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak da içe aktarabilirsiniz. Bu durumda Flash Pro dosyayı düzleştirir (rasterleştirir).
- Illustrator ve Flash Pro arasında iyileştirilmiş bir kopya ve yapıştır iş akışı sağlar. Bir kopya ve yapıştır iletişim kutusu, Flash Pro sahne alanına yapıştırılan AI dosyalarına uygulanacak ayarlar sağlar.

Aşağıdaki eğitim videoları Flash Pro ve Illustrator uygulamalarıyla çalışma işlemi göstermektedir. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Pro CS5 için de geçerlidirler.

- [Exporting artboards to Flash \(Illustrator import\) \(5:53\)](#) (Resim panolarını Flash'a dışa aktarma (Illustrator içe aktarma) (5:53))
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#) (Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) ile tasarım iş akışları (3:34))
- [Sembolleri Illustrator ve Flash \(CS3\) arasında etkili bir şekilde kullanma \(7:29\)](#)
- [Metni Illustrator ve Flash \(CS3\) arasında etkili bir şekilde kullanma \(2:53\)](#)

Flash ve Illustrator arasında uyumluluk

Belirli görsel nitelikler ya tam olarak içe aktarılamaz ya da içe aktarıldıktan sonra, Flash Pro geliştirme ortamında daha fazla düzenlenebilme yeteneğini kaybeder. AI İçe Aktarıcı, görsel görünümünü ve düzenlenebilirliğini en iyi şekilde korumak amacıyla, resim içe aktarmak ve yerleştirmek için çeşitli seçenekler sunar. Ancak belirli görsel nitelikler korunamaz. Flash Pro'ya içe aktarılan AI dosyalarının görünümünü iyileştirmek için şu talimatları izleyin:

- Flash Pro, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu değil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash Pro, CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilir ancak renkleri Illustrator'da RGB'ye dönüştürürseniz renkler daha iyi korunur.
- Alt gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash Pro filtreleri olarak korumak için Flash Pro, bu efektlerin uygulandığı nesneleri birer Flash Pro film klibi olarak içe aktarır. Bu niteliklere sahip bir nesneyi bir film klibinden başka bir şey olarak içe aktarmayı denerseniz, Flash Pro bir uyumsuzluk uyarısı görüntüler ve nesneyi bir film klibi olarak içe aktarmayı önerir.

[Başa dön](#)

Illustrator ve Flash ile çalışma

Illustrator çalışmalarını Flash düzenleme ortamına ya da doğrudan Flash Player'a taşıyabilirsiniz. Resimleri kopyalayıp yapıştırabilir, dosyaları SWF formatında kaydedebilir ya da resimleri doğrudan Flash'a dışa aktarabilirsiniz. Buna ek olarak, Illustrator'da Flash dinamik metin ve film klibi sembolleri desteği vardır. Flash ve Illustrator uygulamalarını birlikte kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/Invid4099_xp_tr.

Illustrator çalışmasını yapıştırma

Illustrator'da grafik açısından zengin çalışmalar oluşturabilir ve bunları Flash'a kolayca, hızla ve sorunsuzca kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Illustrator çalışmasını Flash'a yapıştırdığınızda aşağıdaki nitelikler korunur:

- Yollar ve şekiller
- Ölçeklenebilirlik
- Kontur kalınlıkları
- Degrade tanımları
- Metin (OpenType fontlar dahil)
- Bağlantılı görüntüler
- Semboller
- Karıştırma modları

Bunun yanı sıra, Illustrator ve Flash yapıştırılan çalışmayı aşağıdaki şekillerde destekler:

- Illustrator çalışmasındaki tüm üst katmanları seçip bunları Flash'a yapıştırdığınızda katmanlar özellikleriyle birlikte (görünürlük ve kilitleme) korunur.
- RGB olmayan Illustrator renkleri (CMYK, gri tonlama ve özel) Flash'da RGB'ye dönüştürülür. RGB renkleri beklendiği şekilde yapıştırılır.
- Illustrator çalışmasını içe aktardığınızda ya da yapıştırdığınızda efektleri (örneğin metindeki alt gölge) Flash filtreleri olarak korumak için çeşitli seçenekleri kullanabilirsiniz.
- Flash, Illustrator maskelerini korur.

SWF dosyalarını Illustrator'dan dışa aktarma

Illustrator uygulamasını kullanarak, Flash'dan dışa aktarılmış SWF dosyalarının kalitesi ve sıkıştırmasıyla eşleşen SWF dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktardığınızda, en iyi çıktıyı sağlamak için çeşitli hazır ayarlar arasından seçim yapabilir ve birden çok çalışma yüzeyi, sembol, katman, metin ve maskenin nasıl işleneceğini belirleyebilirsiniz. Örneğin Illustrator sembollerinin film klipleri ya da grafik olarak dışa aktarılmasını belirleyebilir ya da SWF sembollerini Illustrator katmanlarından oluşturmayı seçebilirsiniz.

Illustrator dosyalarını Flash'a içe aktarma

Illustrator'da eksiksiz mizanpajlar oluşturmak ve sonra bunları Flash'a tek adımda içe aktarmak istediğinizde çalışmanızı yerel Illustrator biçiminde (AI) kaydedebilir ve Flash'taki Dosya > Sahne Alanına İçe Aktar ya da Dosya > Kütüphaneye İçe Aktar komutlarını kullanarak yüksek uygunluk düzeyiyle Flash'a içe aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyanızda birden çok çalışma yüzeyi varsa Flash'taki İçe Aktar iletişim kutusundan içe aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçer ve bu çalışma yüzeyinde tüm katmanlar için ayarları belirtirsiniz. Seçilen çalışma yüzeyindeki tüm nesneler Flash Pro'da tek veya birden çok flash katmanı olarak içe aktarılabilir.

Illustrator çalışmasını AI, EPS ya da PDF dosyası olarak içe aktardığınızda Flash yapıştırılan Illustrator çalışmalarında koruduğu aynı nitelikleri korur. Bunun yanı sıra, içe aktarılan Illustrator dosyası katman içeriyorsa bu katmanları aşağıdaki yolların herhangi biriyle içe aktarabilirsiniz:

- Illustrator katmanlarını Flash katmanlarına dönüştür
- Illustrator katmanlarını Flash karelerine dönüştür
- Tüm Illustrator katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştür

Sembol iş akışı

Illustrator'daki sembol iş akışı Flash'taki sembol iş akışına benzer.

Metin Dönüştürme AI dosyası Metin içerirse, metni şuna dönüştürebilirsiniz:

- Düzenlenebilir Metin
- Vektör Anahattı
- Düzleştirilmiş bitmap görüntüsü

Katman Dönüştürmesi Flash Pro CC, içe aktarılan AI dosyasındaki katmanları şuna dönüştürmenize olanak sağlar:

- Düzleştirilen tek bitmap dosyası
- Düzenlenebilir yollar ve efektler

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Sembol özellikleri ve bağlantılar Semboller panelini ya da Kontrol panelini kullanarak sembol örneklerine kolayca ad atayabilir, örnekler ve semboller arasındaki bağları kesebilir, bir sembol örneğini başka bir sembolle değiştirebilir ya da sembolün bir kopyasını oluşturabilirsiniz. Flash'ta Kitaplık panelindeki düzenleme özellikleri benzer şekilde çalışır.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Statik, dinamik ve giriş metni nesneleri

Illustrator'dan Flash'a statik metin aktardığınızda Flash bu metni anahatlara dönüştürür. Buna ek olarak, metnizi Illustrator'da dinamik metin olarak ayarlayabilirsiniz. Dinamik metin, metin içeriğini Flash'ta programlı olarak düzenlemenizi ve birden çok dilde yerelleştirme gerektiren projeleri kolayca yönetmenizi sağlar.

Illustrator'da ayrı ayrı metin nesnelerini statik, dinamik ya da girdi metni olarak belirleyebilirsiniz. Illustrator ve Flash'taki dinamik metin nesneleri benzer özelliklere sahiptir. Örneğin her ikisi de bir metin bloğundaki karakterleri ayrı ayrı değil tümüyle etkileyen karakter aralığı kullanır, her ikisi de metne aynı şekilde kenar yumuşatma uygular ve her ikisi de metin içeren harici bir XML dosyasına bağlanabilir.

[Başa dön](#)

AI dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma hakkında

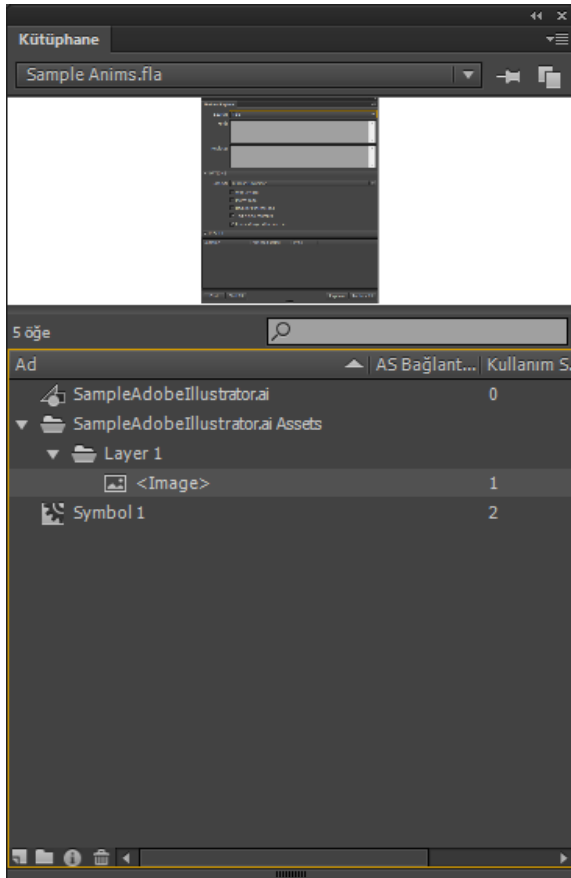
Bir AI dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer; aralarındaki tek fark AI dosyasının tamamının bir Flash Pro sembolü olarak kapsüllenmesidir. İçerik kitaplığı içe aktarılır ve AI dosyasının katman ve gruplama yapısına göre organize edilir.

Bir AI dosyasını kitaplığa içe aktardığınızda, kök klasör AI dosyasının adını taşır. AI dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

Not: Kütüphane paneli, içe aktarılmış AI dosyasının içeriğini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

AI katmanlarını anahtar karelere dönüştürürken, AI dosyası bir film klipi olarak içe aktarılır; AI katmanlarını Flash katmanlarına veya tek bir Flash katmanına dönüştürmek, AI dosyasını bir grafik sembolü olarak içe aktarır. Oluşturulan film klipi veya grafik sembolü, sanki zaman çizelgesine içe aktarılan AI dosyasının içeriği Sahne Alanı'na içe aktarılmış gibi, içeriğin tamamını barındırır. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klipiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

Not: Kütüphaneye içe aktardığınızda AI dosyasının içerikleri ana Flash Pro zaman çizelgesine değil, film klipinin zaman çizelgesine içe aktarılır.



AI dosyası içe aktarıldıktan sonra Kütüphane paneli

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) AI Dosyası İçerik Aktarıcı tercihleri

Flash Tercihleri iletişim kutusu, AI dosyaları ve AI Dosyası İçerik Aktarıcı iletişim kutusu için içerik aktarma tercihlerini ayarlamanızı sağlar. AI dosyalarını içerik aktarma için belirttiğiniz tercihler, Illustrator nesne türleri için AI İçerik Aktarıcı iletişim kutusunda başlangıçta bulunan seçenekleri etkiler.

Not: Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için AI İçerik Aktarıcı iletişim kutusunu kullanın. İçerik aktarma seçeneklerini değiştirmek için katman, nesne veya grubu seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

Genel AI İçerik Aktarıcı'nın, AI dosyasını içerik aktarıırken nasıl davranacağını etkileyen tercihler:

İçerik Aktarıcı İletişim Kutusunu Göster AI Dosyası İçerik Aktarıcı iletişim kutusunun görüntüleneceğini belirtir.

Kırpma Alanının Dışındaki Nesneleri Hariç Tut Illustrator tuvalinde çalışma yüzeyi veya kırpma alanı dışında kalan nesneleri hariç tutar.

Gizli Katmanları İçerik Aktarıcı Gizli katmanların varsayılan olarak içerik aktarılacağını belirtir.

Metni Farklı İçerik Aktarıcı Metin nesneleri için şu içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Düzenlenebilir Metin İçerik aktarılan Illustrator metninin düzenlenebilir Flash Pro metni olduğunu belirtir. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir.

Vektör Ana Hatları Metni vektör yollarına dönüştürür. Metnin görünümünü korumak için bu seçeneği kullanın. Desteklenmeyen karışım modları ve filtreler gibi bazı görsel efektlerin feda edilmesi gerekebilir, fakat metin bir film klipi olarak içerik aktarırsa yol üzerinde metin gibi görsel nitelikler korunur. Metin artık düzenlenebilir değildir, fakat opaklık ve uyumlu karışım modları düzenlenebilirliklerini korur.

Not: Metinlere uygulanmış alt gölge, iç ışık, dış ışık ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash Pro filtreleri olarak korumak için metni bir film klipi olarak içerik aktarmak amacıyla Film Klipi Oluştur'u seçin.

Bitmap'ler Metnin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Flash Pro ile uyumlu olmayan filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, metni bitmap olarak içerik aktarmak metnin görünümünü korur. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klipi Oluştur Metin nesnelerinin bir film kliline içerik aktarılacağını belirtir. Desteklenen karışım modlarını, AI efektlerini ve %100'den daha az saydamlıkları Illustrator ve Flash Pro arasında korumak için metin nesnesinin bir film klipi olarak içerik aktarılmasını belirtin.

Yolları Farklı İçerik Aktarıcı Şu yol içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Düzenlenebilir Yollar Düzenlenebilir bir vektör yolu oluşturur. Desteklenen karışım modları, efektler ve nesne saydamlığı korunur, ancak Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen nitelikler atılır.

Bitmap'ler Yolu Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için yolu bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klipi Oluştur Yol nesnelerinin bir film klipinin içinde içerik aktarılacağını belirtir.

Görüntüler Görüntüler için içerik aktarma tercihinizi belirtmenizi sağlar:

Görünümü Korumak İçin Bitmap'leri Düzleştir Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen karışım modlarının ve efektlerin görünümünü korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klipi Oluştur Görüntülerin bir film kliline içerik aktarılacağını belirtir.

Gruplar Gruplar için içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Bitmap Olarak İçerik Aktarıcı Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için grubu bir bitmap halinde rasterleştirir. Bir grup bitmap'e dönüştürüldükten sonra, içindeki nesneler seçilemez veya yeniden adlandıramaz.

Film Klipi Oluştur Gruptaki tüm nesnelerin tek bir film klipi içinde kapsülleneceğini belirtir.

Katmanlar Katmanlar için içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Bitmap Olarak İçerik Aktarıcı Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için katmanı bir bitmap halinde rasterleştirir.

Film Klipi Oluştur Katmanın bir film klipinin içinde kapsülleneceğini belirtir.

Film Klipi Kaydı Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek AI Dosyası İçerik Aktarıcı iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klipi kaydıyla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Sembollerini düzenleme](#).

Adobe Illustrator dosyalarını içerik aktarma

[Başa dön](#)

Illustrator'da eksiksiz mizanpajlar oluşturmak ve sonra bunları Flash'a tek adımda içerik aktarmak istediğinizde çalışmanızı yerel Illustrator biçiminde (AI) kaydedebilir ve Flash'taki Dosya > Sahne Alanına İçerik Aktarıcı ya da Dosya > Kütüphaneye İçerik Aktarıcı komutlarını kullanarak yüksek uygunluk düzeyiyle Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyanızda birden çok çalışma yüzeyi varsa Flash'taki İçerik Aktarıcı iletişim kutusundan içerik aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçer ve bu

çalışma yüzeyinde tüm katmanlar için ayarları belirtirsiniz. Seçilen çalışma yüzeyindeki tüm nesneler Flash Pro'da tek veya birden çok flash katmanı olarak içe aktarılabilir.

Illustrator çalışmasını AI, EPS ya da PDF dosyası olarak içe aktardığınızda Flash yapıştırılan Illustrator çalışmalarında koruduğu aynı nitelikleri korur. Bunun yanı sıra, içe aktarılan Illustrator dosyası katman içeriyorsa bu katmanları aşağıdaki yolların herhangi biriyle içe aktarabilirsiniz:

- Illustrator katmanlarını Flash katmanlarına dönüştür
- Illustrator katmanlarını Flash karelerine dönüştür
- Tüm Illustrator katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştür

Sembol iş akışı

Illustrator'daki sembol iş akışı Flash'taki sembol iş akışına benzer.

Metin Dönüştürme

AI dosyası Metin içerirse, metni şuna dönüştürebilirsiniz:

- Düzenlenebilir Metin
- Vektör Anahattı
- Düzleştirilmiş bitmap görüntüsü

Katman Dönüştürmesi

Flash Pro CC, içe aktarılan AI dosyasındaki katmanları şuna dönüştürmenize olanak sağlar:

- Düzleştirilen tek bitmap dosyası
- Düzenlenebilir yollar ve efektler

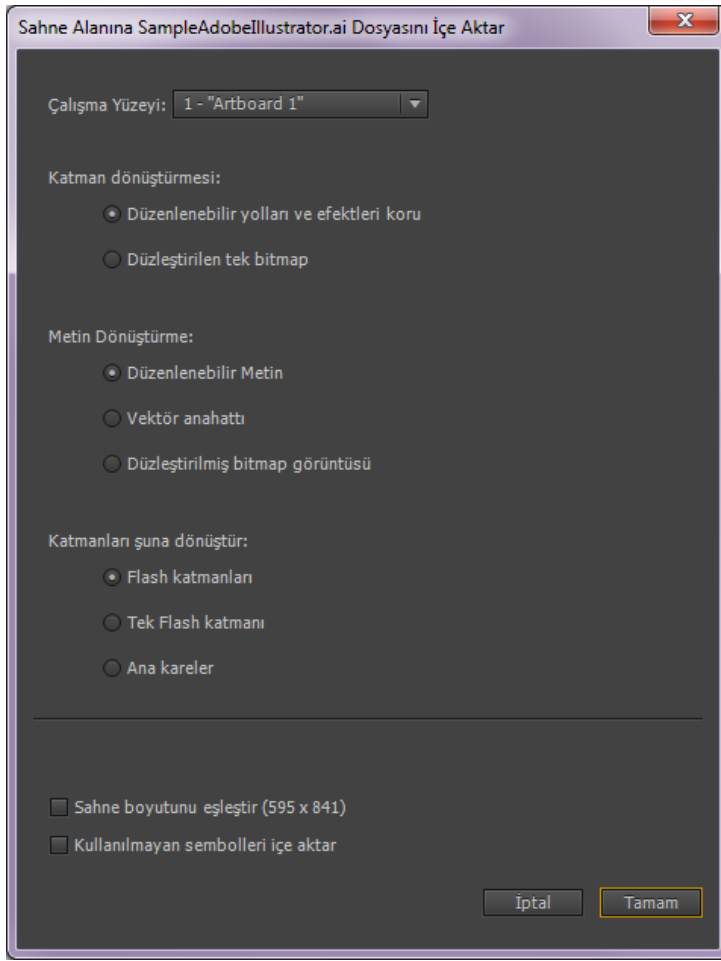
(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Sembol özellikleri ve bağlantılar

Semboller panelini ya da Kontrol panelini kullanarak sembol örneklerine kolayca ad atayabilir, örnekler ve semboller arasındaki bağları kesebilir, bir sembol örneğini başka bir sembole değiştirebilir ya da sembolün bir kopyasını oluşturabilirsiniz. Flash'ta Kitaplık panelindeki düzenleme özellikleri benzer şekilde çalışır.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Statik, dinamik ve giriş metni nesneleri

Illustrator'dan Flash'a statik metin aktardığınızda Flash bu metni anahatlara dönüştürür. Buna ek olarak, metnizi Illustrator'da dinamik metin olarak ayarlayabilirsiniz. Dinamik metin, metin içeriğini Flash'ta programlı olarak düzenlemenizi ve birden çok dilde yerelleştirme gerektiren projeleri kolayca yönetmenizi sağlar.

Illustrator'da ayrı ayrı metin nesnelerini statik, dinamik ya da girdi metni olarak belirleyebilirsiniz. Illustrator ve Flash'taki dinamik metin nesneleri benzer özelliklere sahiptir. Örneğin her ikisi de bir metin bloğundaki karakterleri ayrı ayrı değil tümüyle etkileyen karakter aralığı kullanır, her ikisi de metne aynı şekilde kenar yumuşatma uygular ve her ikisi de metin içeren harici bir XML dosyasına bağlanabilir.



Illustrator AI İçe Aktar iletişim kutusu

1. Dosya > Sahne Alanına İçe Aktar veya Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe aktarılacak AI dosyasına gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın. Sahne Alanına Illustrator Belgesi Aktarma veya Kütüphaneye Illustrator Belgesi Aktarma iletişim kutusu görünür.

Bu iletişim kutusu, Illustrator dosyasını içe aktarmak için seçenekler sunar. İçe aktaracağınız Illustrator dosyasındaki nesnelerin türüne bağlı olarak, kullanılabilir seçenekler değişiklik gösterebilir.

3. (İsteğe bağlı) AI dosyasındaki Flash Pro ile uyumsuz öğelerin bir listesini oluşturmak için Uyumsuzluk Raporu'nu tıklayın. Uyumsuzluk Raporu düğmesi, yalnızca AI dosyasında Flash Pro ile uyumsuzluklar bulunuyorsa görünür.

Uyumsuzluk raporu, Illustrator ile Flash Pro arasındaki olası uyumsuzlukları çözümler. AI İçe Aktar iletişim kutusunun İçe Aktarma Seçenekleri alanı (Uyarı düğmesinin yanında), herhangi bir uyumsuz öğeye yönelik maksimum uyumluluk elde etmek için öneriler görüntüler.

Uyumsuzluk raporu, Önerilen İçe Aktarma Ayarlarını Uygula onay kutusunu içerir. İşaretliyse, Flash Pro otomatik olarak, önerilen içe aktarma seçeneklerini AI dosyasındaki tüm uyumsuz nesnelere uygular. Bunun istisnaları, AI belgesinin Flash Pro tarafından desteklenenden daha büyük boyutta olduğu durumlar ve AI belgesinin CMYK renk modunu kullandığı durumlardır. Bu uyumsuzluklardan birini düzeltmek için belgeyi Illustrator CS 3'te tekrar açıp, belgenin boyutunu ayarlayın veya renk modunu RGB'ye değiştirin.

4. Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

Flash Katmanları İçe aktarılan belgedeki her katmanı, Flash belgesinde bir katmana dönüştürür.

Anahtar Kareler İçe aktarılan belgedeki her katmanı, Flash belgesinde bir anahtar kareye dönüştürür.

Tek Flash Katmanı İçe aktarılan belgedeki tüm katmanları, Flash Pro belgesinde düzleştirilmiş tek bir katmana dönüştürür.

5. Uygun Metin ve Katman dönüştürme seçeneklerini belirleyin.
6. Tamam'ı tıklayın.

Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri

[Başa dön](#)

Katmanlar, Illustrator çalışmasını oluşturan tüm öğeleri yönetir. Varsayılan olarak, tüm öğeler tek bir ana katmanda organize edilir. Belirli bir ana

katmandaki tüm öğeleri tek bir düzleştirilmiş bitmap olarak içe aktarabilir veya her nesneyi ayrı olarak seçip nesnenin türüne özel (metin, yol, grup, vb.) içe aktarma seçenekleri belirtebilirsiniz. AI İçe Aktarıcı iletişim kutusu, içe aktaracağınız resimdeki katmanları seçip, bir nesnenin görünümünü veya Flash Pro uygulamasında düzenlenebilirliğini koruma amaçlı özel içe aktarma seçenekleri belirtmenizi sağlayan seçenekler sunar.

Uyumsuz grafik etkilerini düzeltme

1. Bir uyumsuzluk raporu oluşturmak için Uyumsuzluk Raporu'nu tıklayın. Uyumsuzluk raporu, AI dosyasındaki Flash Pro ile uyumsuz öğeleri listeler.
2. Nesne Uyumsuzluklarını Çözmek İçin İçe Aktarma Ayarlarını Değiştir'i seçin. Illustrator ve Flash Pro arasındaki çoğu uyumsuzluk, uyumsuzluk raporu ve AI İçe Aktarma iletişim kutusunun İçe Aktarma seçenekleri alanındaki içe aktarma önerileri kullanılarak düzeltilebilir.

Tek nesneleri seçme

1. İçe aktarma seçenekleri belirtilecek nesneyi seçin. Seçebileceğiniz Illustrator nesneleri, katmanlar, gruplar, tek yollar, metin ve görüntüleri içerir.
2. İletişim kutusunun nesne seçenekleri bölümünde, seçtiğiniz nesnenin türü için bulunan içe aktarma seçeneklerini inceleyin. Herhangi bir uyumsuzluğun listelenip listelenmediğine ve nesneyi içe aktarmak için önerilen düzeltmenin ne olduğuna dikkat edin.
3. İstenilen içe aktarma seçeneklerini seçin ve içe aktarma seçenekleri belirtilecek başka bir nesne seçin veya Tamam'ı tıklayın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Katmanları seçme

Katmanlar paneli bir belgedeki nesneleri listeler. Varsayılan olarak, her Illustrator belgesi en az bir katman içerir ve belirli bir dosyadaki her bir nesne bu katmanın altında listelenir.

Katmanlar panelindeki bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının solunda bir üçgen görünür. İçeriği göstermek veya gizlemek için bu üçgeni tıklayın. Üçgen görünmüyorsa, katman ilave öğeler içermiyordur.

Not: AI İçe Aktarıcı bağlam menüsünü kullanarak tüm grup ve katmanları genişletebilir veya daraltabilirsiniz. Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve Tümünü Genişlet veya Tümünü Daralt'ı seçin.

Seçim sütunu Öğelerin içe aktarma için seçilip seçilmediğini kontrol eder. Öğe işaretliyse, o katmanı seçip içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz; Düzenle işaretli değilse, katman soluk görünür ve o katmandaki öğe için herhangi bir içe aktarma ayarı belirtemezsiniz.

Nesne Türü sütunu Bir simge, içe aktarıldığında o katmanda hangi türden nesnesi olacağını ve öğe görünüyorsa, bu öğenin seçili olduğunu belirtir. Nesne türleri:

- Metin 
- Yol 
- Grup 
- Film klibi 
- Grafik sembolü 
- Görüntü 

Metin içe aktarma seçenekleri

Flash Pro, metni düzenlenebilir metin, vektör anahatları veya düzleştirilmiş bitmap olarak içe aktarmanızı sağlar. Desteklenen karışım modlarını, AI efektlerini ve %100'den daha düşük saydamlıkları Illustrator ve Flash Pro arasında korumak için metni bir film klibi olarak içe aktarın. Metni film klibi olarak içe aktarmak, uyumlu görsel efektlerin düzenlenebilirliğini korur.

Düzenlenebilir Metin Varsayılan olarak, Illustrator metni düzenlenebilir Flash Pro metni olarak içe aktarılır. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir.

Vektör Ana Hatları Metni vektör yollarına dönüştürür. Metnin görünümünü korumak için bu seçeneği kullanın. Desteklenmeyen karışım modları ve filtreler gibi bazı görsel efektlerin feda edilmesi gerekebilir, fakat metin bir film klibi olarak içe aktarırsa yol üzerinde metin gibi görsel nitelikler korunur. Metin artık düzenlenebilir değildir, fakat opaklık ve uyumlu karışım modları düzenlenebilirliklerini korur.

Not: Metinlere uygulanmış alt gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash Pro filtreleri olarak korumak için metni bir film klibi olarak içe aktarmak amacıyla Film Klibi Oluştur'u seçin.

Bitmap Metnin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Flash Pro ile uyumlu olmayan filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, metni bitmap olarak içe aktarmak metnin görünümünü korur. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Yol içe aktarma seçenekleri

Yol, Illustrator'da çizim yapmanın sonucunda oluşan çizgidir. Bir yol, ya bir yay gibi açık ya da bir daire gibi kapalıdır. Açık bir yol için yolun başlangıç ve bitiş tutturma noktaları uç noktalar olarak adlandırılır. Düzenlenebilir yollar Flash Pro uygulamasına içe aktarılabilir, ancak yola belirli karışım modları, filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, bu efektler Flash Pro ile uyumlu olmayabilir.

Bitmap Yolu Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için yolu bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Düzenlenebilir Yol Düzenlenebilir bir vektör yolu oluşturur. Desteklenen karışım modları, efektler ve nesne saydamlığı korunur, ancak Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen nitelikler atılır.

Görüntü içe aktarma seçenekleri

Bitmap görüntüleri, fotoğraflar veya dijital resimler gibi sürekli tonlu görüntüler için en yaygın kullanılan elektronik ortamdır. Illustrator filtreler, efektler ve grafik stilleri kullanarak bitmap efektleri oluşturur. Bu efektlerin çoğu Flash Pro ile uyumlu olmasına karşın, bazılarının, görüntülerinin korunması için düzleştirilmeleri veya rasterleştirilmeleri gerekebilir.

Not: Illustrator'daki bir raster dosyası bağlantılıysa yalnızca JPEG, GIF ve PNG dosyaları yerel biçimleri korunarak içe aktarılır. Diğer tüm dosya türleri, Flash Pro uygulamasında PNG biçimine dönüştürülür. Buna ek olarak, dönüştürme (PNG'ye), bilgisayarınızda yüklü olan QuickTime® sürümüne bağlıdır.

Görünümü Korumak İçin Bitmap'leri Düzleştir Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen karışım modlarının ve efektlerin görünümünü korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klibi Oluştur Illustrator görüntülerini film klipleri olarak içe aktarır.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Grup içe aktarma seçenekleri

Gruplar, tek bir birim olarak kabul edilen grafik nesnesi koleksiyonlarıdır. Gruplama, birkaç nesneyi, niteliklerini veya göreceli konumlarını etkilemeden taşımanızı veya dönüştürmenizi sağlar. Örneğin, bir logo tasarımındaki nesneleri, tüm logoyu tek bir birim olarak taşıyabilmek ve ölçekleyebilmek üzere gruplayabilirsiniz. Gruplar ayrıca yuvalanabilirler. Yani, daha büyük gruplar oluşturmak üzere diğer nesne veya gruplarla birlikte gruplanabilirler.

İçe Aktarma panelinde, gruplar, <Group> öğeleri olarak görünürler. Bir grup gibi bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının solunda bir üçgen görünür. Grubun içeriğini göstermek veya gizlemek için bu üçgeni tıklayın. Üçgen görünmüyorsa, bu öğe ilave öğeler içermiyordur.

Bitmap Olarak İçe Aktar Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için grubu bir bitmap halinde rasterleştirir. Bir grup bitmap'e dönüştürüldükten sonra, içindeki nesneler seçilemez veya yeniden adlandırılmaz.

Film Klibi Oluştur Gruptaki tüm nesneleri tek bir film klibi içinde kapsüller.

Illustrator ve Flash arasında kopyalama ve yapıştırma

[Başa dön](#)

Illustrator ve Flash Pro arasında resim kopyalayıp yapıştırırsanız (veya sürükleyip bırakırsanız), kopyalanan (veya yapıştırılan) AI dosyası için içe aktarma ayarları sağlayan Yapıştır iletişim kutusu görüntülenir.

Bitmap Olarak Yapıştır Kopyalanan dosyayı tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirir.

AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır Dosyayı, Flash Pro Tercihleri'nde (Düzen > Tercihler) belirtilen AI dosyası içe aktarma ayarını kullanarak içe aktarır.

Uyumsuzlukları Çözmek İçin, Önerilen İçe Aktarma Ayarlarını Uygula AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır seçiliyken, varsayılan olarak etkindir. AI dosyasında algılanan uyumsuzlukları otomatik düzeltir.

Katmanları Korumak AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır seçiliyken, varsayılan olarak etkindir. AI dosyasındaki katmanların Flash Pro katmanlarına dönüştürüleceğini belirtir (AI İçe Aktarma iletişim kutusundan Flash Katmanlarına Dönüştür'ü seçmekle aynıdır). Seçili değilse, tüm katmanlar tek bir katmanın içinde düzleştirilir.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Grafik filtreleri

[Filtreler hakkında](#)
[Filtrelerle çalışma](#)
[Filtre uygulama](#)

Filtreler hakkında

[Başa dön](#)

Filtrelere genel bakış

Filtreler (grafik efektleri) metne, düğmelere ve film kliplerine zengin görsel efektler eklemenizi sağlar. Flash Pro'ya özgü bir özellik olarak, ara hareketleri kullanarak uyguladığınız filtrelere animasyon uygulayabilirsiniz.

Flash Pro karışım modları, bileşik görüntüler oluşturmaya sağlar. *Bileştirme*, iki veya daha fazla üst üste gelen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değişime uğratma sürecidir. Karışım modları ayrıca nesnelerin ve görüntülerin opaklığına yeni bir kontrol boyutu ekler. Altta bulunan bir görüntünün ayrıntılarının aradan görünmesini sağlayan vurgular veya gölgeler oluşturmak için veya doygunluğu azaltılmış bir görüntüyü renklendirmek için Flash Pro karışım modlarını kullanabilirsiniz.

Animasyonlu filtreler hakkında

Zaman Çizelgesi'nde filtrelere animasyon uygulayabilirsiniz. Aynı anahtar kareler üzerinde olup bir ara doldurmayla birleştirilen nesneler, ara karelerin üzerinde arası doldurulmuş kendilerine karşılık gelen filtrelerin parametrelerine sahiptir. Bir filtre ara doldurmanın diğer ucunda kendisiyle eşleşen bir filtreye (aynı türden bir filtre) sahip değilse, efektin animasyon dizisinin sonunda gerçekleşeceğini garantiye almak için eşleşen bir filtre otomatik olarak eklenir.

Aranın bir ucunda bir filtre eksiğe veya filtreler her iki uçta farklı bir sırada uygulanmışsa, ara hareketlerin hatalı çalışmasını engellemek için Flash Pro şunları yapar:

- Filtreler uygulanmış bir film klibine bir ara hareket uygularsanız, aranın karşı ucuna bir anahtar kare eklediğinizde, aranın başlangıcında olduğu gibi son karesine de otomatik olarak aynı filtreler, aynı yığın sırasında yerleştirilir.
- Her birine farklı filtreler uygulanmış film kliplerini iki kareye yerleştirirseniz ve kareler arasına bir ara hareket uygularsanız, Flash Pro ilk olarak en fazla filtreye sahip film klibini işler. Flash Pro daha sonra, ilk film klibine uygulanan filtreleri, ikinci film klibinin kullandığı filtrelerle karşılaştırır. İkinci film klibinde eşleşen filtre bulunamazsa Flash Pro, parametresiz ve varolan filtrelerin rengine sahip göstermelik bir filtre oluşturur.
- İki anahtar kare arasında bir ara hareket varsa ve bir anahtar karedeki nesneye filtre eklerseniz Flash Pro, aranın diğer ucundaki anahtar kareye ulaştığında, film klibine otomatik olarak göstermelik bir filtre ekler.
- İki anahtar kare arasında bir ara hareket varsa ve bir anahtar karedeki nesneden bir filtre kaldırırsanız Flash Pro, aranın diğer ucundaki anahtar kareye ulaştığında, eşleşen filtreyi film klibinden otomatik olarak kaldırır.
- Bir ara hareketin başlangıcı ve bitişi arasında filtre parametrelerini tutarsız ayarlarsanız Flash Pro; enterpolasyonlu karelere, başlangıç karesinin filtre ayarlarını uygular. Tutarsız ayarlar, aranın başlangıcı ve bitişi arasında şu parametreler farklı ayarlandığında meydana gelir: boşalt, iç gölge, iç ışıma, degrade ışıma türü ve degrade eğim türü.

Örneğin, gölge filtresini kullanarak bir ara hareket oluşturup aranın ilk karesinde boşaltma ile birlikte bir gölge ve son karesinde bir iç gölge uygularsanız Flash Pro, ara hareketteki filtrenin tutarsız kullanımını düzeltir. Bu durumda Flash Pro, aranın ilk karesinde kullanılan filtre ayarlarını, yani boşaltma ile gölgeyi uygular.

Filtreler ve Flash Player performansı hakkında

Nesnelere uyguladığınız filtrelerin türü, sayısı ve kalitesi, SWF dosyalarını oynatırken performansı etkileyebilir. Bir nesneye ne kadar fazla filtre uygularsanız, oluşturduğunuz görsel efektleri düzgün olarak görüntülemek için Adobe® Flash® Player o kadar fazla sayıda hesaplama yapmalıdır. Adobe®, bir nesneye sınırlı sayıda filtre uygulamanızı önerir.

Her filtre, uygulanan filtrenin kuvvetini ve kalitesini ayarlamanızı sağlayan kontroller içerir. Daha düşük ayarlar kullanmak, yavaş bilgisayarlarda performansı iyileştirir. Çok çeşitli bilgisayarlarda oynatılması için içerik oluşturuyorsanız veya izleyici kitlenizin kullanabildiği hesaplama gücünden emin değilseniz, oynatma performansını maksimuma çıkarmak için kalite düzeyini Düşük'e ayarlayın.

Pixel Bender filtreleri hakkında

Adobe Pixel Bender™, kullanıcıların Flash ve After Effects'te kullanılmak üzere özel filtreler, efektler ve karışım modları oluşturmaya olanak sağlayan, Adobe tarafından geliştirilmiş bir programlama dilidir. Pixel Bender donanımdan bağımsız olup çeşitli GPU ve CPU mimarilerinde

otomatik olarak verimli şekilde çalışacak şekilde tasarlanmıştır.

Pixel Bender geliştiricileri, Pixel Bender kodu yazıp bu kodu pbj dosya uzantısıyla metin dosyasına kaydederek filtre oluşturur. Pixel Bender filtresi yazıldıktan sonra herhangi bir Flash belgesiyle kullanılabilir. Filtreyi yükleyip filtrenin denetimlerini kullanmak için ActionScript® 3.0'ı kullanın.

ActionScript'te Pixel Bender ile çalışmayla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#).

Lee Brimelow'un blog sayfasında faydalı olabilecek Pixel Bender örnekleri bulunabilir: <http://theflashblog.com/?cat=44>

Aşağıdaki eğitim videoları Flash Pro uygulamasında Pixel Bender filtrelerinin kullanımını göstermektedir:

- [Pixel Bender: Custom Filters \(9:20\)](#) (Pixel Bender: Özel Filtreler (9:20))
- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(15:07\)](#) (Flash Downunder – Pixel Bender filtreleri (15:07))

Filtrelerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Professional CC'de Gelişmiş

Bir nesneye her yeni filtre eklediğinizde, o filtre Özellik denetçisinde o nesnenin uygulanan filtreler listesine eklenir. Bir nesneye birden çok filtre uygulayabilir, bunun yanı sıra önceden uygulanmış filtreleri kaldırabilirsiniz. Yalnızca metin, düğme, film klipi, bileşenler ve derlenmiş klip nesnelerine filtreler uygulayabilirsiniz.

Aynı filtre ya da filtre kümesini bir nesneye kolayca uygulamanızı sağlayan bir filtre ayarları kütüphanesi oluşturabilirsiniz. Flash Pro, oluşturduğunuz filtre önayarlarını Filtreler > Önayarlar menüsünde Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde saklar.

Flash Professional CS6 ve önceki sürümlerde filtre uygulama yalnızca film klipi ve düğme sembolleriyle kısıtlanmıştı. Flash Professional CC'de artık Derlenmiş Kliplere ve Film Klipi bileşenlerine ek olarak Filtreler uygulayabilirsiniz. Bu, bir (veya iki) düğme tıklatmasıyla doğrudan bileşenlere çeşitli efektler eklemenize olanak sağlayarak uygulamalarınızın daha iyi görünmesini sağlar. Flash Pro CS6'da bileşenlere filtreler veya başka efektler eklemek için bunun bir film klipi sembolünün içine "sarılması" gerekiyordu. Başka bir deyişle:

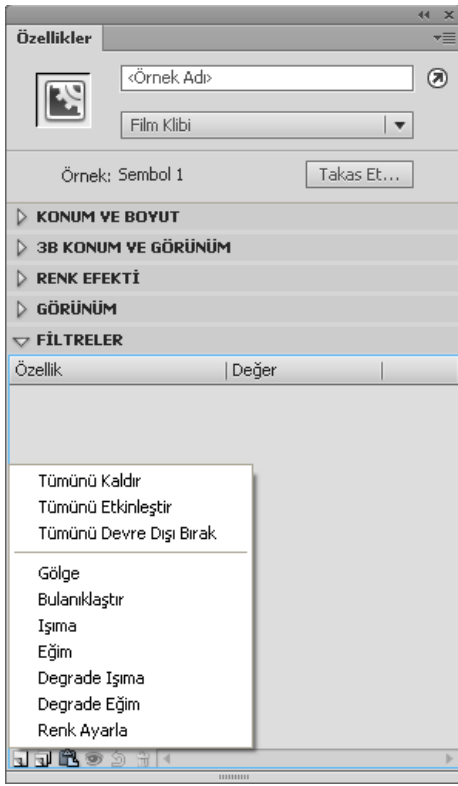
1. Sahne alanında bir bileşen oluşturun veya ekleyin.
2. Bileşeni sağ tıklatın ve Sembol Dönüştür'ü seçin.

Flash Professional CS6'da (ve önceki sürümlerde) bileşeni bir sembolün içine sardıktan sonra filtreler veya başka değişik efektler ekleyebilirsiniz. Ancak bu yalnızca geçici bir çözümdü ve önerilen bir en iyi uygulama değildi.

Flash Professional CC'de, Özellikler Panelinde kullanılabilir olan Filtreler, Renk Efektleri ve Görüntü Ayarları seçeneklerini doğrudan kullanarak bileşenlere çeşitli filtreler ekleyebilirsiniz. Bu temel geliştirmeyi daha iyi anlamak için şu örneği dikkate alın:

Düğme bileşenine Eğim filtresi ekleme

1. Sahne alanında bir Düğme oluşturun veya Bileşenler Panelinden bir Düğme ekleyin ve sonra Düğmeyi seçin.
2. Özellikler Panelinde, Filtreler bölümünde  düğmesi açılır listesini tıklatın ve Eğim filtresini seçin. Eğim filtresi için Özellikler ve Değerler görüntülenir.
3. İstedığınız Özellik için uygun değerleri değiştirin veya ayarlayın. Örneğin, Bulanıklaştır X, Bulanıklaştır Y, Kuvvet, Gölge vb. Aynı anda seçilen düğmeyi yansıtan efektleri fark edersiniz.



Özellik denetçisindeki Filtre Ekle menüsü

Filtre ekleme veya kaldırma

1. Filtre uygulanacak veya filtresi kaldırılacak bir metin, düğme veya film klibi nesnesi seçin.
2. Özellik panelinin Filtreler bölümünde şunlardan birini yapın:
 - Filtre eklemek için  düğmesini tıklayın ve bir filtre seçin. İstenilen görünümü elde edinceye kadar ayarlarla denemeler yapın.
 - Bir filtreyi kaldırmak için, uygulanan filtreler listesinde kaldırılacak filtreyi seçin ve Filtreyi Kaldır düğmesini  tıklayın. Herhangi bir önayarı silebilir veya yeniden adlandırabilirsiniz.

Filtre kopyalayıp yapıştırma

1. Filtresi kopyalanacak nesneyi seçin ve Filtreler panelini seçin.
2. Kopyalanacak filtreyi seçin ve  düğmesini tıklayın. Açılır listede Seçilen Filtreyi Kopyala'yı tıklayın. Tüm filtreleri kopyalamak için Tüm Filtreleri Kopyala seçeneğini belirleyin.
3. Filtrenin uygulanacağı nesneyi seçin ve düğmeyi tıklayın. Açılır listede Filtreleri Yapıştır'ı tıklayın.

Bir nesneye önceden hazırlanmış filtre uygulama

1. Filtre önayarı uygulanacak nesneyi seçin ve Filtreler sekmesini seçin.
2. Açılır listeyi açmak için  düğmesini tıklayın.
3. Açılır listenin altındaki kullanılabilir önayarlar listesinden uygulanacak filtre önayarını seçin.

Not: Bir nesneye filtre önayarı uyguladığınızda Flash Pro, seçilen nesneye geçerli olarak uygulanmış filtreleri, önayarda kullanılan filtrelerle değiştirir.

Bir nesneye uygulanan filtreyi etkinleştirme veya devre dışı bırakma

- Varsayılan olarak Tüm Filtreler etkin kalır. Filtre listesinde Filtreyi devre dışı bırakmak için filtre adının yanındaki  simgesini tıklayın. Bir Filtreyi etkinleştirmek için filtre adının yanındaki X düğmesini tıklayın.

Not: Listedeki başka filtrelerin de etkinlik durumunu değiştirmek için Filtre listesinde etkinleştir simgesini Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklayın.  simgesini Alt tuşuna basıp tıklattırsanız, seçilen filtre etkinleştirilir ve listedeki diğer tüm filtreler devre dışı bırakılır.

Bir nesneye uygulanan tüm filtreleri etkinleştirme veya devre dışı bırakma

-  düğmesini tıklatın ve açılır listeden Tümünü Etkinleştir veya Tümünü Devre Dışı Bırak'ı seçin.

Not: Listedeki filtrelerin tamamını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Filtre listesinde etkinleştir veya devre dışı bırak simgesini Control tuşuna basıp tıklatın.

Önayar filtresi kütüphaneleri oluşturma

Filtre ayarlarını, film klipi ve metin nesnelere kolayca uygulayabileceğiniz önayar kütüphaneleri olarak kaydedin. Başka kullanıcılara filtre konfigürasyon dosyası sağlayarak, filtre önayarlarınızı onlarla paylaşın. Filtre konfigürasyon dosyası, şu konumdaki Flash Pro Configuration klasörüne kaydedilen bir XML dosyasıdır:

- Windows 7 ve 8: C:\Users\kullanıcıadı\AppData\Local\Adobe\Flash CC\di\Configuration
- **(Yalnızca Flash Professional CS6 veya önceki sürümleri)** Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcıadı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\di\Configuration\Filters\filtername.xml
- **(Yalnızca Flash Professional CS6 veya önceki sürümleri)** Windows Vista: C:\Users\kullanıcıadı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\di\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcıadı/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/di/Configuration/Filters/filtername.xml

Önayarlara sahip filtre kütüphanesi oluşturma

1. Seçilen bir nesneye filtreyi veya filtreleri uygulayın.
2. Yeni bir filtre eklemek için  düğmesini tıklatın.
3. Filtreyi seçin ve  düğmesini tıklatın, Önayar Olarak Kaydet seçeneğini belirleyin.
4. Önayarı Farklı Kaydet iletişim kutusunda filtre ayarları için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir filtre önayarını yeniden adlandırma

1.  düğmesini tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
2. Filtreyi seçin ve  düğmesini tıklatın. Önayarlari Düzenle'yi tıklatın.
3. Değiştirilecek önayar adını çift tıklatın.
4. Yeni bir önayar adı girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir filtre önayarını silme

1.  düğmesini tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
2. Filtreyi seçin ve  düğmesini tıklatın.
3. Önayarlari Düzenle'yi tıklatın.
4. Önayarlari Düzenle iletişim kutusunda kaldırılacak önayarı seçin ve Sil'i tıklatın.

Filtre uygulama

[Başa dön](#)

Gölge uygulama

Gölge filtresi, yüzeye gölge bırakan bir nesnenin görünüşünü simüle eder.

Text ...

Gölge filtresi uygulanmış metin

Klasik ara içeren bir gölge örneği için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresindeki Flash Örnekleri sayfasına bakın. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve Graphics\AnimatedDropShadow dizinine gidin.

1. Gölge uygulanacak nesneyi seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Gölge seçeneğini belirleyin.

3. Filtre ayarlarını düzenleyin:

- Gölgenin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
- Gölgenin koyuluğunu ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın. Sayısal değer ne kadar büyükse, gölge o kadar koyu olur.
- Gölgenin kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.
- Gölgenin açısını ayarlamak için bir değer girin.
- Gölgenin nesneye uzaklığını ayarlamak için Mesafe değerini ayarlayın.
- Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip), sadece boşaltılan görüntü üzerindeki gölgeyi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
- Gölgeyi nesnenin sınırları içerisinde uygulamak için İç Gölge'yi seçin.
- Nesneyi gizleyip sadece gölgesini görüntülemek için Nesneyi Gizle'yi seçin. Nesneyi Gizle, gerçekçi bir gölgeyi daha kolay oluşturmanızı sağlar.
- Renk Seçici'sini açıp gölge rengini ayarlamak için Renk denetimini tıklatın.

Eğilmiş gölge oluşturma



Daha gerçekçi görünen bir gölge oluşturmak için Gölge filtresini eğme

1. Eğmek istediğiniz gölgeye sahip nesneyi seçin.
2. Kaynak nesneyi çoğaltın (Düzen > Çoğalt'ı seçin).
3. Çoğaltılmış nesneyi seçin ve Serbest Dönüştürme aracını kullanarak eğin (Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğ).
4. Çoğaltılmış film klibi veya metin nesnesine Gölge filtresini uygulayın. (Çoğalttığınız nesne zaten bir gölgeye sahipse, bu efekt zaten uygulanmış olacaktır.)
5. Filtreler panelinde, çoğaltılmış nesneyi gizleyip gölgesini görünür bırakmak için Nesneyi Gizle'yi seçin.
6. Çoğaltılmış nesneyi ve gölgesini, çoğalttığınız orijinal nesnenin arkasına yerleştirmek için Değiştir > Yerleştir > Bir Alta Gönder seçeneklerini belirleyin.
7. İstenilen görünüşü elde edene kadar, eğilmiş gölgenin hem Gölge filtresi ayarlarını hem de açısını ayarlayın.

Bulanıklaştırma uygulama

Bulanıklaştır filtresi nesnelerin kenarlarını ve ayrıntılarını yumuşatır. Bir nesneye bulanıklaştırma uygulamak, onun sanki başka nesnelerin arkasındaymış gibi görünmesini sağlayabilir veya onu hareketliymiş gibi gösterebilir.

Text ...

Bulanıklaştır filtresi uygulanmış metin

1. Bulanıklaştırma uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
2.  düğmesini tıklatın ve Bulanıklaştır'ı seçin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Bulanıklaşmanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Bulanıklaştırmanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

Işıma uygulama

Işıma filtresi, bir nesnenin kenarlarının etrafına bir renk uygulamanızı sağlar.

Text ...

Işıma filtresi uygulanmış metin

1. Işıma uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
2.  düğmesini tıklatın ve Işıma'yı seçin.

3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:

- Işımanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
- Renk Seçicisi'ni açıp ışıma rengini ayarlamak için Renk denetimini tıklatın.
- Işımanın keskinliğini ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
- Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki ışımayı görüntülemek için Boşalt'ı seçin.

Text ...

Boşalt seçeneğiyle birlikte Işıma filtresini kullanma

- Işımayı nesnenin sınırları içinde uygulamak için İç Işıma'yı seçin.
- Işımanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

Eğim uygulama

Eğim uygulama, nesneye arka plan yüzeyi üzerinde eğimli görünmesini sağlayan bir vurgu uygular.

Text ...

Eğim uygulanmış metin

1. Eğim uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
2.  düğmesini tıklatın ve Eğim'i seçin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Eğim türünü ayarlamak için, Tür menüsünden bir eğim seçin.
 - Eğimin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Açılır renk paletinden eğim için bir gölge ve vurgu rengi seçin.
 - Genişliğini etkilemeden eğimin opaklığını ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
 - Eğimli kenarın bıraktığı gölgenin açısını değiştirmek için Açı değerini ayarlayın.
 - Eğimin genişliğini tanımlamak için Mesafe için bir değer girin.
 - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki eğimi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.

Degrade ışıma uygulama

Degrade ışıma uygulamak, ışıma yüzeyi boyunca bir degrade rengi bulunan bir ışıma görünüşü üretir. Degrade ışıma, degradenin başlangıcında Alfa değeri 0 olan bir renk gerektirir. Bu rengin konumunu taşıyamazsınız, ancak rengi değiştirebilirsiniz.

Text ...

Degrade ışıma uygulanmış metin

1. Degrade ışıma uygulanacak bir nesne seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Degrade Işıma seçeneğini belirleyin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Tür açılır-menüsünden, nesneye uygulanacak ışıma türünü seçin.
 - Işımanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Genişliğini etkilemeden ışımanın opaklığını ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
 - Işımanın bıraktığı gölgenin açısını değiştirmek için Açı değerini ayarlayın.
 - Gölgenin nesneye uzaklığını ayarlamak için Mesafe değerini ayarlayın.
 - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki degrade ışımayı görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
 - Işıma için bir degrade rengi belirtin. Degrade, birbirine dönüşen veya harmanlanan iki veya daha fazla renk içerir. Degradenin başlangıcı

için seçtiğiniz renge *alfa* rengi olarak başvurulur.

- Degradedeki bir rengi değiştirmek için degrade tanımı çubuğunun altındaki renk seçicilerden birisini seçin ve Renk Seçicisi'ni görüntülemek amacıyla degrade çubuğunun hemen altında görünen renk uzayını tıklatın. Bu işaretçileri kaydırmak, o rengin degradedeki düzeyini ve konumunu ayarlar.
- Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. 15'e kadar renk geçişine sahip bir degrade oluşturmak için 15'e kadar renk işaretçisi ekleyin. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için onu aşağı ve degrade tanımlama çubuğunun dışına doğru sürükleyin.
- Degrade ışımının kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

Degrade eğim uygulama

Degrade eğim uygulamak, eğiminin yüzeyi boyunca bir degrade rengi bulunan bir nesnenin arka plan üzerinde yükselmiş gibi görünmesini sağlayan bir yükseltilmiş görünüş sağlar. Degrade eğim, degradenin ortasında alfa değeri 0 olan bir renk gerektirir.

1. Degrade eğim uygulanacak bir nesne seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Degrade Eğim seçeneğini belirleyin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Tür açılır menüsünden, nesneye uygulanacak eğim türünü seçin.
 - Eğimin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Genişliğini etkilemeden eğimin düzgünlüğünü etkilemek üzere Kuvvet için bir değer girin.
 - Işık kaynağının açısını ayarlamak için Açık için bir değer girin.
 - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki degrade eğimi görüntülemek için Boşaltı seçin.
 - Eğim için bir degrade rengi belirtin. Degrade, birbirine dönüşen veya harmanlanan iki veya daha fazla renk içerir. Orta işaretçi degradenin alfa rengini kontrol eder. Alfa işaretçisinin rengini değiştirebilirsiniz, ancak bu rengi degradede yeniden konumlandıramazsınız.

Degradedeki bir rengi değiştirmek için degrade tanımı çubuğunun altındaki renk seçicilerden birini seçin ve Renk Seçicisi'ni görüntülemek amacıyla degrade çubuğunun hemen altında görünen renk uzayını tıklatın. O rengin degradedeki düzeyini ve konumunu ayarlamak için bu işaretçileri kaydırın.

Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. 15'e kadar renk geçişine sahip bir degrade oluşturmak için 15'e kadar renk işaretçisi ekleyin. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için onu aşağı ve degrade tanımlama çubuğunun dışına doğru sürükleyin.

Renk Ayarla fildresini uygulama

Renk Ayarla fildresi, seçilen nesnenin kontrast, parlaklık, doygunluk ve ton gibi renk niteliklerini ayrıntılı şekilde kontrol etmenize olanak sağlar.

1. Rengi ayarlanacak bir nesne seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Renk Ayarla seçeneğini belirleyin.
3. Renk nitelikleri için değer girin. Nitelikler ve karşılık gelen değerleri şöyledir:
 - Kontrast** Görüntünün vurgularını, gölgelerini ve orta tonlarını ayarlar.
 - Parlaklık** Görüntünün parlaklığını ayarlar.
 - Doygunluk** Rengin yoğunluğunu ayarlar.
 - Ton** Rengin gölgesini ayarlar.
4. Renk ayarlamalarının tümünü sıfırlamak ve nesneyi orijinal durumuna geri döndürmek için Filtreyi Sıfırla'yı tıklatın.
 - [Pixel Bender gölgelendiricileri ile çalışma](#)
 - [Bir örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme](#)

Bir hareketli grafik sayfası oluşturma

Hareketli grafik sayfaları oluşturma

Hareketli grafik sayfası, döşenmiş bir ızgara düzeninde birkaç daha küçük grafik içeren bitmap görüntü dosyasıdır. Birden fazla grafiği tek bir dosyada derleyerek, yalnızca tek bir dosyanın yüklenmesiyle Flash Professional'ın ve diğer uygulamaların grafikleri kullanmasına olanak tanır. Bu yükleme verimliliği, oyun geliştirme gibi performansın özellikle önemli olduğu alanlarda çok faydalı olabilir.



Hareketli grafikleri kare kare bir animasyonda bulunduran bir hareketli grafik sayfası.

Film kliplerinin, düğme sembollerinin, grafik sembollerinin veya bitmap'lerin herhangi bir kombinasyon seçiminden hareketli grafik sayfası oluşturabilirsiniz. Öğeleri Kütüphane panelinde veya Sahne Alanı'nda seçebilirsiniz, ancak ikisinden aynı anda seçemezsiniz. Seçili sembollerin her bitmap'i ve her karesi, hareketli grafik sayfasında ayrı bir grafik olarak görünür. Sahne Alanı'ndan dışa aktırırsanız, sembol örneğine uyguladığınız herhangi bir dönüşüm (ölçeklendirme, eğiltme vb.) görüntü çıktısında korunur.

Bir hareketli grafik sayfası oluşturmak için:

1. Kütüphane'de bir veya daha fazla sembol veya Sahne Alanı'nda sembol örnekleri seçin. Seçim bitmap de içerebilir.
2. Seçimi sağ tıklayın ve Hareketli Grafik Sayfası Oluştur'u tıklayın.
3. Hareketli Grafik Sayfası Oluştur iletişim kutusunda seçenekleri belirleyin ve ardından Dışa Aktar'ı seçin.

Aşağıdaki dışa aktarma seçenekleri kullanılabilir:

Görüntü Boyutları Hareketli grafik sayfasının piksel cinsinden toplam boyutu. Varsayılan ayar sayfayı dahil ettiğiniz tüm hareketli grafikleri sığdıracak şekilde boyutlandırır Otomatik Boyut ayarındır.

Görüntü Biçimi Dışa aktarılan hareketli grafik sayfasının dosya biçimi. PNG 8 bit ve PNG 32 bit saydam bir arka plan (alfa kanalı) kullanarak destekler. PNG 24 bit ve JPG saydam arka planları desteklemez. Genel olarak, PNG 8 bit ve PNG 32 bit arasındaki görsel farklılık çok azdır. PNG 32 bit dosyaları, 8 bit PNG bit dosyalarından 4 kat daha büyüktür.

Kenarlık Dolgusu Hareketli grafik sayfasının kenarlarının etrafındaki dolgu (piksel cinsinden).

Şekil Dolgusu Hareketli grafik sayfasındaki her bir görüntünün arasındaki dolgu (piksel cinsinden).

Algoritma Görüntüleri hareketli grafik sayfasında paketlemek için kullanılan teknik. 2 seçenek vardır:

- Temel (varsayılan)
- MaxRects

Veri Biçimi Görüntü verisi için kullanılan dahili biçim. Dışa aktarmadan sonra istediğiniz hareketli grafik sayfası iş akışına en iyi şekilde uyan biçimi seçin. Varsayılan biçim Starling biçimidir.

Döndür Hareketli grafikleri 90 derece döndürür. Bu seçenek yalnızca bazı veri biçimleri için kullanılabilir.

Kesim Bu seçenek, sayfaya eklenen her sembol karesindeki kullanılmayan pikselleri keserek hareketli grafik sayfasında yer tasarrufu yapar.

Kareleri Yığınla Bu seçeneği belirlemek seçili sembollerdeki aynı karelerin sonuç olarak ortaya çıkan hareketli grafik sayfasında çoğaltılmasını engeller.

Anahtar Sözcükler: Hareketli grafik sayfası, flash professional, cs6, starling, easeljs, hareketli grafik sayfası oluştur, hareketli grafik sayfası oluşturma, hareketli grafik sayfasını dışa aktarma

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

3B grafikler

[Flash'taki 3B grafikler hakkında](#)
[3B alanda nesneleri taşıma](#)
[3D alanda nesneleri döndürme](#)
[Perspektif Açısı'nı ayarlama](#)
[Ufuk Noktası'nı ayarlama](#)

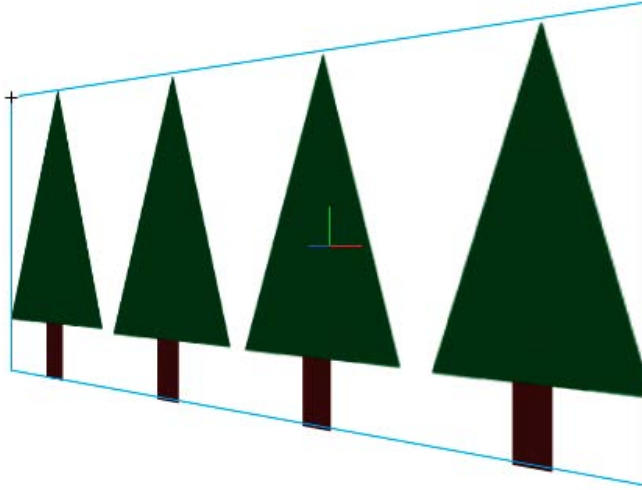
Flash'taki 3B grafikler hakkında

[Başa dön](#)

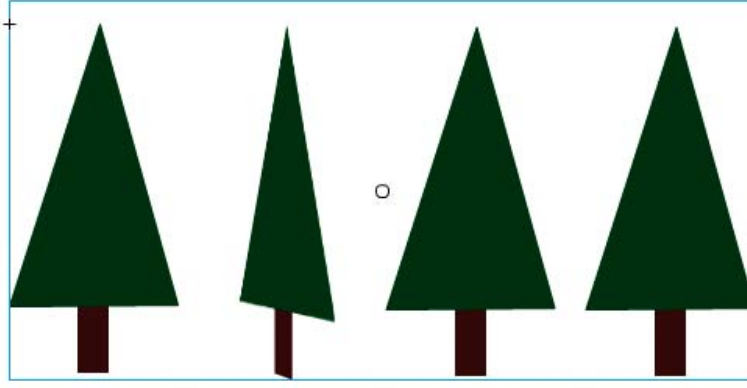
Flash Professional, Sahne Alanı üzerindeki 3D alanda film kliplerini taşıyarak ve döndürerek 3D efektler oluşturmanıza olanak tanır. Flash Professional, her film klibi örneğinin özelliklerine bir z eksenini dahil ederek 3B alanı temsil eder. Bir film klibine 3B perspektif efekti eklemek için 3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarını kullanarak onları x ya da y ekseninde hareket ettirebilir veya döndürebilirsiniz. 3B terminolojisinde, bir nesneyi 3B alanda taşımaya çevirme, bir nesneyi 3B alanda döndürmeye dönüştürme adı verilir. Siz bu efektlerden herhangi birini bir film klibine uyguladıktan sonra, Flash Professional uygulaması bunu bir 3B film klibi olarak değerlendirir ve film klibi her seçildiğinde, renklendirilmiş eksen göstergesi film klibinin üzerini kaplamış şekilde görüntülenir.

Bir nesnenin ekran karşısındaki kişiye daha yakın veya uzak görünmesini sağlamak için, 3B Çevirme aracını veya Özellik denetçisini kullanarak nesneyi z eksenini boyunca taşıyın. Ekran karşısındaki kişiye bir açıyla konumlandırılmış bir nesne izlenimi vermek için, 3B Döndürme aracını kullanarak film klibini z eksenini etrafında döndürün. Bu araçları birlikte kullanarak gerçekçi perspektif efektleri oluşturabilirsiniz.

3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarının her ikisi de nesneleri global veya yerel 3B alanda işlemenize olanak tanır. Global 3B alanı, Sahne Alanı'dır. Global dönüştürmeler ve çevirmeler, Sahne Alanı ile ilişkilidir. Yerel 3B alanı, film klibi alanıdır. Yerel dönüştürmeler ve çevirmeler, film klibi alanı ile ilişkilidir. Örneğin birkaç yuvalanmış film klibi içeren bir film klibiniz varsa, yuvalanmış film kliplerinin yerel 3B dönüştürmeleri, kap film klibinin içindeki çizim alanı ile ilişkilidir. 3B Çevirme ve Dönüştürme araçlarının varsayılan modu globaldir. Bu araçları yerel modda kullanmak için, Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklayın.



Global 3B alanında döndürülmüş bir film klibi içeren sahne alanı



Yerel 3B alanında döndürülmüş bir yuvalanmış film klipi içeren bir film kliline sahip sahne alanı

FLA dosyanızdaki film klipi örneklerinin 3B özelliklerini kullanarak, kütüphanedeki film kliplerini çoğaltmadan çeşitli grafik efektleri oluşturabilirsiniz. Ancak bir film klipini kütüphaneden düzenlediğinizde, uygulanan 3B dönüştürmeler ve çevirmeler görünmez. Film klipinin içeriklerini düzenlerken, yalnızca yuvalanmış film kliplerinin 3B dönüştürmeleri görünür.

Not: Bir film klipi örneğine 3B dönüştürme eklendikten sonra, bunun üst film klipi sembolü, *Yerinde Düzenle* modunda düzenlenemez.

Sahne Alanı'nda 3B nesneleriniz varsa, FLA dosyanızın Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası özelliklerini ayarlayarak bu nesnelerin tümüne grup olarak bazı 3B efektler ekleyebilirsiniz. Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'nın görünümünü yakınlaştırma efektine sahiptir. Ufuk Noktası özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3D nesneleri yatay kaydırma efektine sahiptir. Bu ayarlar, yalnızca 3D dönüştürme veya çevirme uygulanmış film kliplerinin görünümünü etkiler.

Flash Professional geliştirme aracında, yalnız bir görüş açısını veya kamerayı kontrol edebilirsiniz. FLA dosyanızın kamera görünümü, Sahne Alanı görünümüyle aynıdır. Her FLA dosyası yalnızca bir Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası ayarına sahiptir.

Flash Professional uygulamasının 3B yeteneklerini kullanabilmeniz için, FLA dosyanızın yayınlama ayarlarının Flash Player 10 ve ActionScript 3.0 olarak belirlenmiş olması gerekir. Yalnızca film klipi örnekleri z eksenı boyunca döndürülebilir veya çevrilebilir. Birden çok Ufuk Noktası ve her film klipi için ayrı kamera gibi bazı 3B yetenekler, doğrudan Flash Professional kullanıcı arabiriminde bulunmayıp ActionScript üzerinden kullanılabilir. ActionScript 3.0'ı kullanarak, film kliplerinin yanı sıra metin, FLV Playback bileşenleri ve düğmeler gibi nesnelere de 3B özellikler uygulayabilirsiniz.

Not: 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. Maske katmanları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Maske katmanlarını kullanma.

Ek kaynaklar

Aşağıdaki kaynaklar Flash Professional uygulamasında 3B grafiklerle çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgiler sunmaktadır:

Eğitim videoları:

- [3B resim ile çalışma \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D rotation and 3D translation \(25:50\)](#) (Flash Downunder – 3B döndürme ve 3B çevirme (25:50)) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Layers TV – Bölüm 74: 3B araçlar ve ses (23:09)) (Adobe.com)

Makaleler:

- Mariko Ogawa Adobe Flash Developer Center'da (Adobe Flash Geliştirici Merkezi) [Exploring the new 3D features in Flash Professional](#) (Flash Professional'da yeni 3B özelliklerini keşfetme) başlıklı ayrıntılı bir makale yazmıştır. Makale 3B araçlarını kullanmayı, 3B özelliklerini hareketlendirmeyi ve ActionScript 3.0'da 3B ile çalışmayı açıklamaktadır.

3B alanda nesneleri taşıma

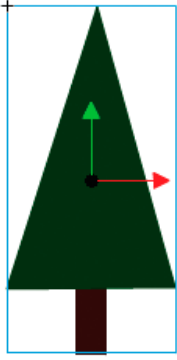
[Başa dön](#)

3B alandaki film klipi örneklerini 3B Dönüştürme aracı  ile taşırsınız. Aracı kullanarak bir film klipini seçtiğinizde, film klipinin üç eksenini oluşturan X, Y ve Z, Sahne Alanı'nda nesnenin üst kısmında görünür. x eksenı kırmızı, y eksenı yeşil ve z eksenı de mavidir.

3B Çevirme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3B alanda taşımak, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3B alanda taşımak, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3B Çevirme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3B Çevirme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3B Çevirme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D çevirme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



3B Çevirme aracı kaplaması.

Not: 3B film klipinin z eksen konumunun değiştirilmesi, film klipinin x ve y konumu da değişmiş şekilde görüntülenmesine neden olur. Bunun nedeni, z eksen boyunca hareketin, 3B ufuk noktasından (3B sembol örneği Özellik denetçisinde ayarlanır) Sahne Alanı'nın kenarlarına yayılan görünmez perspektif çizgilerini takip etmesidir.

3B alanda tek bir nesneyi taşıma

1. Araçlar panelinde 3B Çevirme aracını  seçin (veya seçmek için G tuşuna basın).
2. Aracı Yerel veya Global moda ayarlayın.
Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini denetleyerek aracın istediğiniz modda olduğundan emin olun. Modu değiştirmek için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.
3. 3B Çevirme aracı  ile bir film klipi seçin.
4. Nesneyi araçla sürükleyerek taşımak için işaretçiyi x, y veya z eksen denetimlerinin üzerine getirin. İşaretçi, denetimlerden herhangi birinin üzerine geldiğinde değişir.

x ve y eksen denetimleri, her eksen üzerindeki ok uçlarıdır. Nesneyi seçili eksen boyunca taşımak için bu kontrollerden birini okunun yönünde sürükleyin. Z eksen kontrolü, film klipinin merkezindeki siyah noktadır. Nesneyi z eksen üzerinde taşımak için z denetimini yukarı veya aşağı sürükleyin.

5. Nesneyi Özellik denetçisini kullanarak taşımak için, Özellik denetçisinin 3B Konumu ve Görünümü bölümüne X, Y ve Z için bir değer girin.

Bir nesneyi z eksen üzerinde taşıdığınızda, nesnenin görünen boyutu değişir. Özellik denetçisinde görünen boyut, Özellik denetçisinin 3D Konumu ve Görünümü bölümünde Width ve Height değerleri olarak görünür. Bu değerler salt okunur niteliktedir.

3D alanda seçilen birden çok nesneyi taşıma

Birden çok film klipi seçerseniz, seçili nesnelerden birini 3D Çevirme aracıyla  taşıyabilirsiniz; böylece diğer nesneler de aynı şekilde taşınır.

- Global 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını global moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.
- Yerel 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını yerel moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

Ayrıca, z-ekseni kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrollerini çoklu seçimin merkezine de taşıyabilirsiniz. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

3D alanda nesneleri döndürme

[Başa dön](#)

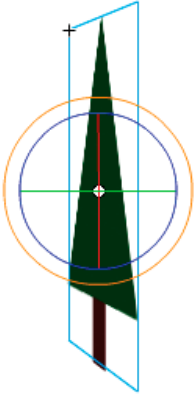
3B alanda film klipi örneklerini 3B Dönüş aracıyla  döndürsünüz. 3B döndürme denetimi, Sahne Alanı üzerindeki seçili nesnelerin en üstünde görüntülenir. X kontrolü kırmızı, Y kontrolü yeşil ve Z kontrolü de mavidir. X ve Y eksenlerinde aynı anda döndürmek için turuncu serbest döndürme kontrolünü kullanın.

3D Döndürme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3D alanda döndürmek, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3D alanda döndürmek, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3D Döndürme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3D Döndürme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3D Döndürme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

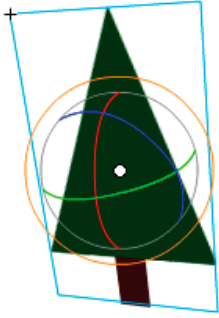
3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B

aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D döndürme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



Global 3B Döndürme aracı kaplaması.



Yerel 3B Döndürme aracı kaplaması.

3B alanda tek bir nesneyi döndürme

1. Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2. Sahne Alanı'nda bir film klibi seçin.

3D Döndürme kontrolleri seçili nesne üzerine kaplanmış olarak görünür. Denetimler farklı bir konumda görünüyorsa, denetimin merkez noktasını çift tıklatarak onu seçili nesneye taşıyın.

3. İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4. Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksenini etrafında döndürme yapmak için X eksenini denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksenini etrafında döndürme yapmak için y eksenini kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksenini etrafında döndürme yapmak için z eksenini denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

5. Dönüş kontrolünün merkez noktasını film klibine göre yeniden konumlandırmak için, merkez noktasını sürükleyin. Merkez noktasının hareketini 45°'lik artışlarla sınırlamak için, sürükleme sırasında Shift tuşuna basın.

Dönüş kontrolünün merkez noktası, nesnedeki dönüşü ve nesnenin görünümünü kontrol etmenize olanak sağlar. Merkez noktasını seçili film klibinin merkezine geri taşımak için noktayı çift tıklatın.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

3B alanda seçilen birden çok nesneyi döndürme

1. Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2. Sahne Alanı'nda birden çok film klibi seçin.

3B Döndürme kontrolleri en son seçilen nesne üzerine kaplanmış olarak görünür.

3. İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4. Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksenini etrafında döndürme yapmak için x eksenini denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksenini etrafında döndürme yapmak için y eksenini kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksenini etrafında döndürme yapmak için z eksenini denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

Seçili film kliplerinin tümü, döndürme kontrollerinin merkezinde görünen 3D merkez noktasının etrafında döndürülür.

5. 3D döndürme kontrolü merkez noktasının konumunu değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Merkez noktasını rastgele bir konuma taşımak için sürükleyin.
- Merkez noktasını seçili film kliplerinden birinin merkezine taşımak için, Shift tuşunu basılı tutarak film klibini çift tıklatın.
- Merkez noktasını seçili film klipleri grubunun merkezine taşımak için, film klibini çift tıklatın.

3D döndürme merkez noktasının konumunu değiştirmek, döndürmenin nesnelere uyguladığı efekti kontrol etmenize olanak sağlar.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

Bir seçimi Dönüştürme paneli ile döndürme

1. Dönüştürme panelini açın (Pencere > Dönüştürme).
2. Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla film klibi seçin.
3. Seçimi döndürmek için, istenen değerleri Dönüştürme panelinde 3D Döndürme X, Y ve Z alanlarına girin. Bu alanlar etkin metin içerir; başka bir deyişle, değerleri değiştirmek için sürükleyebilirsiniz.

Not: 3D döndürme, Araçlar panelindeki 3D Döndürme aracının geçerli moduna bağlı olarak global veya yerel 3D alanda gerçekleştirilir.

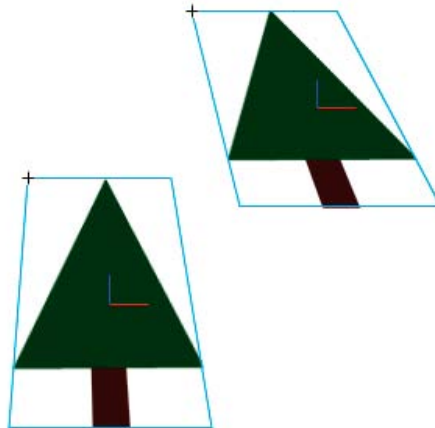
4. 3D döndürme noktasını taşımak için, istenen değerleri 3D Merkez Noktası X, Y ve Z alanlarına girin.

Perspektif Açısı'nı ayarlama

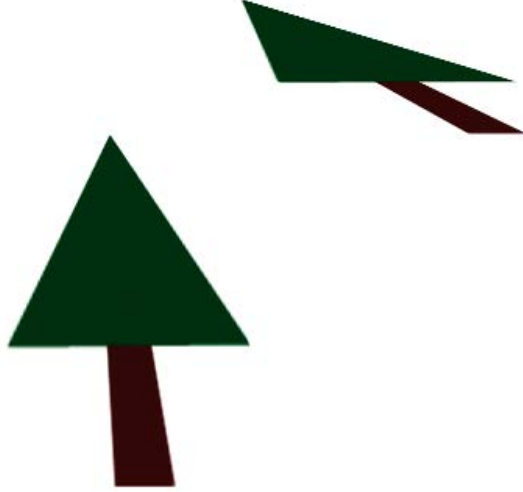
Başa dön

Bir FLA dosyasının Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin görünümünün görünen açısını denetler.

Perspektif Açısı'nın artırılması veya azaltılması, 3B film kliplerinin görünen boyutunu ve Sahne Alanı'nın kenarlarına göre konumunu etkiler. Perspektif Açısı'nı artırarak, 3B nesnelerin ekran karşısındaki kişiye daha yakın görünmesini sağlarsınız. Perspektif Açısı özelliğini azaltarak, 3B nesnelerin daha uzak görünmesini sağlarsınız. Efekt, bir fotoğraf makinesi merceğindeki görünümün açısını değiştiren yakınlaştırma veya uzaklaştırma işlemine benzer.



55 derecelik Perspektif Açısı'na sahip Sahne Alanı.



110 derecelik Perspektif Açısı'na sahip Sahne Alanı.

Perspektif Açısı özelliği, 3B çevirme ve döndürme işlemi uygulanmış bütün film kliplerini etkiler. Perspektif Açısı diğer film kliplerini etkilemez. Varsayılan Perspektif Açısı, normal bir fotoğraf makinesi lensinde olduğu gibi görünüme 55 derecedir. Değer aralığı 1° - 180° arasındadır.

Perspektif Açısı'nı Özellik denetçisinde görüntülemek veya ayarlamak için, Sahne Alanı'nda bir 3B film klipi seçilmiş olmalıdır. Perspektif Açısı'nda yapılan değişiklikler Sahne Alanı'nda hemen görünür.

Sahne Alanı'nı değiştirdiğinizde Perspektif Açısı da otomatik olarak değişir ve böylece 3B nesnelerinin görünümü değişmez. Bu davranışı Belge Özellikleri iletişim kutusunda kapatabilirsiniz.

Perspektif Açısı'nı ayarlamak için:

1. Sahne Alanı'nda, 3D döndürme veya çevirme uygulanmış bir film klipi örneği seçin.
2. Özellik denetçisinde, Perspektif Açısı alanına yeni bir değer girin veya değeri değiştirmek için etkin metni sürükleyin.

Ufuk Noktası'nı ayarlama

[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasının Ufuk Noktası özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin z ekseninin yönlendirmesini denetler. Bir FLA dosyasındaki tüm 3B film kliplerinin z eksenini Ufuk Noktası'na doğru geriler. Ufuk Noktası'nın konumunu değiştirerek, bir nesnenin z eksenini boyunca çevrildiğinde taşındığı yönü değiştirirsiniz. Ufuk Noktası'nın konumunu ayarlayarak, Sahne Alanı'ndaki 3B nesnelerin görünümünü ve animasyonu hassas bir şekilde kontrol edebilirsiniz.

Örneğin Ufuk Noktasını Sahne Alanı'nın sol üst köşesine (0, 0) konumlandırırsanız, bir film klipinin Z özelliğinin değerini artırmak, film klipinin ekran karşısındaki kişiden uzaklaşmasına ve Sahne Alanı'nın sol üst köşesine doğru taşınmasına neden olur.

Ufuk Noktası tüm 3B film kliplerini etkilediğinden, bunun değiştirilmesi, z eksenini çevirme işlemi uygulanmış tüm film kliplerinin konumunu değiştirir.

Ufuk Noktası, z eksenini çevirme veya döndürme işlemi uygulanmış tüm film kliplerini etkileyen bir belge özelliğidir. Ufuk Noktası diğer film kliplerini etkilemez. Ufuk Noktası'nın varsayılan konumu, Sahne Alanı'nın merkezidir.

Ufuk Noktası'nı Özellik denetçisinde görüntülemek veya belirlemek için, Sahne Alanı'nda bir film klipi seçilmiş olmalıdır. Ufuk Noktası'nda yapılan değişiklikler Sahne Alanı'nda hemen görünür.

Ufuk Noktası'nı ayarlamak için:

1. Sahne Alanı'nda, 3D döndürme veya çevirme uygulanmış bir film klipi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Ufuk Noktası alanına yeni bir değer girin veya değeri değiştirmek için etkin metni sürükleyin. Etkin metin sürüklenirken Sahne Alanı'nın üzerinde Ufuk Noktası'nın konumunu gösteren kılavuzlar görünecektir.
3. Ufuk Noktası'nı Sahne Alanı'nın merkezine geri taşımak için, Özellik denetçisinde Sıfırla düğmesini tıklayın.

Not: Sahne alanını yeniden boyutlandırırsanız ufuk noktası otomatik olarak güncellenmez. Ufuk noktasının belirli bir biçimde konumlandırılmasından kaynaklanan 3B görüntüsünü korumak için, ufuk noktasını yeni Sahne Alanı boyutuna göre yeniden konumlandırmanız gerekir.

Daha fazla Yardım konusu

Üç boyutta (3B) çalışma

Püskürtmeli Fırça aracıyla desenler uygulama

Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri

Püskürtme Fırçası, bir partikül spreji görevi görür ve Sahne Alanı'nda şekillerden oluşan bir deseni tek seferde "fırçalamanızı" sağlar. Püskürtmeli Fırça, varsayılan olarak, geçerli seçili dolgu rengini kullanarak, partiküllü noktalardan oluşan bir sprej püskürtür. Ancak, bir film klibini veya grafik sembolünü desen olarak uygulamak için Püskürtmeli Fırça aracını kullanabilirsiniz.

1. Püskürtme Fırçası aracını seçin.
2. Püskürtme Fırçası aracındaki Özellik denetçisinde varsayılan nokta spreji için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

"Partikül" olarak kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli partiküller, Flash'ta oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

3. Sahne Alanı'nda desenin görünmesini istediğiniz yeri tıklatıp deseni bu yerin üzerine sürükleyin.

Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri

[Başa dön](#)

Araçlar panelinden Püskürtme Fırçası'nı seçtiğinizde, Püskürtme Fırçası aracına ait seçenekler, Özellik denetçisinde görünür.

Düzen Püskürtmeli fırça partikülü olarak kullanılacak bir film klibi veya grafik sembolü seçmenize izin veren Sembol Seç iletişim kutusunu açar. Kütüphanedeki bir sembol seçildiğinde, düzen düğmesinin yanında o sembolün adı görünür.

Renk seçici Varsayılan partikül spreji için bir dolgu rengi seçer. Sprej partikülü olarak kütüphanedeki bir sembolü kullandığınızda, renk seçici devre dışı bırakılır.

Ölçekleme Bu özellik, yalnızca Kütüphane'den bir sembol parçacık olarak kullanılmadığında ortaya çıkar. Püskürtme parçacığı olarak kullanılan sembolü ölçekleyin. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 küçültür. %200 değeri, sembolü %200 büyütür.

Genişlik ölçekleme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sprej partikülü olarak kullanılan sembolün genişliğini ölçeklendirir. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 daraltır. %200 değeri, sembolü %200 genişletir.

Yükseklik ölçekleme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sprej partikülü olarak kullanılan sembolün yüksekliğini ölçekler. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 kısaltır. %200 değeri, sembolü %200 uzunlaştırır.

Rastgele ölçekleme Her sembol temelli sprej partikülünün, Sahne Alanı'na her partikülün boyutunu değiştiren bir rastgele ölçekle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreji kullanıldığında, bu seçenek devre dışı kalır.

Sembol döndürme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sembol temelli spreji bir merkez noktası etrafında döndürür.

Rastgele Döndürme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Her sembol temelli sprej partikülünün Sahne Alanı'na rastgele dönüş derecesiyle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreji kullanıldığında, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Genişlik Püskürtme parçacığının genişliği

Yükseklik Kütüphane'den bir sembol kullanılmadığında püskürtme parçacığının genişliği.

Fırça Açısı Kütüphane'den bir sembol kullanılmadığında püskürtme parçacığına uygulanacak saat yönünde döndürmenin miktarı.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Karışım modlarını uygulama

[Karışım modları hakkında](#)

[Karışım modu örnekleri](#)

[Karışım modu uygulama](#)

[Ek kaynaklar](#)

Karışım modları hakkında

[Başa dön](#)

Karışım modları, bileşik görüntüler oluşturmanızı sağlar. Bileştirme, iki veya daha fazla üst üste gelen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değişime uğratma sürecidir. Karışım, üst üste gelen film kliplerindeki renkleri harmanlayarak benzersiz efektler oluşturmanızı sağlar.

Bir karışım modu şu öğeleri içerir:

Karışım rengi Karışım moduna uygulanan renk.

Opaklık Karışım moduna uygulanan saydamlığın derecesi.

Temel renk Karışım renginin altındaki piksellerin rengi.

Sonuç rengi Karışımın temel renk üzerindeki etkisinin sonucu.

Karışım modları, hem karışımı uyguladığınız nesnenin rengine hem de alttaki renge bağlıdır. Adobe®, istenilen efekti elde etmek için farklı karışım modlarıyla denemeler yapmanızı önerir.

Normal Rengi temel renklerle etkileşim olmadan, normal olarak uygular.

Katman Film kliplerini, renklerini etkilemeden üst üste yığmanızı sağlar.

Koyulaştır Sadece karışım renginden daha açık olan alanları değiştirir. Karışım renginden daha koyu olan alanlar değişmez.

Çarp Temel rengi karışım rengiyle çarparak, daha koyu renkler oluşturur.

Açıklaştır Sadece karışım renginden daha koyu olan pikselleri değiştirir. Karışım renginden daha açık olan alanlar değişmez.

Ekran Karışım renginin tersini temel renkle çarparak, bir renk açma efekti oluşturur.

Kaplama Temel renklere bağlı olarak, renkleri çarpır veya perdeler.

Sert Işık Karışım modu rengine bağlı olarak, renkleri çarpır veya perdeler. Efekt, nesnenin üzerinde parıldayan bir spot ışığına benzer.

Fark Hangisinin daha büyük parlaklık değeri olduğuna bağlı olarak, ya karışım rengini temel renkten ya da temel rengi karışım renginden çıkartır. Efekt, bir renk negatifine benzer.

Ekle Çoğunlukla, iki görüntü arasında animasyonlu açıklaştırmacı erime efekti oluşturmak için kullanılır.

Çıkart Çoğunlukla, iki görüntü arasında animasyonlu koyulaştırmacı erime efekti oluşturmak için kullanılır.

Ters Çevir Temel rengi ters çevirir.

Alfa Bir alfa maskesi uygular.

Sil Arka plan görüntüsündekiler dahil, tüm temel renk piksellerini kaldırır.

Not: Sil ve Alfa karışım modları, üst film klibine bir Katman karışım modunun uygulanmasını gerektirir. Nesne görünmez olacağından, arka plan klibine Sil'i uygulayamazsınız.

Karışım modu örnekleri

[Başa dön](#)

Aşağıdaki örnekler, farklı karışım modlarının bir görüntünün görünümünü nasıl etkilediğini örnekler. Bir karışım modunun oluşturduğu efekt, alttaki görüntünün rengine ve uyguladığınız karışım modunun türüne bağlı olarak epeyce farklı olabilir.

 Orijinal görüntü	 Katman	 Koyulaştır
 Çarp	 Açıklaştır	 Ekran



Kaplama



Sert Işık



Ekle



Çıkart



Fark



Ters Çevir

Karışım modu uygulama

[Başa dön](#)

Seçilen film kliplerine karışım uygulamak için Özellik denetçisini kullanın.

Not: SWF dosyasını yayınladığınızda çoklu grafik sembolleri tek bir şekil olarak birleştirildiğinden, farklı grafik sembollerine farklı karışım modları uygulayamazsınız.

1. Karışım modu uygulanacak film klibi örneğini (Sahne Alanı üzerinde) seçin.
2. Film klibi örneğinin rengini ve saydamlığını ayarlamak için Özellikler panelindeki Renk açılır menüsünü kullanın.
3. Özellikler panelindeki Karışım açılır menüsünden film klipleri için bir karışım modu seçin. Karışım modu seçilen film klibi örneğine uygulanır.
4. Seçtiğiniz karışım modunun elde etmeye çalıştığınız efektte uygun olduğundan emin olun.

İstenilen efekti elde etmek için film klibinin hem renk hem de saydamlık ayarlarıyla ve farklı karışım modlarıyla denemeler yapın.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Aşağıdaki kaynaklar Flash Professional'da karışımlarla çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar:

- [Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional](#) (Flash CS4 Professional için Grafik Efektlerini Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesneleri yerleştirme

Nesneleri yığma

Nesneleri hizalama

Nesneleri gruplama

Grubu veya grup içindeki bir nesneyi düzenleme

Grup ve nesneleri parçalama

Nesneleri yığma

Başa dön

Bir katmanda, Flash en son oluşturulan nesneyi yığının en üstüne yerleştirerek, nesneleri oluşturuldukları sıraya göre yığar. Nesnelerin yığma düzenli sıralaması, üst üste geldiklerinde nasıl görüneceklerini belirler. Nesnelerin yığma düzenli sıralamasını istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Çizilen çizgiler ve şekiller, yığında grupların ve sembollerin her zaman altında görünür. Onları yığının yukarısına taşımak için gruplamalı veya sembollere dönüştürmelisiniz.

Katmanlar da yığın sırasını etkiler. Katman 2'deki her şey Katman 1'deki her şeyin önünde görünür, vs. Katman sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'nde katman adını yeni bir konuma sürükleyin.

1. Nesneyi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Nesne veya grubu yığın sırasının en üstüne veya en altına taşımak için Değiştir > Yerleştir > En Öne Getir veya En Alta Gönder'i seçin.
 - Nesne veya grubu yığın sırasında bir üste veya bir alta taşımak için Değiştir > Yerleştir > Öne Getir veya Alta Gönder'i seçin.

Birden fazla grup seçiliyse, gruplar birbirlerine göre sıralarını koruyarak, seçili olmayan tüm grupların önüne veya arkasına hareket eder.

Nesneleri hizalama

Başa dön

Hizala paneli, seçili nesneleri yatay veya dikey eksen boyunca hizalamanızı sağlar. Nesneleri, dikey olarak seçili nesnelerin sağ kenarı, merkezi veya sol kenarı boyunca ya da yatay olarak seçili nesnelerin üst kenarı, merkezi veya alt kenarı boyunca hizalayabilirsiniz.

Flash uygulamasındaki mizanpaj araçları hakkında bir eğitim metni için bkz. Use Layout Tools, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

1. Hizalanacak nesneleri seçin.
2. Pencere > Hizala'yı seçin.
3. Hizalama değişikliklerini Sahne Alanı boyutlarına göre uygulamak için Hizala panelinde Sahne Alanına'yı seçin.
4. Seçili nesne veya nesneleri değiştirmek için hizalama düğmelerini seçin.

Nesneleri gruplama

Başa dön

Öğeleri tek bir nesne olarak işlemek için onları gruplayın. Örneğin bir çizim oluşturduktan sonra, çizimi bir bütün olarak kolayca seçmek ve taşımak için çizimin öğelerini gruplayabilirsiniz.

Bir grubu seçtiğinizde, Özellik denetçisi grubun x ve y koordinatlarıyla piksel boyutlarını görüntüler.

Grupları çözmeden düzenleyebilirsiniz. Ayrıca nesnelerin grubunu çözmeden, bir gruptaki tek bir nesneyi düzenlemek için seçebilirsiniz.

❖ Gruplanacak nesneleri seçin. Şekiller, başka gruplar, semboller, metin, vs. seçebilirsiniz.

- Nesneleri gruplamak için Değiştir > Grupa'yı seçin veya Control+G (Windows) veya Command+G (Macintosh) tuşlarına basın.
- Nesnelerin grubunu çözmek için Değiştir > Grubu Çöz'ü seçin veya Control+Shift+G (Windows) veya Command+Shift+G (Macintosh) tuşlarına basın.

Grubu veya grup içindeki bir nesneyi düzenleme

Başa dön

1. Grubu seçin, sonra Düzen > Seçileni Düzenle'yi seçin veya Seçim aracıyla grubu çift tıklayın.

Sayfada grubun parçası olmayan her şey soluk görünür; bu, grup dışındaki öğelerin erişilemez olduğunu belirtir.
2. Grup içindeki herhangi bir öğeyi düzenleyin.

3. Düzen > Tümünü Düzenle'yi seçin veya Sahne Alanı üzerinde boş bir yeri Seçim aracıyla çift tıklayın.

Flash, grubu tek bir varlık durumuna geri getirir ve yeniden Sahne Alanı'ndaki diğer öğelerle çalışabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Grup ve nesneleri parçalama

Grupları, örnekleri ve bitmap'leri, grubu çözülmüş, düzenlenebilir öğelere ayırmak için onları parçalarsınız ve bu da içe aktarılan grafiklerin dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır.

Bir grup veya nesneyi parçaladıktan sonra Düzen > Geri Al'ı seçebilmenize karşın, parçalama tamamen ters çevrilebilir değildir. Nesneleri şu şekilde etkiler:

- Bir sembol örneğinin, esas sembole bağığını koparır
- Hareketlendirilmiş bir sembolde geçerli kare dışındakileri atar
- Bitmap'leri dolgulara dönüştürür
- Metin bloklarına uygulandığında, her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirir
- Tek bir metin karakterine uygulandığında, karakterleri anahatlara dönüştürür.

Parçala komutunu Grubu Çöz komutuyla karıştırmayın. Grubu Çöz komutu, gruplanmış öğeleri gruplamadan önceki durumlarına geri döndürerek, gruplanmış nesneleri ayırır. Bitmap'leri, örnekleri veya metni parçalamaz ya da metni anahatlara dönüştürmez.

1. Parçalanacak grup, bitmap veya sembolü seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Not: *Enterpolasyonlu bir animasyondaki hareketlendirilmiş sembolleri veya grupları parçalamak önerilmez ve umulmadık sonuçları olabilir. Karmaşık sembolleri ve büyük metin bloklarını parçalamak uzun zaman alabilir. Karmaşık nesneleri düzgün parçalamak için uygulamanın bellek ayırmasını artırmanız gerekebilir.*

Daha fazla Yardım konusu

 [TLF Metni'ni parçalama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Renk

Renk paneli

Renk paletleri

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Dijital grafiklerde gördüğümüz ve kullandığımız renkleri tanımlamak için renk modellerini kullanırız. RGB, HSB veya CMYK gibi her renk modeli, rengi tanımlamak ve sınıflandırmak için farklı bir yöntemi temsil eder. Renk modellerinde, rengin görülebilen tayfını temsil etmek için sayısal değerler kullanılır. Renk alanı, renk modelinin bir varyantıdır ve kendine özgü bir renk gamutuna (aralığına) sahiptir. Örneğin, RGB renk modeli içinde, bir dizi renk alanı vardır: Adobe® RGB, sRGB ve Apple® RGB. Bu renk alanlarından her birinde renkler aynı üç eksen (R, G ve B) kullanılarak tanımlanmakla birlikte, bunların gamutları birbirinden farklıdır.

Bir grafikteki renklerle çalıştığınızda, aslında dosyanın içindeki sayısal değerleri ayarlamaktasınızdır. Sayısal bir renk değerini renk olarak düşünmek daha kolaydır, ancak aslında bu sayısal değerler kendi içinde mutlak renkler değildir; bunların sadece, rengi oluşturan aygıtın renk alanı içinde renk olarak birer anlamı vardır.

Her aygıtın kendi renk alanı olduğundan, renkleri sadece kendi gamutu içinde yeniden üretebilir. Görüntü bir aygıttan başka bir aygıtı geçtiğinde, her aygıt RGB veya HSB değerlerini kendi renk uzayına göre yorumladığından, görüntünün renkleri değişebilir. Örneğin, bir monitörde görüntülenen bütün renklerin, bir masaüstü yazıcısının çıktısıyla tam tamına eşleşmesi mümkün değildir. Yazıcı, CMYK renk alanında çalışırken, monitör RGB renk alanında çalışır. Gamutları birbirinden farklıdır. Mürekkeplerin ürettiği bazı renkler monitörde gösterilemez; monitörde gösterilen bazı renklerle, mürekkep kullanılarak kağıt üzerinde aynı şekilde yeniden üretilemez.

Flash belgelerinde kullanmak üzere renkler oluştururken, farklı aygıtlardaki renklerin tümünü eşleştirmek olanaksız olsa da, kullandığımız aygıtların grafik görüntüleme yeteneklerini hedef kitlenize göre göz önünde bulundurarak iyi sonuçlar elde edebilirsiniz.

Adobe® Flash® Professional, RGB veya HSB renk modellerini kullanarak renkleri uygulamanızı, oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar. Varsayılan paleti veya oluşturduğunuz bir paleti kullanarak oluşturacağınız bir nesnenin veya zaten Sahne Alanı'nda bulunan bir nesnenin kontur veya dolgusuna uygulanacak renkleri seçebilirsiniz.

Bir şekle bir kontur rengi uygularken, şunlardan herhangi birini yapabilirsiniz:

- Bir şeklin dolgusuna düz bir renk, degrade veya bitmap uygulamak. Bir şekle bir bitmap dolgusu uygulamak için geçerli dosyaya bir bitmap içe aktarmalısınız. Herhangi bir düz renk, degrade ve kontur stili ve ağırlığı seçin.
- Renk Yok'u dolgu olarak kullanarak dolgusuz, anahatlarıyla belirtilen bir şekil oluşturmak.
- Renk Yok'u anahat olarak kullanarak anahatsız, doldurulmuş bir şekil oluşturmak.
- Metne düz bir renk uygulamak.

Renk paneliyle, düz renkleri ve degrade dolgularını RGB ve HSB modlarında oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Sistem renk seçicisine erişmek için, Kontrol Paneli, Araçlar paneli veya Şekil Özelliği denetçisindeki Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kontrolünden Renk Seçici simgesini  seçin.

Renk paneli

[Başa dön](#)

Renk paneli, bir FLA'nın renk paletini ve aşağıdakiler de dahil olmak üzere konturların ve dolguların rengini değiştirmenizi sağlar:

- Renk Örnekleri panelini kullanarak bir FLA dosyasının renk paletini içe aktarmak, dışa aktarmak, silmek veya değiştirmek.
- Onaltılık modda renkler seçmek.
- Çok renkli degradeler oluşturma.
- İki boyutlu bir nesneye derinlik yanılsaması vermek gibi pek çok efekti üretmek için degradeleri kullanın.

Renk paneli, şu denetimleri içerir:

Kontur Rengi Bir grafik nesnesinin konturunun, yani sınırının rengini değiştirir.

Dolgu Rengi Dolgunun rengini değiştirir. Dolgu, şekli dolduran renk alanıdır.

Renk Türevi menüsü Dolgu stilini değiştirir:

Yok Dolguyu kaldırır.

Düz Renk Düz, tek bir dolgu rengi sunar.

Doğrusal Degrade Doğrusal bir yolda karışan bir degrade üretir.

Radyal Degrade Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Bitmap Dolgu Seçili dolgu alanını, seçebildiğiniz bir bitmap görüntüsüyle döşer. Bitmap'i seçtiğinizde, bir iletişim kutusu, yerel

bilgisayarınızdaki bir bitmap görüntüsünü seçip kitaplığa eklemenizi sağlar. Bu bitmap'i bir dolgu olarak uygulayabilirsiniz; görünüm, görüntünün şekil içinde tekrarlandığı bir mozaik döşeme desenine benzer.

HSB Bir dolgudaki Ton, Doygunluk ve Parlaklık ayarlarını değiştirmenize izin verir.

RGB Bir dolgudaki kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) renklerinin yoğunluklarını değiştirmenizi sağlar.

Alfa Düz bir dolgu veya bir degrade dolgusunun geçerli olarak seçilen kaydırıcısı için opaklığı ayarlar. %0'lık bir alfa değeri görünmez (veya şeffaf) dolgu oluşturur; %100'lük bir alfa değeri opak bir dolgu oluşturur.

Geçerli Renk Örneği Geçerli olarak seçilen rengi görüntüler. Dolgu Tür menüsünden bir degrade dolgu türü (Doğrusal veya Radyal) seçerseniz, Geçerli Renk Örneği oluşturduğunuz degrade içindeki renk geçişlerini görüntüler.

Sistem Renk Seçicisi Görsel olarak bir renk seçmenizi sağlar. Sistem Renk Seçicisi'ni tıklattın ve istediğiniz rengi bulana kadar ince artı işaretçisini sürükleyin.

Onaltılık değer Geçerli rengin onaltılık değerini görüntüler. Rengi onaltılık değeri kullanarak değiştirmek için yeni bir değer yazın. Onaltılık renk değerleri (aynı zamanda heks değerleri de denir), bir rengi temsil eden 6 basamaklı alfasayısal kombinasyonlardır.

Akış Doğrusal veya radyal degradelerin limitlerinin dışına uygulanan renkleri kontrol etmenizi sağlar.

Genişlet Renk (Varsayılan) Belirttiğiniz renkleri degradenin sınırlarının dışına yayar.

Yansıt Renk Degrade renklerinin şekli bir yansıtıcı ayna efekti kullanarak doldurmasına neden olur. Belirttiğiniz degradeler, seçili şekil doldurulana kadar önce degradenin başlangıcından sonuna kadar, sonra tam ters yönde ve sonra tekrar degradenin başlangıcından sonuna kadar uygulanır.

Tekrarla Renk Seçili şekil doldurulana kadar, degradeyi, degradenin başından sonuna kadar tekrarlar.

Not: *Taşma modları yalnızca Adobe Flash Player 8 ve daha sonrasında desteklenir.*

Doğrusal RGB SVG (Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri) uyumlu doğrusal veya radyal degrade oluşturur.

Renk paletleri

[Başa dön](#)

Her Flash Professional dosyası, Flash Professional belgesinin içinde saklanan kendi renk paletine sahiptir. Flash Professional, bir dosyanın paletini Renk Örnekleri panelinde ve Dolgu Rengi ve Kontur Rengi kontrollerinde renk örnekleri olarak görüntüler. Varsayılan renk paleti web için güvenli 216 renkli bir palettir. Geçerli renk paletine renk eklemek için Renk panelini kullanın.

Flash Professional dosyaları arasında ve ayrıca Flash Professional ve başka uygulamaların arasında da, düz ve degrade renk paletlerini içe ve dışa aktarabilirsiniz.

Varsayılan palet ve web için güvenli palet

Geçerli paleti varsayılan palet olarak kaydedin, geçerli paleti dosyanın varsayılan paletiyle değiştirin veya geçerli paletin yerine web için güvenli paleti yükleyin.

- Varsayılan paleti yüklemek veya kaydetmek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
Varsayılan Renkleri Yükle Geçerli paleti varsayılan paletle değiştirir.

Varsayılan Olarak Kaydet Geçerli renk paletini varsayılan palet olarak kaydeder. Yeni dosyalar oluşturduğunuzda, yeni varsayılan palet kullanılır.

- Web için güvenli 216 renkli paleti yüklemek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Web 216'yı seçin.

Palette renkleri tona göre sıralama

Bir rengi bulmayı kolaylaştırmak için paletteki renkleri tona göre sıralayın.

❖ Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renge Göre Sırala'yı seçin.

Renk paletlerini içe ve dışa aktarma

Flash Professional dosyaları arasında hem RGB renklerini, hem de degradeleri içe ve dışa aktarmak için Flash Professional Renk Kümesi dosyalarını (CLR dosyaları) kullanın. RGB renk paletlerini, Renk Tablosu dosyalarını (ACT dosyaları) kullanarak içe ve dışa aktarın. Ayrıca GIF dosyalarından, degradeler haricinde renk paletleri içe aktarabilirsiniz. ACT dosyalarından degradeler içe veya dışa aktaramazsınız.

Bir renk paletini içe aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
 - Geçerli renk paletinin sonuna içe aktarılan renkler eklemek için Renkler Ekle'yi seçin.
 - Geçerli renk paletini içe aktarılan renklerle değiştirmek için Renkleri Değiştir'i seçin.
- İstenilen dosyaya gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklattın.

Bir renk paletini dışa aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renkleri Kaydet'i seçin ve renk paleti için bir isim girin.
- Kayıt Türü (Windows) veya Format (Macintosh) için Flash Renk Kümesi veya Renk Tablosu'nu seçin. Kaydet'i tıklattın.

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renk panelini kullanarak herhangi bir rengi oluşturabilirsiniz. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Renkleri RGB veya HSB'de seçebilirsiniz ya da onaltılık modu kullanmak için paneli genişletebilirsiniz. Ayrıca, bir rengin saydamlık derecesini tanımlamak için bir alfa değeri belirtebilirsiniz. Ayrıca, varolan renk paletinden bir renk seçebilirsiniz.

Renk panelini, renk çubuğunun yerinde daha büyük bir renk uzayı, geçerli ve önceki renkleri gösteren ayrılmış bir renk örneği ve tüm renk modlarında parlaklığı değiştirmek için bir Parlaklık kaydırıcısı görüntüleyecek şekilde genişletebilirsiniz.

1. Rengi varolan çizimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin ve Pencere > Renk'i seçin.
2. Hangi niteliğin değiştirileceğini belirtmek için Kontur veya Dolgu'yu tıklatın.

Not: Renk denetimini değil, simgeyi tıklatın, yoksa Renk Seçicisi açılır.

3. 3. adımda Dolgu simgesini seçtiyseniz, Tür menüsünde Düz'ün seçildiğini doğrulayın.

4. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Şunlardan birini yapın:

- Bir renk seçmek için Renk panelindeki renk uzayında tıklatın. Rengin parlaklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.

Not: Siyah veya beyazdan başka renkler oluşturmak için Parlaklık kaydırıcısının iki uçtan birine ayarlanmadığından emin olun.

- Renk değeri kutularına değerler girin: RGB görünümü için Kırmızı, Yeşil ve Mavi değerleri; HSB görünümü için Ton, Doygunluk ve Parlaklık değerleri; veya onaltılık görünüm için onaltılık değerler. Saydamlık derecesini belirtmek amacıyla, tam saydamlık için 0'dan tam opaklık için 100'e kadar bir Alfa değeri girin.
- Varsayılan renk ayarlarına (siyah beyaz) (siyah kontur ve beyaz dolgu) geri dönmek için, Siyah Beyaz düğmesini  tıklatın.
- Dolgu ile kontur arasında renkleri takas etmek için Renkleri Takas Et  düğmesini tıklatın.
- Dolgu veya kontura hiçbir renk uygulamamak için Renk Yok düğmesini  tıklatın.

Not: Varolan bir nesneye Renk Yok değerinde bir kontur veya dolgu uygulayamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk seçin.

5. Geçerli belgenin renk örneği listesine yeni rengi eklemek için sağ üst köşedeki menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Paletteki renkleri çoğaltın, tek renkleri silin veya paletten tüm renkleri temizleyin.

- Bir rengi çoğaltmak veya silmek için Pencere > Renk Örnekleri'ni seçin, çoğaltılacak veya silinecek rengi tıklatın ve panel menüsünden Renk Örneğini Çoğalt veya Renk Örneğini Sil'i seçin. Bir renk örneğini çoğaltırken, boya kovası görünür. Seçili rengin bir kopyasını yapmak için Renk örnekleri panelinin boş alanını boya kovasıyla tıklatın.
- Renk paletinden tüm renkleri temizlemek için Renk Örnekleri panelinde, panel menüsünden Renkleri Temizle'yi seçin. Siyah ve beyaz dışındaki tüm renkler paletten kaldırılır.



Vektör ve bitmap biçimleri arasında çizim dönüştürme (yalnızca CS5.5 için)

[Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları](#)

[Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma](#)

[Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma](#)

[Videolar ve eğitimler](#)

Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları

[Başa dön](#)

Vektör ve bitmap resimlerinin tanımları için bkz. Vektör ve bitmap grafikleri.

Vektör resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha küçük dosya boyutları
- Aslına uygunlukta kayıp olmadan ölçülebilme

Bitmap resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha hızlı görüntü oluşturma performansı
- Daha az İşlemci hızı gerektirir
- Daha yavaş işlemcilere sahip mobil cihazlar için daha uygundur

Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneği geliştirme sırasında Sahne Alanı'nda film klipi ve düğme sembollerini bitmap olarak oluşturmanıza izin verir. Flash ayrıca bu bitmap'leri SWF dosyası yayınlarken de kullanır. Flash Player'ın dönüştürmeyi çalışma zamanında yapmasını engellediğinden, oynatma performansı Bitmap Olarak Ön Belleğe Al seçeneğinden daha hızlıdır. Bu düşük performansa sahip cihazlarda daha iyi görüntü oluşturmaya neden olur.

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini belirlediğinizde, sembolünü düzenlemek için örneği çift tıklatabilirsiniz. Düzenlemeler Sahne Alanı'ndaki bitmap'lere yansıtılır.

Şekil, metin ve 3B nesneleri içeren film kliplerinde Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini kullanın.

1. Sahne Alanı'nda film klipi veya düğme örneğini seçin.
2. Özellik denetçisinin Görünüm bölümünde Oluştur menüsünden Bitmap Olarak Dışa Aktar öğesini seçin.
3. Arka plan menüsünden (Oluştur menüsünün altındadır) bir seçenek belirleyin.
 - Saydam
 - Opak - bitmap için bir arka plan rengi belirtmenize izin verir.

Not: Film kliplerinin örnekleri Sahne Alanı'nda bitmap olarak oluşturulduğunda, film klibinin yalnızca ilk karesi rasterleştirilir. Flash, kare 1'deki ActionScript'ler de dahil olmak üzere, ilk karesinde film klipi örneğinin tüm özelliklerini korur. Ayrıca, Bitmap Olarak Dışa Aktar arası doldurulmuş semboller için devre dışıdır.

Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap'e Dönüştür komutunu kullanarak bir bitmap oluşturabilir ve kütüphaneye ekleyebilirsiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla nesne seçin.
2. Değiştir > Bitmap'e Dönüştür öğesini seçin.

Flash seçimi bitmap'e dönüştürür, bitmap'i kütüphaneye ekler ve sahne alanındaki seçimi bitmap'in bir örneğiyle değiştirir.

Bitmap çözünürlüğü alfa kanalıyla 24 bit şeklindedir. Varsayılan biçim PNG'dir. Kütüphane panelinde bitmap özelliklerinde biçimi JPEG olarak değiştirebilirsiniz.

Bitmap'i Flash Pro'da düzenleyemezsiniz, ancak Photoshop veya başka bir görüntü düzenleyicide düzenleyip Flash Pro'ya tekrar içe aktarabilirsiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)
- Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (Flash Professional CS5.5 - Sembol Rasterleştirme) (1:46, Adobe TV)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash'ta Çizim Yapma

[Çizim hakkında](#)
[Çizim modları ve grafik nesneleri](#)

Çizim hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® Flash® Professional uygulamasındaki çizim araçları belgelerinizdeki resimler için çizgiler ve şekiller oluşturmaya ve bunları değiştirmenizi sağlar. Flash Professional uygulamasında oluşturduğunuz çizgiler ve şekillerin tümü FLA dosyanızın boyutunu küçük tutan vektörel grafiklerdir.

Flash Professional uygulamasında çizim ve boyama yapmadan önce, Flash Professional uygulamasının resimleri nasıl oluşturduğunu ve şekil çizme, boyama ve değiştirmenin aynı katman üzerindeki diğer şekilleri nasıl etkilediğini anlamak önemlidir.

Aşağıdaki eğitim videoları, Flash Professional uygulamasındaki çizim araçlarının nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

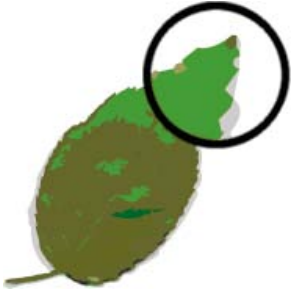
- [Using the drawing tools \(1:55\)](#) (Çizim araçlarını kullanma (1:55))
- [Çizim araçlarını kullanma \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(2:09\)](#) (Nesne ve birleştirme çizimi (2:09))

Vektör ve bitmap grafikleri

Bilgisayarlar grafikleri ya vektör ya da bitmap biçiminde görüntüler. İki biçim arasındaki farkı anlamak daha verimli çalışmanıza yardımcı olur. Flash Professional uygulamasını kullanarak küçük boyutlu vektör grafikleri oluşturabilir ve hareketlendirebilirsiniz. Flash Professional ayrıca, başka uygulamalarda oluşturulmuş vektör ve bitmap grafiklerini içe aktararak işleyebilir.

Vektör grafikleri

Vektör grafikleri, görüntüleri, vektör olarak adlandırılan ve aynı zamanda renk ve konum özellikleri içeren çizgiler ve eğriler kullanarak tanımlar. Örneğin bir yaprak görüntüsü, içinden çizgiler geçen ve yaprağın anahattını oluşturan noktalarla tanımlanır. Yaprığın rengi, anahattın rengi ve anahatla çevrelenmiş alanın rengi tarafından belirlenir.



Vektör çiziminde çizgiler.

Bir vektör grafiğini düzenlediğinizde, onun şeklini tanımlayan çizgilerin ve eğrilerin özelliklerini değiştirirsiniz. Görünüm kalitesini değiştirmeden bir vektör grafiğini taşıyın, yeniden boyutlandırın, yeniden şekillendirin ve rengini değiştirin. Vektör grafikleri çözünürlükten bağımsızdır; yani, kalite kaybı olmadan farklı çözünürlüklere sahip çıktı aygıtlarında görüntülenebilirler.

Bitmap grafikleri

Bitmap grafikleri, görüntüleri bir ızgarada yerleştirilmiş piksel olarak adlandırılan renkli noktaları kullanarak tanımlar. Örneğin bir yaprak görüntüsü, ızgaradaki her pikselin konumu ve renk değeriyle tanımlanır, bu da bir mozaiğe benzer şekilde görüntü oluşturur.



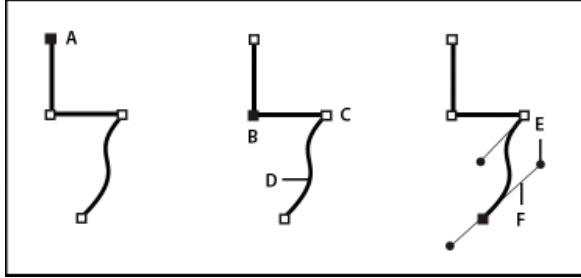
Bitmap çiziminde pikseller.

Bir bitmap grafiğini düzenlediğinizde, çizgiler ve eğriler yerine pikselleri değiştirirsiniz. Görüntüyü tanımlayan veri belirli bir boyuttaki ızgaraya sabitlendiğinden, bitmap grafikleri çözünürlüğe bağlıdır. Bir bitmap'i düzenlemek, görünümünün kalitesini değiştirebilir. Örneğin, bir bitmap grafiğini yeniden boyutlandırmak, pikseller ızgara içinde yeniden dağıtıldığından, görüntünün kenarlarını düzensiz hale getirebilir. Ayrıca bir bitmap grafiğini görüntünün kendisinden daha düşük çözünürlüğe sahip bir çıktı aygıtında görüntülemek de kalitesini düşürür.

Yollar

Flash uygulamasında her çizgi veya şekil çizdiğinizde yol olarak adlandırılan bir çizgi oluşturursunuz. Bir yol, bir veya daha fazla düz veya eğimli parçadan oluşur. Her parçanın başlangıcı ve bitişi, bir teli yerinde tutan çiviler ile aynı görevi gören tutturma noktaları ile işaretlenir. Bir yol kapalı (örneğin bir daire) olabilir veya açık olup ayrı uç noktalarına sahip olabilir (örneğin dalgalı bir çizgi).

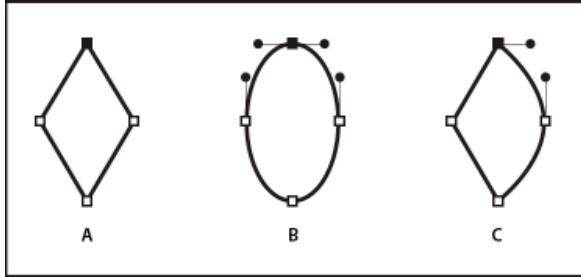
Bir yolun şeklini, tutturma noktalarını sürükleyerek, tutturma noktalarında görünen yön çizgilerinin ucundaki yön noktalarını veya yol diliminin kendisini sürükleyerek değiştirebilirsiniz.



Bir yolun bileşenleri

A. Seçili (düz) uç noktası B. Seçili tutturma noktası C. Seçili olmayan tutturma noktası D. Eğimli yol dilimi E. Yön noktası F. Yön çizgisi.

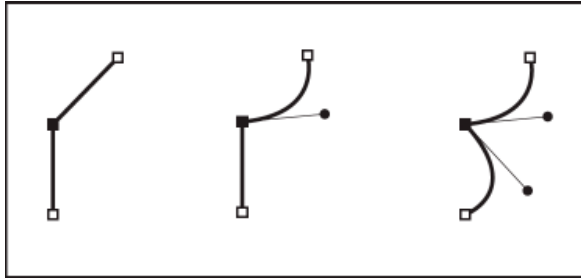
Yolların iki çeşit tutturma noktaları olabilir: köşe noktaları ve düzgünleştirme noktaları. Bir köşe noktasında, bir yol aniden yön değiştirir. Bir düzgünleştirme noktasında, yol dilimleri devamlı bir eğri olarak bağlanır. Köşe noktalarının ve düzgünleştirme noktalarının kombinasyonlarını kullanarak bir yol çizebilirsiniz. Yanlış türde bir nokta çizerseniz, bunu her zaman değiştirebilirsiniz.



Bir yoldaki noktalar

A. Dört köşe noktası B. Dört düzgünleştirme noktası C. Köşe noktaları ve düzgünleştirme noktalarının kombinasyonu.

Bir düzgünleştirme noktasının her zaman iki eğimli parçayı bağlamasına rağmen, bir köşe noktası herhangi iki düzgün veya eğimli parçayı bağlayabilir.



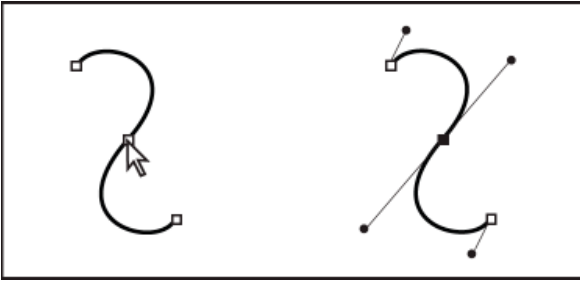
Bir köşe noktası hem düzgün dilimleri hem de eğimli dilimleri bağlayabilir.

Not: Köşe noktalarını ve düzgünleştirme noktalarını, düzgün ve eğimli parçalarla karıştırmayın.

Yolun anahattı kontur olarak adlandırılır. Açık veya kapalı bir yola uygulanan renk ya da degrade dolgu olarak adlandırılır. Bir konturun ağırlığı (kalınlık), rengi ve bir tire deseni olabilir. Bir yol veya şekil oluşturduktan sonra, kontur ve dolgusunun özelliklerini değiştirebilirsiniz.

Yön çizgileri ve yön noktaları

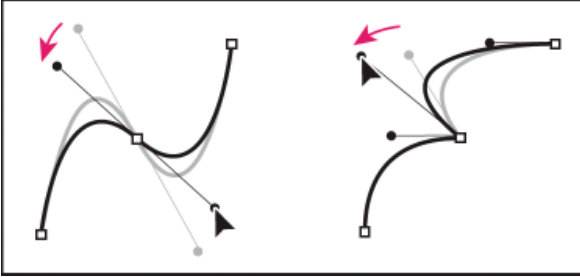
Eğimli dilimleri bağlayan bir tutturma noktasını seçtiğinizde (veya dilimin kendisini seçtiğinizde), bağlanan dilimlerin tutturma noktaları yön tutamaçları görüntüleri; bunlar yön noktalarında biten yön çizgilerinden oluşur. Yön çizgilerinin açısı ve uzunluğu, eğimli dilimlerin şekil ve boyutunu belirler. Yön noktalarını taşımak eğrileri yeniden şekillendirir. Yön çizgileri son çıktıda görünmez.



Bir tuturma noktasını seçtikten sonra (sol), tuturma noktası tarafından bağlanan eğimli dilimlerde yön çizgileri görünür (sağ).

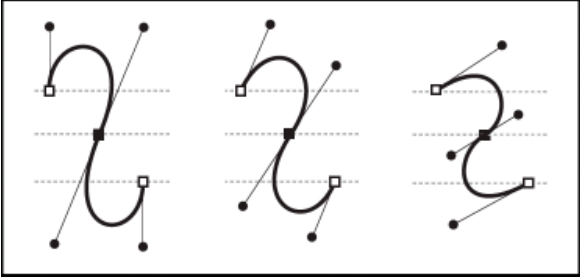
Bir düzgünleştirme noktasının her zaman, tek bir düz öge gibi hareket eden iki yön çizgisi vardır. Bir düzgünleştirme noktasındaki yön çizgisini taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğri dilimler, o tuturma noktasında devamlı bir eğri oluşturacak şekilde aynı anda ayarlanır.

Buna karşılık, bir köşe noktasının, iki veya bir eğimli dilimi birleştirmesine veya hiçbir eğimli dilimi birleştirmemesine bağlı olarak sırasıyla, iki veya bir yön çizgisi olabilir veya hiç yön çizgisi olmayabilir. Köşe noktası yön çizgileri, köşeyi farklı açılar kullanarak korur. Bir köşe noktasındaki yön çizgisini taşıdığınızda, sadece o yön çizgisiyle aynı taraftaki eğri ayarlanır.



Bir düzgünleştirme noktasında (sol) ve bir köşe noktasında (sağ) yön çizgilerini ayarlama.

Yön çizgileri eğriye her zaman tuturma noktalarında teğettir (yarıçapına diktir). Her yön çizgisinin açısı eğrinin eğimini belirtir ve her yön çizgisinin uzunluğu, eğrinin yüksekliği veya derinliğini belirtir.



Yön çizgilerini taşımak ve yeniden boyutlandırmak, eğrilerin eğimlerini değiştirir.

[Başa dön](#)

Çizim modları ve grafik nesneleri

Flash Professional uygulamasında farklı çizim modlarını ve çizim araçlarını kullanarak çok farklı çeşitlerde grafik nesneleri oluşturabilirsiniz. Her çeşidin kendine özgü avantajları ve dezavantajları vardır. Farklı grafik nesnesi türlerinin yeteneklerini anlayarak, çalışmanızda hangi tür nesneleri kullanacağınız hakkında iyi kararlar verebilirsiniz.

Not: Flash Professional uygulamasında, grafik nesneleri Sahne Alanı'ndaki öğelerdir. Flash, grafik nesnelerini taşımanızı, kopyalamanızı, silmenizi, dönüştürmenizi, yığmanızı, hizalamanızı ve gruplamanızı sağlar. Flash uygulamasındaki "Grafik nesneleri", ActionScript® programlama dilinin parçası olan "ActionScript nesnelerinden" farklıdır. "Nesneler" teriminin iki kullanımını karıştırmayın. Programlama dilindeki nesneler hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan [Veri Türleri Hakkında başlığına](#) veya ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu bölümünde bulunan [Veri türleri](#) öğesine bakın.

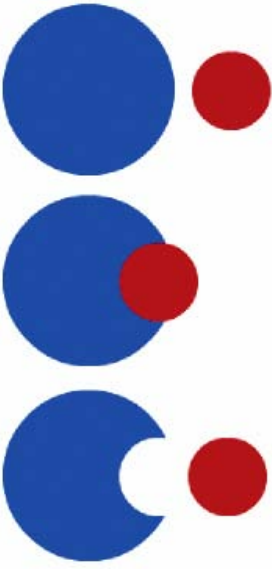
Aşağıdaki eğitim videoları Flash Professional uygulamasındaki çizim modlarını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını göstermektedir ancak Flash Professional CS5 içinde de kullanılabilir.

- [Object and merge drawing \(2:09\)](#) (Nesne ve birleştirme çizimi (2:09))
- [Çizim araçlarını kullanma \(CS3\) \(5:03\)](#)

Birleştirme Çizimi modu

Varsayılan çizim modu, çizdiğiniz şekiller örtüştüğünde bunları otomatik olarak birleştirir. Aynı katmanda, birbirleriyle örtüşen şekiller çizdiğinizde, en üstteki şekil, altındaki şekil ile örtüşen kısmını keser. Bu yöntemde şekil çizme, yıkıcı bir çizim modudur. Örneğin, bir daire çizip üzerine daha küçük bir daire yerleştirirseniz ve ardından küçük daireyi seçip taşırsanız, ikinci dairenin birinci daire ile örtüşen bölümü silinir.

Bir şekil hem kontur hem de dolgu içerdiğinde, bunlar, bağımsız olarak seçilebilen ve taşınabilen ayrı grafik öğeleri sayılır.



Birleştirme Çizimi moduyla oluşturulan şekiller örtüştüğünde birleştirilir. Bir şeklin seçilip taşınması, üzeri kaplanan şeklin değiştirilmesine yol açar.

Birleştirme Çizimi moduna girme

1. Araçlar panelinde Birleştirme Çizimi seçeneğini belirleyin.
2. Araçlar panelinden bir çizim aracı seçin ve Sahne Alanı üzerinde çizim yapın

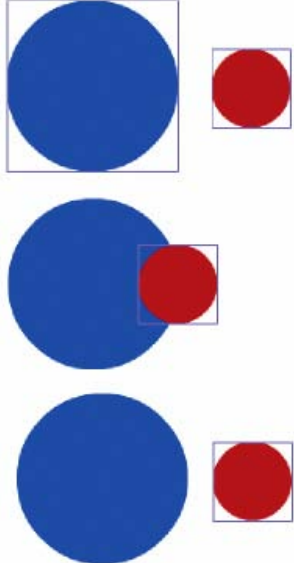
Not: Flash Professional, varsayılan olarak, Birleştirme Çizimi modunu kullanır.

Nesne Çizimi modu

Çizim nesneleri olarak adlandırılan şekiller oluşturur. Çizim nesneleri, üst üste geldiklerinde otomatik olarak birleşmeyen ayrı grafik nesneleridir. Bu sayede, şekilleri ayırmanız veya görünümünü yeniden düzenlemeniz durumunda, şekillerin görünümünü hiç değiştirmeden, onların örtüşmesini sağlayabilirsiniz. Flash Professional, her şekli, tek tek işleyebileceğiniz ayrı bir nesne halinde oluşturur.

Çizim aracı Nesne Çizimi modundayken, onunla oluşturduğunuz şekiller diğerlerinden bağımsızdır. Şeklin kontur ve dolgusu ayrı öğeler değildir ve örtüşen şekiller birbirlerini değiştirmezler. Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş bir şekli seçtiğinizde, Flash Professional, şekli belirlemek için onu dikdörtgen bir sınırlama kutusuyla çevreler.

Not: Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayın.



Nesne Çizimi moduyla oluşturulan şekiller, tek tek işleyebileceğiniz ayrı nesneler olarak kalır.

Nesne Çizimi moduna girme

Nesne Çizimi modunu kullanarak şekil çizmek için, bu modu açık şekilde etkinleştirmeniz gerekir.

1. Nesne Çizimi modunu destekleyen bir çizim aracı seçin (Kuruşun Kalem, Çizgi, Kalem, Fırça, Oval, Dikdörtgen ve Çokgen araçları).
2. Araçlar panelinin Seçenekler kategorisinden Nesne Çizimi düğmesini  seçin veya Birleştirme ve Nesne Çizimi modu arasında geçiş yapmak için J tuşuna basın. Nesne Çizimi düğmesi, Birleştirme ve Nesne Çizimi modları arasında geçiş yapar. Nesne Çizimi modu

kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayabilirsiniz.

3. Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

Birleştirme Çizimi modunda oluşturulmuş bir şekli Nesne Çizimi modundaki bir şekle dönüştürme

1. Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.
2. Şekli Nesne Çizimi modundaki bir şekle dönüştürmek için, Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir > Topla seçeneklerini belirleyin. Şekil dönüştürmeden sonra, başka şekillerle etkileşince görünümü değişmeyen, vektör tabanlı bir çizim nesnesi olarak kabul edilir.

Not: İki veya daha fazla şekli tek, nesne tabanlı bir şekil içinde birleştirmek için Topla komutunu kullanın.

Temel nesneler

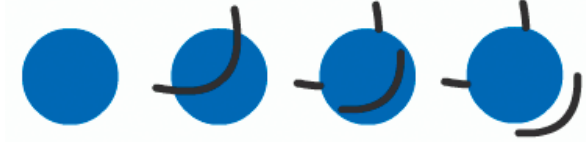
Temel nesneler, özelliklerini Özellik denetçisinde ayarlamanıza izin veren şekillerdir. Şeklin boyut, köşe yarıçapı ve diğer özelliklerini, şekli oluşturduktan sonra herhangi bir zamanda, şekli baştan çizmeye gerek kalmadan tam olarak kontrol edebilirsiniz.

İki tür temel öge kullanılabilir, dikdörtgenler ve ovaler.

1. Araçlar panelinden Dikdörtgen Temel Öge Aracı  veya Oval Temel Öge Aracı  seçeneklerini belirleyin.
2. Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

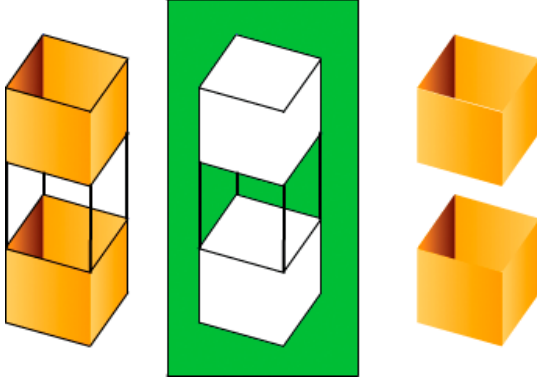
Örtüşen şekiller

Birleştirme Çizimi modunda başka bir çizgi veya boyanmış şekil üzerine bir çizgi çizdiğinizde, örtüşen çizgiler kesişim noktalarında parçalara ayrılır. Her parçayı tek olarak seçmek, taşımak ve yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanın.



Bir dolgu; içinden çizgi geçen dolgu; ve parçalamayla oluşturulan üç çizgi parçası.

Şekil ve çizgilerin üzerini boyadığınızda, alttaki parça, üst tarafta olanlarla değiştirilir. Aynı renkteki boyalar birleştirilir. Farklı renkteki boyalar ayrı kalır. Maskeler, kesmeler ve başka negatif görüntüler oluşturmak için bu özellikleri kullanın. Örneğin, aşağıdaki kesme, gruplanmamış uçurtmayı yeşil şeklin üzerine taşıyıp, uçurtmanın seçimini kaldırıp, uçurtmanın doldurulmuş parçalarını yeşil şekilden uzağa taşıyarak yapılmıştır.



Uçurtma görüntüsüyle bir kesme yapma.

Şekilleri ve çizgileri üst üste getirerek yanlışlıkla değiştirmekten kaçınmak için şekilleri gruplayın veya birbirinden ayırmak için katmanları kullanın.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Dekoratif çizim aracıyla desenler çizme

[Simetri Fırça efektini uygulama](#)
[Izgara Dolgusu efektini uygulama](#)
[Asma Dolgusu efektini uygulama](#)
[Parça Sistemi efektini uygulama](#)
[3B Fırça efektini uygulama](#)
[İnşaat Fırçası efektini uygulama](#)
[Desen Fırçası efektini uygulama](#)
[Ateş Animasyonu efektini uygulama](#)
[Alev Fırçası efektini uygulama](#)
[Çiçek Fırçası efektini uygulama](#)
[Şimşek Fırçası efektini uygulama](#)
[Duman Animasyonu efektini uygulama](#)
[Ağaç Fırçası efektini uygulama](#)

Süsleyici çizim aracı, karmaşık, geometrik şekiller ve desenler oluşturmaya sağlar. Süsleyici çizim araçları, *prosedürle ilgili çizim* olarak bilinen algoritmik hesaplamalar kullanır.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using the decorative drawing tools \(5:36\)](#) (Süsleyici Çizim Araçlarını Kullanma (5:36))
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs aracı (22:00))
- Video: [Using the Deco tool](#) (Süs aracını kullanma) (Uzunluk = 4:28, Peachpit.com)
- Jonathan Duran, www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html adresinde, Flash'ta karmaşık, geometrik desenler oluşturmak için Using the Deco tool and Spray Brush (Dekorasyon aracını ve Püskürtme Fırçasını Kullanma) başlıklı ayrıntılı bir makale yayınlamıştır.

Simetri Fırça efektini uygulama

[Başa dön](#)

Merkezi bir nokta etrafında sembolleri simetrik olarak düzenlemek için Simetri Fırça efektini kullanın. Sahne Alanı'na sembolleri çizdiğinizde, tutamaçlar kümesi görüntülenir. Sembol sayısını artırarak, simetriti ekleyerek veya efektleri düzenleyip değiştirerek simetriyi denetlemek için tutamaçları kullanın.

Dairesel kullanıcı arabirim öğeleri (örn. analog saat kadranı veya ibreli gösterge aleti gibi) ve dönen desenler oluşturmak için Simetri Fırça efektini kullanın. Simetri Fırça efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası seçeneğini belirleyin.
2. Süs Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan dikdörtgen şekli için kullanılacak dolgu rengini seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü, Simetri Fırçası efektiyle kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli parçacıklar, oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

3. Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası'nı seçtiğinizde, Özellik denetçisinde Simetri Fırçası gelişmiş seçenekleri görüntülenir.

Etrafında Döndür Simetrideki şekilleri sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında döndürür. Varsayılan başvuru noktası, simetrenin merkez noktasıdır. Nesneyi merkez noktasının etrafında döndürmek için, dairesele bir hareketle sürükleyin.

Çizgi Boyunca Yansıtırma Şekilleri sizin belirlediğiniz görünmez bir çizgi boyunca birbirlerine eşit mesafelerde çevirir.

Nokta Etrafında Yansıtırma İki şekli sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında birbirlerine eşit mesafe yerleştirir.

Izgara Yerleştir Çizdiğiniz Simetri efektindeki şekilleri kullanarak bir izgara oluşturur. Sahne Alanı'nda Süs Çizim aracı her tıklatıldığında, şekillerden bir izgara oluşur. Simetri Fırçası tutamaçları tarafından tanımlanan x ve y koordinatlarını kullanarak şekillerin yüksekliğini ve genişliğini ayarlayın.

Çarpışmaları Test Etme Simetri efektindeki örneklerin sayısını nasıl artırdığınıza bakılmaksızın, çizdiğiniz Simetri efektindeki şekillerin birbirine çarpmasını önler. Simetri efektinde şekilleri üst üste getirmek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

4. Simetri Fırçası resminin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı tıklatın.
5. Simetrenin boyutunu ve sembol örneklerinin sayısını ayarlamak için Simetri Fırçası tutamaçlarını kullanın.

Izgara Dolgusu efektini uygulama

Izgara Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, kütüphaneden bir sembol ile doldurmanızı sağlar. Izgara Dolgusu Sahne Alanı'na çekildikten sonra, dolgu sembolü taşınır veya yeniden boyutlandırılırsa, Izgara Dolgusu da buna uygun şekilde taşınır veya yeniden boyutlanır.

Dama tahtası, döşenmiş bir arka plan veya özel desen içeren alan ya da şekil oluşturmak için Izgara Dolgusu efektini kullanın. Simetri efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Izgara Dolgusu seçeneğini belirleyin.
2. Özellik Denetçisi'nde, varsayılan dikdörtgen şekil için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Izgara Doldurma efekti ile kütüphanede 4'e kadar film klibi veya grafik sembolü kullanabilirsiniz. Flash ızgarayı doldurduğunda semboller değişir.

3. Izgara dolgusu için bir Mizanpaj seçin. Mizanpaj için 3 seçenek mevcuttur.

Döşeme Deseni Semboller basit bir ızgara deseninde düzenlenir.

Tuğla Deseni Semboller yatay uzaklıkta bir ızgara deseninde düzenlenir.

Zemin Deseni Semboller yatay ve dikey uzaklıkta bir ızgara deseninde düzenlenir.

4. Dolgunun, içeren sembol, şekil, veya Sahne Alanı'nın kenarıyla çakışmasına izin vermek için Kenar Üzerinde Boya seçeneğini belirleyin.
5. Sembollerin ızgara içinde rastgele dağıtılmasına izin vermek için Rastgele Sıra seçeneğini belirleyin.

6. Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Izgara Dolgusu efekti uygulandıktan sonra, sonradan dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

Yatay aralık Izgara Doldurma'da kullanılan semboller arasındaki yatay uzaklığı piksel cinsinden belirtir.

Dikey aralık Izgara Doldurma'da kullanılan şekiller arasındaki yatay mesafeyi piksel cinsinden belirtir.

Desen ölçekleme Semboller yatay olarak (x ekseni boyunca) ve dikey olarak (y ekseni boyunca) genişletir veya daraltır.

7. Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

Asma Dolgusu efektini uygulama

Asma Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, bir asma deseni ile doldurmanızı sağlar. Kütüphaneden sembol seçerek yapraklar ve çiçekler için kendi resimlerinizi de koyabilirsiniz. Sonuçta ortaya çıkan şekil, deseni oluşturan semboller içeren bir film klibinin içinde barındırılır.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Asma Dolgusu seçeneğini belirleyin.
2. Süs Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan çiçek ve yaprak şekilleri için bir dolgu rengi seçin. Ya da varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin birinin veya her ikisinin yerine kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen'i tıklatın.

Asma Dolgusu efektindeki varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin yerine koymak için kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz.

3. Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Asma Dolgusu efekti uyguladıktan sonra, dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

Dal açısı Dal deseninin açısını belirler.

Dal rengi Dal için kullanılacak rengi belirler.

Desen ölçekleme Bir nesneyi ölçekleme, onu hem yatay (x ekseni boyunca) hem de dikey (y ekseni boyunca) olarak büyütür veya küçültür.

Parçası uzunluğu Yaprak ve çiçek düğümleri arasındaki parçaların uzunluğunu belirler.

Desene animasyon uygulama Efektin her tekrarının zaman çizelgesindeki yeni bir kareye çizildiğini belirtir. Bu seçenek, çiçek deseninin çizilirken kare kare animasyona sahip bir dizisini oluşturur.

Kare adımı Efektin saniyesi başına yayılma alanına kaç kare çizildiğini belirtir.

4. Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

Parça Sistemi efektini uygulama

Parça Sistemi efektini kullanarak ateş, duman, su, kabarcıklar ve diğer efektler gibi parça animasyonları oluşturabilirsiniz.

Parça sistemi efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.

2. Özellikler panelinde efekt özelliklerini ayarlayın.

3. Efectin görüntülenmesini istediğiniz konumu Sahne Alanı'nda tıklatın.

Flash, ayarladığınız özelliklere göre parça efectinin tek tek kareler halinde animasyonunu oluşturur. Sahne Alanı'nda oluşturulan parçalar animasyonun her karesinde bir grup içinde barındırılır.

Parça Sistemi efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Parça 1 Bu, parça olarak kullanılması için atayabileceğiniz 2 sembolden ilkidir. Eğer bir sembol belirtmezseniz, küçük siyah bir kare kullanılır. Grafikleri dikkatlice seçerek çok ilgi çekici ve gerçekçi efectler oluşturabilirsiniz.

Parça 2 Bu, parça olarak atayabileceğiniz ikinci semboldür.

Toplam Uzunluk Geçerli kareden başlayarak animasyonun kareler halinde uzunluğudur.

Parça Oluşturma Parçaların oluşturulduğu kare sayısıdır. Eğer kare sayısı Toplam Uzunluk özelliğinden azsa, araç kalan karelerde yeni parça üretmeyi keser ancak üretilmiş parçalar hareket etmeye devam eder.

Kare başına Hız Bir karede oluşturulan parça sayısıdır.

Yaşam Ömrü Sahne Alanı'ndaki tek bir parçanın görüldüğü kare sayısıdır.

Başlangıç Hızı Her parçanın yaşam ömrünün başındaki hareket hızıdır. Hız birimi kare başına pikseldir.

Başlangıç Boyutu Her parçanın yaşam ömrünün başındaki ölçeklendirilmesidir.

Min. Başlangıç Yönü Her parçanın yaşam ömrünün başındaki olası hareket yönlerinin minimum aralığıdır. Derecelere ölçülür. Sıfır yukarıdır; 90 sağdır; 180 aşağıdır; 270 soladır ve 360 yine yukarıdır. Negatif sayılara izin verilir.

Maks. Başlangıç Yönü Her parçanın yaşam ömrünün başındaki olası hareket yönlerinin maksimum aralığıdır. Derecelere ölçülür. Sıfır yukarıdır; 90 sağdır; 180 aşağıdır; 270 soladır ve 360 yine yukarıdır. Negatif sayılara izin verilir.

Yerçekimi Bir sayı pozitif olduğunda, parçalar aşağı doğru yön değiştirir ve hızları parçalar düşüyormuş gibi artar. Yerçekimi negatifse, parçalar yukarı doğru yön değiştirir.

Dönüş Hızı Kare başına her parçaya uygulanacak dönüş derecesidir.

[Başa dön](#)

3B Fırça efekti uygulama

3B Fırça efekti Sahne Alanı'nda bir sembolün çoklu örneğini 3B perspektif ile boyamanızı sağlar. Flash, sembolleri Sahne Alanı'nın üst kısmının yakınında aşağı doğru (arka plan) ve alt kısmının yakınında yukarı doğru (ön plan) ölçeklendirerek 3B perspektif oluşturur. Sahne Alanı'nın altına yakın çizilmiş semboller, çizilme sıralarından bağımsız olarak, üste yakın sembollerin üstünde çizilir.

Boyama desenindeki 1'den 4'e kadar olan sembolleri dahil edebilirsiniz. Sahne Alanı'nda görünen her sembol örneği kendi grubundadır. Doğrudan Sahne Alanı'nda veya bir şeklin ya da örneğin içinde boyayabilirsiniz. Eğer 3B fırçanın ilk tıklatılışı bir şeklin içerisinde olursa, 3B fırça yalnızca şeklin içinde aktif olur.

3B Fırça efekti kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim efekti menüsünden 3B Fırça efekti seçin.
3. Boyama deseninin içine dahil etmek istediğiniz sembollerden 1'den 4'e kadar seçin.
4. Özellikler panelinde diğer efekt özelliklerini ayarlayın. 3B efekti oluşturmak için Perspektif özelliğinin seçili olduğundan emin olun.
5. Boyamaya başlamak için Sahne Alanı'na sürükleyin. Daha küçük örnekler boyamak için imlecini Sahne Alanı'nın üstüne doğru taşıyın. Daha büyük örnekler boyamak için imlecini Sahne Alanı'nın altına doğru taşıyın.

3B Fırça efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Maks. nesne sayısı Boyanacak maksimum nesne sayısı.

Püskürtme alanı Sembollerin boyandığı imleçten olan maksimum uzaklık.

Perspektif Bu, 3B efekti kapatıp açar. Eşdeğer boyutta örnekleri boyamak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Mesafe ölçeği Bu özellik 3B perspektif efectinin miktarını belirler. İmlecini aşağı veya yukarı taşımaktan dolayı olan ölçeklendirmeyi artırmak için değeri artırın.

Rastgele ölçek aralığı Bu özellik, ölçeklendirmenin her örnek için rastgele belirlenmesini sağlar. Her örneğe uygulanabilen ölçeklendirme değerinin aralığını artırmak için değeri artırın.

Rastgele dönüş aralığı Bu özellik dönüşün her örnek için rastgele belirlenmesini sağlar. Her örnek için maksimum olası dönüşü artırmak için değeri artırın.

[Başa dön](#)

İnşaat Fırçası efekti uygulama

İnşaat Fırçası efekti, Sahne Alanı'nda binalar çizmenizi sağlar. Binaların görünümü oluşturma özellikleri için seçtiğiniz değerlere bağlıdır.

Sahne Alanı'nda bir bina çizmek için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde, Çizim Efekti menüsünden İnşaat Fırçası'nı seçin.

3. İnşaat Fırçası efektinin özelliklerini ayarlayın.
4. Binanın tabanının olmasını istediğiniz yerden başlayarak imleci dikey biçimde yukarı doğru, binanızın bitiş yüksekliğine erişene kadar sürükleyin.

İnşaat Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Bina türü Oluşturulacak binanın stilidir.

Bina boyutu Binanın genişliğidir. Daha yüksek değerler daha geniş binalar oluşturur.

Desen Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Desen fırçası efekti, noktalı çizgiler, dalgalı çizgiler ve bunlar gibi başka dekoratif çizgiler çizmenizi sağlar. İsteddiğiniz tasarım için hangi ayarın daha iyi sonuç verdiğini görmek için efekt ile deneyler yapın.

Desen Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellikler panelinde efekt özelliklerini ayarlayın.
3. İmleci Sahne Alanı'na sürükleyin.

Desen Fırçası efekti, imlecin yolunu takip eden stilize bir çizgi çizer.

Desen Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Çizgi Stili Çizilecek çizginin stilidir. Çeşitli efektleri görmek için 20 seçeneğin tümüyle deneyler yapın.

Desen rengi Çizginin rengi

Desen boyutu Seçili desenin boyutudur.

Desen genişliği Seçili desenin genişliğidir.

Ateş Animasyonu efektini uygulama

[Başa dön](#)

Ateş Animasyonu efekti, stilize edilmiş tek tek kareli ateş animasyonu oluşturur.

Ateş Animasyonu efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Ateş Animasyonu'nu seçin.
3. Ateş Animasyonu efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Animasyon oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Flash fare tuşunu basılı tuttuğunuz süre boyunca zaman çizelgesine kare ekler.

Çoğu durumda ateş animasyonunuzu kendi sembolü, örneğin bir film klibi sembolü gibi, içine yerleştirmeniz en iyisidir.

Ateş Animasyonu efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Ateş boyutu Alevlerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.

Ateş hızı Animasyonun hızıdır. Daha yüksek değerler daha hızlı hareket eden alevler oluşturur.

Ateş süresi Animasyon esnasında zaman çizelgesinde oluşturulan kare sayısıdır.

Bitiş animasyonu Sürekli yanan bir ateş yerine sönen bir ateş oluşturmak için bu seçeneği seçin. Flash, sönme efektini gerçekleştirmek için belirtilen Ateş süresinden sonra ek kareler ekler. Bitmiş animasyonunu sürekli yanma efekti oluşturmak için döngüye almak istiyorsanız, bu seçeneği seçmeyin.

Alev rengi Alevlerin uçlarının rengidir.

Alev merkezinin rengi Alevlerin ana rengidir.

Ateş kıvılcımı Ateşin ana kısmındaki tek alevlerin sayısıdır.

Alev Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Alev Fırçası efekti, zaman çizelgesinin geçerli karesinde Sahne Alanı'nda alevler çizmenizi sağlar.

Alev Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Alev Fırçası'nı seçin.
3. Alev Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Alevler çizmek için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Alev Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Alev boyutu Alevlerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.
Alev rengi Alevlerin orta bölümlerinin rengidir. Siz çizdikçe, alevler seçili renkten siyaha döner.

[Başa dön](#)

Çiçek Fırçası efektini uygulama

Çiçek Fırçası efekti, zaman çizelgesinin geçerli karesinde stilize edilmiş çiçekler çizmenizi sağlar.

Çiçek Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Çiçek Fırçası'nı seçin.
3. Çiçek Türü menüsünden bir çiçek seçin.
4. Çiçek Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
5. Çiçekler çizmek için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Çiçek Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Çiçek rengi Çiçeklerin rengidir.

Çiçek boyutu Çiçeklerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük çiçekler oluşturur.

Yaprak Rengi Yaprakların rengidir.

Yaprak boyutu Yaprakların genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük yapraklar oluşturur.

Meyve rengi Meyvenin rengidir.

Dal Bu seçeneği çiçek ve yapraklara ek olarak dallar çizmek istiyorsanız seçin.

Dal rengi Dalların rengidir.

[Başa dön](#)

Şimşek Fırçası efektini uygulama

Şimşek Fırçası, yıldırımlar oluşturmanızı sağlar. Ayrıca hareketlendirilmiş şimşekler de oluşturabilirsiniz.

Şimşek Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim efekti menüsünden Şimşek Fırçası efektini seçin.
3. Şimşek Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Flash, fareyi hareket ettirdiğiniz yönde şimşek çizer.

Şimşek Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Şimşek rengi Şimşeğin rengidir.

Şimşek ölçeği Şimşeğin uzunluğudur.

Animasyon Bu seçenek tek tek kareler halinde şimşek animasyonu oluşturmanızı sağlar. Flash, Zaman Çizelgesi üzerindeki geçerli katmana şimşek çizilirken kareler ekler.

Işın genişliği Şimşeğin kökündeki kalınlıktır.

Karmaşıklık Her dalın bölünme sayısıdır. Daha yüksek değerler daha fazla dallı uzun şimşekler oluşturur.

[Başa dön](#)

Duman Animasyonu efektini uygulama

Duman Animasyonu efekti, stilize edilmiş tek tek kareli ateş animasyonu oluşturur.

Duman Animasyonu efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Duman Animasyonu'nu seçin.
3. Duman Animasyonu efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Animasyon oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Flash fare tuşunu basılı tuttuğunuz süre boyunca zaman çizelgesine kare ekler.

Çoğu durumda duman animasyonunuzu kendi sembolü, örneğin bir film klibi sembolü gibi, içine yerleştirmeniz en iyisidir.

Duman Animasyonu efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Duman boyutu Dumanın genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.

Duman hızı Animasyonun hızıdır. Daha yüksek değerler daha hızlı hareket eden duman oluşturur.

Duman süresi Animasyon esnasında zaman çizelgesinde oluşturulan kare sayısıdır.

Bitiş animasyonu Sürekli tüten bir duman yerine dağılan bir duman oluşturmak için bu seçeneği seçin. Flash, dağılma efektini gerçekleştirmek için belirtilen Duman süresinden sonra ek kareler ekler. Bitmiş animasyonunu sürekli tüten bir duman efekti oluşturmak için döngüye almak istiyorsanız, bu seçeneği seçmeyin.

Duman rengi Dumanın rengidir.

Arka plan rengi Dumanın arka plan rengidir. Duman dağıldıkça bu renge dönüşür.

Ağaç Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Ağaç Fırçası efekti hızlı bir şekilde ağaç resmi oluşturmanızı sağlar.

Ağaç Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Ağaç Fırçası efektini seçin.
3. Ağaç Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Ağaç oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Sürükleyerek büyük dallar oluşturun. İmleci hep aynı konumda tutarak küçük dallar oluşturun.

Flash, Sahne Alanı'nda gruplarda barındırılan dallar oluşturur.

Ağaç Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Ağaç stili Oluşturulacak ağaç türüdür. Her ağaç stili gerçek ağaç türlerine dayanır.

Ağaç Ölçeği Ağacın boyutudur. Değerler 75-100 arasında olmalıdır. Daha yüksek değerler daha büyük ağaçlar oluşturur.

Dal rengi Ağaç gövdesinin rengidir.

Yaprak Rengi Yaprakların rengidir.

Çiçek/Meyve rengi Çiçek ve meyvelerin rengidir.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çizim tercihleri

Çizim ayarları

Seçim, Alt Seçim ve Kement araçlarının temas seçenekleri

Yapışma, düzgünleştirme ve düzleme davranışlarını belirtmek için çizim ayarlarını belirtin. Her seçenek için tolerans ayarını değiştirin ve her seçeneği kapatın veya açın. Tolerans ayarları, bilgisayar ekranınızın çözünürlüğü ve sahnenin geçerli büyütmesine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Varsayılan olarak, her seçenek açıktır ve Normal toleransa ayarlıdır.

Çizim ayarları

[Başa dön](#)

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve Çizim'i seçin.
2. Çizim kategorisinin altında, şu seçeneklerin arasından seçim yapın:

Kalem aracı Kalem aracının seçeneklerini ayarlamanızı sağlar. Son tıklatılan noktadan yazıcının geçerli konumuna giden bir önizleme çizgisini görüntülemek için Kalem Önizlemesini Göster seçeneğini belirleyin. Denetim noktalarını dolu olmayan kareler yerine, küçük dolu kareler olarak görüntülemek için Dolu Noktaları Göster seçeneğini belirleyin. Kalem aracını kullanırken Kalem aracı simgesi yerine artı işareti imlecini görüntülemek için Kesin İmleçleri Göster seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, tıklatmaların gerçek hedefini daha kolayca görmeyi sağlar.

Çizgileri Bağla Çizilmekte olan bir çizginin bitiş noktasının başka bir çizgideki en yakın noktaya yapışması için çizginin sonunun varolan çizgi parçasına ne kadar yakın olması gerektiğini belirtir. Bu tercih ayrıca yatay ve dikey çizgi tanımasını da kontrol eder; yani, bir çizginin Flash Professional tarafından tam olarak yatay veya dikey yapılması için yataya veya dikeye ne kadar yakın olması gerektiğini. Nesnelere Yapış seçeneği etkinken, bu ayar, nesnelerin birbirine yapışabilmesi için ne kadar yakın olmaları gerektiğini kontrol eder.

Eğrileri Düzgünleştir Çizim modu Düzle veya Düzgünleştir'e ayarlandığında, Kurşun Kalem aracıyla çizilen eğri çizgilere uygulanan düzgünleştirme miktarını belirtir. (Daha düzgün eğriler daha kolay yeniden şekillendirilir, oysa, daha kaba eğriler orijinal çizgi konturlarına daha çok benzerler.)

Not: Varolan eğri parçalarını daha fazla düzgünleştirmek için Değiştir > Şekil > Düzgünleştir ve Değiştir > Şekil > En İyileştir'i kullanın.

Çizgileri Tanı Flash Professional uygulamasının o çizgiyi düz çizgi olarak tanıyıp tamamen düz yapması için Kurşun Kalem'le çizilen bir çizgi parçasının ne kadar düz olması gerektiğini tanımlar. Çizerken Çizgileri Tanı kapalıysa, sonradan bir veya daha fazla çizgi parçasını seçip Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçerek çizgileri düzleyin.

Şekilleri Tanı Geometrik şekil olarak tanınıp kusursuzca yeniden çizilmeleri için daire, oval, kare, dikdörtgen ve 90 ve 180 derecelik yayların ne kadar düzgün çizilmeleri gerektiğini kontrol eder. Seçenekler, Yok, Katı, Normal ve Toleranslı şeklindedir. Katı seçeneği, şeklin düze çok yakın çizilmesini gerektirir; Toleranslı seçeneği, şeklin biraz kaba olabileceğini belirtir ve Flash şekli yeniden çizer. Çizerken Şekilleri Tanı kapalıysa, sonradan bir veya daha fazla şekli (örneğin, bağlantılı çizgi parçaları) seçip Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçerek çizgileri düzleyin.

Tıklatma Hassasiyeti Flash Professional uygulamasının bir öğeyi tanıması için işaretçinin öğeye ne kadar yakın olması gerektiğini belirtir.

Seçim, Alt Seçim ve Kement araçlarının temas seçenekleri

[Başa dön](#)

Nesne Çizimi modunu kullanarak şekil oluştururken, Seçim, Alt Seçim ve Kement aracının temas duyarlılığı seçeneklerini belirleyin. Varsayılan olarak, ancak aracın seçim çerçevesi nesneyi tamamen sarıyorsa nesneler seçilir. Bu seçeneğin seçimini kaldırmak, nesne Seçim, Alt Seçim veya Kement araçlarının seçim çerçevesi tarafından kısmen çevrelendiğinde, tüm nesneyi seçer.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:
 - Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçlarının seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçilidir.
 - Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçlarını seçin.

Not: Alt Seçim araçları aynı temas duyarlı ayarını kullanır.



Kalem aracı ile çizim yapma

Kalem aracı çizim durumları

Kalem aracıyla düz çizgiler çizme

Kalem aracıyla eğriler çizme

Tutturma noktaları ekleme veya silme

Yollardaki tutturma noktalarını ayarlama

Parçaları ayarlama

Kalem aracı tercihler

Düz çizgiler veya düzgün, akıcı eğriler halinde kesin yollar çizmek için Kalem aracını kullanın. Kalem aracıyla çizim yaparken, düz çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için tıklatın ve eğimli çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için sürükleyin. Çizgi üzerindeki noktaları ayarlayarak düz ve eğimli çizgi parçaları ayarlayın.

Aşağıdaki eğitim videosunda, Flash Professional uygulamasındaki Kalem aracının nasıl kullanıldığı gösterilmektedir:

- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(10:55\)](#) (Adobe Flash CS4 temelleri : 0102 Kalem Aracı (10:55)) (YouTube.com)

Kalem aracı çizim durumları

Başa dön

Kalem aracı farklı işaretçiler görüntüleyerek, geçerli çizim durumu hakkında geribildirim sağlar. Çeşitli çizim durumları şu işaretçilerle belirtilir:

İlk Tutturma Noktası işaretçisi  Kalem aracını seçtiğinizde ilk gördüğünüz işaretçidir. Sahne Alanı'ndaki bir sonraki fare tıklatmasının, yeni bir yolun başlangıcı olan bir ilk tutturma noktası oluşturacağını belirtir (tüm yeni yollar bir ilk tutturma noktasıyla başlar). Varolan çizim yolları sonlandırılır.

Sıralı Tutturma Noktası işaretçisi  Bir sonraki fare tıklatmasının, bir tutturma noktasını ve onu bir önceki tutturma noktasına bağlayan bir çizgiyi oluşturacağını belirtir. Bu işaretçi, yolun ilk noktası dışındaki tüm kullanıcı tanımlı tutturma noktalarının oluşturulması sırasında görüntülenir.

Tutturma Noktası Ekle işaretçisi  Bir sonraki fare tıklatmasının, varolan bir yola bir tutturma noktası ekleyeceğini belirtir. Bir tutturma noktası eklemek için yol seçilmelidir ve Kalem aracı varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmamalıdır. Varolan yol ilave tutturma noktasına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir tutturma noktası eklenebilir.

Tutturma Noktasını Sil işaretçisi  Varolan bir yolun üzerinde bir sonraki fare tıklatmasının, bir tutturma noktasını kaldıracağını belirtir. Bir tutturma noktasını kaldırmak için yol Seçim aracıyla seçilmelidir ve işaretçi varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmalıdır. Varolan yol tutturma noktasının kaldırılışına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir tutturma noktası kaldırılabilir.

Yola Devam Et işaretçisi  Varolan bir tutturma noktasından yeni bir yol uzatır. Bu işaretçisinin etkinleştirilmesi için fare bir yoldaki varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmalıdır. İşaretçi sadece o anda bir yol çizmiyorsanız kullanımdadır. Tutturma noktası bir yolun uç tutturma noktalarından biri olmak zorunda değildir; herhangi bir tutturma noktası, devam edilen bir yolun konumu olabilir.

Yolu Kapat işaretçisi  Çizmekte olduğunuz yolu, yolun başlangıç noktasında kapatır. Sadece o anda çizmekte olduğunuz bir yolu kapatabilirsiniz ve varolan tutturma noktası aynı yolun başlangıç tutturma noktası olmalıdır. Oluşturulan yolun kapatılan şekle uygulanan bir özel dolgu rengi ayarı yoktur; dolgu rengini ayrı olarak uygulayın.

Yolları Birleştir işaretçisi  Farenin aynı yolun ilk tutturma noktası üzerinde olmasının gerekmemesi dışında Yolu Kapat Aracı'na benzer. İşaretçi benzersiz bir yolun uç noktalarından birinin üzerinde olmalıdır. Dilim seçili olabilir veya olmayabilir.

Not: Yolları birleştirmek kapalı bir şekil oluşturabilir veya oluşturmayabilir.

Bezier Tutamacını Geri Çek işaretçisi  Fare, Bezier tutamaçları görüntülenen bir tutturma noktasının üzerindeyse görünür. Farenin tıklatılması, Bezier tutamaçlarını geri çeker ve tutturma noktasının içinden geçen eğimli yolun düz parçalara dönüştürülmesine neden olur.

Tutturma Noktasını Dönüştür işaretçisi  Yön çizgileri olmayan bir köşe noktasını, bağımsız yön çizgileri olan bir köşe noktasına dönüştürür. Tutturma Noktasını Dönüştür işaretçisini etkinleştirmek için Kalem aracına geçiş yapmak üzere Shift + C değiştirici tuşlarını kullanın.

Kalem aracı hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0120_tr.

Kalem aracıyla düz çizgiler çizme

Başa dön

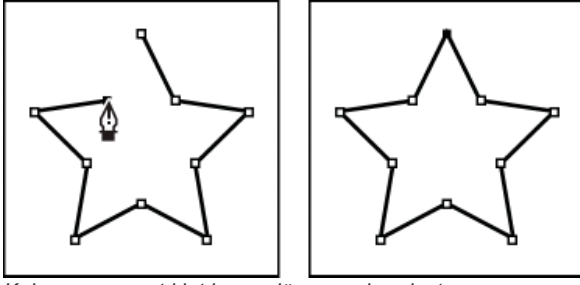
Kalem aracıyla çizebileceğiniz en basit yol, iki bağlantı noktası oluşturmak için Kalem aracını tıklatarak çizilen düz bir çizgidir. Köşe noktalarıyla bağlanmış düz çizgi parçalarından oluşan bir yol oluşturmak için tıklatmaya devam edin.

1. Kalem aracını  seçin.
2. Kalem aracını düz parçanın başlayacağı yere konumlandırın ve ilk tutturma noktasını tanımlamak için tıklatın. Yön çizgileri görünürse, yanlışlıkla Kalem Aracı'nı sürüklemişsinizdir; Düzen > Geri Al seçeneklerini belirleyin ve tekrar tıklatın.

Not: Çizdiğiniz ilk parça, siz ikinci bir tutturma noktasını tıklatana kadar görünmez (Tercihler iletişim kutusunun Çizim kategorisinde Kalem Önizlemesini Göster'i belirtmediyseniz).

3. Dilimin bitmesini istediğiniz yeri tekrar tıklatın (dilimin açısını 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp tıklatın).

4. İlave düz parçalar için tutturma noktaları belirtmek üzere tıklatmaya devam edin.



Kalem aracının tıklatılması düz parçalar oluşturur.

5. Yolu bir açık veya kapalı şekil olarak tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Açık bir yolu tamamlamak için son noktayı çift tıklatın, Araçlar panelinde Kalem aracını tıklatın veya yoldan uzakta herhangi bir yeri Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) tutturma noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem  aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Şekli olduğu gibi bırakıp tamamlamak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Araçlar panelinde başka bir araç seçin.

Kalem aracıyla eğriler çizme

[Başa dön](#)

Bir eğri oluşturmak için eğrinin yön değiştirdiği bir tutturma noktası ekleyin ve eğriye şekil veren yön çizgilerini sürükleyin. Yön çizgilerinin uzunluk ve eğimi, eğrinin şeklini belirler.

Eğrileri mümkün olduğu kadar az sayıda tutturma noktası kullanarak çizerseniz eğrileri daha kolay düzenleyebilirsiniz ve sisteminiz onları daha hızlı görüntüleyebilir ve yazdırabilir. Çok fazla nokta kullanmak ayrıca bir eğride istenmeyen tümsekler oluşturabilir. Bunun yerine, tutturma noktaları arasında geniş aralık bırakın ve yön çizgilerinin uzunluk ve açılarını ayarlayarak eğrileri şekillendirmeye çalışın.

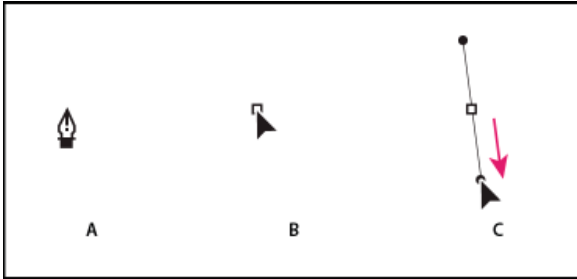
1. Kalem aracını  seçin.
2. Kalem aracını eğrinin başlayacağı yerde konumlandırın ve fare tuşunu basılı tutun.

İlk tutturma noktası görünür ve Kalem aracı işaretçisi bir ok ucuna dönüşür. (Photoshop uygulamasında, işaretçi sadece siz sürüklemeye başladıktan sonra değişir.)

3. Oluşturmakta olduğunuz eğri diliminin eğimini ayarlamak için sürükleyin ve sonra fare tuşunu bırakın.

Genel olarak, yön çizgisini çizmeyi planladığınız bir sonraki tutturma noktasına olan uzaklığın üçte biri kadar uzatın. (Yön çizgisinin bir veya iki tarafını daha sonra ayarlayabilirsiniz.)

Aracı 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.

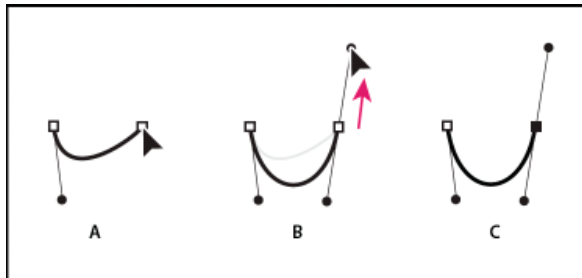


Bir eğrideki ilk noktayı çizme

A. Kalem aracını konumlandırma B. Sürüklemeye başlama (fare tuşu basılı) C. Yön çizgilerini uzatmak için sürükleme.

4. Kalem aracını eğri parçasının biteceği yerde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:

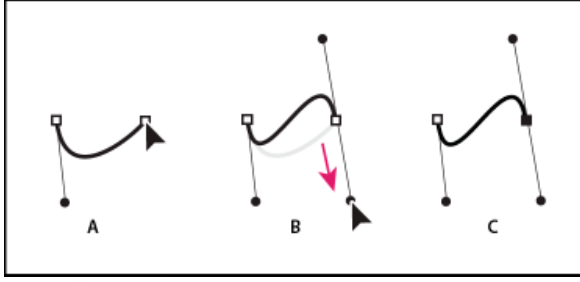
- C şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisine ters yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir eğrideki ikinci noktayı çizme

A. İkinci düz noktayı sürüklemeye başlama **B.** Bir önceki yön çizgisinden uzağa sürükleyip bir C eğrisi oluşturma **C.** Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

- S şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir S eğrisi çizme

A. Yeni düzgünleştirme noktasını sürüklemeye başlama **B.** Bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyip S eğrisi oluşturma **C.** Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

5. Bir dizi düzgün eğri oluşturmak için Kalem aracını farklı konumlardan sürüklemeye devam edin. Tutturma noktalarını eğrilerin tepe noktasına değil, her eğrinin başlangıç ve bitişine yerleştirin.

💡 Bir tutturma noktasının yön çizgilerini düzenlemek için yön çizgilerini **Alt (Windows)** veya **Option (Macintosh)** tuşuna basıp sürükleyin.

6. Yolu tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) tutturma noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Yolu açık bırakmak için tüm nesnelerden uzakta herhangi bir yeri **Ctrl (Windows)** veya **Command (Macintosh)** tuşuna basıp tıklatın, başka bir araç seçin veya **Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır** seçeneklerini belirleyin.

Tutturma noktaları ekleme veya silme

Başa dön

Tutturma noktaları eklemek, bir yol üzerinde size daha fazla kontrol verebilir veya açık bir yolu uzatabilir. Ancak, gerekenden fazla nokta eklememek iyi bir fikirdir. Daha az noktaya sahip bir yol daha kolay düzenlenir, görüntülenir ve yazdırılır. Bir yolun karmaşıklığını azaltmak için gereksiz noktaları silin.

Araç kutusu nokta eklemek ve silmek için üç araç içerir: Kalem aracı, Tutturma Noktası Ekle aracı ve Tutturma Noktasını Sil aracı.

Varsayılan olarak, Kalem aracını seçili bir yolun üzerinde konumlandığınızda Tutturma Noktası Ekle aracına dönüşür veya bir tutturma noktası üzerinde konumlandığınızda Tutturma Noktasını Sil aracına dönüşür.

Not: Bağlantı noktalarını silmek için **Delete**, **Backspace** ve **Clear** tuşlarını veya **Düzen > Kes** veya **Düzen > Temizle** komutlarını kullanmayın; bu tuşlar ve komutlar noktayı ve o noktaya bağlanan çizgi parçalarını siler.

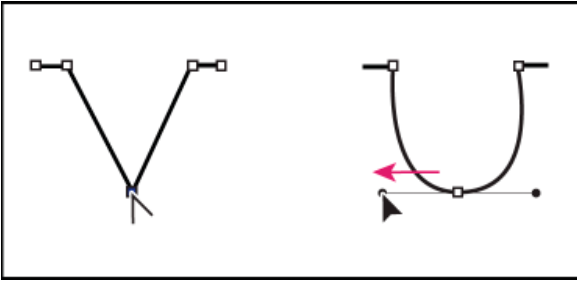
1. Değiştirilecek yolu seçin.
2. Fare tuşunu Kalem aracı üzerinde tıklatın ve basılı tutun, sonra Kalem aracını, Tutturma Noktası Ekle aracını veya Tutturma Noktasını Sil aracını seçin.
3. Bir tutturma noktası eklemek için işaretçiyi bir yol dilimi üzerinde konumlandırın ve tıklatın. Bir tutturma noktasını silmek için işaretçiyi bir tutturma noktası üzerinde konumlandırın ve tıklatın.

Yollardaki tutturma noktalarını ayarlama

Başa dön

Kalem aracıyla bir eğri çizdiğinizde, düz noktalar (sürekli ve eğri bir yoldaki tutturma noktaları) oluşturursunuz. Düz bir çizgi parçası veya eğimli bir parçaya bağlı düz bir çizgi çizdiğinizde, köşe noktaları (düz bir yoldaki veya düz ve eğri yolların birleşme noktasındaki tutturma noktaları) oluşturursunuz.

Varsayılan olarak, seçili düz noktaları boş daireler olarak görünür ve seçili köşe noktaları boş kareler olarak görünür.



Düz bir nokta oluşturmak için bir köşe noktasından dışarı bir yön noktası sürükleyin.

Tutturma noktaları taşıma veya ekleme

- Bir tutturma noktasını taşımak için noktayı Alt Seçim aracıyla  sürükleyin.
- Bir tutturma noktasını veya noktalarını itelemek için noktayı veya noktaları Alt Seçim aracıyla seçin, noktayı ve noktaları taşımak için ok tuşlarını kullanın. Birden çok noktayı seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Tutturma noktası eklemek için bir çizgi dilimini Kalem aracıyla tıklatın. Seçili çizgi dilimine bir tutturma noktası eklenebiliyorsa, Kalem aracının  yanında bir artı (+) işareti görünür. Çizgi dilimi henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra bir tutturma noktası ekleyin.

Tutturma noktalarını silme

Eğri bir yoldaki gereksiz tutturma noktalarını silmek, eğriyi en iyileştirir ve oluşturulan SWF dosyasının boyutunu azaltır.

- Bir köşe noktasını silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklatın. Seçili çizgi parçasından bir tutturma noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi parçası henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra tutturma noktasını silin.
- Düz bir noktayı silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklatın. Seçili çizgi parçasından bir tutturma noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi dilimi henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra köşe noktasını silin. (Noktayı bir köşe noktasına dönüştürmek için bir defa, noktayı silmek için bir defa daha tıklatın.)

Parçaları düz parçalar ve eğri parçaları arasında dönüştürme

Bir çizgideki parçaları düz parçalardan eğri parçalarına dönüştürmek için, köşe noktalarını düz noktalara dönüştürün. Bu işlemin tersini de gerçekleştirebilirsiniz.

- Bir köşe noktasını bir düz noktaya dönüştürmek için noktayı seçmek amacıyla Alt Seçim aracını kullanın, sonra teğet tutamaçlarını yerleştirmek amacıyla Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak noktayı sürükleyin.
- Düz bir noktayı köşe noktasına dönüştürmek için noktayı Kalem aracıyla tıklatın. İşaretçinin  yanındaki düzeltme ^ işareti, işaretçinin düz noktanın üzerinde olduğunu gösterir.

Parçaları ayarlama

[Başa dön](#)

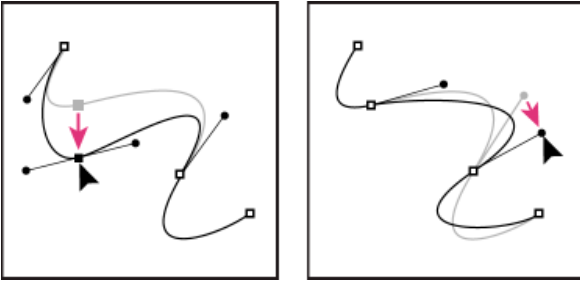
Parçanın açısını veya uzunluğunu değiştirmek için veya eğrinin eğim veya yönünü değiştirmek amacıyla eğri parçalarını ayarlamak için düz parçaları ayarlayın.

Düz bir noktadaki tanjant tutamacını taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğriler ayarlanır. Bir köşe noktasındaki teğet tutamacını taşıdığınızda, sadece teğet tutamacıyla aynı taraftaki eğri ayarlanır.

- Düz bir dilimi ayarlamak için Alt Seçim aracını  seçin ve düz bir dilim seçin. Dilimdeki bir tutturma noktasını yeni bir konuma sürüklemek için Alt Seçim aracını kullanın.
- Eğri bir dilimi ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve dilimi sürükleyin.

Not: Yolu tıklattığınızda, Flash Professional tutturma noktalarını gösterir. Alt Seçim aracıyla bir dilimi ayarlamak, yola noktalar ekleyebilir.

- Bir eğrideki noktaları veya teğet tutamaçlarını ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve eğri dilimdeki bir tutturma noktasını seçin.
- Tutturma noktasının her iki tarafındaki eğrinin şeklini ayarlamak için tutturma noktasını sürükleyin veya teğet tutamacını sürükleyin. Eğriyi 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Teğet tutamaçlarını ayrı ayrı sürüklemek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.



Tuturma noktasını sürükleyin veya yön noktasını sürükleyin.

[Başa dön](#)

Kalem aracı tercihler

Kalem aracı işaretçisinin görünümü için çizerken çizgi parçalarını önizleme için ve seçili tutturma noktalarının görünümü için tercihleri belirtin. Seçili çizgi parçaları ve tutturma noktaları, çizgilerin ve noktaların üzerinde göründükleri katmanın anahat rengini kullanır.

1. Kalem aracını  seçin, sonra Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneğini belirleyin.
2. Kategori listesinde Çizim'i seçin.
3. Kalem aracı için şu seçenekleri ayarlayın:

Kalem Önizlemesini Göster Çizerken, çizgi parçalarının önizlemesini oluşturur. Sahne Alanı etrafında işaretçiyi hareket ettirdikçe, parçanın bitiş noktasını oluşturmak için tıklatmanızdan önce, çizgi parçasının bir önizlemesi görünür. Bu seçenek seçilmezse, siz bitiş noktasını oluşturana kadar bir çizgi parçası görünmez.

Dolu Noktaları Göster Seçili tutturma noktalarını boş olarak ve seçili olmayan tutturma noktalarını dolu olarak görüntüler. Bu seçenek seçilmezse, seçili tutturma noktaları dolu olur ve seçili olmayan tutturma noktaları boş olur.

Kesin İmleçleri Göster Çizgilerin daha kesin yerleştirilmesi için Kalem aracının, varsayılan Kalem aracı simgesi yerine bir ince artı işaretçisi olarak görüneceğini belirtir. Kalem aracıyla varsayılan Kalem aracı simgesini görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Not: İnce artı işaretçisiyle varsayılan Kalem aracı simgesi arasında geçiş yapmak için Caps Lock tuşuna basın.

4. Tamam'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında Bul ve Değiştir özelliği

[Bul ve Değiştir hakkında](#)
[Metin bulma ve değiştirme](#)
[Font bulma ve değiştirme](#)
[Renk bulma ve değiştirme](#)
[Sembol bulma ve değiştirme](#)
[Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme](#)

Bul ve Değiştir hakkında

[Başa dön](#)

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlama'yı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

Not: Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash Professional sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

Metin bulma ve değiştirme

[Başa dön](#)

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
3. Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
4. Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
5. Metin arama için seçenekleri seçin:
 - Tam Sözcük** Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, yer için bir arama bariyer, yerleştirme gibi kelimeleri ortaya çıkarır.
 - Büyük/Küçük Harf Eşleştir** Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf biçimine tam olarak uyan metinleri arar.
 - Normal İfadeler** ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash Professional tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.
 - Metin Alanı İçeriği** Bir metin alanının içeriğini arar.
 - Kareler/Katmanlar/Parametreler** Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.
 - ActionScript'teki dizeler** Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).
 - ActionScript** Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.
6. Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

Not: 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Metin bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Font bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:
 - Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
 - Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
 - Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.
3. Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
4. Font bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
5. Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Renk bulma ve değiştirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup değiştiremezsiniz.

Not: Bir Flash Professional belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve değiştirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
3. Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
4. Belirtilen rengi değiştirmek üzere bir renk seçmek için Değiştir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
5. Rengin hangi tekrarlamasının bulunup değiştirileceğini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
6. Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Renk bulun.
 - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Rengi değiştirin.

- Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol bulma ve değiştirme

Sembolleri bulup değiştirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düğme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle değiştirin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
3. Adı için açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.
3. Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Ses, video veya bitmap bulun.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Sesi, videoyu veya bitmap'i değiştirin.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

İçe aktarılan bitmap'ler ve Flash

[İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma](#)
[Bitmap özelliklerini ayarlama](#)
[\(Yalnızca Flash Professional CC\) Birden fazla bitmap'i takas etme](#)
[Bitmap'i çalışma zamanında içe aktarma](#)
[Bitmap'i dolgu olarak uygulama](#)
[Bitmap'i harici düzenleyicide düzenleme](#)
[Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturma](#)

İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Professional'a bir bitmap içe aktardığınızda, çeşitli yollarla bitmap'i değiştirebilir ve Flash Professional belgenizde kullanabilirsiniz.

Bir Flash Professional belgesi içe aktarılmış bir bitmap'i orijinalinden daha büyük bir boyutta görüntülense, görüntü bozulabilir. Görüntülerin düzgün görüntülendiğinden emin olmak için içe aktarılmış bitmap'leri önizleyin.

Sahne Alanı'nda bir bitmap seçtiğinizde, Özellik denetçisi, bitmap'in sembol adını, piksel boyutlarını ve Sahne Alanı üzerindeki konumunu görüntüler. Özellik denetçisini kullanarak, bir bitmap örneğini takas edebilirsiniz, yani, örneği geçerli belgedeki başka bir bitmap'in örneğiyle değiştirebilirsiniz.

Aşağıdaki eğitim videosu Flash Professional uygulamasında bitmap kullanımını anlatır:

- [Working with bitmap graphics \(0:56\)](#) (Bitmap grafiklerle çalışma (0:56))

Özellik denetçisini bitmap özellikleriyle görüntüleme

1. Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

Bir bitmap örneğini başka bir bitmap'in örneğiyle değiştirme

1. Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Takas Et'i tıklayın.
3. Örneğe geçerli olarak atanmış bitmap'i değiştirmek için bir bitmap seçin.

Bitmap özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

Görüntüdeki kenarları düzgünleştirmek için içe aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygulayabilirsiniz. Ayrıca, bitmap dosyasının boyutunu küçültmek ve dosyayı web'de görüntülemek amacıyla biçimlendirmek için bir sıkıştırma seçeneği seçebilirsiniz.

1. Kütüphane panelinden bir bitmap seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.
2. Düzgünleştirmeye İzin Ver'i seçin. Düzleştirme, ölçeklendiğinde bitmap görüntülerinin kalitesini artırır.
3. Sıkıştırma için şunlardan birini seçin:

Fotoğraf (JPEG) Görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ın seçimini kaldırın ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız (PNG/GIF) Görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırmayla sıkıştırır.

Not: Fotoğraf sıkıştırmasını, fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı kullanın.

4. Dosya sıkıştırmasının sonuçlarını belirlemek için Test Et'i tıklayın. Seçili sıkıştırma ayarının kabul edilebilir olup olmadığını belirlemek için orijinal dosya boyutuyla sıkıştırılmış dosya boyutunu karşılaştırın.
5. Tamam'ı tıklayın.

Not: Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçtiğiniz JPEG Kalitesi ayarları, içe aktarılan JPEG dosyaları için bir kalite ayarı belirtmez. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda, içe aktarılan her JPEG dosyası için bir kalite ayarı belirtin.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla bitmap'i takas etme

[Başa dön](#)

Bitmap'i Takas Et seçeneği sembolleri ve bitmap'leri seçili bir sembol veya bitmap ile takas etmenize izin verir.

1. Flash Pro CC'de sahne alanında birden fazla bitmap seçin.
2. Özellikler panelinde, TAKAS ET seçeneğini tıklatın.
3. Sembolü Takas Et iletişim kutusunda, tüm seçilen sembolleri/bitmap'leri değiştirmek istediğiniz bitmap'i seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

Bitmap'i çalışma zamanında içe aktarma

[Başa dön](#)

Çalışma zamanında bir belgeye bitmap'ler eklemek için ActionScript® 2.0 veya ActionScript 3.0 BitmapData komutunu kullanın. Bu amaçla bitmap için bir bağlantı tanımlayıcısı belirtin. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Kütüphanedeki varlıklara bağlantı atama başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [ActionScript için kütüphane sembollerini dışa aktarma](#) başlığına bakın.

1. Kütüphane panelindeki bitmap'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden, Bağlantı'yı seçin.
 - Kütüphane panelindeki bitmap dosyasının adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.

Bağlantı özellikleri Özellikler iletişim kutusunda görünür değilse, Gelişmiş'i tıklatın.
3. Bağlantı için ActionScript İçin Dışa Aktar'ı seçin.
4. Metin alanına bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bitmap'i dolgu olarak uygulama

[Başa dön](#)

Bir bitmap'i bir grafik nesnesinde dolgu olarak kullanmak için Renk panelini kullanın. Bir bitmap'i dolgu olarak uygulamak nesneyi doldurmak üzere nesneyi döşer. Degradе Dönüştürme aracı, bir görüntüyü ve bitmap dolgusunu ölçeklemenize, döndürmenize ve eğmenize izin verir.

1. Dolguyu varolan resimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesini veya nesnelerini seçin.
2. Pencere > Renk'i seçin.
3. Panelin sağ üst kısmındaki açılır menüden Bitmap'i seçin.
4. Geçerli belgedeki daha çok bitmap'i görüntülemek üzere daha büyük bir önizleme penceresi kullanmak için Renk panelini genişletmek amacıyla sağ alt köşedeki oku tıklatın.
5. Seçmek için bir bitmap'i tıklatın.

Bitmap, geçerli dolgu rengi olur. 3. adımda resim seçtiyseniz, bitmap resme bir dolgu olarak uygulanır.

Bitmap'i harici düzenleyicide düzenleme

[Başa dön](#)

Düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarılan bir Fireworks PNG dosyasını düzenliyorsanız, mevcutsa, bitmap'in kaynak PNG dosyasını düzenleyin.

Not: PNG dosyalarından düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarılan bitmap'leri, harici bir görüntü düzenleyicide düzenleyemezsiniz.

Fireworks 3 veya daha sonrası ya da başka bir görüntü düzenleme uygulaması sisteminizde kuruluysa, içe aktarılmış bir bitmap'i düzenlemek için uygulamayı Flash Professional'tan başlatabilirsiniz.

Photoshop CS5 veya daha üstü ile bitmap düzenleme

Not: Flash Pro CS5.5 kullanıyorsanız, bu özelliğe erişmek için Photoshop CS5.1 kullanmanız gerekir.

1. Kütüphane panelinde, bitmap simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Photoshop CS5 ile Düzenle'yi seçin.
2. Photoshop'ta dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
3. Photoshop'ta, Dosya > Kaydet'i seçin. (Dosya adını veya biçimini değiştirmeyin.)
4. Flash Professional'a geri dönün.

Dosya Flash Professional içinde otomatik olarak güncellenir.

Fireworks 3 veya daha sonrasıyla bitmap düzenleme

1. Kütüphane panelinde, bitmap'in simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Fireworks 3 ile Düzenle'yi seçin.
2. PNG kaynak dosyasını mı, bitmap dosyasını mı açacağınızı belirtin.

3. Fireworks'te dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
4. Fireworks'te, Dosya > Güncelle'yi seçin.
5. Flash Professional'a geri dönün.

Dosya Flash Professional içinde otomatik olarak güncellenir.

Başka bir görüntü düzenleme uygulamasıyla bitmap düzenleme

1. Kütüphane panelinde, bitmap'in simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Birlikte Düzenle'yi seçin.
 2. Bitmap dosyasını açmak için bir görüntü düzenleme uygulaması seçin ve Tamam'ı tıklatın.
 3. Görüntü düzenleme uygulamasında dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
 4. Görüntü düzenleme uygulamasında dosyayı kaydedin.
- Dosya Flash Professional'ta otomatik olarak güncellenir.
5. Belgeyi düzenlemeye devam etmek için Flash Professional'a dönün.

Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturma

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'ndaki bir bitmap'in parçalara ayrılması, Sahne Alanı'ndaki resmi kendi kütüphane ögesinden ayırır ve bir bitmap örneğinden bir şekle dönüştürür. Bir bitmap'i parçaladığınızda, bitmap'i Flash Professional çizim ve boyama araçlarıyla değiştirebilirsiniz. Sihirli Değnek aracını kullanarak, aynı veya benzer renkleri içeren bitmap alanlarını seçebilirsiniz.

Parçalanmış bir bitmap'le birlikte boyamak için Damlalık aracıyla bitmap'i seçip, bitmap'i Boya Kovası aracıyla veya başka bir çizim aracıyla birlikte dolgu olarak uygulayın.

Bitmap parçalama

1. Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Parçalanmış bir bitmap'in alanlarının dolgusunu değiştirme

1. Araçlar Paneli'nde Sihirli Değnek aracını seçin. Sihirli Değnek aracı görünmüyorsa, Kement Aracı'nı tıklatın ve açılır menüden Sihirli Değnek aracını seçin. Özellik Denetçisi'nde şu seçenekleri belirleyin:
 - Eşik alanına, seçime dahil edilmeleri için bitişik piksellerin renklerinin ne kadar yakın eşleşmesi gerektiğini belirtmek amacıyla, 1 ile 200 arasında bir değer girin. Daha büyük bir sayı, daha geniş bir renk aralığını dahil eder. 0 giderseniz, yalnızca tıklattığınız ilk pikselle tam olarak aynı renkteki pikseller seçilir.
 - Düzgünleştirme alanında, seçimin kenarlarının ne kadar düzgünleştirileceğini belirtmek için bir seçenek seçin.
2. Bir alanı seçmek için bitmap'i tıklatın. Seçime eklemek için tıklatmaya devam edin.
3. Bitmap'teki seçilen alanları doldurmak için, Dolgu Rengi denetiminden kullanılacak dolguyu seçin.
4. Yeni dolguyu uygulamak için Boya Kovası aracını seçin ve seçili alandaki herhangi bir yeri tıklatın.

Bitmap'i vektör grafiğine dönüştürme

Bitmap'i İzle komutu, bitmap'i, düzenlenebilir, ayırık renk alanları içeren bir vektör grafiğine dönüştürür. Görüntüyü bir vektör grafiği olarak işlersiniz ve dosya boyutunu azaltabilirsiniz.

Bir bitmap'i vektör grafiğine dönüştürdükten sonra vektör grafiği artık Kütüphane panelindeki bitmap sembolüne bağlı olmaz.

Not: İçer aktarılan bitmap karmaşık şekiller ve çok sayıda renk içeriyorsa, dönüştürülmüş vektör grafiği, orijinal bitmap'ten daha büyük bir dosya boyutuna sahip olabilir. Dosya boyutu ve görüntü kalitesi arasında denge kurmak için Bitmap'i İzle iletişim kutusunda çeşitli ayarları deneyin.

Ayrıca, görüntüyü Flash Professional çizim ve boyama araçlarıyla değiştirmek için bir bitmap'i parçalayabilirsiniz.

1. Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
2. Değiştir > Bitmap > Bitmap'i İzle'yi seçin.
3. Bir Renk Eşiği değeri girin.

İki piksel karşılaştırıldığında, RGB renk değerlerindeki farklılık renk eşiğinden azsa, iki piksel aynı renkte sayılır. Eşik değerini artırdıkça, renklerin sayısını azaltırsınız.

4. Minimum Alan için bir piksele renk atarken hesaba katılacak çevreleyen piksellerin sayısını ayarlamak amacıyla bir değer girin.
5. Eğim Düzgünlüğü için anahatların ne kadar düzgün çizileceğini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.
6. Köşe Eşiği için keskin kenarların korunmasını veya düzeltilmesini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.

Orijinal bitmap'e en çok benzeyen bir vektör grafiği oluşturmak için şu değerleri girin:

- Renk Eşığı: 10
- Minimum Alan: 1 piksel
- Eğim Düzgünlüğü: Piksel
- Köşe Eşığı: Çok Sayıda Köşe

Bitmap dolgusu uygulamak için damlalık aracını kullanma

1. Damlalık aracını seçin ve Sahne Alanı'ndaki parçalanmış bitmap'i tıklatın. Damlalık aracı bitmap'i geçerli dolgu olarak ayarlar ve Boya Kovası'nı etkin araç yapar.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Bitmap'i dolgu olarak uygulamak için varolan bir grafik nesnesini Boya Kovası aracıyla tıklatın.
 - Oval, Dikdörtgen veya Kalem aracını seçin ve yeni bir nesne çizin. Nesne, parçalanmış bitmap'le doldurulur.Bitmap dolgusunu ölçeklemek, döndürmek veya eğiltmek için Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Daha fazla Yardım konusu

[Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme](#)

[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesneleri taşıma ve kopyalama

[Nesneleri sürükleyerek taşıma](#)
[Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma](#)
[Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma](#)
[Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma](#)
[Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama](#)
[Nesneleri panoyla kopyalama](#)
[Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama](#)

Nesneleri sürükleyerek taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Seçim aracını  seçin, işaretçiyi nesnenin üzerinde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi taşımak için onu yeni konuma sürükleyin.
 - Nesneyi kopyalamak ve kopyayı taşımak için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
 - Nesnenin hareketini 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Seçimi her seferinde 1 piksel taşımak için nesnenin hareket etmesini istediğiniz yöndeki ok tuşuna basın.
 - Seçimi her seferinde 10 piksel taşımak için Shift tuşuyla ok tuşuna aynı anda basın.

Not: *Piksellere Yapış seçiliyken, ok tuşları nesneyi ekrandaki piksellere göre değil, belgenin piksel ızgarasındaki piksel artışlarına göre taşır.*

Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Özellik denetçisi görüntülenmiyorsa, Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

Not: *Özellik denetçisi, Belge Özellikleri iletişim kutusunda Cetvel Birimleri seçeneği için belirtilmiş birimleri kullanır.*

Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Bilgi paneli görünür değilse, Pencere > Bilgi'yi seçin.
3. Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama

[Başa dön](#)

Nesneleri katmanlar, sahneler veya diğer Flash dosyaları arasında taşımak veya kopyalamak için yapıştırma tekniğini kullanın. Bir nesneyi, orijinal konumuna göre bir konuma yapıştırabilirsiniz.

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Düzen > Kes veya Düzenle > Kopyala'yı seçin.
3. Başka bir katman, sahne veya dosya seçin ve sonra seçimi Sahne Alanı'na göre aynı konuma yapıştırmak için Düzen > Yerde Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Seçimi çalışma alanının ortasına yapıştırmak için Düzen > Ortaya Yapıştır seçeneklerini belirleyin.

Nesneleri panoyla kopyalama

Panoya kopyalanan öğelerin kenarları yumuşatılır, böylece başka uygulamalarda da Flash uygulamasında olduğu kadar iyi görünürler. Bu özellik, bitmap görüntüsü, degradeler, saydamlık veya maske katmanı içeren kareler için kullanışlıdır.

Başka Flash belgelerinden veya programlardan yapıştırılan grafikler, geçerli katmanın geçerli karesine yapıştırılır. Bir grafik öğesinin bir Flash sahnesine nasıl yapıştırıldığı, ne tür bir öğe olduğuna, kaynağına ve ayarladığınız tercihlere bağlıdır:

- Bir metin düzenleyiciden gelen metin, tek bir metin nesnesi haline gelir.
- Herhangi bir çizim programının vektör tabanlı grafikleri, grubu çözülebilen ve düzenlenebilen bir grup haline gelir.
- Bitmap'ler, tıpkı içe aktarılmış bitmap'ler gibi tek bir gruplanmış nesne haline gelirler. Yapıştırılan bitmap'leri parçalayabilir veya vektör grafiklerine dönüştürebilirsiniz.

Not: Grafikleri Illustrator uygulamasından Flash uygulamasına yapıştırmadan önce, renkleri Illustrator uygulamasında RGB'ye dönüştürün.

Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama

Bir nesnenin ölçeklenmiş, döndürülmüş veya eğilmiş bir kopyasını oluşturabilirsiniz.

1. Bir nesne seçin.
2. Pencere > Dönüştür'ü seçin.
3. Ölçekleme, döndürme veya eğim değerlerini girin.
4. Dönüştür panelinde Seçimi Çoğalt ve Dönüştür düğmesini  tıklatın.



Flash'a resim yerleştirme

[Flash'a resim içe aktarma hakkında](#)
[İçe aktarma için desteklenen dosya biçimleri](#)
[Flash'a resim içe aktarma](#)
[FXG dosyalarını içe aktarma](#)
[AutoCAD DXF dosyaları hakkında](#)
[ActionScript ile resim yükleme](#)

[Başa dön](#)

Flash'a resim içe aktarma hakkında

Adobe® Flash® Professional başka uygulamalarda oluşturulan resimleri kullanabilir. Vektör grafiklerini ve bitmap'leri çeşitli dosya biçimleri şeklinde içe aktarabilirsiniz. QuickTime® 4 veya üstü sisteminizde yüklüyse, ek vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz. Adobe® FreeHand® dosyaları (MX sürümü ve daha öncesi) ve Adobe® Fireworks® PNG dosyalarını doğrudan Flash Professional uygulamasına, bu biçimlerin niteliklerini koruyarak içe aktarabilirsiniz.

Flash Professional'a içe aktardığınız grafik dosyalarının boyutu en az 2 piksel x 2 piksel olmalıdır.

Çalışma zamanı sırasında bir Flash Professional SWF dosyasına JPEG dosyaları yüklemek için loadMovie eylem veya yöntemini kullanın. Ayrıntılı bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan loadMovie (MovieClip.loadMovie yöntemi) ögesine veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [Film klipleriyle çalışma](#) başlığına bakın.

Flash Professional vektör grafiklerini, bitmap'leri ve görüntü dizilerini şu şekilde içe aktarır:

- Adobe® Illustrator® ve Adobe® Photoshop® dosyalarını Flash Professional'a içe aktardığınızda, resminizin görsel verilerinin çoğunu ve belirli görsel niteliklerin Flash Professional geliştirme ortamıyla düzenlenebilme yeteneğini korumanıza olanak tanıyan içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz.
- FreeHand'den Flash Professional'a vektör görüntüleri içe aktardığınızda, FreeHand katmanları, sayfaları ve metin bloklarını korumak için seçenekleri belirleyin.
- Fireworks'ten PNG görüntüleri içe aktarırken, dosyaları Flash Professional'ta değiştirmek üzere düzenlenebilir nesneler olarak veya Fireworks'te düzenleyip güncellemek üzere düzleştirilmiş dosyalar olarak içe aktarın.
- Görüntü, metin ve kılavuzları korumak için seçenekleri belirleyin.

Not: Fireworks'ten bir PNG dosyasını kopyalama ve yapıştırma yoluyla içe aktarırsanız, dosya bitmap'e dönüştürülür.

- SWF ve ® Meta Dosyası Biçimi (WMF) dosyalarından doğrudan bir Flash Professional belgesine (bir kütüphane yerine) içe aktardığınız vektör görüntüleri, geçerli katmandaki bir grup olarak içe aktarılır.
- Doğrudan bir Flash Professional belgesine içe aktardığınız bitmap'ler (taranmış fotoğraflar, BMP dosyaları), geçerli katmanda tek nesneler olarak içe aktarılır. Flash Professional içe aktarılan bitmap'lerin saydamlık ayarlarını korur. Bir bitmap'i içe aktarma, bir SWF dosyasının dosya boyutunu artırabileceğinden, içe aktarılan bitmap'leri sıkıştırmayı düşünün.

Not: Bitmap'ler bir uygulama veya masaüstünden Flash Professional'a sürüklenip bırakılarak içe aktarıldığında, bitmap saydamlığı korunmayabilir. Saydamlığı korumak için içe aktarmak üzere Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını kullanın.

- Doğrudan bir Flash Professional belgesine içe aktardığınız herhangi bir görüntü sırası (örneğin, bir PICT ve BMP sırası), geçerli katmanda ardışık anahtar kareler olarak içe aktarılır.

[Başa dön](#)

İçe aktarma için desteklenen dosya biçimleri

Not: Flash tarafında içe aktarma için desteklenen tüm dosya biçimlerinin tam bir listesi için, bkz. [Supported File Formats](#) (Desteklenen Dosya Biçimleri) Teknik Notu.

Grafik biçimleri

QuickTime 4 veya üstünün sisteminizde kurulu olup olmamasına bağlı olarak, Flash Professional farklı vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilir. Flash Professional'ı QuickTime 4 yüklüken kullanmak, özellikle geliştiricilerin hem Windows hem Macintosh platformlarında çalıştığı ortak projeler için faydalıdır. QuickTime 4 belirli dosya biçimleri (PICT, QuickTime Movie ve diğerleri dahil) için desteği her iki platforma da yayar.

QuickTime 4'ün yüklü olup olmadığında bakılmaksızın, Flash Professional 8 veya daha sonrasına şu vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (sürüm 10 veya daha öncesi))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Geliştirilmiş Windows Meta Dosyası	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF ve hareketli GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Meta Dosyası	.wmf	•	•
Adobe XML Grafik dosyası	.fxg	•	•

Ancak QuickTime 4 veya üstü yüklüyse, Flash Professional uygulamasına şu bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
QuickTime Image	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Ses biçimleri

Flash, aşağıdaki ses biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Dalga	.wav	•	
Ses Değişim Dosyası Biçimi	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Flash, yalnızca QuickTime 4 veya sonraki bir sürümünün yüklü olması durumunda aşağıdaki ses biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Ses Değişim Dosyası Biçimi	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Yalnızca ses olan QuickTime filmleri	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
System 7 sesleri	.snd		•
Dalga	.wav	•	•

Video biçimleri

Flash aşağıdaki video biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Flash için Video	.flv, .f4v	•	•
QuickTime Filmi	.mov, .qt	•	•
Windows için video	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Dijital Video	.dv, .dvi	•	•
Mobil Cihazlar için 3GPP/3GPP2	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Flash'a resim içe aktarma

[Başa dön](#)

Flash Professional, ya doğrudan Sahne Alanı'na ya da kütüphaneye çeşitli dosya biçimlerinde resimleri içe aktarmanıza izin verir.

Flash'a dosya içe aktarma

1. Şunlardan birini yapın:

- Bir dosyayı doğrudan geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar seçeneklerini belirleyin.
- Bir dosyayı geçerli Flash Professional belgesinin kütüphanesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin. (Bir kütüphane öğesini bir belgede kullanmak için öğeyi Sahne Alanı'na sürükleyin.)

2. Dosya Türü (Windows) veya Show (Göster) (Macintosh) açılır menüsünden bir dosya biçimi seçin.

3. İstenilen dosyaya gidin ve dosyayı seçin. İçe aktarılmış bir dosyanın birden çok katmanı varsa, Flash Professional yeni katmanlar oluşturabilir (içe aktarma dosyasının türüne bağlı olarak). Oluşturulduysa, yeni katmanlar Zaman Çizelgesi'nde görünür.

4. Aç'ı tıklatın.

5. İçe aktarmakta olduğunuz dosyanın adı bir sayıyla bitiyorsa ve aynı klasörde ilave ardışık numaralandırılmış dosyalar bulunuyorsa, şunlardan birini yapın:

Not: (Yalnızca Windows 8) Metin içeren bir PSD dosyası Vektör Anahatları seçeneği işaretliken içe aktarılırsa, vektör nesnesinin tutturma noktalarını düzenleyemezsiniz. Bu, Windows 8'de mevcut olmayan fontlar kullanılarak oluşturulmuş PSD dosyalarında görülür.

- Tüm ardışık dosyaları içe aktarmak için Evet'i tıklatın.
- Sadece belirtilen dosyayı içe aktarmak için Hayır'ı tıklatın.

Şunlar bir dizi olarak kullanılabilecek dosya adlarına örnektir:

Kare001.gif, Kare002.gif, Kare003.gif

Kedi 1, Kedi 2, Kedi 3

Yurume-001.ai, Yurume-002.ai, Yurume-003.ai

Bir bitmap'i başka bir uygulamadan geçerli Flash belgesine doğrudan yapıştırma

- Diğer uygulamadaki görüntüyü kopyalayın.
- Flash Professional'ta, Düzen > Ortaya Yapıştır'ı seçin.

FXG dosyalarını içe aktarma

[Başa dön](#)

FXG biçimi, Flash'ın tüm karmaşık grafik bilgilerini koruyarak Adobe Illustrator, Fireworks ve Photoshop gibi diğer Adobe uygulamaları ile grafik alışverişi yapmasını sağlar. Flash, FXG dosyalarını (yalnızca 2.0 sürümü) Flash'a içe aktarmanıza ve Sahne Alanı'nda seçili nesneleri veya tam Sahne Alanı'nı FXG biçiminde kaydetmenize olanak verir. FXG dosyaları hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. FXG dosyaları hakkında.

- FXG dosyasını içe aktarmak için; Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına İçe Aktar veya Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin ve açmak istediğiniz FXG dosyasını seçin.

AutoCAD DXF dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional, AutoCAD 10'daki AutoCAD® DXF biçimini destekler.

DXF dosyaları standart sistem fontlarını desteklemez. Flash Professional fontları uygun olarak eşleştirmeye çalışır ancak, özellikle metin hizalama için umulmadık sonuçlarla karşılaşabilirsiniz.

DXF biçimi düz dolguları desteklemediğinden, doldurulmuş alanlar sadece anahatlar olarak dışa aktarılır. Bu nedenle, DXF biçimi zemin planları ve haritalar gibi çizgili çizimler için en uygundur.

İki boyutlu DXF dosyalarını Flash Professional'a içe aktarabilirsiniz. Flash Professional üç boyutlu DXF dosyalarını desteklemez.

Flash Professional bir DXF dosyasında ölçeklemeyi desteklememesine karşın, tüm içe aktarılan DXF dosyaları Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i kullanarak ölçekleyebileceğiniz 12 inç x 12 inç'lik dosyalar üretir. Ayrıca, Flash Professional sadece ASCII DXF dosyalarını destekler. DXF dosyalarınız ikili veriler halindeyse, bunları Flash Professional'a içe aktarmadan önce ASCII'ye dönüştürün.

ActionScript ile resim yükleme

[Başa dön](#)

ActionScript ile çalışma zamanında Kütüphane'den harici görüntü dosyaları veya varlıklar yükleyebilirsiniz.

ActionScript'te görüntüler ve varlıklarla çalışma hakkında bilgi için aşağıdaki makaleye bakın:

- [Loading images and Library assets in Flash with ActionScript 3](#) (Flash Uygulamasında ActionScript 3 ile görüntüleri ve Kütüphane varlıklarını yükleme) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme

Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Eğrileri en iyileştirme

Şekilleri değiştirme

Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

Sürükleyerek silme

Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

Başa dön

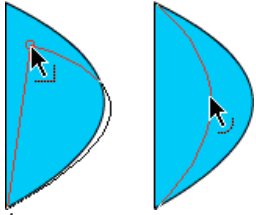
1. Alt Seçim aracını  seçin.
2. Çizgiyi veya şekil anahattını tıklatın.

Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Başa dön

Bir çizgi veya şekil anahattını yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanarak bir çizgideki herhangi bir noktayı sürükleyin. İşaretçi, çizgi veya dolgu üzerinde ne tür bir yeniden şekillendirme gerçekleştirebileceğini belirtmek için değişir.

Flash Professional, taşınan noktanın yeni konumuna uydurmak için çizgi parçasının eğrisini ayarlar. Yeniden konumlandırılan nokta bir uç noktaysa, çizgi uzar veya kısalır. Yeniden konumlandırılmış nokta bir köşeyse, köşeyi oluşturan çizgi parçaları uzayıp kısalırken düz kalırlar.



İşaretçinin yanında bir köşe görünürse, bir bitiş noktasını değiştirebilirsiniz. İşaretçinin yanında bir eğri görüldüğünde, bir eğriyi ayarlayabilirsiniz.

Bazı fırça konturu alanları, onları anahatlar olarak görüntülerseniz daha kolay yeniden şekillendirilirler.

Karmaşık bir çizgiyi yeniden şekillendirirken sorun yaşıyorsanız, bazı ayrıntılarını kaldırmak amacıyla çizgiyi düzgünleştirerek yeniden şekillendirmeyi kolaylaştırın. Ayrıca büyümeyi artırmak da yeniden şekillendirmeyi daha kolay ve daha kesin yapabilir.

1. Seçim aracını  seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Dilimi yeniden şekillendirmek için herhangi bir noktadan sürükleyin.
 - Yeni bir köşe noktası oluşturmak üzere bir çizgiyi sürüklemek için Control (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.

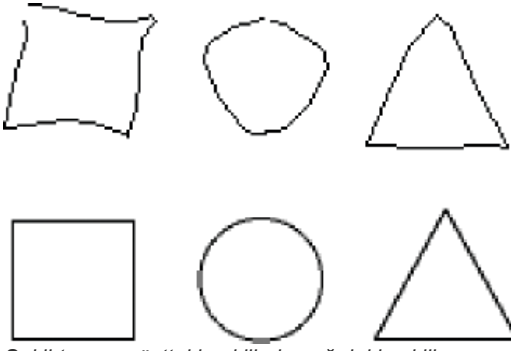
Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Başa dön

Düzleme, önceden çizdiğiniz çizgi ve eğrilere küçük düzleme ayarlamaları yapar. Zaten düz olan parçalar üzerinde bir etkisi yoktur.

Not: Otomatik düzgünleştirme ve düzlemenin derecesini ayarlamak için çizim ayarları tercihlerini belirtin.

Flash Professional uygulamasının şekilleri tanımasını sağlamak için düzleme tekniğini kullanın. Şekilleri Tanı seçeneği kapalıyken oval, dikdörtgen veya üçgene benzer şekiller çizerseniz, şekilleri geometrik olarak kusursuz yapmak için Düzleme seçeneğini kullanın. Başka öğelere dokunan, böylece bu öğelere bağlı sayılan şekiller tanınmaz.



Şekil tanıma, üstteki şekilleri aşağıdaki şekillere çevirir.

Düzgünleştirme eğrileri yumuşatır ve bir eğrinin genel doğrultusundaki tümsek veya diğer sapmaları azaltır. Ayrıca bir eğrideki parça sayısını da azaltır. Düzleme görecelidir, ancak, düz parçalar üzerinde etkisi yoktur. Özellikle, birkaç tane çok kısa eğri çizgi parçasını yeniden şekillendirmede sorun yaşıyorsanız kullanışlıdır. Tüm parçaları seçmek ve onları düzgünleştirmek parça sayısını azaltır, yeniden şekillendirmesi kolay olan yumuşak bir eğri oluşturur.

Düzgünleştirme ve düzlemenin tekrar tekrar uygulanması, her parçanın orijinal olarak ne kadar eğimli veya düz olduğuna bağlı olarak, her parçayı daha düzgün veya daha düz yapar.

- Seçilen her konturun eğrisini düzgünleştirmek için, Seçim aracını seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzgünleştirme değiştiricisini tıklatın. Düzgünleştirme değiştiricisi düğmesi her tıklatıldığında, seçili kontur aşamalı olarak daha düzgün hale getirilir.
- Düzgünleştirme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzgünleştir seçeneklerini belirleyin. Düzgünleştir iletişim kutusunda, Yukarıdaki Açılar Düzgünleştir, Aşağıdaki Açılar Düzgünleştir ve Düzgünleştirme Gücü parametreleri için değerleri girin.
- Her seçili dolgu anahattı veya eğri çizgi üzerinde küçük düzleme ayarlamaları yapmak için Seçim aracını seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzle değiştiricisini tıklatın.
- Düzleme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzle seçeneklerini belirleyin. Düzle iletişim kutusunda, Düzleme Kuvveti parametresi için bir değer girin.
- Şekil tanımayı kullanmak için Seçim aracını seçin ve Düzle değiştiricisini tıklatın veya Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçin.

Eğrileri en iyileştirme

[Başa dön](#)

En iyileştirme, eğri çizgileri ve dolgu anahattını arıtarak eğrileri düzgünleştirir, böylece bu öğeleri tanımlamak için kullanılan eğrilerin sayısını azaltır. En iyileştirme ayrıca, Flash Professional belgesinin (FLA dosyası) ve dışa aktarılan Flash Professional uygulamasının (SWF dosyası) boyutunu azaltır. Aynı öğelere en iyileştirmeyi birçok defa uygulayın.

- En iyileştirilecek çizilmiş öğeleri seçin ve Düzen > Şekil > En İyileştir'i seçin.
- Düzgünleştirmenin derecesini belirtmek için En İyileştirme Gücü kaydırıcısını sürükleyin. Sonuçlar seçilen eğrilere bağlıdır. Genel olarak en iyileştirme, orijinal anahattla daha az benzerlik taşıyan daha az sayıda eğri oluşturur.
- En iyileştirmeden önce ve sonra seçimdeki parçaların sayısını belirten bir mesaj görüntülemek için, İşlem Raporu Göster seçeneğini belirleyin. Flash Professional, işlem tamamlandıktan sonra mesajı görüntüler.
- Tamam'ı tıklatın.

Şekilleri değiştirme

[Başa dön](#)

- Çizgileri dolgulara dönüştürmek için bir veya birden çok çizgiyi seçin ve Değiştir > Şekil > Çizgileri Dolgulara Dönüştür'ü seçin. Seçilen çizgiler doldurulmuş şekillere dönüştürülür, bu çizgileri degradelerle doldurmanıza veya çizginin bir bölümünü silmenize izin verir. Çizgileri dolgulara çevirmek dosya boyutlarını daha büyük yapabilir, fakat ayrıca bazı animasyonlar için çizimi hızlandırabilir.
- Doldurulmuş bir nesnenin şeklini genişletmek için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolguyu Genişlet'i seçin. Mesafe için piksel cinsinden bir değer girin ve Yön için Genişlet veya Daralt'ı seçin. Genişlet şekli büyütür, Daralt şekli küçültür.

Bu özellik en iyi, çok sayıda küçük ayrıntı içermeyen, tek bir küçük, doldurulmuş, kontursuz şekilde çalışır.

- Bir nesnenin kenarlarını yumuşatmak için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolgu Kenarlarını Yumuşat'ı seçin. Şu seçenekleri ayarlayın:

Mesafe Yumuşak kenarın piksel cinsinden genişliği.

Adım Sayısı Yumuşak kenar efekti için kaç tane eğri kullanılacağını kontrol eder. Ne kadar fazla sayıda adım kullanırsanız, efekt o kadar düzgün olur. Adımları artırmak ayrıca daha büyük dosyalar oluşturur ve çizimi yavaşlatır.

Genişlet Veya Daralt Kenarları yumuşatmak için şeklin genişletilmesini veya daraltılmasını kontrol eder.

Bu özellik en iyi, kontursuz tek bir doldurulmuş şekil üzerinde çalışır ve bir Flash Professional belgesinin ve oluşturulan SWF dosyasının dosya boyutunu artırabilir.

Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

[Başa dön](#)

❖ Araç çubuğundaki Silgi aracını  çift tıklatın. Bu işlem, Sahne Alanı ve yapıştırma alanındaki tüm içerik türlerini siler.

Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

[Başa dön](#)

1. Silgi aracını seçin ve sonra Musluk değiştiricisini  tıklatın.
2. Silinecek kontur dilimini veya doldurulmuş alanı tıklatın.

Sürükleyerek silme

[Başa dön](#)

1. Silgi aracını seçin.
2. Silgi Modu değiştiricisini tıklatın ve bir silme modu seçin:
Normal Sil Aynı katmandaki kontur ve dolguları siler.
Dolguları Sil Sadece dolguları siler; konturlar etkilenmez.
Çizgileri Sil Sadece konturları siler; dolgular etkilenmez.
Seçilen Dolguları Sil Sadece geçerli olarak seçilen dolguları siler ve seçili olsa da olmasa da konturları etkilemez. (Silgi aracını bu modda kullanmadan önce silinecek dolguları seçin.)
İçini Sil Yalnızca üzerinde Silgi konturuna başladığınız dolguyu siler. Silmeye boş bir noktadan başlarsanız, hiçbir şey silinmez. Bu modda, konturlar silgiden etkilenmezler.
3. Silgi Şekli değiştiricisini tıklatın ve bir silgi şekli ve boyutu seçin. Musluk değiştiricisinin seçili olmadığından emin olun.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesne seçme

Seçim aracıyla nesneler seçme

El yapımı seçim alanı çizme

Düz kenarlı seçim alanı çizme

Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Seçim vurgulamasını gizleme

Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Seçme tercihlerini ayarlama

Bir nesneyi değiştirmek için önce nesneyi seçin. İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçlarıyla nesneleri seçin. Tek nesneleri, onları tek bir nesne olarak işlemek için gruplayabilirsiniz. Çizgileri ve şekilleri değiştirme aynı katmandaki diğer çizgi ve şekilleri de değiştirebilir. Nesneleri veya konturları seçtiğinizde, Flash onları bir çerçeveye vurgular.

Bir nesnenin sadece konturlarını veya sadece dolgularını seçebilirsiniz. Nesneleri, vurgulamayı görüntülemekten düzenlemek için seçim vurgulamasını gizleyebilirsiniz.

Bir nesneyi seçtiğinizde, Özellik denetçisi şunları görüntüler:

- Nesnenin kontur ve dolgu, piksel boyutları ve nesnenin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları.
- Karışık bir seçim; birden çok öge seçerseniz. Seçilen öğelerin piksel boyutları; x ve y koordinatları.

Bir şeklin Özellik denetçisini, o nesnenin kontur ve dolgusunu değiştirmek için kullanabilirsiniz.

Bir grup veya sembolün seçilmesini ve yanlışlıkla değiştirilmesini engellemek için grup veya sembolü kilitleyin.

Seçim aracıyla nesneler seçme

[Başa dön](#)

Seçim aracı , bir nesneyi tıklatarak veya nesneyi dikdörtgen bir seçim çerçevesinin içinde çevrelemek amacıyla sürükleyerek nesnelerin bütününe seçmenizi sağlar.

Not: Seçim aracını seçmek için aynı zamanda V tuşuna da basabilirsiniz. Başka bir araç etkinken geçici olarak Seçim aracına geçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Shift seçimi seçeneğini devre dışı bırakmak için Flash Genel Tercihleri'nde seçeneğin seçimini kaldırın. Bkz. Flash uygulamasında tercihleri ayarlama. Örneklerin, grupların ve tür bloklarının seçilmeleri için tamamen çevrelenmeleri gerekir.

- Bir kontur, dolgu, grup, örnek veya metin bloğu seçmek için nesneyi tıklatın.
- Bağlı çizgileri seçmek için çizgilerin birini çift tıklatın.
- Doldurulmuş bir şekli ve konturlu anahattını seçmek için dolguyu çift tıklatın.
- Dikdörtgen biçiminde bir alan içindeki nesneleri seçmek için seçilecek nesne veya nesnelerin etrafında bir çerçeve sürükleyin.
- Bir seçime eklemek için ilave seçimler yaparken Shift tuşunu basılı tutun.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyi seçmek için Düzen > Tümünü Seç'i seçin veya Control+A (Windows) veya Command+A (Macintosh) tuşlarına basın. Tümünü Seç, kilitletli veya gizli katmanlardaki ya da geçerli Zaman Çizelgesi'nde olmayan katmanlardaki nesneleri seçmez.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyin seçimini kaldırmak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Control+Shift+A (Windows) veya Command+Shift+A (Macintosh) tuşlarına basın.
- Ana kareler arasında bir katmandaki her şeyi seçmek için Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi tıklatın.
- Bir grup veya sembolü kilitlemek veya kilidini açmak için grup veya sembolü seçin ve sonra Değiştir > Yerleştir > Kilitle'yi seçin. Kilitletmiş tüm grup ve sembollerin kilidini açmak için Değiştir > Yerleştir > Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.

El yapımı seçim alanı çizme

[Başa dön](#)

- Kement aracını  alanın etrafında sürükleyin.
- Döngüyü yaklaşık olarak başladığınız yerde bitirin, yoksa Flash döngüyü düz bir çizgiyle otomatik olarak kapatır.

Düz kenarlı seçim alanı çizme

[Başa dön](#)

- Araçlar panelinin seçenekler alanında, Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisini  seçin.
- Başlangıç noktasını ayarlamak için tıklatın.

3. İlk çizginin bitmesini istediğiniz yerde işaretçiyi konumlandırın ve tıklatın. İlave çizgi dilimlerinin bitiş noktalarını ayarlamaya devam edin.
4. Seçim alanını kapatmak için çift tıklatın.

[Başa dön](#)

Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Kement aracını ve Çokgen Modu değiştiricisini kullandığınızda, el yapımı ve düz kenarlı seçim modları arasında geçiş yapabilirsiniz.

1. Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisinin seçimini kaldırın.
2. El yapımı dilim çizmek için Kement aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
3. Düz kenarlı dilimler çizmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun ve her yeni çizgi diliminin başlangıç ve bitiş noktalarını ayarlamak için tıklatın.
4. Seçim alanını kapatmak için şunlardan birini yapın:
 - Fare tuşunu bırakın; Flash Professional seçim alanını sizin için kapatacaktır.
 - Seçim alanı çizgisinin başlangıç ucunun üzerinde çift tıklatın.

[Başa dön](#)

Seçim vurgulamasını gizleme

Nesne seçerken veya düzenlerken vurgulamayı kapatmak, resmin son durumunda nasıl görüldüğünü görmenizi sağlar.

❖ Görünüm > Kenarları Gizle'yi seçin.

Seçim vurgulamasını göstermek için komutu yeniden seçin.

[Başa dön](#)

Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Sahne Alanı üzerinde, seçilen farklı tür nesnelerin etrafında görünen sınırlama kutusu dikdörtgenlerinde kullanılmak üzere farklı renkler ayarlayabilirsiniz.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Genel kategorisini tıklatın.
3. Vurgu Rengi bölümünde, her tür nesne için bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

Seçme tercihlerini ayarlama

İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçları, nesneleri üzerlerine tıklatarak seçerler. İşaretçi ve Alt Seçim araçları, nesneleri etraflarında dikdörtgen bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçerler. Kement aracı, nesneleri etraflarında serbest biçimli bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçer. Bir nesne seçildiğinde, nesnenin etrafında dikdörtgen bir kutu görünür.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Tercihler iletişim kutusunun Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:
 - Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nın seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçili olacaktır.
 - Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nı seçin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Resmi yerine yapıştırma

[Nesne yapışmasını açma veya kapatma](#)

[Nesne yapışması toleransını ayarlama](#)

[Piksel yapışmasını kullanma](#)

[Hizalı Yapışma ayarlarını seçme](#)

[Hizalı Yapışma'yı açma](#)

[Kılavuz katmanı oluşturma](#)

Grafik öğeleri birbiriyle otomatik olarak hizalamak için yapışmayı kullanın. Flash Professional Sahne Alanı'nda nesneleri hizalamanız için üç yol sunar:

- Nesne yapışması, nesneleri başka nesnelere kenarları boyunca yapıştırır.
- Piksel yapışması, nesneleri doğrudan Sahne Alanı'ndaki tek piksellere veya piksel çizgilerine yapıştırır.
- Hizalı yapışma, nesneleri belirli bir yapışma toleransına, yani nesneler ve başka nesneler arasında ya da nesneler ve Sahne Alanı'nın kenarı arasında önceden belirlenmiş bir sınıra yapıştırır.

Not: Ayrıca ızgara veya kılavuzlara da yapıştırabilirsiniz.

Nesne yapışmasını açma veya kapatma

[Başa dön](#)

Nesne yapışmasını açmak için Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisini veya Görünüm menüsündeki Nesnelere Yapış komutunu kullanın.

Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisi açıksa, bir öğeyi sürüklediğinizde işaretçinin altında küçük siyah bir halka görünür. Nesne başka bir nesnenin yapışma mesafesi içine girdiğinde, küçük halka daha büyük bir halkaya dönüşür.

❖ Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış'ı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Bir nesneyi taşıdığınızda veya yeniden şekillendirdiğinizde, Seçim aracının nesne üzerindeki konumu, yapışma halkasının başvuru noktasını belirtir. Örneğin, doldurulmuş bir şekli merkezine yakın bir yerden sürükleyerek taşırsanız, merkez nokta diğer nesnelere yapışır. Bu özellikle, hareketlendirme amacıyla şekilleri hareket yollarına yapıştırmak için kullanışlıdır.

Not: Yapıştırma sırasında nesne yerleşimini daha iyi kontrol etmek için sürüklemeye bir köşe veya merkez noktasından başlayın.

Nesne yapışması toleransını ayarlama

[Başa dön](#)

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Çizim'i tıklatın.
2. Çizim Ayarları altında, Çizgileri Bağla ayarını ayarlayın.

Piksel yapışmasını kullanma

[Başa dön](#)

Piksel yapışmasını açmak için Görünüm menüsündeki Piksellere Yapış komutunu kullanın. Piksellere Yapış açıksa, büyütme % 400 veya daha yükseğe ayarlandığında bir piksel ızgarası görünür. Piksel ızgarası, Flash Professional uygulamanızda görüntülenen tek pikselleri temsil eder. Bir nesne oluşturduğunuzda veya taşıdığınızda, nesne piksel ızgarasına sınırlanır.

Kenarları piksel sınırlarının arasında kalan bir şekil oluşturursanız (örneğin, 3,5 piksel gibi, kesirli genişliğe sahip bir kontur kullanırsanız), Piksellere Yapış seçeneği, şeklin kenarına değil, piksel sınırlarına yapıştırır.

- Piksel yapışmasını açmak veya kapatmak için Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış'ı seçin. Büyütme %400 veya daha yükseğe ayarlanmışsa, bir piksel ızgarası görüntülenir. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.
- Piksel yapışmasını geçici olarak açmak veya kapatmak için C tuşuna basın. C tuşunu bıraktığınızda, piksel yapışması Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış ile seçtiğiniz duruma geri döner.
- Piksel ızgarasını geçici olarak gizlemek için X tuşuna basın. X tuşunu bıraktığınızda, piksel ızgarası yeniden görünür.

Hizalı Yapışma ayarlarını seçme

[Başa dön](#)

Hizalı Yapışma ayarlarını seçtiğinizde, nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki ve nesnelerin kenarları ile Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlayın. Ayrıca nesnelerin yatay ve dikey ortaları arasında yapışma hizalamasını açabilirsiniz. Tüm Hizalı Yapışma ayarları piksel cinsinden ölçülür.

1. Görünüm > Yapışma > Yapışmayı Düzenle.

2. Yapışmayı Düzenle iletişim kutusunda, yapıştırmak istediğiniz nesnelerin türünü seçin.
3. Gelişmiş düğmesini tıklatın ve aşağıdakilerden birini seçin:
 - Nesneler ve Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Sahne Alanı Kenarlığı'na bir değer girin.
 - Nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Yatay, Dikey veya ikisine birden bir değer girin.
 - Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı kapatmak için Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı veya ikisini birden seçin.

Hizalı Yapışma'yı açma

[Başa dön](#)

Hizalı Yapışma açık olduğunda, bir nesneyi belirtilen yapışma toleransına sürüklediğinizde Sahne Alanı'nda noktalı çizgiler görünür. Örneğin, Yatay yapışma toleransını 18 piksele (varsayılan ayar) ayarladıysanız, sürüklediğiniz nesne başka bir nesneden tam 18 piksel uzakta olduğunda, nesnenin kenarı boyunca noktalı bir çizgi görünür. Yatay Ortaya Hizalama'yı açarsanız, iki nesnenin orta noktalarını kesin olarak hizaladığınızda orta noktalar boyunca noktalı bir çizgi görünür.

❖ Görünüm > Yapışma > Hizalı Yapışma'yı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Kılavuz katmanı oluşturma

[Başa dön](#)

Çizerken nesneleri hizalamanıza yardımcı olması için kılavuz katmanlar oluşturun ve diğer katmanlardaki nesneleri kılavuz katmanlarda oluşturduğunuz nesnelere hizalayın. Kılavuz katmanlar dışa aktarılmaz ve yayınlanan bir SWF dosyasında görünmez. Herhangi bir katman bir kılavuz katman olabilir. Kılavuz katmanlar, katman adının solundaki bir kılavuz simgesiyle belirtilir.

❖ Katmanı seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kılavuz'u seçin. Katmanı tekrar normal bir katmana dönüştürmek için Kılavuz'u tekrar seçin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Semboller ve ActionScript

[Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme](#)

[Örnekleri davranışlarla kontrol etme](#)

[Davranış ekleme ve konfigüre etme](#)

[Özel davranışlar oluşturma](#)

ActionScript® ile çalışma zamanında sembolleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'in kullanılması, FLA dosyalarınızda yalnızca Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturmanıza olanak sağlar.

Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme

[Başa dön](#)

Film klibi ve düğme örneklerini kontrol etmek için ActionScript®'i kullanın. Film klibi veya düğme örneğinin ActionScript ile kullanılabilmesi için benzersiz bir örnek adı olmalıdır. ActionScript'i kendiniz yazabilir ya da Flash Professional içinde yer alan önceden tanımlı davranışları kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'nda Olayları işleme](#) başlığına bakın.

Örnekleri davranışlarla kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarının ActionScript 2.0'a ayarlandığı FLA dosyalarında, belgedeki film klibi ve grafik örneklerini ActionScript yazmadan kontrol etmek için davranışları kullanabilirsiniz. Davranışlar, kendiniz ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlaması eklemenizi sağlayan önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar ActionScript 3.0 uygulamasında bulunmaz.

Bir örneği bir karede yığın sırasının içinde yerleştirmenin yanı sıra, bir film klibini yüklemek veya boşaltmak, oynatmak, durdurmak, çoğaltmak veya sürüklemek için ya da bir URL'ye bağlanmak için davranışları bir örnekle birlikte kullanabilirsiniz.

Buna ek olarak, harici bir grafik veya hareketli maskeyi bir film klibinin içine yüklemek için de davranışları kullanabilirsiniz.

Flash Professional aşağıdaki tablodaki davranışları içerir.

Davranış	Amaç	Seçin veya girin
Grafik Yükle	Harici bir JPEG dosyasını bir film klibinin içine veya ekrana yükler.	JPEG dosyasının yolu ve dosya adı. Grafiki alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Harici Film Klibi Yükle	Harici bir SWF dosyasını bir hedef film klibinin içine veya ekrana yükler.	Harici SWF dosyasının URL'si. SWF dosyasını alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Çoğalt	Bir film klibi veya ekranı çoğaltır..	Çoğaltılacak film klibinin örnek adı. Piksellerin orijinal kopyadan X uzaklığı ve Y uzaklığı.
Kareye veya etikete Git Ve Oynat	Bir film klibini belirli bir kareden oynatır.	Oynatılacak hedef klibin örnek adı. Oynatılacak kare numarası veya etiketi.
Kareye veya etikete Git Ve Durdur	İsteğe bağlı olarak oynatma kafasını belirli bir kareye taşıyarak bir film klibini durdurur.	Durdurulacak hedef klibin örnek adı. Durdurulacak kare numarası veya etiketi.
En Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasının en üstüne getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir yukarı konuma getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
En Alta Gönder	Hedef film klibini yığın sırasının en altına gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.

Alta Gönder	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir aşağı konuma gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeye Başla	Bir film klibini sürüklemeye başlar.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeyi Durdur	Geçerli sürüklemeyi durdurur.	
Film Klibini Kaldır	loadMovie() aracılığıyla yüklenen bir film klibini Flash Player uygulamasından kaldırır.	Film klibinin örnek adı.

Davranış ekleme ve konfigüre etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarı ActionScript 2.0 veya daha öncesi olan bir FLA dosyasında çalıştığınızdan emin olun.

1. Davranışı tetikleyecek, düğme gibi bir nesne seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Film Klibi alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Davranışla kontrol edilecek film klibini seçin.
4. Göreceli veya mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin veya girin ve Tamam'ı tıklatın. Davranış için varsayılan ayarlar Davranışlar panelinde görünür.
6. Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

Özel davranışlar oluşturma

[Başa dön](#)

Özel davranışlar yazmak için istenilen davranışı gerçekleştirecek ActionScript 2.0 kodunu içeren bir XML dosyası oluşturun ve dosyayı yerel bilgisayarınızın Davranışlar klasörüne kaydedin. Davranışlar şu konumda saklanır:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/Behaviors/

Kendi davranışlarınızı oluşturmadan önce, XML dosyalarının sözdizimini ve bunun yanı sıra davranışları oluşturmak amacıyla kullanılan ActionScript kodunu da anlamak için Davranış XML dosyalarını inceleyin. Davranış yazmada yeniyseniz, arabirim öğeleri (iletişim kutuları gibi) oluşturmak için kullanılan XML etiketlerine ve davranışları oluşturmak için kullanılan kodlama dili olan ActionScript'e kendinizi alıştırmak için. Arabirim öğelerini oluşturmakta kullanılan XML hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*. ActionScript ile ilgili bilgi için bkz. [ActionScript 3.0'ı öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#).

Ayrıca, diğer Flash Professional kullanıcılarının oluşturdukları davranışları Adobe Flash Exchange web sitesinden indirebilirsiniz. Adobe Exchange'i şu adreste ziyaret edebilirsiniz: www.adobe.com/go/flash_exchange_tr.

1. Bir XML düzenleyicisi kullanarak varolan davranışın XML dosyasını açın ve dosyayı oluşturmak istediğiniz davranışa uygun bir biçimde yeniden adlandırın.
2. XML dosyasında behavior_definition etiketinin category niteliği için yeni bir değer girin.

Aşağıdaki XML kodu, Flash Davranışlar panelinde, altında davranışın listeleneceği myCategory adında bir kategori oluşturur.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. behavior_definition etiketinin name niteliği için yeni bir değer girin. Bu, davranışın Flash geliştirme ortamında görünen adı olacaktır.
4. (İstenirse) Özel davranışınız bir iletişim kutusu gerektirirse, <properties> ve <dialog> etiketlerini kullanarak parametreleri girin.

Kendi özel iletişim kutularınızı oluşturmak için kullanılan etiketler ve parametreler hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*.

5. <actionscript> etiketine, davranışı oluşturmak üzere ActionScript kodunu ekleyin.

ActionScript'te yeniyseniz bkz. [ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

Örneğin (Movieclip_loadMovie.xml davranış dosyasından) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
<![CDATA[ //load Movie Behavior
if($target$ == Number($target$)){
loadMovieNum($clip$, $target$);
} else {
```

```
$target$.loadMovie($clip$);  
}  
//End Behavior  
]]>  
</actionscript>
```

6. Dosyayı kaydedin ve davranışı test edin.

[Daha fazla Yardım konusu](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Grafik nesnelerini dönüştürme ve birleştirme

Nesneleri dönüştürme Nesneleri bir araya getirme

Başa dön

Nesneleri dönüştürme

Gruplar, metin blokları ve örneklerin yanı sıra grafik nesnelerini de, Serbest Dönüştürme aracını veya Değiştir > Dönüştür menüsündeki seçenekleri kullanarak dönüştürebilirsiniz. Seçtiğiniz öğenin türüne bağlı olarak, öğeyi dönüştürebilir, döndürebilir, eğebilir, ölçekleyebilir veya deforme edebilirsiniz. Bir dönüştürme işlemi sırasında seçimi değiştirebilir veya ekleme yapabilirsiniz.

Bir nesne, grup, metin kutusu veya örneği dönüştürdüğünüzde, o öğenin Özellik denetçisi öğenin boyutlarına veya konumuna yapılmış değişiklikleri görüntüler.

Sürükleme içeren dönüştürme işlemleri sırasında bir sınırlama kutusu görünür. Sınırlama kutusu dikdörtgendir (Deforme Et komutuyla veya Zarf değiştiricisiyle değiştirilmediyse) ve kenarları başlangıçta Sahne Alanı'nın kenarlarına paralel olarak hizalanmıştır. Dönüştürme tutamaçları her köşede ve her kenarın ortasında konumlandırılmıştır. Siz sürükledikçe sınırlama kutusu dönüştürmelerin önizlemesini gösterir.

Dönüştürme noktasını taşıma, yeniden hizalama, değiştirme ve izleme

Dönüştürme sırasında, seçili öğenin merkezinde bir dönüştürme noktası görünür. Dönüştürme noktası başlangıçta nesnenin merkez noktasıyla hizalıdır. Dönüştürme noktasını taşıyabilir, varsayılan konumuna geri döndürebilir ve varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

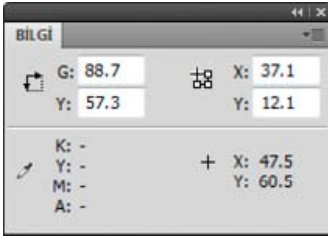
Grafik nesnelerini, grupları ve metin bloklarını ölçekleme, eğim veya döndürme için sürüklediğiniz noktanın karşısındaki nokta varsayılan olarak başlangıç noktasıdır. Örnekler için varsayılan olarak dönüştürme noktası başlangıç noktasıdır. Bir dönüştürmenin varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

1. Serbest Dönüştürme aracını  seçin veya Değiştir > Dönüştür komutlarından birini seçin.

Dönüştürmeye bir kere başladığınızda, dönüştürme noktasının konumunu Bilgi panelinde veya Özellik denetçisinde izleyebilirsiniz.

2. Şunlardan birini yapın:

- Dönüştürme noktasını taşımak için seçili grafik nesnesinin içinden sürükleyin.
- Dönüştürme noktasını öğenin merkez noktasıyla yeniden hizalamak için dönüştürme noktasını çift tıklayın.
- Bir ölçekleme veya eğim dönüştürmesinin başlangıç noktasını değiştirmek için, dönüştürme sırasında, seçili nesne kontrol noktasını sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.
- Bilgi panelinde, Kayıt ve Dönüştürme noktalarını görüntülemek üzere geçiş yapabilirsiniz. Düğme,  şeklinde görünür ve kayıt noktası koordinatlarının görüntülendiğini gösterir. Aynı düğme tekrar tıklatıldığında  olarak değişir ve Dönüştürme koordinatlarının görüntülendiğini gösterir.



Koordinat izgarası; Kayıt/Dönüştürme Noktası düğmesi dönüştürme modundayken ve seçimin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları görünürken Bilgi paneli.

Serbest Dönüştürme aracını kullanma

Tek dönüştürmeler gerçekleştirebilir veya taşıma, döndürme, ölçekleme, eğim veya deformasyon gibi birkaç dönüştürmeyi birleştirebilirsiniz.

Not: Serbest Dönüştürme aracı semboller, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri veya metni dönüştüremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Bir metin bloğunu dönüştürmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi, grup, örnek veya metin bloğu seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını  tıklayın.

İşaretçiyi seçimin üzerinde ve etrafında hareket ettirmek, hangi dönüştürme işlevinin kullanılabildiğini belirtmek üzere işaretçiyi değiştirir.

3. Seçimi dönüştürmek için tutamaçları sürükleyin:

- Seçimi taşımak için işaretçiyi sınırlama kutusunun içindeki nesnenin üzerinde konumlandırın ve nesneyi yeni bir konuma sürükleyin. Dönüştürme noktasını sürüklemeyin.
- Dönüş veya ölçeklemenin merkezini ayarlamak için dönüştürme noktasını yeni bir konuma sürükleyin.
- Seçimi döndürmek için işaretçiyi bir köşe tutamacının hemen dışında konumlandırın ve sürükleyin. Seçim, dönüştürme noktası etrafında döner. 45°'nin katlarında döndürmek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Karşı köşe etrafında döndürmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
- Seçimi ölçeklemek için iki boyutta ölçeklemek üzere bir köşe tutamacını çaprazlama sürükleyin. Orantılı olarak yeniden boyutlandırmak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Sadece karşılık gelen yönde ölçeklemek için bir köşe tutamacını veya kenar tutamacını, yatay veya dikey olarak sürükleyin.
- Seçimi eğmek için işaretçiyi dönüştürme tutamaçlarının arasındaki anahattın üzerinde konumlandırın ve sürükleyin.
- Şekilleri deforme etmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın ve bir köşe veya kenar tutamacını sürükleyin.
- Nesneyi sıvıltmek için (seçili köşeyi ve komşu köşeyi başlangıç konumlarından eşit uzaklığa taşımak için), bir köşe tutamacını Shift+Control (Windows) veya Shift+Command (Macintosh) tuşlarına basıp sürükleyin.

4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili öğenin dışında tıklatın.

Nesneleri deforme etme

Seçili bir nesneye Deformasyon dönüştürmesini uyguladığınızda, sınırlama kutusundaki bir köşe veya kenar tutamacını sürüklemek, köşeyi veya kenarı taşır ve komşu kenarları yeniden hizalar. Deformasyonu bir sıvıltmayla (o köşeyi ve komşu köşeyi eşit uzaklıkta ters yönlerde taşıma) sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Komşu köşe, sizin sürüklediğiniz yöne aynı ekseninde yer alan köşedir. Kenarın tamamını serbestçe taşımak için orta noktayı Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.

Deforme Et komutunu kullanarak grafik nesnelerini deforme edebilirsiniz. Nesneleri ayrıca, üzerlerinde bir serbest dönüştürme gerçekleştirirken de deforme edebilirsiniz.

Not: Deforme Et komutu; semboller, şekil temel öğelerini, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Deformasyon'u seçin.
3. İşaretçiyi dönüştürme tutamaçlarından birinin üzerine yerleştirin ve sürükleyin.
4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Şekilleri Zarf değiştiricisiyle değiştirme

Zarf değiştiricisi, nesneleri çarpıtmayı ve deforme etmeyi sağlar. Zarf, bir veya daha çok nesne içeren bir sınırlama kutusudur. Bir zarfın şekline yapılan değişiklikler, zarfın içindeki nesnelerin şeklini etkiler. Bir zarfın şeklini, noktalarını ve teğet tutamaçlarını ayarlayarak düzenlersiniz.

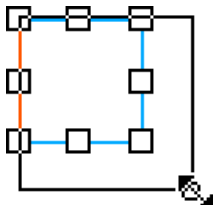
Not: Zarf değiştiricisi; semboller, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Zarfı seçin.
3. Zarfı değiştirmek amacıyla noktaları ve teğet tutamaçlarını sürükleyin.

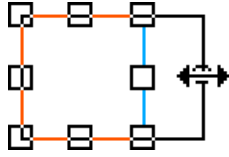
Nesneleri ölçekleme

Bir nesneyi ölçekleme, nesneyi yatay olarak, dikey olarak veya her iki yönde birden genişletir veya daraltır.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi hem yatay hem de dikey olarak ölçeklemek için köşe tutamaçlarından birini sürükleyin. Siz ölçeklerken oranlar korunur. Orantısız olarak ölçeklemek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.



- Nesneyi yatay ya da dikey olarak ölçeklemek için bir merkez tutamacını sürükleyin.



4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Not: Birkaç öğenin boyutunu artırdığınızda sınırlama kutusunun kenarlarına yakın öğeler Sahne Alanı'nın dışına taşınabilir. Bu olursa, Sahne Alanı'nın dışındaki öğeleri görmek için Görünüm > Çalışma Alanı'nı seçin.

Nesneleri döndürme ve eğme

Nesne döndürme, nesneyi dönüştürme noktası etrafında döndürür. Dönüştürme noktası, varsayılan olarak nesnenin merkezi olan kayıt noktasıyla hizalıdır, ancak bu noktayı sürükleyerek taşıyabilirsiniz.

Bir nesneyi aşağıdaki yöntemleri kullanarak döndürebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracıyla  sürükleyerek (aynı işlemde nesneyi eğebilir veya ölçekleyebilirsiniz).
- Dönüştür panelinde bir açı belirterek (aynı işlemde nesneyi ölçekleyebilirsiniz).

Nesneleri sürükleyerek döndürme ve eğme

1. Sahne Alanı'nda nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğim'i seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi döndürmek için bir köşe tutamacını sürükleyin.
 - Nesneyi eğmek için bir merkez tutamacını sürükleyin.
4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Nesneleri 90° döndürme

1. Nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Saat yönünde döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SY 90° Döndür'ü, saat yönünün tersine döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SYT 90° Döndür'ü seçin.

Nesneleri eğme

Nesneyi eğme işlemi, nesneyi bir veya her iki eksen boyunca eğerek dönüştürür. Bir nesneyi, sürükleyerek veya Dönüştür paneline bir değer girerek eğebilirsiniz.

1. Nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Pencere > Dönüştür'ü seçin.
3. Eğim'i tıklatın.
4. Yatay ve dikey değerler için açılırları girin.

Nesneleri çevirme

Nesneleri, Sahne Alanı üzerindeki göreceli konumlarını taşımadan dikey veya yatay eksenleri boyunca çevirebilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Dikey Çevir veya Yatay Çevir'i seçin.

Dönüştürülmüş nesneleri eski haline getirme

Örnekleri, grupları ve metinleri ölçeklemek, döndürmek ve eğmek için Serbest Dönüştürme aracını kullandığınızda, Flash orijinal boyut ve döndürme değerlerini nesneyle birlikte kaydeder. Bu, uyguladığınız dönüştürmeleri kaldırmanızı ve orijinal değerleri geri yüklemenizi sağlar.

Düzen > Geri Al'ı seçtiğinizde son dönüştürmeyi geri alabilirsiniz. Tüm dönüştürmeleri, nesnenin seçimini kaldırmadan önce panelde Sıfırla düğmesini tıklayarak sıfırlayabilirsiniz. Nesnenin seçimini kaldırdıktan sonra orijinal değerler kaybolur ve dönüştürme kaldırılamaz.

Dönüştürülmüş bir nesneyi orijinal durumuna geri getirme

1. Dönüştürülmüş nesnenin hala seçili olduğundan emin olun.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Dönüştür panelinde Dönüştürmeyi Kaldır düğmesini  tıklatın

Nesneleri bir araya getirme

Varolan nesneleri bir araya getirerek veya değiştirerek yeni şekiller oluşturmak için Değiştir menüsündeki Nesneleri Bir Araya Getir komutlarını kullanın (Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir). Bazı durumlarda, seçili nesnelerin yığılma sırası, işlemin nasıl çalışacağını belirler.

Her komut, aşağıda not edilmiş olan belirli grafik nesneleri türleri için geçerlidir. Birleştirme şekli, Birleştirme Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir. Çizim Nesnesi, Nesne Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir.

Nesneleri Bir Araya Getir komutları şunlardır:

Topla İki veya daha fazla birleştirme şeklini veya çizim nesnesini birleştirir. Sonuçta, şekillerin bir araya toplanmadan önce görünen bütün bölümlerinden oluşan ve Nesne Çizimi modunda olan tek bir şekil ortaya çıkar. Şekillerin görünmeyen, üst üste gelen bölümleri silinir.

Not: *Grupla komutundan (Değiştir > Grupla) farklı olarak, Topla komutu kullanılarak birleştirilen şekilleri parçalayamazsınız.*

Kesiştir İki veya daha fazla çizim nesnesinin kesişiminden bir nesne oluşturur. Oluşturulan Nesne Çizimi şekli, bir araya getirilen şekillerin üst üste gelen bölümlerinden oluşur. Şeklin üst üste gelmeyen parçaları silinir. Oluşturulan şekil, yığında en üstte bulunan şeklin dolgu ve konturunu kullanır.

Zimbala Seçili çizim nesnesinin, önüne yerleştirilmiş başka bir seçili çizim nesnesinin altında kalan bölümlerini kaldırır. Bir çizim nesnesinin, en üstteki nesnenin altında kalan parçaları silinir ve en üstteki nesne tamamen silinir. Sonuçta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne içinde bir araya getirilmez (nesneleri birleştiren Topla ve Kesiştir komutlarından farklı olarak).

Kırp Bir çizim nesnesini kırmak için başka bir çizim nesnesinin anahattını kullanır. Öndeki veya en üstteki nesne kırılan alanın şeklini tanımlar. Altta bulunan çizim nesnesinin, en üstteki şeklin altında kalan parçaları korunurken diğer parçaları silinir ve en üstteki nesne tamamen silinir. Sonuçta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne içinde bir araya getirilmez (nesneleri birleştiren Topla veya Kesiştir komutlarından farklı olarak).

Daha fazla Yardım konusu



Fireworks dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında](#)
[Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve karışımlar hakkında](#)
[Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında](#)

İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® Fireworks PNG dosyalarını Flash Professional uygulamasına düzleştirilmiş görüntüler veya düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarabilirsiniz. Bir PNG dosyasını düzleştirilmiş bir görüntü olarak içe aktardığınızda, bütün dosya (varsa, vektör resimler dahil) rasterleştirilir, yani bitmap görüntüsüne dönüştürülür. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, dosyadaki vektör resmi vektör biçiminde korunur. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, PNG dosyasındaki yerleştirilmiş bitmap'ler, metinler, filtreler (FireWorks'te efektler olarak adlandırılır) ve kılavuzları korumayı seçin.

Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve karışımlar hakkında

[Başa dön](#)

Fireworks® PNG dosyalarını içe aktardığınızda, nesnelere Fireworks'te uygulanmış filtreler ve karışım modlarının çoğunu koruyup bu filtreleri ve karışımları Flash Professional uygulamasını kullanarak değiştirmeye devam edebilirsiniz.

Flash Professional sadece metin ve film klibi olarak içe aktarılmış nesneler için değiştirilebilir filtreler ve karışımları destekler. Bir efekt veya karışım modu desteklenmiyorsa, Flash Professional, içe aktarıldığında bunu rasterleştirir veya yoksayar. Flash Professional'ın desteklemediği filtreler veya karışımlar içeren bir Fireworks PNG dosyasını içe aktarmak için içe aktarma işlemi sırasında dosyayı rasterleştirin. Bu işlemden sonra dosyayı düzenleyemezsiniz.

Flash'ta desteklenen Fireworks efektleri

Flash Professional, şu Fireworks efektlerini değiştirilebilir filtreler olarak içe aktarır:

Fireworks efekti	Flash Professional filtresi
Alt gölge	Alt gölge
Düz gölge	Alt gölge
İç gölge	Alt gölge (İç gölge otomatik olarak seçili olur)
Bulanıklaştır	Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak)
Daha fazla bulanıklaştır	Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak)
Gaus bulanıklığı	Bulanıklaştır
Renk parlaklığını ayarla	Renk ayarla
Renk kontrastını ayarla	Renk ayarla

Flash uygulamasında desteklenen Fireworks karışım modları

Flash Professional, şu Fireworks karışım modlarını değiştirilebilir karışımlar olarak içe aktarır:

Fireworks karışım modu	Flash Professional karışım modu
Normal	Normal
Koyulaştır	Koyulaştır
Çarp	Çarp
Açıklaştır	Açıklaştır
Ekran	Ekran

Kaplama	Kaplama
Sert ışık	Sert ışık
Artırıcı	Ekle
Fark	Fark
Ters Çevir	Ters Çevir
Alfa	Alfa
Sil	Sil

Flash Professional, Fireworks'ten içe aktarılan tüm diğer karışım modlarını yoksayar. Flash Professional uygulamasının desteklemediği karışım modları Ortalama, Negatiflik, Dışta Bırakma, Yumuşak Işık, Çıkartıcı, Belirsiz Işık, Renk Soldurma ve Renk Yanması'dır.

Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında

[Başa dön](#)

Fireworks'ten Flash Professional 8 veya daha sonrasına metin içe aktardığınızda, metin, geçerli belgenin varsayılan kenar yumuşatma ayarıyla içe aktarılır.

PNG dosyasını bir düzleştirilmiş görüntü olarak içe aktarırsanız, Flash Professional'tan Fireworks'ü başlatabilir ve orijinal PNG dosyasını düzenleyebilirsiniz (vektör verileriyle birlikte).

Birden fazla PNG dosyasını toplu işlemle içe aktardığınızda, içe aktarma ayarlarını bir defa seçersiniz. Flash Professional, toplu işlemedeki tüm dosyalar için aynı ayarları kullanır.

Not: *Flash Professional'ta bitmap görüntülerini düzenlemek için bitmap görüntülerini vektör resimlere dönüştürün veya parçalayın.*

1. Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Dosya Türü (Windows) veya Göster (Macintosh) açılır menüsünden PNG Görüntüsü'nü seçin.
3. Bir Fireworks PNG görüntüsüne gidin ve dosyayı seçin.
4. Aç'ı tıklatın.
5. Konum için şunlardan birini seçin:

Tüm Sayfaları Yeni Sahnelerle İçe Aktar PNG dosyasındaki tüm sayfaları, bir film klbindeki sahneler olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır. Fireworks PNG dosyasının adıyla aynı ada sahip yeni bir katman oluşturulur. PNG belgesinin ilk karesi (sayfası) en sondaki ana kareden başlayan bir ana kareye yerleştirilir; tüm diğer kareler (sayfalar) bunu takip eder.

Bir Sayfayı Geçerli Katmana İçe Aktar PNG dosyasının seçili sayfasını (Sayfa Adı açılır menüsünde tanımlanan), tek bir yeni katmanda geçerli Flash Professional belgesine film klbi olarak içe aktarır. Seçili sayfanın içeriği bir film klbi olarak, orijinal katman ve kare yapısı korunup içe aktarılır. Sayfa film klbinin içinde kareler varsa, içindeki her kare de bir film klbi olur.

Sayfa Adı Geçerli sahneye içe aktarmak istediğiniz Fireworks sayfasını belirtir.

6. Dosya Yapısı için şunlardan birini seçin:

Film Klbi Olarak İçe Aktar Ve Katmanları Korum PNG dosyasını bir film klbi olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır.

Sayfaları Yeni Katmanlar olarak İçe Aktar PNG dosyasını, geçerli Flash Professional belgesine, yığma sırasının en üstündeki tek bir yeni katmanda içe aktarır. Fireworks katmanları tek katmanın içinde düzleştirilir. Fireworks kareleri yeni katmanın içinde bulundurulur.

7. Nesneler için şunlardan birini seçin:

Görünümü Korumak İçin Bitmap Olarak İçe Aktar Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini Flash Professional'ta korur.

Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut Tüm nesneleri düzenlenebilir vektör yolları olarak tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

8. Metin için şunlardan birini seçin:

Görünümü Korumak İçin Bitmap Olarak İçe Aktar Flash Professional'a içe aktarılan metindeki Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini korur.

Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut Tüm metni düzenlenebilir tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

9. PNG dosyasını tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirmek için Düz Bitmap Olarak İçe Aktar'ı seçin. Bu seçenek seçiliyken, tüm diğer seçenekler soluk görünür.

10. Tamam'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

InDesign dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

InDesign resimlerini, InDesign CS4'ten dışa aktarılmış XFL dosya biçimini veya InDesign CS5'ten dışa aktarılmış FLA dosya biçimini kullanarak içe aktarabilirsiniz. XFL dosya biçimi hakkında daha fazla bilgi için, XFL dosyalarını açma bölümüne bakın.

Aşağıdaki video eğitimleri InDesign'dan Flash Professional uygulamasına içerik taşımak için XFL ve FLA biçimlerinin kullanılmasını gösterir:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5](#) (Adobe InDesign CS5'ten Adobe Flash Professional'a içerik aktarma) (4:49, WonderHowTo.com, Flash Professional'a içe aktarmak için InDesign'dan FLA biçimini dışa aktarma.)
- [Understanding Flash Integration](#) (Flash Birleşimini Anlama) (5:10, Adobe TV, InDesign içe aktarma.)
- [Using InDesign Export to Flash](#) (InDesign'dan Flash Uygulamasına Dışa Aktarmayı Kullanma) (6:22, Adobe TV, XFL'yi kullanma.)
- [Design and develop workflows](#) (Tasarım ve geliştirme iş akışları) (4:49, Adobe TV, InDesign üzerinden Flash'tan XFL'ye.)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash](#) (Flash Downunder - InDesign'dan Flash'a) (28:38, Adobe TV, CS4'te kapsamlı bir genel bakış.)
- [Design workflows with Creative Suite 4](#) (Creative Suite 4 ile tasarım iş akışları) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Photoshop PSD dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[Photoshop ve Flash ile çalışma](#)

[Photoshop İçerik Aktarma seçenekleri](#)

[\(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri\) Photoshop dosya içerik aktarıcı tercihleri](#)

[Başa dön](#)

Photoshop ve Flash ile çalışma

Adobe® Photoshop® ve Adobe® Flash® uygulamalarını, görsel bakımdan etkileyici web tabanlı uygulamalar, animasyonlar veya etkileşimli mesajlaşma öğeleri oluşturmak üzere bir arada kullanabilirsiniz. Photoshop, yüksek derecede yaratıcı kontrol sağlayarak, hareketsiz görüntü ve resimler oluşturmanızı sağlar. Flash, bu hareketsiz görüntüleri bir araya getirip, bunları etkileşimli Internet içeriği olarak birleştirmenizi sağlar.

Photoshop çizim ve seçim araçları, Flash'ta bulunan araçlardan daha yüksek derecede bir yaratıcı kontrol sağlar. Karmaşık görüntüler oluşturmanız veya etkileşimli sunumlarda kullanmak amacıyla fotoğraf rötuşlamanız gerekiyorsa, resminizi oluşturmak için Photoshop'u kullanabilir ve sonra da hazırlanmış görüntüleri Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Flash'a hareketsiz görüntü içerik aktarma

Flash çeşitli biçimlerdeki hareketsiz görüntüleri içerik aktarabilir ancak Photoshop'tan Flash uygulamasına hareketsiz görüntü içerik aktarırken, genellikle yerel Photoshop PSD biçimi kullanılır.

Bir PSD dosyası içerik aktarırken, Flash, Photoshop'ta uygulanmış niteliklerin çoğunu koruyabilir ve görüntünün görsel kalitesini korumak ve görüntüyü daha fazla değiştirmek için seçenekler sağlar. Bir PSD dosyasını Flash'a içerik aktardığınızda, her bir Photoshop katmanının Flash katmanı mı yoksa bireysel anahtar kare olarak mı temsil edileceğini seçebilirsiniz.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) QuickTime filmlerini değiştirme

Photoshop ve Flash arasında QuickTime video dosyaları alışverişi yapabilirsiniz. Örneğin, doğrudan Photoshop'ta bir QuickTime filmi oluşturabilir ve sonra da bu filmi Flash® Player'da oynatılabilen bir FLV (Flash Video) dosyasına dönüştürerek, Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Video görüntülerini değiştirmek için Photoshop kullandığınızda, videoya zarar vermeden karelerin üzerini boyayabilirsiniz. Video katmanına sahip bir Photoshop dosyasını kaydettiğinizde, kaynak video görüntülerine yapılan değişiklikler değil, video katmanına yaptığınız değişiklikler kaydedilmiş olursunuz.

Not: Photoshop'dan Flash'a bir QuickTime videosu içerik aktarırken, *İçerik Video Aktar iletişim kutusunu (Dosya > İçerik Aktar > İçerik Video Aktar) kullanın. Video içerik aktarmak için Photoshop PSD içerik aktarma özelliğini kullanmak, video dosyasının sadece ilk karesini içerik aktarır.*

Ayrıca Flash belgelerini de QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve video karelerine zarar vermeden boyama yapabileceğiniz Photoshop'a içerik aktarabilirsiniz. Örneğin, Flash'ta hareketli bir sekans oluşturup, Flash belgesini bir QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve sonra da videoyu Photoshop'a içerik aktarabilirsiniz.

Renk

Flash renklerle RGB (kırmızı, yeşil, mavi) renk uzayında ya da HSB (ton, doygunluk, parlaklık) renk uzayında dahili olarak çalışır. Flash'ın CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilmesine karşın, Photoshop resimlerini RGB'de oluşturmalısınız. CMYK resmini Photoshop'tan Flash'a içerik aktarmadan önce, görüntüyü Photoshop'ta RGB'ye dönüştürün.

Photoshop PSD dosyalarını içerik aktarma hakkında

Flash Professional, Photoshop PSD dosyalarını içerik aktarmanızı sağlar ve resminizin verilerinin çoğunu korur. PSD İçerik Aktarıcı ayrıca, bir PSD dosyasındaki belirli nesnelerin nasıl içerik aktarılacağını belirtmenize ve PSD dosyasının bir Flash Professional film kliline dönüştürüleceğini belirtmenize izin vererek, Photoshop resminizin Flash Professional uygulamasına nasıl içerik aktarıldığını denetlemenizi sağlar.

Flash Professional PSD İçerik Aktarıcı şu temel özellikleri sunar:

- Flash Professional'a içerik aktarılan PSD dosyaları, Photoshop'taki renk kalitelerini korur.
- Flash Professional ve Photoshop'ta ortak bulunan karışım modlarının düzenlenebilirliğini korur.
- PSD dosyasındaki Akıllı Nesneler rasterleştirilir ve nesne saydamlığını koruyan bitmap'ler olarak Flash Professional uygulamasına içerik aktarılır.
- PSD dosyası katmanlarını ayrı Flash Professional katmanlarına veya anahtar karelerine dönüştürür ya da PSD dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak içerik aktarır, bu durumda Flash Professional, dosyayı düzleştirir (rasterleştirir).
- Photoshop'tan Flash Professional'a sürükleyip bırakmak, Photoshop resminizin nasıl içerik aktarılacağını seçmenizi sağlayan PSD dosya içerik aktarıcısını çağırır.

Video ve eğitimler

Aşağıdaki videolar ve eğitimler Photoshop'la ve Flash Professional uygulamasıyla çalışmayı göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını göstermektedir ancak Flash Professional CS5 içinde de kullanılabilir.

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#) (Photoshop dosyalarını Flash'a (CS3) içe aktarma) (7:01)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#) (Photoshop ve Flash (CS3) ile web siteleri tasarlama) (6:01)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (AIR, Flash ve AS3 ile Photoshop uygulamaları mı oluşturmak istiyorsunuz?) (Daniel Koestler, Adobe)

Flash ve Photoshop arasında uyumluluk

Belirli görsel nitelikler ya tam olarak içe aktarılamaz ya da içe aktarıldıktan sonra, Flash Professional geliştirme ortamında daha fazla düzenlenebilir yeteneğini kaybeder. PSD İçe Aktarıcı, görsel görünümünü ve düzenlenebilirliğini en iyi şekilde korumak amacıyla, resim içe aktarmak ve yerleştirmek için çeşitli seçenekler sunar. Ancak belirli görsel nitelikler korunamaz. Flash Professional'a içe aktarılan PSD dosyalarının görünümünü iyileştirmek için şu talimatları izleyin:

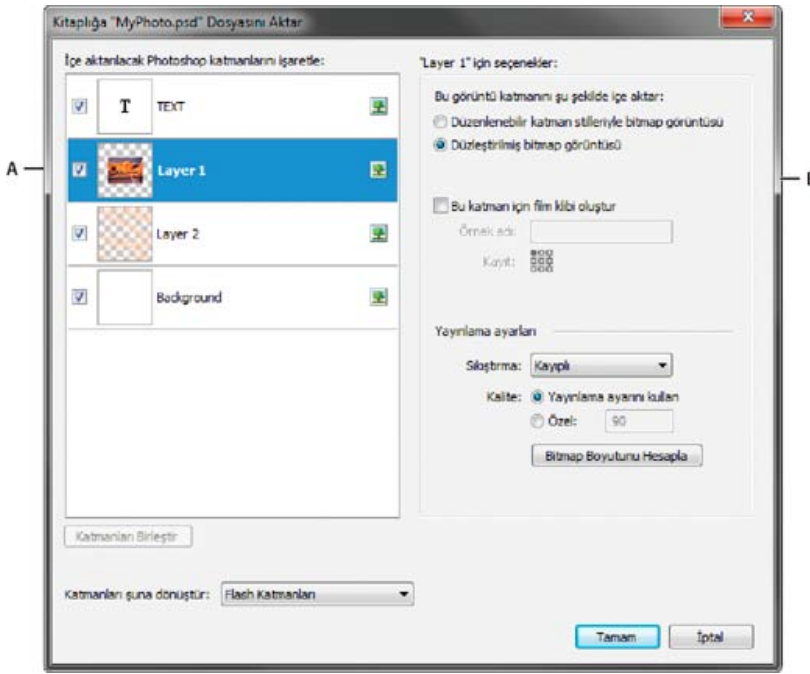
- Flash Professional, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu değil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash Professional, CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilir ancak CMYK renkleri Photoshop'ta RGB'ye dönüştürürseniz, renkler daha iyi korunur.
- Flash Professional, şu Photoshop karışım modlarını içe aktarıp düzenlenebilirlik özelliğini koruyabilir: Normal, Koyulaştır, Çarp, Açıklaştır, Ekran, Sert Işık, Fark ve Kaplama.
Flash Professional uygulamasının desteklemediği bir karışım modu kullanırsanız, görünümünü korumak için katmanı rasterleştirebilir veya katmandan karışım modunu kaldırabilirsiniz.
- Flash Professional, Photoshop Akıllı Nesneleri'ni düzenlenebilir nesneler olarak içe aktaramaz. Akıllı Nesneler, görünümünün korunması için rasterleştirilir ve Flash Professional'a bitmap'ler olarak içe aktarılır.
- Flash Professional, Photoshop Video katmanlarının sadece ilk karesini içe aktarabilir.
- Görüntü ve Dolgu katmanları Flash Professional'a aktarılırken her zaman rasterleştirilir.
- Photoshop uygulamasındaki PNG nesneleri Flash Professional uygulamasında içe aktarıldığında JPG dosyalarına dönüştürülür. Orijinal PNG dosyasındaki saydamlık sonuç JPG dosyasında da korunur.
- Photoshop, bitmap görüntüleri ölçeklendirmede Flash Professional uygulamasına göre daha iyidir. Photoshop uygulamasından, Flash Professional uygulamasına gelen bir bitmap'i ölçeklendirmeyi planlıyorsanız, bitmap'i Flash Professional uygulamasında içe aktarmadan önce Photoshop'ta ölçeklendirin.
- Saydam alanlar içeren nesneleri düzeltilmiş bitmap'ler olarak içe aktarılırken (saydamlık içeren nesnenin arkasında kalan nesnelerin de içe aktarıldığını varsayarsak) nesnenin saydam bölümlerinin arkasındaki katmanlarda bulunan nesneler saydam alanın içinden görünürler. Bunu engellemek için sadece saydam nesneyi düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarın.

Birden çok katman içe aktarıp, saydamlığın arkasındaki katmanların görünür kalıntıları olmadan saydamlığı korumak için PSD dosyasını Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü seçeneğini kullanarak içe aktarın. Bu seçenek, içe aktarılan nesneleri bir film klibi olarak kozalar ve film klibinin saydamlığını kullanır. Bu, özellikle Flash Professional'ta farklı katmanları hareketlendirmeniz gerektiğinde kullanışlıdır.

Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma

Photoshop biçimi (PSD), varsayılan Photoshop dosya biçimidir. Flash Professional, PSD dosyalarını doğrudan içe aktarabilir ve PSD dosyasının görüntü kalitesini ve düzenlenebilirliğini Flash Professional'ta kaybetmeden, Photoshop özelliklerinden çoğunu koruyabilir. Ayrıca, PSD dosyalarını içe aktarırken bu dosyaları, görüntünün görsel etkilerini koruyan ancak PSD dosya türüne özgü hiyerarşik katman bilgilerini kaldıran tek bir bitmap oluşturarak düzeltebilirsiniz.

Photoshop ve Flash Professional ile web sitesi tasarlama hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0201_tr.



PSD İçe Aktar iletişim kutusu

A. İçe aktarılan PSD dosyasındaki katmanlar B. Seçili katman veya nesne için kullanılabilecek içe aktarma seçenekleri

1. Dosya > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar'ı seçin.
2. İçe aktarılabilecek Adobe Photoshop PSD dosyasına gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın.
3. (İsteğe bağlı) PSD İçe Aktarma iletişim kutusunda, katman, grup ve tek nesneleri seçip, her bir öğenin nasıl içe aktarılacağını seçin.
4. Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

Flash Katmanları Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, kendi ayrı katmanlarına yerleştirilir. Her katman, Photoshop dosyasındaki katmanın adıyla etiketlenir. Photoshop'taki katmanlar, farklı katmanlardaki nesnelerdir. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

Anahtar Kareler Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, yeni bir katmandaki ayrı anahtar karelere yerleştirilir. Yeni katman, Photoshop dosyasının adını taşır (örneğin, dosyam.psd). Photoshop'taki katmanlar, farklı anahtar karelerdeki nesneler haline gelirler. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

5. Kalan seçenekler için şunların arasından seçin:

Katmanları Orijinal Konumlarına Yerleştir PSD dosyasının içerikleri, Photoshop'ta sahip oldukları konumlarını tam olarak korurlar. Örneğin, bir nesne Photoshop'ta X = 100 Y = 50 noktasına konumlandırılmışsa, Flash Professional Sahne Alanı'nda da aynı koordinatlarda olduğunu varsayar.

Bu seçenek belirlenmezse, içe aktarılmış Photoshop katmanları Sahne Alanı'nda ortalanır. PSD dosyasındaki öğeler içe aktarıldıklarında, göreceli konumlarını korurlar ancak tüm nesneler geçerli görünümde bir blok olarak ortalanır. Bu özellik, Sahne Alanı'nın bir bölümüne yakınlaştırdıysanız ve belirli bir nesneyi Sahne Alanı'nın o bölümüne içe aktarıyorsanız yararlı olabilir. Nesneyi orijinal koordinatları kullanarak içe aktardıysanız, geçerli sahne alanı görüş alanının dışına yerleştirilmiş olabileceğinden, nesneyi içe aktarılmış olarak göremeyebilirsiniz.

Not: PSD dosyasını Flash Professional kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

Sahne Alanı Boyutunu Photoshop Tuvaliyle Aynı Yap Flash Professional Sahne Alanı, PSD dosyasını oluşturmada kullanılan Photoshop belgesinin boyutuyla (veya etkin kırma alanıyla) aynı boyuta dönüştürülür. Varsayılan olarak bu seçenek seçili değildir.

Not: PSD dosyasını Flash Professional kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

6. Tamam'ı tıklayın.

PSD dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma

Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer. Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktardığınızda, kök klasör PSD dosyasının adını taşır. PSD dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

Not: Kütüphane, içe aktarılmış PSD dosyasının içeriklerini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

Zaman çizelgesine içe aktarılan PSD dosyasının (sanki bu dosya sahne alanına içe aktarılmış gibi) tüm içeriğini barındıran bir klibi oluşturulur. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klibiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

Not: Kütüphaneye içe aktardığınızda, PSD dosyasının içerikleri, ana Flash zaman çizelgesine değil, film klibinin zaman çizelgesine içe aktarılır.

Photoshop İe Aktarma seenekleri

Birden ok katman ieren bir Photoshop PSD dosyasını ie aktardığınızda, řu seenekleri ayarlayabilirsiniz:

Katman Kompozisyonu Photoshop dosyası katman kompozisyonları ieriyorsa, grntnn hangi srmnn ie aktarılacağını belirtebilirsiniz. Bir katman kompozisyonu, Photoshop Katmanlar paletinin durumunun bir anlık grntsdr. Katman kompozisyonları, tm Flash Professional'a ie aktarılan  tr katman seeneğini kaydeder:

- **Katman grnrlğ:** bir katmanın grnr veya gizli olması.
- **Katman konumu:** katmanın belgedeki konumu.
- **Katman grnm:** katmana bir katman stilinin uygulanıp uygulanmadığı ve katmanın karışım modu.

Hi katman kompozisyonu yoksa, bu aılır men gizli olur. Flash Professional, katman kompozisyonunun kalitesinin, grnrlk, konum ve katman stili dahil, tm ynlerini destekler.

Metin nesnelerini ie aktarma

Metin nesneleri, Photoshop'taki metin katmanlarıdır. Metnin Flash Professional'a nasıl ie aktarılacağını sein.

Dzenlenebilir Metin Seili Photoshop katmanındaki metinden, dzenlenebilir bir metin nesnesi oluřturur. Metnin dzenlenebilirliğini korumak iin metnin grnmnden dn verilebilir. Metni bir film klibi olarak ie aktarırsanız, film klibi, dzenlenebilir bir metin nesnesi ierir.

Not: *Ktphaneye dzenlenebilir metin ie aktarırken, metin bir film klibinin iinde olmalıdır. Ktphanede sadece film klipleri, bitmap'ler ve grafik sembolleri saklanabilir. Ktphaneye ie aktarılan bir metin katmanı iin Dzenlenebilir Metin seeneğini seildiğinde, otomatik olarak bir grafik sembol olarak ie aktarılır.*

Vektr Ana Hatları Metnin grnmn korumak iin metni vektr yollarına dnřtrr. Metin artık dzenlenebilir deėildir ancak opaklık ve uyumlu karışım modları dzenlenebilirliklerini korur. Bu seenek seiliyse, nesne bir film klibine dnřtrlmek zorundadır.

Not: *(Yalnızca Windows 8) Metin ieren bir PSD dosyası Vektr Anahatları seeneğini iřaretliyen ie aktarılırsa, vektr nesnesinin tutturma noktalarını dzenleyemezsiniz. Bu, Windows 8'de mevcut olmayan fontlar kullanılarak oluřturulmuř PSD dosyalarında grlr.*

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri Metin katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin metni bir bitmap halinde rasterleřtirir. Rasterleřtirilmiř metin bundan sonra dzenlenebilir olmaz.

Not: *Yol zerinde metin ie aktarırken, nesnenin grsel kalitesini korumak iin metni dzleřtirilmiř bir bitmap grnts olarak ie aktarmalısınız.*

řekil nesneleri ie aktarma

řekil Katmanı nesnesi, orijinal olarak Photoshop'ta bir řekil katmanı olan veya zerinde bir vektr kırpma maskesi bulunan bir grnt katmanı olan bir nesnedir.

Dzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri İinde bir bitmap bulunan dzenlenebilir bir vektr řekli oluřturur. Desteklenen karışım modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash Professional uygulamasında retilemeyen, desteklenmeyen karışım modları kaldırılır. Nesne bir film klibine dnřtrlmek zorundadır.

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri řekil katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin řekli bir bitmap halinde rasterleřtirir. Rasterleřtirilmiř bir grnt bundan sonra dzenlenebilir olmaz.

Grnt veya dolgu katmanlarını ie aktarma

Grnt veya dolgu katmanı bir vektr maskesiyle iliřkiliyse, bir řekil katmanı nesnesi olarak kabul edilir.

Dzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Grnts İinde bir bitmap bulunan bir film klibi oluřturur. Desteklenen karışım modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash Professional uygulamasında retilemeyen, desteklenmeyen karışım modları kaldırılır. Nesne bir film klibine dnřtrlmek zorundadır.

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri Grnt veya dolgu katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin grnty bir bitmap halinde rasterleřtirir.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve nceki srmleri) Birleřtirilmiř bitmap nesnelerini ve birleřtirilmiř bitmap'teki nesneleri ie aktarma

Bir birleřtirilmiř bitmap, Flash Professional'a aktarıldığında tek bir bitmap'e dzleřtirilmiř (veya birleřtirilmiř) birden fazla Photoshop katmanını ieren bir nesnedir. Bir birleřtirilmiř bitmap'teki nesneler, Photoshop'taki katmanları temsil eder. Bir birleřtirilmiř bitmap oluřturmak iin iki veya daha fazla katman sein ve Katmanları Birleřtir dğmesini sein.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve nceki srmleri) Farklı trde birden fazla nesne ie aktarma

Farklı trlerdeki birden ok nesneyi ie aktarırsanız, Flash Professional, seili nesneleri sadece Film Klipleri Oluřtur ve Kayıt gibi, ortak olarak paylařtıkları ie aktarma ayarlarıyla ie aktarmanıza izin verir.

Aynı trde birden ok nesneyi ie aktarma

Aynı trdeki birden ok nesneyi ie aktarırsanız, grntlenen ie aktarma seenekleri, o trdeki tek bir nesne seildiğinde grntlenenlerle aynıdır. Nesneler aynı nitelikleri paylařmıyorlarsa, grntlenen ie aktarma seenekleri belirsiz bir durumdadır ve sonular beklendiğı gibi olmayabilir.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Grup klasörünü içe aktarma

Bir grup klasörünü içe aktarırken, grubu bir film klibi olarak içe aktarabilirsiniz ya da gruptaki her katmanı zaman çizelgesi üzerinde kendi ayrı katmanına veya anahtar karesine yerleştirebilirsiniz.

Film Klibi Olarak İçe Aktar'ı seçerseniz, grup klasöründeki her katman, bir film klibinde bir katmana yerleştirilir ve sonra bu film klibi, zaman çizelgesi üzerinde kendi katmanına veya anahtar karesine yerleştirilir. Film klibi, grup klasörünün Photoshop'ta sahip olduğu adı kullanır ve film klibini bir Flash Professional katmanına içe aktarırsanız, katman aynı adı kullanır.

Grubu bir film klibi içine yerleştirmeniz, her katman kendisi için geçerli olarak ayarlanmış türe dönüştürülür ve gruptaki her katman kendi Flash Professional katmanına içe aktarılır. Flash Professional katmanları, PSD dosyasındaki ayrı katmanların adlarını taşırlar.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Katmanları içe aktarma ve birleştirme

PSD İçe Aktarıcı, ayrı nesneler yerine tek bitmap dosyası olarak içe aktarılan birleştirilmiş bir bitmap'te iki veya daha fazla katmanı birleştirmenizi sağlar.

Birleştirilmiş bir bitmap oluşturmak için seçtiğiniz katmanlar, aynı düzeyde bulunan iki veya daha fazla katmanlık sürekli bir dizi halinde olmalıdır. Örneğin, bir grubun içindeki bir katmanı ve o grubun dışındaki bir katmanı seçip birleştiremezsiniz. Bunun yerine, grubun tamamını ve ayrı katmanı seçmelisiniz.

Yayınlama seçeneklerini ayarlama

PSD İçe Aktarıcı'daki yayınlama ayarları, Flash Professional belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirlemenizi sağlar. Bu ayarlar yalnızca belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etkili olur ve görüntüyü Flash Professional Sahne Alanı veya kütüphaneye içe aktarırken, görüntü üzerinde etki oluşturmaz.

Sıkıştırma Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma biçimlerinden birini seçmenizi sağlar:

Kayıplı Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırma ile sıkıştırır.

Not: Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

Bitmap Boyutunu Hesapla İçe aktarma seçimlerinize bağlı olarak, belirli bir katman için oluşturulan bitmap sayısını ve katmanda oluşturulan bitmap'lerin kilobayt olarak sıkıştırılmış boyutunu belirler. Örneğin, gölge ve bulanıklaştırmaya sahip bir katman seçerseniz ve katman stillerini korursanız, Bitmap Boyutunu Hesapla bilgisi, içe aktarmanın sonucunda her filtre efekti için birer tane ve görüntünün kendisi için başka bir tane olmak üzere, üç bitmap oluşturulacağını bildirir. İçe aktarılan tüm bitmap'lerin boyutunu hesaplamak için katmanların tümünü seçin ve Bitmap Boyutunu Hesapla'yı tıklayın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Photoshop dosya içe aktarıcı tercihleri

[Başa dön](#)

Flash Tercihleri iletişim kutusu, Photoshop PSD dosyaları için içe aktarma tercihlerini ayarlamana yardımcı olur. PSD dosyaları içe aktarma için belirttiğiniz tercihler, Photoshop katman türleri için PSD İçe Aktar iletişim kutusunda başlangıçta doldurulan seçenekleri etkiler.

Not: Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için PSD İçe Aktarma iletişim kutusunu kullanın. İçe aktarma seçeneklerini değiştirmek amacıyla katmanı seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

Görüntü Katmanları İçe Aktarma Tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir. Görüntü katmanlarını aşağıdakilerden herhangi biri olarak içe aktarabilirsiniz:

Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü İçinde bitmap yuvalanmış bir film klibi oluşturur. Bu seçeneğin belirtilmesi, desteklenen karışım modlarını ve opaklığı korur ancak Flash uygulamasında üretilmeyen diğer görsel nitelikleri kaldırır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni, düzeltilmiş bir bitmap görüntüsü halinde rasterleştirir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Görüntü katmanlarının tamamının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçe Aktar iletişim kutusunda katman katman değiştirilebilir.

Metin katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Düzenlenebilir Metin Photoshop metin katmanındaki metinden, düzenlenebilir bir metin nesnesi oluşturur. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünü feda edilir. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Vektör Ana Hatları Metni, yollar oluşturacak şekilde vektörleştirir. Metnin görünümünü değiştirilebilir ancak görsel nitelikleri korunur. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni rasterleştirir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, metin katmanını otomatik olarak bir film klibine dönüştürür. Metin katmanlarının tümünün film

kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçer Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Metin veya Vektör Anahatları seçildiğinde bu seçenek gerekir.

Şekil katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Düzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri Bu seçenek, içinde bir bitmap bulunan düzenlenebilir bir vektör şekli oluşturur. Bu seçenekle, desteklenen karışım modları ve opaklık da korunur ancak Flash'ta üretilmeyen diğer görsel nitelikler kaldırılır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzleştirilmiş Bitmap Görüntüleri Bu seçenek, şekli rasterleştirir ve şekil katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korunur.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Şekil katmanlarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Katman grubu içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, tüm grupların bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Katman gruplarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir.

Birleştirilmiş bitmap içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, birleştirilmiş bitmap'ler için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Film Klipleri Oluştur Bu seçenek, birleştirilmiş bitmap'lerin Flash'a içe aktarılırken bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Birleştirilmiş bitmap'lerden bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Film klibi kaydı içe aktarma tercihleri

Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek PSD İçer Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klibi kaydı hakkında daha fazla bilgi için bkz.Semboller düzenleme.

İçe aktarılan görüntüler için yayınlama ayarları

FLA dosyası için yayınlama ayarları tercihleri, Flash Professional belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirtmenizi sağlar. Bu ayarlar sadece belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etki ederler ve görüntüyü Flash Professional sahne alanına veya kütüphanesine içe aktarırken, görüntü üzerinde etkileri yoktur.

Sıkıştırma Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma biçimlerinden birini seçmenizi sağlar:

Kayıplı Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçer aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırma ile sıkıştırır.

Not: Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

Kalite Sıkıştırma için bir kalite düzeyi ayarlamınızı sağlar.

Yayınlama Ayarını Kullan Yayınlama Ayarları'ndaki geçerli JPEG Kalitesi ayarını uygular.

Özel Ayrı bir belirli kalite ayarı belirtmenizi sağlar.

Daha fazla Yardım konusu



İçerik ve Varlıklar

[Altering the Curve of a motion \(Hareket eğrisini değiştirme\)](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Flash CS5'te bir hareketin eğrisini değiştirmeyi öğreneceksiniz.

[Flash için Bileşenler Eğitimi Kılavuzu](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5 bileşenleri web üzerinde zengin ve etkileşimli uygulamalar oluşturmaya yönelik yapıtaşlarıdır. Bu bileşenler tutarlı bir şekilde çalışan, kullanıma ve özelleştirmeye hazır olan karmaşık kontroller sağlayarak sıfırdan uygulama geliştirmek için gereken zamanı ve çabayı en aza indirir.

[Export to HTML5 from Flash Professional \(Flash Professional'dan HTML5'e dışa aktarma\)](#)

Tom Barclay (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda, Adobe Flash Professional ekibinin üzerinde çalıştığı heyecan verici HTML5 dışa aktarma özelliğine yayınlanmadan önce göz atma fırsatına sahip olacaksınız. Toolkit for CreateJS, ActionScript geliştirmeden JavaScript dünyasına kolayca geçiş yapmanıza yardımcı olabilir.

[Flash için Grafik Efektleri Eğitimi Kılavuzu](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5, projelerinizin görünümünü ve içeriğini geliştirecek etkileyici grafik efektler oluşturmaya yönelik çok sayıda özellik sunar. Flash için Grafik Efektler Eğitimi Kılavuzu, döşemeleri ve karışım modlarını kullanma gibi temel görevlerden hareketli filtreler ve ActionScript kullanarak maske uygulama gibi daha gelişmiş konseptlere kadar tüm bu özellikleri keşfeder. Aşağıdaki bölümlere göz atın ve ilginizi çeken konuları inceleyin.

[Text Layout Framework \(Metin Mizanpajı Çerçevesi\)](#)

Paul Trani (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Eğitmeniniz Paul Trani'ye Flash Professional CS5'teki bazı yeni metin mizanpajı özelliklerini gösterirken eşlik edin.

[iOS için birden çok SWF dosyasıyla büyük Flash ve AIR projeleri oluşturmak üzere SWC dosyalarını kullanma](#)

Tom Krcha (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe AIR ile Android veya Blackberry Tablet OS için oyun geliştirirken SWF dosyalarını çalışma zamanında hemen yükleyebilirsiniz; AIR for iOS için böyle bir seçenek bulunmaz. Android veya Blackberry Tablet OS'ta kod, ActionScript bayt kodundan yorumlanır, iOS'ta ise kodun tamamı ActionScript bayt kodundan yalnızca bir SWF dosyasından oluşturulabilen tek bir IPA dosyası olarak yerel bayt koduna derlenmelidir.

[Using the Deco Tool \(Süs Aracını kullanma\)](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Flash CS5'te içeriğe uygun ölçeklendirmeyi öğreneceksiniz.

[Flash Professional'da görüntü rasterleştirme](#)

Dan Carr Design (13 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional giderek daha güçlü bir uygulama ve oyun geliştirme ortamı haline geldiğinden ortam özelliklerini ve ilgili performans iyileştirmelerini anlama ihtiyacı doğdu. Vektör ve bitmap görüntülerle çalışmak Flash uygulamasındaki görsel tasarımın temel bir parçasıdır. Görüntü rasterleştirme, performans en iyileştirmesi için vektör grafiklerin bitmap grafiklere dönüştürülmesi süreci anlamına gelir.

[Flash Professional'da yaygın geliştirme hatalarından kaçınma](#)

Tommi West (16 Ocak 2012)

eğitim

Bu makale dizisi Adobe Flash Professional projelerinizde sorun oluşturabilecek yaygın geliştirme hatalarının ana hatlarını belirtir ve bu hataları önlemek için uygulayabileceğiniz teknikler sunar. Bu kılavuzlar ayrıca daha verimli çalışma yöntemlerini gösterir ve bu yöntemler

sayesinde daha az performans sorunuyla ve çalışma zamanı hatasıyla karşılaşsınız.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Düğme oluşturma

[Düğme oluşturma ile ilgili temel adımlar](#)
[Bir düğme sembolü ile düğme oluşturma](#)
[Düğme simgelerini etkinleştirme, düzenleme ve test etme](#)
[Düğmelerle ilgili sorun giderme](#)
[Ek düğme kaynakları](#)

[Başa dön](#)

Düğme oluşturma temel adımları

1. Hangi düğme türünün ihtiyaçlarınıza en uygun olduğuna karar verin.

Düğme sembolü Çoğu kullanıcı düğme sembollerini esnek oldukları için kullanır. Düğme semboller, düğme durumları için özelleştirilmiş bir iç zaman çizelgesi içerir. Görsel açıdan farklı Yukarı, Aşağı ve Üzerinde durumlarını kolaylıkla oluşturabilirsiniz. Ayrıca, düğme semboller kullanıcı eylemlerine tepki verirken durumlarını otomatik olarak değiştirir.

Film klibi düğmesi Karmaşık düğme efektleri oluşturmak için film klibi düğmesi kullanabilirsiniz. Film klibi semboller, animasyon dahil olmak üzere neredeyse her türden içeriği kapsayabilir. Ancak, film klibi semboller yerleşik Yukarı, Aşağı ve Üzerinde durumlarına sahip değildir. Bu durumları ActionScript kullanarak kendiniz oluşturursunuz. Film kliplerinin bir dezavantajı, düğme dosyalarından daha büyük boyutlu olmalarıdır. Film klibi sembolüne sahip düğmelerin nasıl oluşturulduğunu öğrenmek için bu kaynakları kullanın.

- Eğitim: [Movie Clip Buttons](#) (Film Klibi Düğmeleri) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

ActionScript düğme bileşeni Yalnızca standart bir düğmeye veya geçişe ihtiyaç duyuyor ve bunun için geniş çaplı bir özelleştirme yapmak istemiyorsanız bir düğme bileşeni kullanın. Hem ActionScript 2.0 hem de 3.0 düğme bileşenleri durum değişikliklerine izin veren bir yerleşik kod içerir. Bu sayede düğme durumlarının görünümünü ve davranışını tanımlamak zorunda kalmazsınız. Bileşeni Sahne Alanı'na sürüklemeniz yeterlidir.

- ActionScript 3.0 düğme bileşenleri** belirli ölçüde özelleştirmeye izin verir. Düğmeyi diğer bileşenlere bağlayabilir, uygulama verilerini paylaşım görüntüleyebilirsiniz. Bu düğmeler erişilebilirlik desteği gibi yerleşik özelliklere sahiptir. Düğme, RadioButton ve CheckBox bileşenleri kullanılabilir. Ayrıntılar için [Adobe ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma](#) içindeki [Düğme bileşenini kullanma](#) konusuna bakın. Düğme bileşenlerini kullanma örnekleri için bkz. [AS3 Button Bileşeni Hızlı Başlangıç](#).
- ActionScript 2.0'daki düğme bileşenleri** özelleştirilemez. Bileşen, durum değişikliklerine izin verir. Ayrıntılar için bkz. [Düğme bileşeni](#).

2. Düğme durumlarınızı tanımlayın.

Yukarı karesi Kullanıcı kendisiyle etkileşime girmiyorken düğmenin görünümü.

Üzerinde karesi Kullanıcı kendisini seçmek üzereyken düğmenin görünümü.

Aşağı karesi Kullanıcı kendisini seçiyorken düğmenin görünümü.

Vuruş karesi Kullanıcının tıklatmalarına tepki veren alan. Vuruş karesini tanımlamak isteğe bağlıdır. Düğmeniz küçükse veya grafik alanı bitişik değilse bu kareyi tanımlamak yararlı olabilir.

- Vuruş karesi içerikleri, oynatma sırasında Sahne Alanı'nda görünür değildir.
- Vuruş karesinin grafiği Yukarı, Aşağı ve Üzerinde karelerinin tüm grafik öğelerini kapsayacak kadar geniş bir düz alandır.
- Vuruş karesi tanımlamazsanız, Yukarı durumunun görüntüsü kullanılır.

Sahne alanının farklı bir kısmı tıklatıldığında veya üzerine gelindiğinde (bağlı olmayan üzerine gelme olarak da bilinir) yanıt veren bir düğme oluşturabilirsiniz. Vuruş karesi grafiğini, diğer düğme karesi grafiklerinin olduğu konumdan başka bir konuma yerleştirin.

3. Düğmeyle bir eylem ilişkilendirme

Kullanıcı düğmeyi seçtiği zaman bir eylem gerçekleşmesini sağlamak için ActionScript kodunu Zaman Çizelgesi'ne eklersiniz. ActionScript kodunu düğmelerle aynı karelere yerleştirin. Kod Parçacıkları panelinde birçok genel düğme kullanımı için önceden yazılmış ActionScript 3.0 kodları bulunur. Bkz. Kod parçacıkları ile etkileşim ekleme.

Not: ActionScript 2.0, ActionScript 3.0 ile uyumlu değildir. Sizde bulunan Flash sürümü ActionScript 3.0 kullanıyorsa, ActionScript 2.0 kodlarını düğmenize yapıştıramazsınız (tam tersi de geçerlidir). ActionScript ögesini başka bir kaynaktan kopyalayıp düğmenize

Düğme sembolüyle düğme oluşturma

Bir düğmeyi etkileşimli yapmak için düğme sembolünün bir örneğini Sahne Alanı üzerine yerleştirip örneğe eylemler atayın. Eylemleri FLA dosyasının kök zaman çizelgesine atmanız gerekir. Eylemleri düğme sembolünün zaman çizelgesine eklemeyin. Düğmenin zaman çizelgesine eylem eklemek için bir film klipi düğmesi kullanın.

1. Sahne Alanı'nda hiçbir öğenin seçili olmadığından emin olmak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Sahne Alanı'nın boş bir alanını tıklatın.
2. Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
3. Yeni Sembol Oluştur iletişim kutusuna bir ad girin. Sembol Türü için Düğme seçeneğini belirleyin.
Flash Pro, sembol düzenleme moduna geçer. Zaman Çizelgesi; Yukarı, Üzeri, Aşağı ve Vuruş olarak etiketlenen dört ardışık kareyi görüntülemek amacıyla değişir. İlk kare (Yukarı) boş bir anahtar karedir.
4. Düğmenin Yukarı durumu görüntüsünü oluşturmak için Zaman Çizelgesi'nde Yukarı karesini seçin. Daha sonra çizim araçlarını kullanın, bir grafiği içe aktarın veya Sahne Alanı üzerine başka bir sembolün bir örneğini yerleştirin.
Düğmenin içinde grafik semboller veya film klipi sembolleri kullanabilirsiniz ancak başka bir düğme sembolü kullanamazsınız.
5. Zaman Çizelgesi'nde, Üzerinde karesini tıklatın ve daha sonra Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi seçin.
Flash Pro, önceki Yukarı karesinin içeriklerini çoğaltan bir anahtar kare ekler.
6. Üzerinde karesi hala seçiliyken, Üzerinde durumunda istediğiniz görüntüyü oluşturmak için Sahnedeki düğme imgesini değiştirin veya düzeltin.
7. Aşağı karesi ve isteğe bağlı Vuruş karesi için 5. ve 6. adımları tekrarlayın.
8. Bir düğme durumuna ses atamak için önce Zaman Çizelgesi'nde durumun karesini seçin, daha sonra Pencere > Özellikler öğelerini seçin. Ardından, Özellik denetçisindeki Ses menüsünden bir ses seçin. Yalnızca içe aktarmış olduğunuz sesler Ses menüsünde görüntülenir.
9. Bitirdiğinizde, Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin. Flash, sizi FLA dosyanızın ana zaman çizelgesine geri götürür. Sahne Alanı'nda oluşturduğunuz düğmenin örneğini oluşturmak için, düğme sembolünü Kütüphane panelinden Sahne Alanı'na sürükleyin.
10. Bir düğmenin işlevselliğini test etmek için Kontrol Et > Test Et komutunu kullanın. Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçerek Sahne Alanı'nda bir düğme sembolünün durumlarını önizleyebilirsiniz. Bu komut, Kontrol Et > Test Et seçeneğini kullanmadan bir düğme sembolünün yukarı, üzerinde ve aşağı durumlarını görmenizi sağlar.

Düğme sembolü eğitimleri ve örnekleri

Bu öğelerin bazıları Flash CS3 veya CS4'ü gösterir ancak hala Flash CS5 için geçerlidir.

- Video: [Creating Buttons](#) (Düğme Oluşturma) (Uzunluk: 9:16, tv.adobe.com)
- Video: [Button symbols and interactivity in Flash CS4](#) (Flash CS4'te düğme sembolleri ve etkileşim) (kısmen ActionScript 3.0 içerir, tv.adobe.com)
- Eğitim: [Button symbols in Flash](#) (Flash'ta düğme sembolleri) (kısmen ActionScript 3.0 içerir, Kirupa.com)
- Örnek: [ActionScript 3.0 for a button to open a web page](#) (Düğmenin bir web sayfası açması için ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Örnek: [Düğmenin bir web sayfası açması için ActionScript 2.0](#) (Adobe.com)
- Örnek: [ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline](#) (Düğmelerin zaman çizelgesinde değişik sahnelere atlaması için ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Örnek: [ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time](#) (Sahne Alanı'nda aynı anda birden fazla düğme için ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Teknik Not: [Basit düğme nasıl oluşturulur?](#) (Adobe.com)

Düğme sembollerini etkinleştirme, düzenleme ve test etme

Varsayılan olarak, Flash Pro siz düğmeleri oluştururken düğmelerin devre dışı kalmasını sağlar. Fare eylemlerine tepki vermesini görmek için bir düğmeyi seçip etkinleştirin. En iyi uygulama; çalışırken düğmelerin devre dışı bırakmak, daha sonra davranışlarını hızlı bir şekilde test etmek için bunları etkinleştirmektir.

- Bir düğmeyi seçmek için, Seçim aracını kullanarak düğmenin etrafında bir seçim dikdörtgeni oluşturun.
- Düğmeleri Sahne Alanı'nda etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçin. Bu komut, iki durum arasında bir geçiş olarak hareket eder.
- Bir düğmeyi taşımak için ok tuşlarını kullanın.
- Bir düğmeyi düzenlemek için Özellik denetçisini kullanın. Görünür değilse Pencere > Özellikler öğelerini seçin.
- Düğmeyi geliştirme ortamında test etmek için Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçin.
- Düğmeyi Flash Player'da test etmek için Kontrol Et > Filmi Test Et [ya da Sahneyi Test Et] > Test Et seçeneklerini belirleyin. Film klibi düğmelerini test etmenin tek yöntemi budur.
- Düğmeyi Kütüphane Önizleme panelinde test etmek için Kütüphane'de düğmeyi seçin ve Oynat'ı tıklayın.

Sorun giderme düğmeleri

[Başa dön](#)

Düğmelerle ilgili genel sorunları gidermek için bu kaynakları kullanın:

- Teknik Not: [Düğmeler başka nesnelerle kaplı olsa da düğme etkin noktaları aktif](#) (Adobe.com)
- Teknik Not: [Paylaşılan düğmelere eylem ekleme](#) (Adobe.com)
- Video: [Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols](#) (ActionScript 2.0 düğme sembollerinde sorun giderme) (Kirupa.com)

Ek düğme kaynakları

[Başa dön](#)

Aşağıdaki teknik notlar, belirli bazı düğme senaryoları ile ilgili talimatları içerir:

- Teknik Not: [Yeni düğme nasıl oluşturulur?](#) (Adobe.com)
- Teknik Not: [Gelişmiş düğmeler oluşturma](#) (Adobe.com)
- Teknik Not: [Bir düğme farklı zamanlarda nasıl farklı işlemler yapabilir?](#) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Konturlar, dolgular ve degradeler

Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Boyalı alanları değiştirme

Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmap'i kilitleme

Başa dön

Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Degrade, bir rengin giderek başka bir renge dönüştüğü çok renkli bir dolgudur. Flash Pro, bir degradeye en fazla 15 renk geçişi uygulamanıza olanak tanır. Degrade oluşturma, bir veya birden çok nesneyi kapsayan yumuşak bir renk degradesi oluşturmak için iyi bir yoldur. Bir degradenin birden çok nesneye uygulanmasını kolaylaştırmak için o degradeyi renk örneği olarak kaydedebilirsiniz. Flash Pro, iki tür degrade oluşturabilir:

Doğrusal degradeler tek bir eksen (yatay veya dikey) boyunca renk değiştirir.

Radyal degradeler merkezi bir odak noktasından başlayarak dışarıya doğru bir yönde renk değiştirir. Bir degradenin yönünü, renklerini, odak noktasının konumunu ve birçok başka özelliğini ayarlayabilirsiniz.

, Flash Player ile kullanılması için doğrusal ve radyal degradelere ek denetim sağlar. Taşma modları olarak adlandırılan bu kontroller, degradenin ötesine renklerin nasıl uygulandığını belirtir.

Degradeler üzerine bir örnek için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresinde Flash Samples (Flash Örnekleri) sayfasına bakın. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

1. Varolan çizimlere bir degrade dolgusu uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Renk paneli görünür değilse, Pencere > Renk seçeneklerini belirleyin.
3. Renk görüntüleme modu seçmek için, panel menüsünden RGB (varsayılan ayar) veya HSB seçeneğini belirleyin.
4. Tür menüsünden bir degrade türü seçin:

Doğrusal Başlangıç noktasından bitiş noktasına doğru düz bir çizgide sönen bir degrade oluşturur.

Radyal Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Not: Bir doğrusal veya radyal degradeyi seçtiğinizde Flash Player 8 veya daha sonrası için yayınlıyorsanız, Renk paneli ayrıca başka iki seçenek de içerir. İlk olarak, Tür menüsünün altında Taşma menüsü etkinleştirilir. Degradenin sınırlarının ötesine uygulanan renkleri kontrol etmek için Taşma menüsünü kullanın. İkinci olarak, degrade tanımlama çubuğu, altında degradedeki renkleri belirten işaretçilerle birlikte görünür.

5. (İsteğe bağlı) Taşma menüsünde, degradeye uygulanacak bir taşma modu seçin: Genişlet (varsayılan mod), Yansıt veya Tekrarla.
6. (İsteğe bağlı) SVG (Scalable Vector Graphics) uyumlu bir doğrusal veya radyal degrade oluşturmak için Doğrusal RGB onay kutusunu seçin. Degrade ilk kez uygulandıktan sonra farklı boyutlara ölçeklendiğinde, degradenin düz görünmesini sağlar.
7. Degradedeki bir rengi değiştirmek için, degrade tanımlama çubuğunun altındaki renk işaretçilerinden birini seçin (seçilen renk işaretçisinin üst kısmındaki üçgen siyah olur). Daha sonra, degrade çubuğunun üstünde görünen renk alanı bölmesini tıklatın. Rengin açıklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.
8. Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. Önceki adımda açıklandığı gibi, yeni işaretçi için bir renk seçin.
En fazla 15 renk işaretçisi ekleyebilirsiniz, bu da en fazla 15 renk geçişine sahip bir degrade oluşturmaınızı sağlar.
9. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için işaretçiyi aşağı, degrade tanımlama çubuğunun dışarısına doğru sürükleyin.
10. Degradeyi kaydetmek için Renk panelinin sağ üst köşesindeki üçgeni tıklatın ve menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.
Degrade, geçerli belgenin Renk Örnekleri paneline eklenir.

11. Yatay degrade yerine dikey degrade oluşturmak gibi, degradeyi dönüştürmek için Degrade Dönüştürme aracını kullanın. Daha fazla bilgi için bkz. [Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme](#).

[Başa dön](#)

Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Araçlar panelindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini kullanarak grafik nesnelerinin ve şekillerin kontur ve dolgu rengini belirtebilirsiniz.

Araçlar panelinin Kontur Rengi ve Dolgu Rengi bölümünde, seçilen nesnelerin kontur veya dolgularının renk tercihleri tarafından etkilenip etkilenmeyeceğini belirleyen Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kutularının etkinleştirilmesine yönelik denetimler yer alır. Ayrıca Renkler bölümünde, hızlıca renkleri varsayılan değerine döndürme, kontur ve dolgu rengi ayarlarını Hiçbiri olarak ayarlama ve dolgu ve kontur renklerini takas etmeye yönelik denetimler yer alır.

Özellik denetçisi, grafik nesnesi veya şekil için bir kontur ve dolgu rengi seçmenizi sağlamanın yanı sıra, kontur genişliği ve stiline belirtilmesine yönelik denetimler de sağlar.

Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

Ayrıca bkz: Renklerin Canlı Önizlemesi.

Araçlar panelini kullanarak kontur ve dolgu rengini ayarlama

Araçlar paneli Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kontrolleri, çizim veya boyama araçlarıyla oluşturduğunuz yeni nesnelerin boyama niteliklerini ayarlar. Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk örneği seçin.
- Açılır penceredeki Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve bir renk seçin. Şekildeki rengin efektini önizlemek için işaretçiyi farklı renklerin üzerine getirebilirsiniz.
- Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.
- Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için Araçlar panelindeki Siyah-Beyaz düğmesini tıklatın.
- Herhangi bir kontur veya dolguyu kaldırmak için Renk Yok düğmesini tıklatın.

Not: Renk Yok düğmesi yalnızca bir oval veya dikdörtgen oluşturduğunuzda görüntülenir. Kontur veya dolgusuz bir nesne oluşturabilirsiniz, ancak Renk Yok düğmesini varolan bir nesneyle kullanamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Dolguyla kontur arasında renkleri takas etmek için Araçlar panelindeki Renkleri Takas Et düğmesini tıklatın.

Flash Professional CC, Kontur veya Dolgu renklerini Renk Örneği'nden değiştirirken önizlemenize olanak sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. Renklerin Canlı Önizlemesi.

Özellik denetçisini kullanarak düz renk dolgusu uygulama

- Sahne Alanı'nda kapalı bir nesne veya nesneler seçin.
- Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- Bir renk seçmek için Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Paletten bir renk örneği seçin.
 - Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.

Özellik denetçisini kullanarak bir kontur rengi, stili ve ağırlığı seçme

Seçili nesnenin kontur rengi, stili ve ağırlığını değiştirmek için Özellik denetçisindeki Kontur Rengi kontrolünü kullanın. Kontur stili için Flash Pro ile önyüklenen stillerden birini seçin veya özel bir stil oluşturun. Düz bir renk dolgusu seçmek için Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kontrolünü kullanın.

- Sahne Alanı üzerinde bir nesneyi veya nesneleri seçin (semboller için önce sembol düzenleme moduna girmek için çift tıklatın).
- Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- Bir kontur stili seçmek için Stil menüsünü tıklatın ve bir seçenek belirleyin. Özel bir stil oluşturmak için Özellik denetçisinde Özel'i tıklatın, Kontur Stili iletişim kutusunda seçenekleri belirleyin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Düz'den başka bir kontur stili seçmek dosya boyutunu artırabilir.

- Kontur ağırlığı seçmek için, Kontur kaydırıcısını ayarlayın ve metin kutusuna bir değer girin.
- Kontur katkısını etkinleştirmek için Kontur Katkısı onay kutusunu seçin. Kontur katkısı, çizgi ve eğri tutturucularını tam piksellerin üzerine yerleştirerek bulanık yatay ve dikey çizgileri engeller.
- Yol sonu için stil ayarlamak amacıyla bir Uç seçeneği seçin:

Yok Yolun sonunda biter.

Yuvarlak Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen yuvarlak bir uç ekler.

Kare Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen kare bir uç ekler.

7. (İsteğe bağlı) Kurşun Kalem veya Fırça araçlarını kullanarak Düzgünleştir çizim modunda çizgi çiziyorsanız, Flash Pro uygulamasının çizdiğiniz çizgileri ne derecede düzgünleştireceğini belirtmek için Düzgünleştirme kaydırıcısını kullanın.

Varsayılan olarak, Düzgünleştirme değeri 50'ye ayarlanmıştır, fakat 0'dan 100'e kadar bir değer belirtebilirsiniz. Düzgünleştirme değeri ne kadar büyükse, oluşturulan çizgi o kadar düzgün olur.

Not: Çizim modu Düzle veya Mürekkep'e ayarlandığında Düzgünleştirme kaydırıcısı devre dışı bırakılır.

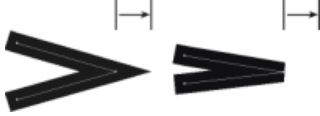
8. İki yol diliminin nasıl birleşeceğini tanımlamak için bir Birleştir seçeneği seçin. Açık veya kapalı bir yoldaki köşeleri değiştirmek için bir yolu seçin ve başka bir birleştir seçeneği seçin.



Gönye, yuvarlak ve eğim birleştirmeleri.

9. Bir Gönye birleştirmesine eğim vermekten kaçınmak için bir Gönye sınırı girin.

Bu değeri geçen çizgi uzunlukları sivriltilmek yerine kare yapılır. Örneğin, 3 noktalık bir kontur için 2 değerindeki bir Gönye sınırı, noktanın uzunluğu kontur ağırlığının iki katı olduğunda Flash Pro uygulamasının sınır noktasını kaldıracağı anlamına gelir.



Gönye sınırı uygulama.

Birden çok çizgi veya şeklin konturlarını ayarlama

Çizgilerin veya şekil anahatlarının kontur rengini, genişliğini ve stilini değiştirmek için Mürekkep Şişesi aracını kullanın. Çizgi ve şekil anahatlarına degrade veya bitmap'ler değil, sadece düz renkler uygulayabilirsiniz.

Tek çizgileri seçmek yerine Mürekkep Şişesi aracını kullanmak, birden çok nesnenin kontur niteliklerini aynı anda değiştirmeyi kolaylaştırır.

1. Araçlar panelinden Mürekkep Şişesi aracını seçin.
2. Bir kontur rengi seçin.
3. Özellik denetçisinden bir kontur stili ve kontur genişliği seçin.
4. Kontur değişikliklerini uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi tıklayın.

Konturları ve dolguları kopyalama

Dolgu ve kontur niteliklerini bir nesneden kopyalayıp bunları hemen başka bir nesneye uygulamak için Damlalık aracını kullanın. Damlalık aracı ayrıca, bir bitmap'teki görüntüyü dolgu olarak kullanmak üzere örnekleme sağlar.

1. Bir kontur veya doldurulmuş alanın niteliklerini başka bir kontur veya doldurulmuş alana uygulamak için Damlalık aracını seçin ve niteliklerini uygulamak istediğiniz kontur veya doldurulmuş alanı tıklayın.

Bir konturu tıklattığınızda, araç otomatik olarak Mürekkep Şişesi aracına dönüşür. Bir doldurulmuş alanı tıklattığınızda, araç otomatik olarak Dolguyu Kilitte değiştiricisi açık bir şekilde Boya Kovası aracına dönüşür.

2. Yeni nitelikleri uygulayacağınız başka bir kontur veya doldurulmuş alanı tıklayın.

Boyalı alanları değiştirme

[Başa dön](#)

Boya Kovası aracı kapalı alanları renkle doldurur. Bu araç şunları yapmanızı sağlar:

- Boş alanları doldurmak ve önceden boyanmış alanların rengini değiştirmek.
- Düz renklerle, degradelerle ve bitmap dolgularıyla boyamak.
- Boya Kovası aracını, tamamen kapalı olmayan alanları doldurmak için kullanmak.
- Boya Kovası aracını kullanırken, Flash Pro uygulamasının şekil anahatlarındaki boşlukları kapatmasını sağlayın.

1. Araçlar panelinden Boya Kovası aracını seçin.

2. Bir dolgu rengi ve stili seçin.
 3. Araçlar Panelinin sonunda gözüken Boşluk Boyutu değiştiricisini tıklatın ve bir boşluk boyutu seçeneği seçin:
 - Şekli doldurmadan önce boşlukları el ile kapatmak için Aralıkları Kapatma'yı seçin. Boşlukları elle kapatmak karmaşık çizimler için daha hızlı olabilir.
 - Flash Pro uygulamasının boşlukları olan bir şekli doldurmasını sağlamak için bir Kapat seçeneğini belirleyin.
- Not:** Boşluklar çok büyükse, onları elle kapatmak zorunda kalabilirsiniz.
4. Doldurulacak şekil veya kapalı alanı tıklatın.

Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Başa dön

Dolgunun boyutunu, yönünü veya merkezini ayarlayarak, bir degrade veya bitmap dolgusunu dönüştürebilirsiniz.

1. Araçlar panelinden Degrade Dönüştürme aracını  seçin. Degrade Dönüştürme aracını Araçlar panelinde göremezseniz, Serbest Dönüştürme aracını tıklatıp basılı tutun ve ardından görüntülenen menüden Degrade Dönüştürme aracını seçin.
2. Degrade veya bitmap dolgusuyla doldurulmuş bir alanı tıklatın. Düzenleme tutamaçlarına sahip bir sınırlama kutusu görünür. İşaretçi bu tutamaçların herhangi birinin üzerindeyken, tutamacın işlevini belirtecek şekilde değişir.

Merkez noktası Merkez noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi dört yönlü bir oktur.

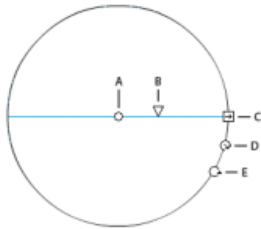
Odak noktası Odak noktası tutamacı, sadece bir radyal degrade seçtiğinizde görünür. Odak noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi ters bir üçgendir.

Boyut Boyut tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki orta tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi içinde bir ok bulunan bir dairedir.

Dönüş Degradenin dönüşünü ayarlar. Dönüş tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki alt tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi daire şeklinde dört oktur.

Genişlik Degradenin genişliğini ayarlar. Genişlik tutamacının (kare tutamaç) üzerine gelindiğinde görünen simgesi çift uçlu bir oktur.

Düz bir degrade dolgusunun yönünü 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basın.



Radyal degrade denetimleri

A. Merkez noktası B. Genişlik C. Dönüş D. Boyut E. Odak noktası.

3. Degrade veya dolguyu aşağıdaki yolların herhangi biriyle yeniden şekillendirin:
 - Degrade veya bitmap dolgusunun merkez noktasını yeniden konumlandırmak için merkez noktasını sürükleyin.



- Degrade veya bitmap dolgusunun genişliğini değiştirmek için sınırlama kutusunun kenarındaki kare tutamacı sürükleyin. (Bu seçenek dolguyu içeren nesneyi değil, sadece dolguyu yeniden boyutlandırır.)



- Degrade veya bitmap dolgusunun yüksekliğini deęiřtirmek için sınırlama kutusunun altındaki kare tutamacı sürükleyin.



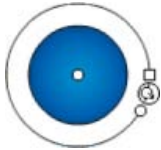
- Degrade veya bitmap dolgusunu döndürmek için köşedeki dairesel dönüş tutamacını sürükleyin. Ayrıca, bir dairesel degrade veya dolgusun sınırlama dairesindeki en alt tutamacı da sürükleyebilirsiniz.



- Doğrusal bir degradeyi veya bir dolguyu ölçeklemek için sınırlama kutusunun ortasındaki kare tutamacı sürükleyin.



- Bir dairesel degradenin odak noktasını deęiřtirmek için sınırlama çemberinde ortadaki dairesel tutamacı sürükleyin.



- Bir şeklin içindeki dolguyu eğiltmek veya eğmek için sınırlama kutusunun üst veya sağ kenarındaki dairesel tutamaçlardan birini sürükleyin.



- Bir bitmap'i şekil içinde döşemek için dolguyu ölçekleyin.



Not: Geniş dolgularla veya Sahne Alanı'nın kenarına yakın dolgularla çalışırken tüm tutamaçları görmek için Görünüm > Yapıştırma

Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmap'i kilitleme

Bir degrade veya bitmap dolgusunu, dolgu bütün Sahne Alanı üzerinde yayılıyormuş gibi görünmesi için ve dolguyla boyanan nesnelerin, altta bulunan degrade veya bitmap'i ortaya çıkaran maskeler olması için kilitleyebilirsiniz.

Fırça veya Boya Kovası aracıyla Dolguyu Kilitte değiştiricisini seçip araçla birlikte boyarsanız, bitmap veya degrade dolgusu, Sahne Alanı'nda boyadığınız nesnelerin üstünden yayılır.



Dolguyu Kilitte değiştiricisini kullanmak, Sahne Alanı'ndaki ayrı nesnelere tek bir degrade veya bitmap dolgusunun uygulandığı görünümünü oluşturur.

Kilitli degrade dolgusu kullanma

1. Fırça veya Boya Kovası aracını seçin ve dolgu olarak bir degrade veya bitmap'i seçin.
2. Renk panelindeki Tür menüsünden Doğrusal veya Radyal'i seçin.
3. Dolguyu Kilitte değiştiricisini  tıklatın.
4. Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

Kilitli bitmap dolgusu kullanma

1. Kullanılacak bitmap'i seçin.
2. Renk panelindeki Tür menüsünden Bitmap'i seçin.
3. Fırça veya Boya Kovası aracını seçin.
4. Dolguyu Kilitte değiştiricisini  tıklatın.
5. Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

- [Grupları ve nesneleri parçalama](#)
- [İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Tutarlı metin görünümü için font gömme

Yayınlanmış SWF dosyalarınız İnternet üzerindeki bilgisayarlarda oynatıldığında, o makinelerde kullandığınız fontların bulunacağını garanti eder. Metninizin sizin istediğiniz biçimi koruyacağından emin olmak için, bütün halinde fontları veya bir fontun belirli karakter alt kümelerini gömebilirsiniz. Yayınlanmış SWF dosyanıza karakterleri gömerek, fontun dosyayı oynatan bilgisayardan bağımsız olarak bulunmasını sağlarsınız. Font bir kez gömülünce, onu SWF dosyanızın içindeki herhangi bir yerde kullanabilirsiniz.

Flash Professional CS5'ten başlayarak Flash, herhangi bir metin içeren metin nesnesindeki bütün karakterleri otomatik olarak gömer. Gömülü bir font sembolü oluşturmanız metin objelerinizin çalışma zamanında kullanıcı girdisi kabul ederken veya ActionScript ile metin düzenlerken ek karakterler kullanmasına olanak verir. Gömülü fontlar, Kenar Yumuşatma özelliği Aygıt Fontlarını Kullan öğesine ayarlanmış metin nesneleri için gerekli değildir. FLA dosyanızın içinde hangi fontların gömülü olmasını istediğinizi belirtirsiniz ve Flash SWF dosyası yayınladığınızda bu fontları gömer.

SWF dosyasına font gömerek doğru metin görünümü sağlamanın gerektiği 4 genel durum vardır:

- FLA dosyanızda tutarlı metin görünümü gerektiren bir tasarımın parçası olan metin nesneleri oluştururken.
- Aygıt Fontlarını Kullan dışında bir kenar yumuşatma seçeneği kullanırken fontları gömmeniz gerekir. Aksi takdirde, metin yok olabilir veya yanlış görüntülenebilir.
- FLA dosyanızda ActionScript ile dinamik olarak metin oluştururken.
- ActionScript kullanarak dinamik metin oluştururken ActionScript'te hangi fontu kullanacağınızı belirtmelisiniz.
- SWF dosyanız metin nesneleri içerip; gerekli olan fontların gömülü olmadığı başka bir SWF dosyası tarafından yükleneceği zaman.

Font Gömme iletişim kutusu aşağıdaki işlemlere olanak verir:

- Bütün gömülü fontların bir yerde yönetimi.
- Her bir gömülü font için font sembolü oluşturma.
- Bir font için önceden tanımlanmış aralıkları ve bunun yanı sıra özel gömülü karakter aralıklarını seçme.
- Aynı dosyanın içinde hem Metin Mizanpajı Çerçevesi (TLF) metni hem de Klasik metin ile çalışma ve her biriyle gömülü fontlar kullanma.
- Belirli bir metin nesnesiyle gömülü karakterleri ilişkilendiren eski yöntemle gömülmüş fontları barındıran Flash Professional CS4 ve öncesi FLA dosyalarıyla çalışmaya devam etme. Eski bir FLA dosyasını açtığınızda Flash Professional CS5 ve sonrası, eskiden gömülmüş fontları Font Gömme iletişim kutusuyla düzenlemenize izin verir.

SWF dosyasında bir fonttan karakterler gömmek için:

1. FLA dosyanız Flash'ta açıkken aşağıdakilerden birini yaparak Font Gömme iletişim kutusunu açın:
 - Metin > Font Gömme'yi seçin.
 - Kütüphane panel seçenekleri menüsünden Font Ekle'yi seçin.
 - Kütüphane paneli ağaç görünümündeki boş alana sağ tıklayın ve Yeni Font'u seçin.
 - Metin Özellik Denetçisi'nde Gömme tuşunu tıklayın.
2. Fontunuz Font Gömme iletişim kutusunda zaten seçili değilse, yeni bir gömülü fontu FLA dosyanıza eklemek için Ekle (+) düğmesini tıklayın. Font Gömme iletişim kutusunu Kütüphane'den veya Metin Özellik Denetçisi'nden açtığınızda iletişim kutusunda otomatik olarak bir font öğesi belirir.
3. Seçenekler sekmesinde gömmek istediğiniz fontun Aile ve Stilini seçin.

Eğer Font Gömme iletişim kutusunu Metin Özellik Denetçisi'nden veya Kütüphane panelinden açıyorsanız, geçerli seçim tarafından kullanılan font otomatik olarak iletişim kutusunda belirir.
4. Karakter Aralığı bölümünde gömmek istediğiniz karakter aralığını seçin. Ne kadar karakter gömerseniz yayınlanmış SWF dosyanızın boyutu o kadar artacaktır.
5. Herhangi bir belirli karakteri ek olarak gömmek isterseniz, bunları "Bu karakterleri de ekle" alanına girin.
6. Gömülü font sembolünü ActionScript kodu ile ulaşılmak üzere etkinleştirmek için ActionScript sekmesinde ActionScript için Dışa Aktar'ı seçin.
7. ActionScript için Dışa Aktar'ı seçtiyseniz, bir anahat biçimi de seçin. TLF metin kapları için, Anahat Biçimi'ni TLF (DF4) olarak seçin. Klasik metin kapları için Klasik (DF3) öğesini seçin.

TLF ve Klasik metin kaplarında kullanmak için ayrı gömülü font sembolleri oluşturmanız gerekir. TLF (DF4) anahat biçimi PostScript Type 1 fontları için kullanılmaz. TLF (DF4) Flash Player sürüm 10 veya sonrasını gerektirir.

8. Font sembolünü paylaşılan varlık olarak kullanmak istiyorsanız, ActionScript sekmesinin Paylaşım bölümündeki seçenekleri belirleyin. Paylaşılan varlıkları kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Dosyalar arasında kütüphane varlıklarını paylaşma](#).

Gömülü bir font sembolünün parametrelerini düzenlemek için:

1. Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane'deki font sembolünü sağ tıklayın ve Özellikler'i seçin.
- Sahne Alanı'ndaki bir metin kabını seçin ve Özellik denetçisinin Karakter bölümündeki Gömme düğmesini tıklayın.
- Kütüphane'deki font sembolünü seçin ve panel seçenekleri menüsünden Özellikleri Düzenle'yi seçin.
- Kütüphane'deki font sembolünün simgesini çift tıklayın.
- Metin > Font Gömme'yi seçin ve ardından iletişim kutusunun solundaki ağaç görünümünde düzenlemek istediğiniz font sembolünü seçin.

2. Font Gömme iletişim kutusunda değişiklikleri yapın ve Tamam'ı tıklayın.

Font Gömme iletişim kutusundaki ağaç görünümü, geçerli FLA dosyasındaki bütün font sembollerini font ailesine göre düzenlenmiş biçimde görüntüler. İletişim kutusu açıkken fontların hepsini veya herhangi birini düzenleyebilirsiniz. Tamam düğmesine bastığınızda yaptığınız değişiklikler kaydedilir.

Not: Bir Flash Professional CS5 FLA dosyasını CS4 biçiminde kaydederseniz, font sembolleri, yalnızca seçili alt küme aralığını değil, fontun içindeki bütün karakter aralığını gömecek olan CS4 Font Sembolleri'ne dönüştürülür. Bütün TLF metin blokları Klasik metin alanlarına çevrilir. Font sembolleri Klasik metinle uyum sağladıklarından emin olmak için DefineFont3 biçiminde kaydedilir. Her CS4 font sembolü, kullandığı her font için bütün gömülü font bilgisinin bir kopyasını barındırır. CS4 biçiminde kaydetmek ayrıca Flash Pro CS4 ve önceki sürümlerde gömülü font bilgisinin saklanma yöntemi bu olduğundan, gömme bilgisinin font sembollerine başvuran herhangi bir metin nesnesine taşınmasına neden olur.

Ek kaynaklar

- Makale: [Yerelleştirilen Flash projeleri için metin biçimlendirme: Birden çok dil için font gömme](#) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Basit çizgiler ve şekiller çizme

[Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme](#)
[Dikdörtgenler ve ovaler çizme](#)
[Çokgenler ve yıldızlar çizme](#)
[Kuruşun Kalem aracı ile çizme](#)
[Fırça aracı ile boyama](#)
[\(yalnızca Flash Professional CC\) Canlı Renkli Önizleme](#)

Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme

[Başa dön](#)

Bir seferde tek bir düz çizgi dilimi çizmek için Çizgi aracını kullanın.

1. Çizgi aracını  seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve kontur niteliklerini seçin.

Not: Çizgi aracı için dolgu niteliklerini ayarlayamazsınız.

3. Birleştirme veya Nesne Çizimi modlarından birini seçmek için Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Nesne Çizimi düğmesini  tıklatın. Nesne Çizimi düğmesi basılıyken, Çizgi aracı Nesne Çizimi modundadır.
4. İşaretçiyi çizginin başlayacağı yere konumlandırın ve çizginin biteceği yere kadar sürükleyin. Çizginin açısını 45° ve katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

Dikdörtgenler ve ovaler çizme

[Başa dön](#)

Oval ve Dikdörtgen araçları, bu temel geometrik şekilleri oluşturmanızı ve kontur, dolgu uygulayıp yuvarlak köşeler belirtmenizi sağlar. Oval ve Dikdörtgen araçları, Birleştirme ve Nesne çizim modlarının yanı sıra Temel Nesne çizim modu da sağlar.

Dikdörtgen Temel Öge veya Oval Temel Öge araçlarını kullanarak dikdörtgenler ya da ovaler oluşturduğunuzda Flash, şekilleri ayrı nesneler olarak çizer. Bu şekiller, Nesne Çizimi modunu kullanarak oluşturduğunuz şekillerden farklıdır. Temel şekil araçları, Özellik denetçisindeki kontrolleri kullanarak dikdörtgenlerin köşe yarıçapını belirtmenize olanak sağlar. Ayrıca ovalerin başlangıç ve bitiş açısı ile iç yarıçapı. Temel bir şekil oluşturduktan sonra, şekli Sahne Alanı'nda seçip Özellik denetçisindeki kontrolleri ayarlayarak, yarıçapları ve boyutları değiştirin.

Not: Temel Nesne çizim araçlarından herhangi biri seçiliyken, Özellik denetçisi düzenlediğiniz son temel nesnenin değerlerini korur. Örneğin, bir dikdörtgeni değiştirip sonra ikinci bir dikdörtgen çizerseniz.

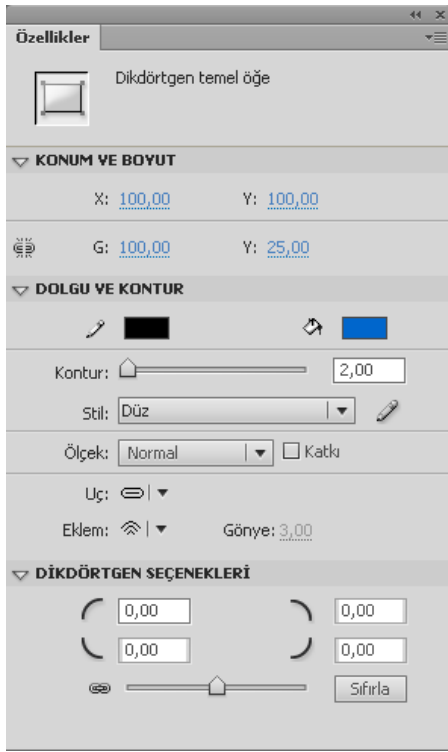
Not: Sahne Alanı'nın merkezinden şekil çizmek için, çizerken Alt tuşunu basılı tutun.

Dikdörtgen temel öğeler çizme

1. Dikdörtgen Temel Öge aracını seçmek için Dikdörtgen aracının  üzerini tıklatıp fare tuşunu basılı tutun ve açılır menüden Dikdörtgen Temel Öge aracını  seçin.
2. Bir dikdörtgen temel öge oluşturmak için, Sahne Alanı'nda Dikdörtgen Temel Öge aracı ile sürükleyin.

Not: Dikdörtgen temel öge aracıyla sürüklerken köşe yarıçapını değiştirmek için, Yukarı Ok tuşuna veya Aşağı Ok tuşuna basın. Köşeler istenilen yuvarlaklığa ulaştığında tuşu bırakın.

3. Dikdörtgen temel öge seçiliyken, şekli değiştirmek veya dolgu ve kontur renklerini belirtmek için Özellik denetçisinde bulunan denetimleri kullanabilirsiniz.



Dikdörtgen temel öge özellikleri.

Bu Özellik denetçisi denetimleri, Dikdörtgen Temel Öge aracına özeldir:

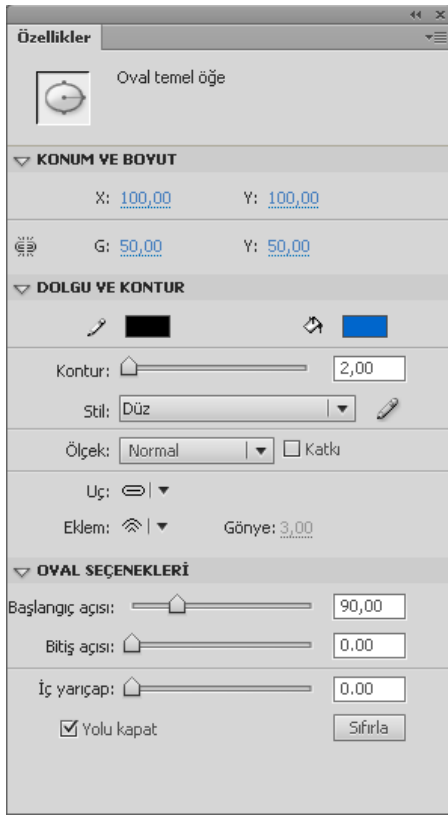
Dikdörtgen Köşe Yarıçapı Denetimleri Dikdörtgenin köşe yarıçaplarını belirtmenizi sağlar. Her metin kutusuna iç yarı çaplar için sayısal bir değer girebilirsiniz. Eksi değer girmek ters bir yarıçap oluşturur. Ayrıca köşe yarıçapını sınırla simgesinin seçimini kaldırabilir ve her köşe yarıçapını ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.

Sıfırla Dikdörtgen Temel Öge aracının tüm denetimlerini sıfırlar ve Sahne Alanı'nda çizilen dikdörtgen temel öge şeklini ilk boyutuna ve şekline döndürür.

- Her köşe için farklı bir köşe yarıçapı belirtmek üzere Özellik denetçisinin Dikdörtgen Seçenekleri bölümünde yer alan Kilit simgesinin seçimini kaldırın. Kilitliken, yarıçap denetimleri her köşe aynı yarıçapı kullanacak şekilde sınırlandırılmıştır.
- Köşe yarıçaplarını sıfırlamak için Özellik denetçisindeki Sıfırla düğmesini tıklayın.

Oval temel öğeler çizme

- Dikdörtgen aracının  üzerini tıklayıp fare tuşunu basılı tutun ve Oval Temel Öge aracını  seçin.
- Bir oval temel öge oluşturmak için, Sahne Alanı'nda Oval Temel Öge aracını sürükleyin. Şekli bir daireye sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Sahne Alanı'nda oval temel öge seçiliyken, şekli değiştirmek veya dolgu ve kontur renklerini belirtmek için Özellik denetçisinde bulunan denetimleri kullanabilirsiniz.



Oval temel öge özellikleri.

Bu Özellik denetçisi denetimleri, Oval Temel Öge aracına özeldir:

Başlangıç Açısı/Bitiş Açısı Ovalin başlangıç noktası ve bitiş noktası açısı. Bu denetimleri kullanarak ovalerin ve dairelerin şeklini kolayca pasta dilimi, yarım daire ve başka yaratıcı şekiller haline getirebilirsiniz.

İç Yarıçap Ovalin içindeki bir iç yarıçap (veya oval). Kutuya iç yarıçap için sayısal bir değer girebilir veya kaydırıcıyı tıkatıp etkileşimli olarak iç yarıçapın boyutunu ayarlayabilirsiniz. Kaldırılacak dolgunun yüzdesini temsil eden, 0 - 99 arasında değer girebilirsiniz.

Yolu Kapat Ovalin yolunun (veya bir iç yarıçap belirtiyorsanız, yollarının) kapatılıp kapatılmayacağını belirtir. Açık bir yol belirtirseniz oluşturulan şekle dolgu uygulanmaz, sadece kontur çizilir. Yolu Kapat varsayılan olarak seçilidir.

Sıfırla Oval Temel Öge aracının tüm denetimlerini sıfırlar ve Sahne Alanı'nda çizilen oval temel öge şeklini ilk boyutuna ve şekline döndürür.

Dikdörtgen ve ovaler çizme

Oval ve Dikdörtgen araçları bu temel geometrik şekilleri oluşturur.

1. Dikdörtgen aracını  veya Oval aracını  seçmek için Dikdörtgen aracının üzerini tıklatın ve fare tuşunu basılı tutup sürükleyin.
2. Bir dikdörtgen veya oval oluşturmak için Dikdörtgen veya Oval aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
3. Dikdörtgen aracı için Yuvarlak Dikdörtgen değiştiricisini tıkatıp bir köşe yarıçapı değeri girerek yuvarlak köşeleri belirtin. Sıfır (0) değeri dik köşeler oluşturur.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Dikdörtgen aracını kullanıyorsanız yuvarlak köşelerin yarıçapını ayarlamak için sürüklerken Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşlarına basın.

Oval ve Dikdörtgen araçları için şekilleri daire ve karelere sınırlamak için Shift tuşuna basarak sürükleyin.

5. Belirli bir oval veya dikdörtgen boyutu belirtmek için, Oval ya da Dikdörtgen aracını seçin ve Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basın. Ardından Oval ve Dikdörtgen Ayarları iletişim kutusunu görüntülemek için Sahne Alanı'nı tıklatın.

- Ovaler için piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği belirte ovali merkezden çizip çizmemeyi seçin.
- Dikdörtgenler için piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği, yuvarlak köşeler için dikdörtgen köşe yarıçapını belirte dikdörtgeni merkezden çizip çizmemeyi seçin.

Ayrıca bkz: [Renklerin Canlı Önizlemesi](#).

Çokgenler ve yıldızlar çizme

[Başa dön](#)

1. Fare düğmesini Dikdörtgen aracı üzerinde basılı tutup görünen açılır menüden Çokgen Yıldız aracını  seçin.

2. Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve dolgu ve kontur niteliklerini seçin.
3. Seçenekler'i tıklatın ve şunları yapın:
 - Stil için Çokgen veya Yıldız'ı seçin.
 - Taraf Sayısı için 3 ile 32 arasında bir sayı girin.
 - Yıldız Noktası Boyutu için yıldız noktalarının derinliğini belirtmek üzere 0 ile 1 arasında bir sayı girin. 0'a yakın bir sayı daha derin noktalar oluşturur (iğne gibi). Çokgen çiziyorsanız bu ayarı değiştirmeyin. (Çokgenin şeklini etkilemez.)
4. Tamam'ı tıklatın.
5. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

Ayrıca bkz: [Renklerin Canlı Önizlemesi](#).

Kurşun Kalem aracı ile çizme

[Başa dön](#)

Çizgi ve şekiller çizmek için gerçek bir kurşun kalemle çizer gibi Kurşun Kalem aracını kullanın. Çizerken, çizgilere ve şekillere düzgünleştirme veya düzleme uygulamak için Kurşun Kalem aracı için bir çizim modu seçin.

1. Kurşun Kalem aracını  seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve bir kontur rengi, çizgi ağırlığı ve stili seçin.
3. Araçlar panelinde Seçenekler'in altında bir çizim modu seçin:
 - Düz çizgiler çizmek ve üçgen, oval, daire, dikdörtgen ve karelere yakın şekilleri, bu genel geometrik şekillere dönüştürmek için Düzle'yi  seçin.
 - Düzgün eğri çizgiler çizmek için Düzgünleştir'i  seçin.
 - Hiçbir değişiklik uygulanmamış el yapımı çizgiler çizmek için Mürekkep'i  seçin.



Sırasıyla Düzle, Düzgünleştir ve Mürekkep moduyla çizilmiş çizgiler.

4. Kurşun Kalem aracıyla çizmek için çizgileri dikey veya yatay yönlerle sınırlamak üzere Shift tuşuna basıp sürükleyin, Sahne Alanı'nı tıklatın ve sürükleyin.

Fırça aracı ile boyama

[Başa dön](#)

Fırça aracı  fırçaya benzer konturlar çizer. Kaligrafi efektleri dahil, özel efektler oluşturur. Fırça aracı değiştiricilerini kullanarak bir fırça boyutu ve şekli seçin.

Sahne Alanı'nın büyütme düzeyini değiştirdiğinizde bile yeni konturlar için fırça boyutu sabit kalır. Böylece Sahne Alanı büyütmesi daha küçük olduğunda aynı fırça boyutu daha büyük görünür. Örneğin, Sahne Alanı büyütmesini %100'e ayarladığınızı ve en küçük fırça boyutunu kullanarak Fırça aracıyla boyadığınızı düşünün. Sonra büyütmeyi %50'ye değiştirdiğinizi ve en küçük fırça boyutunu kullanarak tekrar boyadığınızı düşünün. Boyadığınız yeni kontur önceki konturdan %50 daha kalın görünür. (Sahne Alanı'nın büyütmesini değiştirmek, varolan fırça konturlarının boyutunu değiştirmez.)

Fırça aracıyla boyarken içe aktarılmış bir bitmap'i dolgu olarak kullanın. Bkz. [Grupları ve nesneleri parçalama](#).

Bilgisayarınıza bağlı bir Wacom basınca duyarlı tablet varsa, fırça konturunun genişliğini ve açısını değiştirin. Bu, Fırça aracının Basınç ve Eğim değiştiricileri kullanılarak ve stilus basıncı değiştirilerek gerçekleştirilebilir.

Basınç değiştiricisi, stilusta basıncı değiştirdiğinizde fırça konturlarının genişliğini değiştirir. Eğim değiştiricisi, tablette stilusun açısını değiştirdiğinizde fırça konturlarının açısını değiştirir. Eğim değiştiricisi, stilusun üst (silgi) ucuyla tabletin üst (kuzey) kenarı arasındaki açıyı ölçer. Örneğin kalemi tablete dik tutarsanız, Eğim 90 olur. Basınç ve Eğim değiştiricileri, stilusun silgi fonksiyonu için tamamen desteklenmektedir.

Not: Bir tablet bilgisayarda, Fırça Aracı'na ilişkin Eğim ve Basınç seçenekleri yalnızca Kalem modunu kullandığınızda çalışır. Fare modu bu seçenekleri etkinleştirmez.



Stilusla çizilmiş değişken genişlikli fırça konturu.

1. Fırça aracını  seçin .
2. Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve bir dolgu rengi seçin.
3. Fırça Modu değiştiricisini tıklatın ve bir boyama modu seçin:

Normal Boya Aynı katmandaki çizgi ve dolguların üzerini boyar.

Dolguları Boya Çizgileri etkilemeden dolgu ve boş alanları boyar.

Arkayı Boya Çizgi ve dolguları etkilemeden, aynı katmandaki Sahne Alanı'nın boş alanlarını boyar.

Seçimi Boya Doldurulmuş bir alanı seçip yeni dolgu uygulamakla aynı şekilde, Dolgu Rengi kontrolünde veya Özellik denetçisinin Dolgu kutusunda bir dolgu seçtiğinizde seçime yeni bir dolgu uygular.

İçini Boya İçinde bir fırça konturuna başladığınız dolguyu boyar ve çizgileri hiçbir zaman boyamaz. Boyamaya boş bir alanda başlarsanız, dolgu varolan doldurulmuş alanları etkilemez.

4. Fırça aracı değiştiricilerinden bir fırça boyutu ve şekli seçin.
5. Bir Wacom basınca duyarlı tablet bilgisayarınıza bağlıysa, fırça konturlarını değiştirmek için Basınç değiştiricisini, Eğim değiştiricisini veya ikisini birden seçin.
 - Stilusa uyguladığınız basıncı değiştirerek fırça konturlarınızın genişliğini değiştirmek için Basınç değiştiricisini seçin.
 - Wacom basınca duyarlı tablette stilusun açısını değiştirerek fırça konturlarınızın açısını değiştirmek için Eğim değiştiricisini seçin.
6. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Fırça konturlarını yatay ve dikey yönle sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

(Yalnızca Flash Professional CC) Canlı Renkli Önizleme

[Başa dön](#)

Canlı Renkli Önizleme özelliği, sahne alanına bir şekil çizilirken aynı anda kontur ve dolgu renklerini görüntüler. Çizim sırasında bir şeklin son haline en yakın görünümünü önizlemenize olanak sağlar. Bu özellik, Flash Pro içindeki tüm kullanılabilir çizim araçları için etkindir.

Canlı Renkli Önizleme özelliği, Flash Professional içindeki Renk Örnekleri için de etkindir. Bu, Sahne Alanı'nda seçilen bir şekil için kontur veya dolgu renklerindeki değişiklikleri önizlemenize olanak sağlar. İstediğiniz bir rengin üzerine işaretçi getirerek renk değişikliğini görebilirsiniz.

Canlı Renk Önizlemesi, şu panellerdeki renk örnekleri için etkinleştirilir:

- Araçlar paneli
- Özellik Denetçisi (PI)
- Sahne Alanı Özellik Denetçisi
- Metin Özellik Denetçisi
- Izgara
- Kılavuzlar

İlgili Bağlantılar

- [Çizim modları ve grafik nesneleri](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Flash uygulamasına video ekleme

Başlamadan önce

Flash uygulamasında video kullanma yöntemleri

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma

Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme

Eğitimler ve örnekler

Flash, videoları Flash belgenize video birleştirmenizi ve kullanıcılar için oynatmanızı sağlayan birkaç yöntem sunar.

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Flash Professional uygulamasında video ile çalışmaya başlamadan önce aşağıdaki bilgiyi anlamak önemlidir:

- Flash Professional yalnızca belirli video biçimlerini oynatır.
FLV, F4V ve MPEG videoları bunlar arasındadır. Videoları başka biçimlere dönüştürmek için bkz. Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma.
- Diğer video biçimlerini FLV ve F4V'ye dönüştürmek için ayrı Adobe Media Encoder uygulamasını (Flash Professional içinde bulunan) kullanın. Talimatlar için bkz. Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma.
- Flash Professional'e video eklemenin her biri farklı durumlarda avantaj ve dezavantaj içeren farklı yöntemleri vardır. Bu yöntemlerin aşağıdaki listesine bakın.
- Flash Professional, Dosya > İçer Aktar > Video'yu İçer Aktar'ı seçtiğinizde açılan bir Video İçer Aktarma Sihirbazı içerir.
- FLVPlayback bileşenini kullanma, hızlıca Flash Professional dosyasında oynatılan bir video edinmenin en kolay yoludur.
Talimatlar için bkz. Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme.

[Başa dön](#)

Flash uygulamasında video kullanma yöntemleri

Flash Professional'da farklı şekillerde video kullanabilirsiniz:

- Web sunucusundan aşamalı olarak indirme
Bu yöntem video dosyasını Flash Professional dosyasından ve oluşturulan SWF dosyasından dışarıda tutar. Bu işlem, SWF dosya boyutunu küçük tutar. Bu, Flash Professional uygulamasında video kullanmak için en yaygın yöntemdir.
- Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma.
Bu yöntem aynı zamanda video dosyasını Flash Professional dosyanızdan dışarıda tutar. Adobe Flash Media Streaming Server düzgün bir akış oynatma deneyiminin yanı sıra video içeriğinizin güvenli olarak korunmasını da sağlar.
- Video verilerini doğrudan bir Flash Professional dosyasına gömme
Bu yöntem çok büyük Flash Professional dosyaları ile sonuçlanır ve yalnızca kısa video klipleri için önerilir. Talimatlar için bkz. Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme.

[Başa dön](#)

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Aşamalı indirme, harici FLV veya F4V dosyalarını bir SWF dosyasına yüklemek üzere yazdığınız FLVPlayback bileşenini ya da ActionScript'i kullanmanızı ve bunları çalışma zamanında oynatmanızı sağlar.

Video dosyası diğer Flash Professional içeriğin dışında tutulduğundan, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan video içeriğini güncelleştirmek nispeten daha kolaydır.

Aşamalı indirme, videoyu Zaman Çizelgesinin içine gömmekten aşağıda sayılan yönlerden daha avantajlıdır.

- Geliştirme sırasında, Flash Professional içeriğinizin tümünü ya da bir kısmını önizlemek veya test etmek için sadece SWF dosyasını yayınlatabilirsiniz. Bu, daha hızlı önizleme sürelerine ve tekrarlamalı denemelerde daha hızlı dönüşe neden olur.
- Oynatma sırasında, videonun ilk dilimi indirilip yerel bilgisayarın disk sürücüsünün önbelleğine alınır alınmaz video oynatılmaya başlar.
- Çalışma zamanında, video dosyaları, dosya boyutunda veya süresinde bir sınırlama olmaksızın Flash Player tarafından bilgisayarın disk sürücüsünden SWF dosyasına yüklenir. Hiçbir ses senkronizasyonu sorunu veya bellek sınırlaması bulunmaz.

- Video dosyasının kare hızı SWF dosyasının kare hızından farklı olabilir; bu Flash Professional içeriğinizi geliştirmenizde daha geniş bir esneklik sağlar.

Aşamalı yükleme için içe video aktarma

Bilgisayarınızda yerel olarak saklanan bir video dosyasını içe aktarabilir ve FLA dosyanızı içe aktardıktan sonra video dosyasını sunucuya yükleyebilirsiniz. Flash uygulamasında aşamalı indirme için bir video dışı aktardığınızda aslında video dosyasına yalnızca bir başvuru eklemiş olursunuz. Flash, videoyu yerel bilgisayarınızda veya bir web sunucusunda bulmak için başvuruyu kullanır.

Ayrıca standart web sunucusuna, Adobe Flash Medya Sunucusu (FMS) veya Flash Video Akış Hizmeti'ne (FVSS) önceden yüklenmiş olan bir video dosyasını da içeri aktarabilirsiniz.

1. Video klipi geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. İçe aktarılacak video klipi seçin. Yerel bilgisayarınızda bulunan bir video klipi seçebileceğiniz gibi, önceden bir web sunucusuna veya Flash Medya Sunucusu'na yüklenmiş bir videonun URL'sini de girebilirsiniz.
 - Yerel bilgisayarınızda bulunan videoyu içe aktarmak için, Harici videoyu oynatma bileşeni ile yükle seçeneğini belirleyin.
 - Önceden bir web sunucusuna, Flash Medya Sunucusu'na veya Flash Video Akış Hizmeti'ne konuşturulmuş bir videoyu içe aktarmak için Önceden bir web sunucusuna, Flash Video Akış Hizmeti'ne konuşturulmuş seçeneğini veya Flash Medya Sunucusu'ndan akış al seçeneğini belirleyin ve ardından video klipinin URL'sini girin.

Not: Web sunucusunda yer alan video klipin URL'si http iletişim protokolünü kullanacaktır. Flash Media Server veya Flash Streaming Service üzerinde bulunan bir video klipin URL'si, RTMP iletişim protokolünü kullanacaktır.
3. Video klipiniz için bir kaplama seçin. Şunları seçebilirsiniz:
 - Yok'u seçerek FLVPlayback bileşeni ile kaplama kullanmamayı.
 - Önceden tanımlanmış FLVPlayback bileşeni kaplamalarından birini seçmeyi. Flash Professional, kaplamayı FLA dosyası ile aynı klasöre kopyalar.

Not: FLVPlayback bileşeninin kaplamaları, AS2 veya AS3 tabanlı Flash belgesi oluşturmanıza bağlı olarak biraz farklı olur.

- Web sunucusu üzerindeki kaplamanın URL'sini girerek kendi tasarımınız olan özel bir kaplama seçin.

Not: Uzak bir konumdan çağrılan özel bir dış görünüm kullanmayı tercih ederseniz canlı önizleme Sahne Alanı'ndaki video için kullanılamaz.
4. Video İçe Aktar Sihirbazı, Sahne Alanı'nda video oynatmayı yerel olarak test etmek için kullanabileceğiniz bir FLVPlayback video bileşeni oluşturur. Flash belgenizi oluşturma işlemi tamamlandığında ve SWF dosyası ile video klipi konuşturmak istediğinizde, şu varlıkları web sunucusuna veya videonuzu barındıran Flash Media Server'a yükleyin:
 - Video klipin yerel bir kopyasını kullanıyorsanız, (.flv uzantısı ile seçtiğiniz kaynak video klip ile aynı klasör içinde yer alan) video klipi yükleyin.

Not: Flash Professional, FLV veya F4V dosyasını (SWF dosyasına göre) işaret etmek için göreceli bir yol kullanır ve böylece sunucuda kullandığınız aynı dizin yapısını yerel olarak kullanmanızı sağlar. Video, videonuzu barındıran FMS veya FVSS'nize önceden konuşturulmuşsa, bu adımı atlayabilirsiniz.

- Video kaplaması (bir kaplama kullanmayı seçtiyseniz)

Önceden tanımlanmış bir kaplama kullanmak için Flash Professional kaplamayı FLA dosyasıyla aynı klasörün içine kopyalar.
- FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeninin URL alanını, videoyu yüklediğiniz web sunucusuna veya Flash Media Server'ın URL alanına düzenlemek için Bileşen denetçisini (Pencereler > Bileşen denetçisini) kullanarak contentPath parametresini düzenleyin.

Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma

[Başa dön](#)

Flash Media Server medyayı gerçek zamanlı olarak Flash Player'da ve AIR'de akışa alır. Flash Media Server, kullanıcının kullanılabilir bant genişliğine bağlı olarak video ve ses içeriği iletmek için bant genişliği algılamasını kullanır.

Flash Media Server ile akış videosu, gömülü ve aşamalı indirilen video üzerine şu avantajları sunar:

- Video oynatma, diğer video dahil etme yöntemlerini kullanırken olduğundan önce başlar.
- Akış, istemcilerin dosyanın tamamını indirmeleri gerekmeyeceği için istemci belleğinin ve disk alanının daha azını kullanır.
- Sadece görüntülenen video parçaları istemciye gönderildiğinden, ağ kaynakları daha etkili kullanılır.
- Medya akıştayken istemcinin ön belleğine kaydedilmediğinden, medya iletimi daha güvenlidir.
- Akış videosu daha iyi izleme, bildirim ve günlük yeteneği sağlar.
- Akış, canlı video ve ses sunumları iletmeyi ya da bir web kamerasından veya dijital video kameradan görüntü yakalamayı sağlar.
- Flash Media Server, görüntülü sohbet, görüntülü mesajlaşma ve görüntülü toplantı uygulamaları için çok yönlü ve çok kullanıcı akışı

etkinleştirir.

- Video ve ses akışlarını kontrol etmek için sunucu tarafı komut dosyası kullanarak sunucu tarafı çalma listeleri, senkronize edilmiş akışlar ve istemcinin bağlantı hızına bağlı olan daha akıllı iletim seçenekleri oluşturabilirsiniz.

Flash Media Server hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. www.adobe.com/go/flash_media_server_tr.

Flash Video Akış Hizmeti hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. www.adobe.com/go/learn_fvss_tr.

Başa dön

Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme

Video dosyası gömdüğünüz zaman, video dosya verilerinin tümü Flash Professional dosyasına eklenir. Sonuçlar Flash Professional dosyasından ve takip eden SWF dosyasından çok daha büyüktür. Video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Zaman Çizelgesi'nde her video karesi bir kare ile temsil edildiği için, video klip ile SWF dosyasının kare hızı aynı olmalıdır. SWF dosyası ve gömülü video klip için farklı kare hızları kullanırsanız, video oynatma tutarsız olur.

Not: *Değişen kare hızları kullanmak için, aşamalı indirmeyi ya da Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akıtın. Bu yöntemlerden birini kullanarak video dosyalarını içe aktardığınızda, FLV veya F4V dosyaları bağımsızdır ve SWF dosyasında bulunan diğer tüm zaman çizelgesi kare hızlarından ayrı bir kare hızında çalışır.*

Gömülü video, oynatma süresi 10 saniyeden az olan küçük video kliplerde en iyi şekilde çalışır. Daha uzun oynatma süreli video klipler kullanıyorsanız, aşamalı olarak indirilen video kullanmayı veya Flash Media Server'ı kullanarak akış videosu kullanmayı düşünün.

Gömülü video şu sınırlamaları içerir:

- Oluşturulan SWF dosyası son derece büyük hale gelirse sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Flash Player, gömülü video içeren büyük SWF dosyalarını indirirken ve bu dosyaları oynatmaya çalışırken, Flash Player'ın çökmesine yol açabilecek kadar büyük miktarda bellek ayırır.
- Daha uzun video dosyaları (10 saniyenin üstündeki) bir video klbin video ve ses bölümleri arasında genelde senkronizasyon sorunları içerir. Zamanla ses parçası videoyla eş zamanlı çalmamaya başlar, bu da daha az çekici bir izleme deneyimine neden olur.
- SWF dosyasına gömülü bir videoyu oynatmak için video oynatılmaya başlamadan video dosyasının tamamı indirilmiş olmalıdır. Son derece büyük bir video dosyası gömerseniz, SWF dosyasının bu dosyanın tamamını indirmesi ve oynatmaya başlaması uzun bir zaman alabilir.
- Bir video klip içe aktarıldıktan sonra düzenlenemez. Bunun yerine, video dosyasını yeniden düzenlemeniz ve yeniden içe aktarmanız gerekir.
- SWF dosyanız web üzerinden yayınlanırken, video oynatmasının başlatılabilmesi için öncelikle videonun tamamının izleyenin bilgisayarına indirilmesi gerekir.
- Çalışma zamanında videonun tamamının, videonun oynatılacağı bilgisayarın yerel belleğine sığması gerekir.
- İçe aktarılan video dosyasının uzunluğu 16000 kareyi aşamaz.
- Video kare hızı ve Flash Professional Zaman Çizelgesi kare hızı aynı olmalıdır. Flash Professional dosyanızın kare hızını, gömülü videonun kare hızıyla eşleştirecek şekilde ayarlayın.

Oynatma kafasını Zaman Çizelgesi boyunca sürükleyerek (serbest kaydırma) gömülü videonun karelerini önizleyebilirsiniz. Serbest kaydırma sırasında video ses parçasının oynatılmadığını unutmayın. Videoyu sesle önizlemek için Filmi Test Et komutunu kullanın.

Flash dosyasına video gömün

1. Video klbi geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Yerel bilgisayarınızdaki içe aktarılacak video klbi seçin.
3. FLV'yi SWF İçine Göm ve Zaman Çizelgesi'nde Oynat'ı seçin.
4. İleri'yi tıklayın.
5. SWF dosyasında, videoyu birlikte gömeceğiniz sembol türünü seçin.

Gömülü Video Video klbi Zaman Çizelgesi'nde doğrusal oynatma için kullanıyorsanız, videoyu Zaman Çizelgesi'ne içe aktarmak en uygun yöntemdir.

Film Klbi Videoyu bir film klbi örneğinin içine yerleştirmek, size içerik üzerindeki en fazla kontrolü vereceğinden, seçilecek en iyi yollardan biridir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

Grafik Bir video klbi bir grafik sembolü olarak gömdüğünüzde, ActionScript'i kullanarak videoyla etkileşemezsiniz (grafik sembolleri genellikle statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlı yeniden kullanılabilir animasyon parçaları oluşturmak için kullanırsınız).

6. Video klbi doğrudan Sahne Alanı'nın üzerine (ve Zaman Çizelgesi üzerine) veya bir kütüphane ögesi olarak içe aktarın.

Varsayılan olarak, Flash Professional içe aktardığınız videoyu Sahne Alanı'na yerleştirir. Sadece kitaplığa içe aktarmak için Örneği Sahne Alanı'na Yerleştir'in seçimini kaldırın.

Doğrusal anlatımlı ve fazla etkileşimi olmayan basit bir video sunumu oluşturuyorsanız, varsayılan ayarı kabul edin ve videoyu Sahne Alanı'na içe aktarın. Daha dinamik bir sunum oluşturmak için birden çok video kliple çalışın veya ActionScript kullanarak dinamik geçişler veya başka öğeler ekleyin, videoyu kitaplığa içe aktarın. Bir video klip kütüphanedeyken, klbi ActionScript ile daha kolay kontrol edebileceğiniz bir MovieClip nesnesine dönüştürerek özelleştirin.

Varsayılan olarak, Flash Professional gömdüğünüz video klabin oynatma uzunluğuna yer sağlamak için Zaman Çizelgesi'ni genişletir.

7. Bitir'i tıklatın.

Video İçe Aktar sihirbazı, videoyu SWF dosyasına gömer. Video, seçtiğiniz gömme seçeneklerine bağlı olarak ya Sahne Alanı üzerinde ya da kütüphanede görünür.

8. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler > Özellikler), video klibe bir örnek adı verin ve video klabin özelliklerinde bazı değişiklikler yapın.

Video dosyalarını kütüphaneye içe aktarma

FLV veya F4V biçimindeki dosyaları içe aktarmak için İçe Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını ya da Video Özellikleri iletişim kutusundaki İçe Aktar düğmesini kullanın.

FLV veya F4V dosyalarını harici bir kaynaktan dinamik olarak yükleyen kendi video oynatıcınızı oluşturmak için videonuzu bir film klipi sembolünün içine yerleştirin. FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak yüklediğinizde, video dosyasının gerçek boyutlarıyla eşleştirmek için film klabinin boyutlarını ayarlayın ve film klipini ölçekleyerek videoyu ölçekleyin.

Not: Videoyu bir film klipi örneğinin içine yerleştirmek iyi bir alışkanlıktır, bu, size içerik üzerinde en fazla kontrolü verir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

❖ Bir FLV veya F4V dosyasını kütüphaneye içe aktarmak için şunlardan birini yapın:

- Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
- Kütüphane Paneli'nde varolan herhangi bir video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. İçe Aktar'ı seçin. İçe aktarılan dosyayı bulun ve Aç'ı tıklatın.

Video klabin özelliklerini değiştirme

Özellik denetçisini kullanarak, Sahne Alanı üzerindeki gömülü video klipi örneğinin özelliklerini değiştirebilir, örneğe bir örnek adı atayabilir ve örneğin genişliğini, yüksekliğini ve Sahne Alanı'ndaki konumunu değiştirebilirsiniz. Ayrıca, video klabin bir örneğini takas edebilir, diğer bir deyişle video klabin bir örneğine farklı bir sembol atayabilirsiniz. Bir örneğe farklı bir sembol atamak, Sahne Alanı'nda farklı bir sembol görüntüler ancak diğer tüm örnek özelliklerini (boyutlar ve kayıt noktası gibi) aynı şekilde bırakır.

Video Özellikleri iletişim kutusunda şunları yapabilirsiniz:

- Adı, yolu, oluşturulma tarihi, piksel boyutları, uzunluğu ve dosya boyutu dahil, içe aktarılan bir video klip hakkındaki bilgileri görüntülemek
- Video klabin adını değiştirmek
- Video klipi harici bir düzenleyicide değiştirirseniz, video klipi güncelleme
- Seçilen klabin yerine koymak için bir FLV veya F4V dosyasını içe aktarma
- Video klipini FLV veya F4V dosyası olarak dışa aktarma

Videoyla çalışma hakkında dersler için bkz. Adobe Flash Destek Merkezi, www.adobe.com/go/flash_video_tr.

Özellik denetçisinde video örnek özelliklerini değiştirme

1. Sahne Alanı üzerinde gömülü veya bağlı bir video klip örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve şunlardan herhangi birini yapın:
 - Özellik denetçisinin sol tarafındaki Örnek Adı metin alanına bir örnek adı girin.
 - Video örneğinin boyutlarını değiştirmek üzere G ve Y için değerler girin.
 - Sahne Alanı'nda örneğin sol üst köşesinin konumunu değiştirmek üzere X ve Y için değerler girin.
 - Takas Et'i tıklatın. Geçerli olarak örneğe atanmış kiple değiştirilecek video klipi seçin.

Not: Gömülü bir video klipi sadece başka bir gömülü video kiple, bağlantılı bir video klipi ise sadece başka bir bağlantılı video kiple takas edebilirsiniz.

Video Özellikleri iletişim kutusunda video klip özelliklerini görüntüleme

1. Kütüphane Paneli'nde bir video klip seçin.
2. Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin veya Kütüphane Paneli'nin altında bulunan Özellikler düğmesini tıklatın. Video Özellikleri iletişim kutusu görüntülenir.

Videoya yeni ad atama, videoyu güncelleme veya FLV ya da F4V dosyasıyla değiştirme

1. Kütüphane Paneli'nde video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Yeni bir ad atamak için adı Sembol metin alanına girin.
 - Videoyu güncellemek için, güncellenmiş video dosyasına gidin ve Tamam'ı tıklatın.

- Bir videoyu FLV veya F4V dosyası ile değiştirmek için İç Aktar'ı tıklatın, geçerli klibin yerine koyulacak FLV ya da F4V dosyasına gidin ve Aç'ı tıklatın.

Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme

Gömülü bir video dosyasının oynatılmasını denetlemek için videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetleyin. Örneğin, ana Zaman Çizelgesi'ndeki bir videoyu duraklatmak için o Zaman Çizelgesi'ni hedefleyen bir stop() eylemini çağırırsınız. Benzer biçimde, bir film klibi sembolündeki bir video nesnesini, o sembolün Zaman Çizelgesi'nin oynatılmasını kontrol ederek denetleyebilirsiniz.

Film kliplerindeki içe aktarılmış video nesnelerine şu eylemleri uygulayabilirsiniz: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL, FSCommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded ve onMouseEvent. Bir Video nesnesine eylemler uygulamak için ilk olarak Video nesnesini bir film klibine dönüştürün.

Kameradan canlı bir video akışı göstermek için ActionScript'i kullanın. İlk olarak, Sahne Alanı'na bir Video nesnesi yerleştirin, Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Video'yu seçin. Video akışını Video nesnesine eklemek için Video.attachVideo işlevini kullanın.

Ayrıca bkz. Video ve attachVideo (Video.attachVideo yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ve fl.video, *ActionScript 3.0 Dil Başvurusu*.

Kaynak dosyasını düzenledikten sonra gömülü videoyu güncelleyin

1. Kütüphane Paneli'nde video klibi seçin.
2. Özellikler'i seçin ve Güncelle'yi tıklatın.

Gömülü video klip, düzenlenmiş dosyayla güncellenir. Videoyu ilk olarak içe aktardığınızda seçtiğiniz sıkıştırma ayarları güncellenmiş klibe tekrar uygulanır.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki videolar ve makaleler Flash Professional uygulamasında video ile çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Makale: [Video Learning Guide for Flash](#) (Flash için Video Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)
- Video: [Working with video \(3:23\)](#) (Video ile çalışma (3:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash uygulamasında video içe aktarma ve kullanma \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video players for the Flash phobic \(10:26\)](#) (Flash 411 - Flash severler için Video oynatıcılar (10:26)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 – Video crash course \(10:43\)](#) (Flash 411 – Video çökme dersi (10:43)) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash \(6:02\)](#) (After Effects'ten Flash Uygulamasına Dışa Aktarma (6:02)) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#) (XFL yoluyla After Effects'ten Flash Uygulamasına dışa aktarma (2:43)) (Adobe.com)
- Video: [Converting metadata and markers to cue points \(4:07\)](#) (Meta verileri ve işaretleri işaret noktalarına dönüştürme (4:07)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Hookin' up with Flash Media Server \(21:29\)](#) (Flash 411 - Flash Medya Sunucusu'nda çalışma (21:29)) (Adobe.com)
- Video: [Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash \(73:45\)](#) (Flex ve Flash ile Gelişmiş Video Akışı ve Yönetim Teknikleri (73:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Video Learning Guide for Flash](#) (Flash için Video Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)
- Makale: [Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (ActionScript 3 FLVPlayback bileşenine başlarken (Adobe.com)
- Makale: [Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (ActionScript 3 FLVPlayback bileşenine dış görünüm ekleme) (Adobe.com)
- Article: [Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming](#) (ActionScript 3 FLVPlayback programlama ile web videosunu kontrol etme) (Adobe.com)
- Makale: [Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics](#) (Web videosu şablonu: Senkronize grafiklerle konuşmacı sunumu) (Adobe.com)
- Makale: [Web video template: Showcase website for personal video](#) (Web videosu şablonu: Kişisel video için vitrin web sitesi) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu

 [Videoyla çalışma](#)



Yazımı denetleme

Yazım denetleyiciyi kullanma Yazım denetçisini özelleştirme

Metindeki yazımı Flash Professional belgenizin başından sonuna kadar denetleyebilirsiniz. Ayrıca yazım denetleyiciyi özelleştirebilirsiniz.

Yazım denetleyiciyi kullanma

[Başa dön](#)

1. Yazım Denetimi iletişim kutusunu görüntülemek için Metin > Yazım Denetimi'ni seçin.
Sol üst köşedeki kutu, seçili sözlüklerde bulunmayan sözcükleri belirler ve metni içeren öğenin türünü (bir metin alanı veya kare etiketi gibi) tanımlar.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Sözcüğü kişisel sözlüğünüze eklemek için Kişisele Ekle'yi tıklayın.
 - Sözcüğü değişmemiş şekilde bırakmak için Yoksay'ı tıklayın. Sözcüğün metindeki tüm tekrarlamalarını belgede değişmemiş şekilde bırakmak için Tümünü Yoksay'ı tıklayın.
 - Değiştir kutusuna bir sözcük girin veya Öneriler kaydırma listesinden bir sözcük seçin. Daha sonra, sözcüğü değiştirmek için Değiştir'i tıklayın veya sözcüğün belgedeki tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklayın.
 - Sözcüğü belgeden silmek için Sil'i tıklayın.
3. Yazım denetimini bitirmek için şunlardan birini yapın:
 - Flash Professional belgenin sonuna gelmeden yazımı bitirmek için Kapat'ı tıklayın.
 - Flash Professional'ın belgenin sonuna geldiği bildirimi görene kadar yazım denetimine devam edin, sonra yazım denetimini bitirmek için Hayır'ı tıklayın. (Belgenin başlangıcından yazım denetimine devam etmek için Evet'i tıklayın.)

Yazım denetçisini özelleştirme

[Başa dön](#)

1. Şunlardan birini yapın:
 - Metin > Yazım Denetimi Ayar'ı'nı seçin. (Bu seçeneği daha önce Yazım Denetimi özelliğini kullanmadıysanız kullanın.)
 - Yazım Denetimi iletişim kutusunda (Metin > Yazım Denetimi) Ayar'ı seçin.
2. Şu seçeneklerden herhangi birini ayarlayın:
Belge Seçenekleri Bu seçenekleri hangi öğelerin denetleneceğini belirtmek için kullanın.
Sözlükler Yerleşik sözlükleri listeler. Yazım denetimini etkinleştirmek için en azından bir sözlük seçmelisiniz.
Kişisel Sözlük Bir yol girin veya klasör simgesini tıklayın ve kişisel sözlük olarak kullanılacak belgeye gidin. (Bu sözlüğü değiştirebilirsiniz.)
Kişisel Sözlüğü Düzenle Kişisel sözlüğünüze sözcükler ve ifadeler ekler. Kişisel Sözlük iletişim kutusunda, her yeni öğeyi metin alanındaki ayrı bir satıra girin.
Denetim Seçenekleri Bu seçenekleri, Flash Professional'ın yazım denetimi esnasında belirli türdeki sözcük ve karakterleri nasıl işlediğini kontrol etmek için kullanın.



ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme

Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma
Video oynatmada kullanılan davranışlar
FLVPlayback bileşeni
Medya bileşenleri (Flash Player 6 ve 7)

Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma

[Başa dön](#)

Flash Professional geliştirme ortamına videonun içe aktarılmasına bir alternatif, Flash Player'da harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatmak için FLVPlayback bileşeninin ya da ActionScript'in kullanılmasıdır. Ayrıca FLVPlayback bileşeni ve ActionScript'i birlikte kullanabilirsiniz.

HTTP indirmeleri veya yerel medya dosyaları olarak yayınlanan FLV ya da F4V dosyalarını oynatabilirsiniz. Harici bir FLV veya F4V dosyasını oynatmak için bir URL'ye (ya HTTP sitesine veya yerel bir klasöre) bir FLV ya da F4V dosyasını gönderin ve dosyaya erişmek ve çalışma zamanında oynatmayı kontrol etmek için Flash Professional belgesine FLVPlayback bileşenini veya ActionScript kodunu ekleyin.

Harici FLV veya F4V dosyalarının kullanılması, içe aktarılmış video kullanırken bulunmayan şu yetenekleri sunar:

- Oynatmayı yavaşlatmadan, daha uzun video klipler kullanabilirsiniz. Harici FLV veya F4V dosyaları, önbellek kullanılarak oynatılır, başka bir deyişle, büyük dosyalar küçük parçalar halinde saklanır ve bu dosyalara dinamik olarak erişilir; harici FLV ya da F4V dosyaları gömülü video dosyaları kadar fazla bellek gerektirmez.
- Harici bir FLV veya F4V dosyası, içinde oynatıldığı Flash Professional belgesinden farklı bir kare hızına sahip olabilir. Örneğin, Flash Professional belgesinin kare hızını 30 fps'ye ve video kare hızını 21 fps'ye ayarlayabilirsiniz, bu size akıcı video oynatması sağlamak için daha iyi kontrol sağlar.
- Harici FLV veya F4V dosyalarında, video dosyası yüklenirken Flash Professional belgesinin oynatılmasının kesintiye uğraması gerekmez. İçe aktarılan video dosyaları bazen belirli işlevleri gerçekleştirmek için (örneğin, bir CD-ROM sürücüsüne erişmek için) belgenin oynatılmasını kesintiye uğratabilir. FLV veya F4V dosyaları Flash Professional belgesinden bağımsız olarak işlevleri gerçekleştirebilir ve böylece oynatmayı kesintiye uğratmaz.
- Videonun meta verilerine erişmek için geri çağrı işlevlerini kullanabildiğinizden, harici FLV veya F4V dosyalarıyla video içeriği yakalamak daha kolaydır.

FLV veya F4V dosyalarını oynatma hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan "Harici FLV dosyalarını dinamik olarak oynatma" başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [Video temelleri](#) başlığına bakın.

Ek kaynaklar

Video ve ActionScript hakkında ek bilgi içeren aşağıdaki kaynaklar mevcuttur:

Eğitim videoları:

- [ActionScript 3.0 ile bir video oynatıcı oluşturma](#) (Creativecow.com)
- [ActionScript 2.0 ile bir video oynatıcı oluşturma](#) (Creativecow.com)

Makaleler:

- [Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application](#) (ActionScript 3 Flash video galerisi uygulamasını parçalarına ayırma) (Adobe.com)

Video oynatmada kullanılan davranışlar

[Başa dön](#)

Video davranışları video oynatmayı kontrol etmek için bir yol sunarlar. Davranışlar, tetikleyici bir nesneye başka bir nesneyi kontrol etmesi için eklediğiniz önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar, ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlamasının gücünü, kontrolünü ve esnekliğini ekler. Video davranışları bir video klibi oynatır, durdurur, duraklatır, geri sarar, ileri sarar, gösterir ve gizler.

Bir video klibi bir davranışla kontrol etmek için davranış film klibi gibi tetikleyici bir nesneye uygulamak üzere Davranışlar panelini kullanın. Davranış tetikleyen olayı belirtin (film klibini bırakmak gibi), bir hedef nesnesi seçin (davranıştan etkilenen video) ve gerektiğinde davranış için geri sarılacak kare sayısı gibi ayarları seçin.

Not: Tetikleyici nesne bir film klibi olmalıdır. Video oynatma davranışlarını düğme sembollerine veya düğme bileşenlerine ekleyemezsiniz.

Flash Professional'taki şu davranışlar gömülü videoyu kontrol eder:

Davranış	Amaç	Parametreler
Videoyu Oynat	Geçerli belgedeki bir videoyu oynatır.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Durdur	Videoyu durdurur.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Duraklat	Videoyu duraklatır.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Geri Sar	Videoyu belirtilen kare sayısı kadar geri sarar.	Hedef videonun örnek adı Kare sayısı
Videoyu İleri Sar	Videoyu belirtilen kare sayısı kadar ileri sarar.	Hedef videonun örnek adı Kare sayısı
Videoyu Gizle	Videoyu gizler.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Göster	Videoyu gösterir.	Hedef videonun örnek adı

Davranışları kullanarak video oynatmayı kontrol etme

1. Davranışı tetikleyecek film klibini seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Gömülü Video alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Kontrol edilecek videoyu seçin.
4. Göreceli veya Mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin ve Tamam'ı tıklatın.
6. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

[Başa dön](#)

FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeni, HTTP üzerinden aşamalı olarak indirilmiş video (FLV veya F4V) dosyalarını oynatmak veya Flash Media Server (FMS) ya da Flash Video Streaming Service (FVSS) uygulamalarından FLV akış dosyalarını oynatmak için Flash uygulamanıza bir video oynatıcı dahil etmenize olanak sağlar.

FLVPlayback bileşeni şunu yapar:

- Oynatma kontrollerini, kullanıcı arabiriminin görünümünü ve verdiği hissi özelleştirmek için önceden hazırlanmış kaplamalar kümesi sağlar.
- Gelişmiş kullanıcıların kendi özel kaplamalarını oluşturmalarına izin verir.
- Videonuzu Flash Professional uygulamanızdaki animasyon, metin ve grafiklerle senkronize etmek için işaret noktaları sunar.
- Özelleştirmelerin canlı önizlemesini sağlar.
- Kolay indirme için makul boyutta bir SWF dosyası sağlar.

FLVPlayback bileşeni, içinde videoyu gördüğünüz görüntüleme alanıdır. FLVPlayback bileşeni FLV Özel Arabirim kontrollerini, yani videoyu oynatan, durduran, duraklatan ve oynatılmasını kontrol eden kontrol düğmeleri kümesini içerir.

FLVPlayback bileşenini konfigüre etme

1. Sahne alanında FLVPlayback bileşeni seçili durumdayken Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve bir örnek adı girin.
2. Özellik denetçisinden Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşenler).
3. Parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın.

Her FLVPlayback bileşeni örneği için Özellik denetçisinde veya Bileşen denetçisinde şu parametreleri ayarlayabilirsiniz:

Not: Çoğu durumda, bir video kaplamasının görünümünü değiştirmek istemedikçe, FLVPlayback bileşenindeki ayarları değiştirmeniz gerekli değildir. Video İçer Akıtar sihirbazı parametreleri çoğu konuşlandırma için yeterli derecede konfigüre eder.

autoPlay FLV veya F4V dosyasının nasıl oynatılacağını belirleyen Boolean değeri. true ise, video yüklendiğinde hemen oynatılır. false ise, ilk kareyi yükler ve duraklar. Varsayılan olarak true değerindedir.

autoRewind Videonun otomatik olarak geri sarılıp sarılmayacağını belirleyen Boolean değeri. true ise, FLVPlayback bileşeni, oynatma kafası sona ulaştığında veya kullanıcı durdur düğmesini tıklattığında videoyu otomatik olarak geri sarar. false ise, bileşen videoyu otomatik olarak geri sarmaz. Varsayılan olarak true değerindedir.

autoSize true ise, kaynak video boyutlarını kullanmak için çalışma zamanında bileşeni yeniden boyutlandıran Boolean değeri. Varsayılan olarak false değerindedir.

Not: Videonun kodlanmış kare boyutu FLVPlayback bileşeninin varsayılan boyutlarıyla aynı değildir.

bufferTime Oynatmaya başlamadan önce arabelleğe alınacak saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır.

contentPath (AS2 dosyaları) Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücresinin çift tıklattın. Varsayılan boş bir dizedir. contentPath parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash Professional FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

kaynak (AS3 dosyaları) Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücresinin çift tıklattın. Varsayılan boş bir dizedir. contentPath parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash Professional FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

isLive true ise, videonun FMS'den canlı olarak akışa alındığını belirten Boolean değeri. Varsayılan olarak false değerindedir.

cuePoints Video için işaret noktaları belirten bir dize. İşaret noktaları, videodaki belirli noktaları Flash Professional animasyonu, grafik veya metinle senkronize etmenizi sağlar. Varsayılan değer boş bir dizedir.

maintainAspectRatio true ise, kaynak videonun en boy oranını korumak için FLVPlayback bileşenindeki video oynatıcısı yeniden boyutlandırır bir Boolean değeri; kaynak video hala ölçeklidir ve FLVPlayback bileşeninin kendisi yeniden boyutlandırılmaz. autoSize parametresinin bu parametre üzerinde önceliği vardır. Varsayılan olarak true değerindedir.

skin Kaplama Seç iletişim kutusunu açan ve bileşen için bir kaplama seçmenize izin veren bir parametredir. Varsayılan değer Yok'tur. Yok'u seçerseniz, FLVPlayback örneği, kullanıcının videoyu oynatma, durdurma veya geri sarmasına izin veren kontrol öğelerini içermez veya kontrollerin olanaklı yaptığı diğer eylemlerde bulunmaz. autoPlay parametresi true olarak ayarlıysa, video otomatik olarak oynatılır. Daha fazla bilgi için bkz. "FLVPlayback bileşenini özelleştirme", *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma* veya *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

totalTime Kaynak videodaki toplam saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır. Aşamalı indirme kullanıyorsanız ve sıfırdan (0) daha büyük bir değere ayarlıysa, Flash Professional bu sayıyı kullanır. Aksi takdirde, Flash Professional süreyi meta veriden almaya çalışır.

Not: FMS veya FVSS kullanıyorsanız bu değer yok sayılır; videonun toplam süresi sunucudan alınır.

volume Ses düzeyini ayarlayacağınız maksimum düzeyin yüzdesini temsil eden, 0'dan 100'e kadar bir sayıdır.

contentPath veya kaynak parametresini belirtin

Aşamalı olarak indirilmiş veya akışa alınmış video içeriğiyle kullanmak üzere yerel bir video klibini Flash Professional uygulamasına içe aktardıysanız, içeriğinizi bir web sunucusuna ya da Flash Media Server'a yüklemeyi önce FLVPlayback bileşeninin contentPath (AS2 FLA dosyaları) veya source (AS3 FLA dosyaları) parametresini güncelleyin. contentPath veya source parametresi, video dosyasının sunucudaki adını ve konumunu belirtir ve oynatma yöntemini gösterir (örneğin, HTTP'yi kullanarak aşamalı indirme ya da RTMP'yi kullanarak Flash Media Server'dan akışa alma).

1. Sahne Alanı'nda FLVPlayback bileşeni seçiliyken, Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve Özellik denetçisinde Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşen Denetçisi).
2. Uygun olduğu şekilde, parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın. contentPath veya source parametresi için şunu yapın: a) İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere contentPath veya source parametresinin Değer hücresinin çift tıklattın. b) FLV veya F4V dosyasının ya da videonun nasıl oynatılacağını açıklayan XML dosyasının (Flash Media Server veya FVSS için) URL'sini ya da yerel yolunu girin.

Video veya XML dosyasının konumunu bilmiyorsanız, doğru konuma gitmek için klasör simgesini tıklattın. Bir video dosyasına göz atarken, video, hedef SWF dosyasının olduğu konumda ya da aşağısındaysa, Flash Professional bir web sunucusundan sunmaya hazır hale gelmesi için yolu otomatik olarak o konuma göre yapar. Aksi takdirde, bu yol mutlak bir Windows veya Macintosh dosya yoludur.

Bir HTTP URL'si belirtirseniz, video dosyası bir aşamalı indirme FLV veya F4V dosyasıdır. Bir Real-Time Messaging Protocol (RTMP) URL'si olan bir URL belirtirseniz, video bir Flash Media Server'dan (FMS) akışa alınır. Bir XML dosyasının URL'si, FMS'den veya FVSS'den bir akış video dosyası da olabilir.

Not: cuePoints parametresinin geçerli içerik yoluna artık uygulanmaması için contentPath parametresini değiştirmiş olabileceğinizden, İçerik Yolu iletişim kutusunda Tamam'ı tıklattığınızda, Flash Professional cuePoints parametresinin değerini de günceller. Sonuç olarak, ActionScript işaret noktalarını kaybetmemenize rağmen, devre dışı olan işaret noktalarını kaybedersiniz. Bu nedenle, ActionScript olmayan işaret noktalarını İşaret Noktaları iletişim kutusu yerine ActionScript yoluyla devre dışı bırakmak isteyebilirsiniz.

contentPath veya source parametresini belirttiğinizde, Flash Professional uygulaması, belirttiğiniz videonun Flash Player ile uyumlu olmasını doğrulamaya çalışır. Bir uyarı iletişim kutusu görürseniz, Adobe Media Encoder ile videoyu FLV veya F4V biçimine yeniden kodlamayı deneyin.

Çoklu bant genişlikleri için çoklu video akışının nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının konumunu da belirtebilirsiniz. XML dosyası video dosyalarını açıklamak için Synchronized Multimedia Integration Language (Senkronize Multimedya Entegrasyon Dili) (SMIL) kullanır. XML SMIL dosyasının açıklaması için, bkz. "SMIL dosyasını kullanma", *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

Medya bileşenleri (Flash Player 6 ve 7)

[Başa dön](#)

Not: Medya bileşenleri ilk defa Macromedia Flash MX Professional 2004'te tanıtılmış olup Flash Player 6 veya 7 ile kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Flash Player 8 ile kullanmak üzere video içeriği geliştiriyorsanız, bunun yerine Macromedia Flash Professional 8'de tanıtılan

FLVPlayback bileşenini kullanın. FLVPlayback bileşeni, size Flash Professional ortamında video oynatması üzerinde daha fazla kontrol sağlayan gelişmiş işlevsellik sağlar.

Media bileşen kiti üç bileşenden oluşur: MediaDisplay, MediaController ve MediaPlayer. MediaDisplay bileşeniyle Flash Professional belgelerinize medya eklemek için bileşeni Sahne Alanı'na sürükleyin ve Bileşen denetçisinde konfigüre edin. Bileşen denetçisinde parametreleri ayarlamamanın yanı sıra, diğer eylemleri tetiklemek için işaret noktaları ekleyebilirsiniz. MediaDisplay bileşeninin oynatma sırasında görsel bir temsili yoktur; sadece video klip görünürdür.

MediaController bileşeni, kullanıcının medya akışıyla etkileşimini sağlayan kullanıcı arabirimi kontrolleri sağlar. Denetleyici, Oynat/Çal, Duraklat ve Başlangıç Geri Sar düğmelerini ve bir ses düzeyi kontrolünü içerir. Denetleyici ayrıca, medyanın ne kadarının yüklendiğini ve ne kadarının oynatıldığını gösteren oynatma çubukları içerir. Bir oynatma kafası kaydırıcısı, videonun farklı parçalarına hızla gidebilmek için oynatma çubuğunun üzerinde ileri ve geriye doğru sürüklenebilir. Davranışları veya ActionScript'i kullanarak, akış videosu göstermek ve kullanıcı kontrolü sağlamak için bu bileşeni kolayca MediaDisplay bileşenine bağlayabilirsiniz.

MediaPlayer bileşeni, Flash Professional belgelerinize video ve bir denetleyici eklemenin en kolay ve en hızlı yolunu sunar. MediaPlayer bileşeni, MediaDisplay ve MediaController bileşenlerini tek, entegre bir bileşende birleştirir. MediaDisplay ve MediaController bileşen örnekleri, oynatma kontrolü için otomatik olarak birbirlerine bağlıdır.

Üç bileşen için de oynatma, boyut ve mizanpaj parametrelerini konfigüre etmek üzere Bileşen denetçisini veya Özellik denetçisindeki Parametreler sekmesini kullanın. Tüm medya bileşenleri mp3 ses içeriğiyle eşit derecede iyi çalışırlar.

Medya bileşenleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Medya bileşenleri", *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Vektör ve bitmap biçimleri arasında çizim dönüştürme (yalnızca CS5.5 için)

[Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları](#)

[Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma](#)

[Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma](#)

[Videolar ve eğitimler](#)

Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları

[Başa dön](#)

Vektör ve bitmap resimlerinin tanımları için bkz. Vektör ve bitmap grafikleri.

Vektör resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha küçük dosya boyutları
- Aslına uygunlukta kayıp olmadan ölçülebilme

Bitmap resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha hızlı görüntü oluşturma performansı
- Daha az İşlemci hızı gerektirir
- Daha yavaş işlemcilere sahip mobil cihazlar için daha uygundur

Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneği geliştirme sırasında Sahne Alanı'nda film klibi ve düğme sembollerini bitmap olarak oluşturmanıza izin verir. Flash ayrıca bu bitmap'leri SWF dosyası yayınlarken de kullanır. Flash Player'ın dönüştürmeyi çalışma zamanında yapmasını engellediğinden, oynatma performansı Bitmap Olarak Ön Belleğe Al seçeneğinden daha hızlıdır. Bu düşük performansa sahip cihazlarda daha iyi görüntü oluşturmaya neden olur.

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini belirlediğinizde, sembolünü düzenlemek için örneği çift tıklatabilirsiniz. Düzenlemeler Sahne Alanı'ndaki bitmap'lere yansıtılır.

Şekil, metin ve 3B nesneleri içeren film kliplerinde Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini kullanın.

1. Sahne Alanı'nda film klibi veya düğme örneğini seçin.
2. Özellik denetçisinin Görünüm bölümünde Oluştur menüsünden Bitmap Olarak Dışa Aktar öğesini seçin.
3. Arka plan menüsünden (Oluştur menüsünün altındadır) bir seçenek belirleyin.
 - Saydam
 - Opak - bitmap için bir arka plan rengi belirtmenize izin verir.

Not: Film kliplerinin örnekleri Sahne Alanı'nda bitmap olarak oluşturulduğunda, film klabinin yalnızca ilk karesi rasterleştirilir. Flash, kare 1'deki ActionScript'ler de dahil olmak üzere, ilk karesinde film klibi örneğinin tüm özelliklerini korur. Ayrıca, Bitmap Olarak Dışa Aktar arası doldurulmuş semboller için devre dışıdır.

Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap'e Dönüştür komutunu kullanarak bir bitmap oluşturabilir ve kütüphaneye ekleyebilirsiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla nesne seçin.
2. Değiştir > Bitmap'e Dönüştür öğesini seçin.

Flash seçimi bitmap'e dönüştürür, bitmap'i kütüphaneye ekler ve sahne alanındaki seçimi bitmap'in bir örneğiyle değiştirir.

Bitmap çözünürlüğü alfa kanalıyla 24 bit şeklindedir. Varsayılan biçim PNG'dir. Kütüphane panelinde bitmap özelliklerinde biçimi JPEG olarak değiştirebilirsiniz.

Bitmap'i Flash Pro'da düzenleyemezsiniz, ancak Photoshop veya başka bir görüntü düzenleyicide düzenleyip Flash Pro'ya tekrar içe aktarabilirsiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)
- Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (Flash Professional CS5.5 - Sembol Rasterleştirme) (1:46, Adobe TV)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma

Video oynatmayı denetleme

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video biçimleri ve Flash

Eğitimler ve örnekler

Adobe® Flash® Professional dijital video örüntülerini web tabanlı sunumlara dahil edebilir. FLV ve F4V (H.264) video dosyası biçimi, veri, grafik, ses ve etkileşimli denetimle birleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı faydalar sağlar. FLV veya F4V videosu, videoyu bir web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir biçimde kolayca yerleştirmenizi sağlar.

Videoyu nasıl konuşlandıracağınızı seçmek, video içeriğinizi nasıl oluşturacağınızı ve bu içeriği Flash Professional ile nasıl entegre edeceğinizi belirler. Videoyu Flash Professional içine şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

Adobe Flash Media Server ile videoyu akışa alma Video içeriklerinizi, gerçek zamanlı medya sunmak için en iyileştirilmiş bir sunucu çözümü olan Adobe® Flash® Media Server'da barındırabilirsiniz. Flash Media Server, video ve ses akışı gibi gerçek zamanlı sunucu uygulamaları için tasarlanmış bir protokol olan Real-Time Messaging Protocol'ü (RTMP) kullanır. Kendi Flash Media Server'ınızı barındırabilir veya barındırılmış bir Flash® Video® Streaming Service (FVSS) kullanabilirsiniz. Adobe, isteğe bağlı FLV veya F4V dosya videosunu yüksek performanslı, güvenilir ağlar üzerinde iletmek amacıyla barındırılmış hizmetler sunmak için birçok içerik iletilici ağ (CDN) sağlayıcısıyla ortaklık kurmuştur. Flash Media Server ile oluşturulmuş ve doğrudan CDN ağının iletim, izleme ve bildirim altyapısıyla bütünleştirilmiş olan FVSS, FLV veya F4V dosyalarını kendi akış sunucusu donanımını ve ağını kurup bakımını sağlamakta güçlük çıkarmadan, olabilecek en geniş izleyici kitlesine iletmek için en etkili yolu sağlar.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların akan video ile etkileşmesi için sezgisel kontrolleri sağlamak için FLVPlayback bileşenini, Adobe® ActionScript®'i veya [Open Source Media Framework](#) (OSMF) (Açık Kaynak Medya Çatısı) yapısını kullanın. OSMF'yi kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [OSMF belgeleri](#).

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme Flash Media Server'a veya FVSS'e erişiminiz yoksa veya sizin video ihtiyaçlarınız, yalnızca sınırlı video içeriğine sahip düşük hacimli bir web sitesi için ise, *aşamalı indirme* seçeneğini düşünebilirsiniz. Bir web sunucusundan bir video klibi aşamalı olarak indirmek, Flash Media Server'ın sağladığı gerçek zamanlı performansın aynısını sağlamaz; ancak nispeten büyük video klipleri kullanılabilir ve yayınlanan SWF dosyalarınızın boyutunu minimumda tutabilirsiniz.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların video ile etkileşimlerini sağlamak üzere kolay anlaşılır kontroller sunmak için, FLVPlayback bileşenini veya ActionScript'i kullanın.

Videoyu Flash belgesine gömme Küçük ve kısa süreli bir videoyu doğrudan Flash Professional belgesinin içine gömebilir ve bunu SWF dosyasının bir parçası olarak yayınlatabilirsiniz. Video içeriğinin doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömülmesi, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve bu işlem yalnızca küçük video dosyaları (genellikle 10 saniyeden düşük uzunluğa sahip) için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir. Videoyu SWF dosyasına gömmenin bir diğer dezavantajı ise, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan videoyu güncelleyemeyecek olmanızdır.

[Başa dön](#)

Video oynatmayı denetleme

FLVPlayback bileşenini kullanarak, harici bir video akışı oynatmak için özel ActionScript yazarak veya gömülü videonun Zaman Çizelgesi'nde videonun oynatılmasını denetlemek için özel ActionScript yazarak Flash Professional uygulamasında video oynatmasını denetleyebilirsiniz.

FLVPlayback bileşeni Flash Professional belgenize hızlı bir şekilde tam özellikli bir FLV oynatma kontrolü eklemenizi sağlar ve FLV veya F4V dosyalarının aşamalı indirilmesine ve akışa alınmasına yönelik destek sunar. FLVPlayback, kullanıcıların video oynatmasını denetlemeleri için kolay anlaşılır video denetimleri oluşturmanızı ve önceden hazırlanmış kaplamaları veya kendi özel kaplamalarınızı video arabirimine uygulamanızı sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. FLVPlayback bileşeni.

Açık Kaynak Medya Çatısı (OSMF) OSMF, yüksek kaliteli, tam özellikli oynatma deneyimleri oluşturmak için, geliştiricilerin takılabilir bileşenleri kolayca seçmelerini ve birleştirmelerini sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. [OSMF web sitesi](#) ve [OSMF belgeleri](#). Adobe DevNet makalesi [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (RealEyes OSMF Player Örneği - Bölüm 1: Ayar ve Dağıtım) OSMF ile çalışmanın ayrıntılı bir örneğini gösterir.

ActionScript kullanarak harici videoyu denetleme Çalışma zamanında bir Flash Professional belgesinde harici FLV veya F4V dosyalarını, NetConnection ve NetStream ActionScript nesnelerini kullanarak oynatın. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme.

Video oynatmayı kontrol etmek için video davranışlarını (önceden yazılmış ActionScript komut dosyaları) kullanabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde gömülü videoyu denetleme Gömülü video dosyalarını oynatmasını denetlemek için, videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetlemek üzere ActionScript yazmanız gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme.

[Başa dön](#)

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video İçe Aktar Sihirbazı, varolan bir video dosyasını seçme ve bu dosyayı üç farklı video oynatma senaryosundan birinde içe aktarma sürecinde size yol göstererek, videoyu bir Flash Professional belgesine içe aktarma işlemini kolaylaştırır. Video İçe Aktar Sihirbazı, seçtiğiniz ve isterseniz daha sonra kendi özel ihtiyaçlarınıza göre değiştirebileceğiniz içe aktarma ve oynatma yöntemleri için temel seviyede bir konfigürasyon sunar.

Video İçe Aktar iletişim kutusu, video içe aktarma için üç seçenek sunar:

Harici videoyu oynatma bileşeni ile birlikte yükle Videoyu içe aktarır ve video oynatmayı kontrol etmek için FLVPlayback bileşeninin bir örneğini oluşturur. Flash belgesini bir SWF olarak yayınlamak ve bunu web sunucunuza yüklemek için hazır olduğunuzda, video dosyasını bir web sunucusuna veya Flash Media Server'a da yüklemeniz ve FLVPlayback bileşenini yüklediğiniz video dosyasının konumu ile konfigüre etmeniz de gerekir.

FLV veya F4V dosyasını SWF'ye gömme ve zaman çizelgesinde oynatma FLV veya F4V dosyasını Flash belgesine gömer. Videoyu bu yolla içe aktardığınızda, video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Gömülü bir FLV veya F4V video dosyası Flash Professional belgesinin parçası haline gelir.

Not: Video içeriğini doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömmek, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve yalnızca küçük video dosyaları için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir.

SWF içine paketlenmiş mobil cihaz videosu olarak içe aktar Bir Flash Professional belgesine video gömmeye benzer şekilde, bir videoyu mobil cihazlarda konuşlandırmak üzere bir Flash Lite belgesinin içine paketteleyebilirsiniz. Flash Lite belgelerinde video kullanmayla ilgili daha fazla bilgi için, *Flash Lite 2.x ve 3.x Uygulamaları Geliştirme* bölümünde bulunan [Video ile çalışma](#) başlığına veya *Flash Lite 4 Uygulamaları Geliştirme* bölümünde olan [Video ile çalışma](#) başlığına bakın.

Video biçimleri ve Flash

[Başa dön](#)

Videoları Flash uygulamasına içe aktarmak için, FLV veya H.264 biçiminde kodlanmış video kullanmanız gerekir. Video İçe Aktar Sihirbazı (Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar), içe aktarmak için seçtiğiniz video dosyalarını kontrol eder ve videolar Flash'ın oynatabileceği biçimde değilse sizi uyarır. Videonun FLV veya F4V biçiminde olmaması durumunda, videoyu uygun biçimde kodlamak için Adobe® Media® Encoder'ı kullanabilirsiniz.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder, belirli medya biçimlerine çıktı sağlamak için Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® ve Flash Professional gibi programlar tarafından kullanılan, tek başına çalışan bir kodlama uygulamasıdır. Adobe Media Encoder, programa bağlı olarak, Adobe Flash Video, ve H.264 gibi belli dışa aktarma biçimleriyle ilişkili çeşitli ayarlamaları içinde barındıran uzmanlaşmış bir Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu sunar. Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu, her biçim için belli bir iletim medyasına uygun şekilde hazırlanmış bir dizi önayar içerir. Ayrıca başkalarıyla paylaşabileceğiniz veya gerektiğinde yeniden yükleyebileceğiniz özel önayarlar da kaydedebilirsiniz.

Adobe Media Encoder kullanarak FLV veya F5V biçiminde video kodlama hakkında bilgi için bkz. [Adobe Media Encoder'ı Kullanma](#).

H.264, On2 VP6 ve Sorenson Spark video codec bileşenleri

Adobe Media Encoder kullanarak video kodlarken, Flash uygulamasıyla kullanılmak üzere birlikte video içeriğinizin kodlanacağı üç farklı video codec bileşeni arasından seçim yapabilirsiniz:

H.264 H.264 video codec bileşeni desteği, 9.0.r115 sürümünden itibaren Flash Player uygulamasına dahil edilmiştir. Bu codec bileşenini kullanan F4V video biçimi, önceki Flash video codec bileşenlerinden daha yüksek kalitede bit hızı oranı sağlar ancak bu Flash Player 7 ve 8 ile yayınlanan Sorenson Spark ve On2 VP6 video codec bileşenlerinden daha fazla hesaplama gerektirir.

Not: Eğer birleştirme için videoyu alfa kanalı desteği ile kullanmanız gerekiyorsa On2 VP6 video codec'ini kullanmalısınız; F4V alfa video kanallarını desteklememektedir.

On2 VP6 On2 VP6 codec bileşeni, Flash Player 8 ve daha yüksek bir sürüm ile kullanmayı amaçladığınız FLV dosyalarını oluştururken kullanılacak olan seçili video codec bileşenidir. On2 VP6 codec bileşeni şunları sunar:

- Aynı veri hızında kodlanmış Sorenson Spark codec bileşenine göre daha yüksek kalitede video
- 8 bit alfa kanalının bileşik video ile kullanımı için destek

Aynı veri hızında daha iyi kalitede video desteklemek için On2 VP6 codec bileşenini kodlamak farkına varılabilir ölçüde yavaştır ve istemci bilgisayarında kodu çözmek ve oynatmak için daha fazla işlemci gücü gerektirir. Bu nedenle, izleyici kitlenizin FLV videosu içeriğine ulaşırken kullanmasını amaçladığınız bilgisayarın en düşük ortak paydasını dikkatlice düşünün.

Sorenson Spark Flash Player 6'da ilk defa tanıtılan Sorenson Spark video codec bileşeni, yalnızca Flash Player 6 ve 7 ile geriye dönük olarak uyumluluk gerektiren Flash belgelerini yayınlamayı amaçladığınızda kullanılmalıdır. Eski bilgisayarları kullanan büyük bir kullanıcı tabanı istiyorsanız, Sorenson Spark codec bileşeni, oynatma işlemi için On2 VP6 veya H.264 codec bileşenlerine göre daha az hesaplama gerektirdiğinden, bu codec bileşeniyle kodlanmış FLV dosyalarını değerlendirmelisiniz.

Flash Professional içeriğinizin dinamik olarak Flash Professional video yüklüyorsa (aşamalı indirmeyi veya Flash Media Server'ı kullanarak), kullanıcılar içeriğinizi görüntülemek için Flash Player 8 veya sonrasını kullandığı sürece SWF dosyanızı Flash Player 6 veya 7 ile kullanmak için başlangıçta oluşturulan bir SWF dosyasını yeniden yayınlamak zorunda kalmadan On2 VP6 videosunu kullanabilirsiniz. On2 VP6 video akışını görüntüleyerek ya da videoyu Flash SWF 6 veya 7 sürümlerine indirerek ve içeriği Flash Player 8 veya sonrasını kullanarak oynatarak, Flash Player 8 ve sonraki sürümlerle kullanmak üzere SWF dosyalarınızı yeniden oluşturmak zorunda kalmaktan kaçınırsınız.

Önemli: Yalnızca Flash Player 8 ve 9, On2 VP6 videosunun hem yayınlanmasını hem de oynatılmasını destekler.

Codec	SWF sürümü (yayınlama sürümü)	Flash Player sürümü (oynatma için gerekli)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 veya sonrası	9.2 veya sonrası

Adobe FLV ve F4V videosu oluşturmaya yönelik ipuçları

En iyi FLV veya F4V videosunu elde etmek için aşağıdaki kuralları uygulayın:

Son çıktınızı alana kadar videoyla projenizin yerel biçiminde çalışın

Önceden sıkıştırılmış bir dijital video biçimini FLV veya F4V gibi başka bir biçime dönüştürürseniz, önceki kodlayıcı video paraziti üretebilir. İlk sıkıştırıcı kodlama algoritmasını videoya uygulayarak kalitesini, kare boyutunu ve hızını azaltmıştır. Bu sıkıştırmada da dijital kalıntılar ya da parazit olabilir. Bu ek parazit son kodlama işlemini etkiler ve iyi kalitede bir dosya kodlamak için daha yüksek veri hızı gerekebilir.

Basit olmaya çalışın

İncelikli geçişlerden kaçının; bunlar iyi sıkışmazlar ve son sıkıştırılmış videonuzun değişim sırasında "tıknaç" görünmesine neden olurlar. Doğrudan geçişler (çözümlerle karşılaştırıldığında) genellikle en iyisidir. Arkadan yakınlaştırılan bir nesne, ekranda "açılan sayfa" ya da bir topa sarılıp ekranda dolaşan görüntü gibi dikkat çekici video sahneleri iyi sıkıştırılmazlar ve gerekmedikçe kullanılmamalıdır.

İzleyici kitlenizin veri hızını bilin

İnternet üzerinden video iletirken, düşük veri hızlarında dosyalar üretin. Hızlı İnternet bağlantısına sahip kullanıcılar bu dosyaları yükleme için az bir gecikmeyle ya da hiç gecikme olmadan görüntüleyebilir ancak çevirmeli bağlantı kullanıcıları dosyaların indirilmesini beklemek zorundadır. İndirme sürelerini çevirmeli bağlantı kullanıcıları için kabul edilebilir sürelerde tutmak amacıyla kliplerin kısa olmasına dikkat edin.

Uygun kare hızını seçin

Kare hızı, saniye başına düşen kare sayısını (fps) belirtir. Veri hızı yüksek bir klibiniz varsa düşük kare hızı, sınırlı bant genişliklerinde oynatma açısından yararlı olabilir. Örneğin kare hızı düşük bir klibi sıkıştırıyorsanız, kare hızını yarıya düşürmek size yalnızca %20 veri hızı kazandırır. Ancak fazla hareketli video sıkıştırıyorsanız, kare hızını azaltmak veri hızı üzerinde daha büyük bir etki yapar.

Video yerel kare hızlarında çok daha iyi görüldüğünden, iletim kanallarınız ve oynatma platformlarınız uygunsa kare hızını yüksek tutun. Web için, bu ayrıntıyı web hizmeti sağlayıcınızdan öğrenin. Mobil aygıtlar için aygıtta özel kodlama önerilerini ve Adobe Premiere Pro'daki Adobe Media Encoder'da bulunan aygıt benzetimcisini kullanın. Kare hızını düşürmeniz gerekiyorsa en iyi sonuçları kare hızını tam sayılara bölerek alabilirsiniz.

Veri hızınıza ve kare en boy oranınıza uygun bir kare boyutu seçin

Belli bir veri hızında (bağlantı hızı) kare boyutunu artırmak video kalitesini düşürür. Kodlama ayarlarınıza ilişkin kare boyutunuzu seçerken kare hızını, kaynak malzemeyi ve kişisel tercihleri göz önünde bulundurun. Karelenmeyi önlemek için kaynak filmle aynı en boy oranına sahip bir çerçeve boyutu seçmek önemlidir. Örneğin NTSC filmini PAL kare boyutuyla kodlarsanız karelenme oluşur.

Adobe Media Encoder, birçok Adobe FLV veya F4V video önerilerini kullanılabilir duruma getirir. Bunlar farklı veri hızlarındaki farklı televizyon standartları için hazır kare boyutlarını ve kare hızlarını içerir. Aşağıdaki yaygın kullanılan kare boyutları (piksel cinsinden) listesini kılavuz olarak kullanın ya da projenize en uygun ayarı bulmak için çeşitli Adobe Media Encoder önerilerini deneyin.

Çevirmeli Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Çevirmeli Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/kablo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kablo PAL 4 x 3 768 x 576

En iyi performans için akış

İndirme süresini ortadan kaldırmak, derin etkileşim ve gezinme yetenekleri sağlamak ya da hizmet kalitesini izlemek için Adobe FLV veya F4V video dosyalarını Flash Media Server ile akışa alın ya da Adobe web sitesi yoluyla bulabileceğiniz Adobe'un Flash Video Streaming Service ortaklarından birinden alacağınız barındırılmış hizmeti kullanın. Kademeli İndirme ve Flash Media Server'la Akış arasındaki farka ilişkin daha fazla ayrıntı için Flash Developer Center web sitesindeki "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" konusuna bakın.

Aşamalı indirme sürelerini bilme

Videonuzun, indirilmesini bitirmek için duraklatılmadan oynatılabileceği uzunlukta indirilmesi için geçecek süre hakkında bilgi sahibi olun. Video klibinizin ilk parçası indirilirken indirmeyi gizleyecek başka bir içerik görüntülemek isteyebilirsiniz. Kısa klipler için şu formülü kullanın: Duraklatma = indirme süresi – oynatma süresi + oynatma süresinin %10'u. Örneğin klibinizin uzunluğu 30 saniyeyse ve indirilmesi bir dakika alıyorsa, klibinize 33 saniyelik arabellek ayırın (60 saniye – 30 saniye + 3 saniye = 33 saniye).

Paraziti ve atlamayı giderme

En iyi kodlama için paraziti ve atlamayı gidermek isteyebilirsiniz.

Orijinal videonun kalitesi ne kadar fazlaysa, sonuç da o kadar iyi olur. İnternet videosunun kare hızlarının ve boyutlarının genellikle televizyonunkilerden daha küçük olmasına karşın, bilgisayar monitörleri geleneksel televizyonlardan daha iyi renk kalitesine, doygunluğa, keskinliğe ve çözünürlüğe sahiptir. Küçük bir pencere için bile, görüntü kalitesi dijital video için standart analog televizyona göre daha önemli olabilir. TV'de zar zor fark edilebilen yapaylıklar ve parazit, bir bilgisayar ekranında bariz olabilir.

Adobe Flash, televizyon gibi atlamalı ekranlarda değil, bilgisayar ekranları ve diğer aygıtlarda kademeli görüntüleme amaçlıdır. Kademeli bir ekranda görüntülenen atlamalı film, fazla hareket olan alanlarda dikey çizgiler görüntüleyebilir. Bu nedenle, Adobe Media Encoder işlediği tüm video görüntülerinden atlamayı kaldırır.

Ses için aynı yönergeleri takip etme

Ses üretiminde göz önünde bulundurulacak noktalar video üretimiyle aynıdır. İyi ses sıkıştırması elde etmek için temiz sesle başlayın. Bir CD'den malzeme kodluyorsanız, dosyayı ses kartınızın analog girişinin yerine, doğrudan dijital aktarım kullanarak kaydetmeye çalışın. Ses kartı kaynak sesinizde parazit yaratabilen, dijitalden analoga ve analogdan dijital gereksiz bir dönüştürme yapar. Windows ve Macintosh platformları için doğrudan dijital aktarım araçları vardır. Analog bir kaynaktan kaydetmek için kullanılabilen en yüksek kaliteli ses kartını kullanın.

Not: Kaynak ses dosyanız tek sesliyse (mono), Flash ile kullanmak için dosyanızı mono olarak kodlamanız önerilir. Adobe Media Encoder ile kodluyor ve bir kodlama önararı kullanıyorsanız, önararın stereo veya mono olarak kodlanıp kodlanmadığını kontrol edin ve gerektiğinde mono seçeneğini belirleyin.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki eğitim videoları ve makaleler Flash Professional'de video oluşturma ve hazırlama hakkında ayrıntılı açıklama sunar. Bazı öğelerFlash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (FLV ve F4V dosyaları oluşturma (4:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Flash 411 - Video kodlama temelleri (15:16)) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe Media Encoder ile toplu kodlama (5:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe Media Encoder CS4'ü Kullanma) (Adobe.com)
- Makale: [H.264 for the rest of us](#) (Geri kalanımız için H.264) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

QuickTime video dosyalarını dışa aktarma

Flash Professional uygulamasını kullanarak, bilgisayarlarında QuickTime eklentisi yüklü olan kullanıcılar tarafından oynatılabilecek QuickTime® filmleri (MOV dosyaları) oluşturabilirsiniz. Kişiler video içeriği olarak kullanmak üzere başlık sıraları ve animasyon oluşturmak için Flash Professional uygulamasını kullandığında bu genellikle yapılır. Yayınlanan QuickTime dosyası DVD olarak dağıtılabilir veya Adobe® Director® ya da Adobe® Premiere® Pro gibi diğer uygulamalara dahil edilebilir.

Flash Professional'ı kullanarak bir QuickTime videosu oluşturuyorsanız, yayınlama ayarınızı Flash Professional 3,4 veya 5'e ayarlayın.

Not: QuickTime Player sürüm 5'ten sonraki Flash Player dosyalarını desteklemez.

Eğitimler ve videolar

- Video: Uzunluk = 17: 24. [Flash QuickTime Exporting](#) (Flash Quick Time Dışa Aktarma). ActionScript tabanlı animasyonları Flash'a dışa aktarmayı ve After Effects'te bileşik olarak vermeyi öğrenin.

Daha fazla Yardım konusu

[QuickTime hakkında](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sesleri dışa aktarma

[Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında](#)
[Dışa aktarma için ses sıkıştırma](#)
[Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler](#)

Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında

[Başa dön](#)

Tek olay sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilir ve sesleri bu ayarlarla dışa aktarabilirsiniz. Ayrıca tek akış sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilirsiniz. Ancak bir belgedeki tüm akış sesleri, tek akış seslerine uygulanan tüm ayarların en yükseği kullanılarak, tek bir akış dosyası olarak dışa aktarılır. Video nesnelerindeki akış sesleri de buna dahildir.

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda olay sesleri veya akış sesleri için global sıkıştırma ayarlarını seçerseniz, Ses Özellikleri iletişim kutusunda sesler için sıkıştırma ayarlarını seçmediğinizde, bu ayarlar tek olay seslerine veya tüm akış seslerine uygulanır.

Ayrıca Ses Özellikleri iletişim kutusunda belirtilen dışa aktarma ayarlarını, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundan Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçerek geçersiz kılabilirsiniz. Bu seçenek yerel kullanım için büyükçe, yüksek kalitede bir ses dosyası ve web için bu dosyanın daha küçük, düşük kalitede bir sürümünü oluşturmak istediğinizde kullanışlıdır.

Örnekleme hızı ve sıkıştırma derecesi, kalitede ve dışa aktarılan SWF dosyalarındaki seslerin boyutunda önemli bir fark yaratır. Bir sesi ne kadar sıkıştırırsanız ve örnekleme hızını ne kadar düşürürseniz, boyutu o kadar küçülür ve kalitesi azalır. Ses kalitesi ve dosya boyutu arasındaki en iyi dengeyi bulmak için denemeler yapmalısınız.

İçe aktarılmış mp3 dosyalarıyla çalışırken, bu dosya biçimlerinin içe aktarılırken sahip oldukları ayarların aynısını kullanarak dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Not: Windows'ta, bir dosyadaki tüm sesleri WAV dosyası olarak Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar'ı kullanarak dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktarma için ses sıkıştırma

[Başa dön](#)

1. Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane panelinde sesin simgesini çift tıklayın.
- Kütüphane panelinin içinde bir ses dosyasını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.

2. Ses dosyası harici olarak düzenlenmişse Güncelle'yi tıklayın.

3. Sıkıştırma için Varsayılan, ADPCM, mp3, Ham veya Konuşma'yı seçin.

Varsayılan sıkıştırma seçeneği, SWF dosyanızı dışa aktardığınızda Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki global sıkıştırma seçeneklerini kullanır. Varsayılan'ı seçerseniz ilave hiçbir dışa aktarma ayarı kullanılamaz.

4. Dışa aktarma ayarlarını ayarlayın.

5. Sesi bir kere çalmak için Test Et'i tıklayın. Çalmasını bitirmeden sesi test etmeyi durdurmak isterseniz Durdur'u tıklayın.

6. İstenilen ses kalitesi elde edilene kadar, gerekliyse dışa aktarma seçeneklerini ayarlayın ve sonra Tamam'ı tıklayın.

ADPCM ve Ham sıkıştırma seçenekleri

ADPCM sıkıştırması, 8 veya 16 bit ses verisi için sıkıştırmayı ayarlar. Düğme tılatmaları gibi kısa olay seslerini dışa aktardığınızda, ADPCM ayarını kullanın.

Ham sıkıştırma, sesleri sıkıştırmadan dışa aktarır.

Önişleme Stereoyu Monoya Dönüştür'ü seçtiğinizde (mono sesler bu seçenekten etkilenmez), karışık stereo sesleri tek sese (mono) çevirir.

Örnek Hızı Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Düşük hızlar dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Hız seçenekleri şunlardır:

5 kHz Konuşma için kolaylıkla kabul edilemez.

11 kHz Kısa bir müzik parçası için önerilen en düşük kalitedir ve standart CD hızının dörtte biridir.

22 kHz Web üzerinde çalma için popüler bir seçimdir ve standart CD hızının yarısı değerindedir.

44 kHz Standart CD ses hızı.

Not: Flash Professional içe aktarılmış bir sesin kHz hızını aktarıldığı zamanki hızın üzerine yükseltmez.

ADPCM Bitleri (yalnızca ADPCM) Ses sıkıştırmasının bit derinliğini belirtir. Daha yüksek bitler, daha yüksek kaliteli ses üretir.

mp3 sıkıştırma seçenekleri

MP3 Sıkıştırma Sesleri mp3 sıkıştırmasıyla dışa aktarmanızı sağlar. Müzik ses parçası gibi uzun akış seslerini dışa aktarıyorsanız, mp3'ü kullanın. mp3 biçiminde içe aktarılmış bir dosyayı dışa aktarıyorsanız, bu dosyanın içe aktarılırken sahip olduğu ayarların aynısını kullanarak dosyayı dışa aktarabilirsiniz.

İçe Aktarılan mp3 Kalitesini Kullan Varsayılan ayardır. Diğer mp3 sıkıştırma ayarlarını seçmek için seçimini kaldırın. İçe aktarılmış bir mp3 dosyasını, içe aktarılırken sahip olduğu ayarları koruyarak dışa aktarmak için bunu seçin.

Bit Hızı Dışa aktarılan ses dosyasında saniyedeki bit sayısını belirler. Flash Professional 8'den 160 Kbps'ye kadar CBR'yi (sabit bit hızı) destekler. Müzik dışa aktardığınızda, en iyi sonucu elde etmek için bit hızını 16 Kbps veya daha yükseğine ayarlayın.

Önişleme Karışık stereo sesleri tek sese (mono) dönüştürür (mono sesler bu seçenekten etkilenmez).

Not: Önişleme seçeneği, sadece 20 Kbps veya daha yüksek bir bit hızı seçerseniz kullanılabilir olur.

Kalite Sıkıştırma hızını ve ses kalitesini belirler:

Hızlı Daha hızlı sıkıştırma sağlar ancak ses kalitesini düşürür.

Orta Biraz daha yavaş sıkıştırma ancak daha yüksek ses kalitesi sağlar.

En İyi En yavaş sıkıştırmayı ve en yüksek ses kalitesini sağlar.

Konuşma sıkıştırma seçeneği

Konuşma sıkıştırması, sesleri konuşma için uyarlanmış bir sıkıştırma kullanarak dışa aktarır.

Not: Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Konuşma sıkıştırma seçeneğini desteklemez. Bu oynatıcı sürümlerini hedefleyen içerik için mp3, ADPCM veya Ham sıkıştırmasını kullanın.

Örnek hızı Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Daha düşük bir hız dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

5 kHz Konuşma için kabul edilebilir.

11 kHz Konuşma için önerilir.

22 kHz Web üzerindeki müzik türlerinin çoğu için uygundur.

44 kHz Standart CD ses hızı. Ancak sıkıştırma uygulandığından, SWF dosyasındaki ses CD kalitesinde değildir.

Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler

[Başa dön](#)

Örnekleme hızı ve sıkıştırmanın yanı sıra, bir belgede sesi etkili kullanmanın ve dosya boyutunu küçük tutmanın birkaç yolu vardır:

- Sessiz alanların Flash Professional dosyasında depolanmasını önlemek ve ses verisinin boyutunu azaltmak için giriş ve çıkış noktaları ayarlayın.
- Seslere farklı anahtar karelerde farklı ses efektleri (ses düzeyi zarfları, döngü ve giriş/çıkış noktaları gibi) uygulayarak, aynı seslerden daha fazlasını elde edin. Yalnızca bir ses dosyası kullanarak çok sayıda ses efekti elde edebilirsiniz.
- Arka plan müziği için kısa sesleri döngüye sokun.
- Akış sesini döngüye sokmayın.
- Gömülü video kliplerde ses dışa aktarırken, sesin Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçili global akış ayarları kullanılarak dışa aktarıldığını hatırlayın.
- Düzenleyicide animasyonunuzu önizlerken, animasyonu ses parçanızla senkronize bir halde tutmak için akış senkronizasyonunu kullanın. Bilgisayarınız, ses parçanızla uyum sağlayacak şekilde animasyon karelerini çizecek kadar hızlı değilse, Flash Professional kareleri atlar.
- QuickTime filmlerini dışa aktarırken, dosya boyutu hakkında endişeye kapılmadan istediğiniz kadar çok ses ve kanal kullanın. Sesler, bir QuickTime dosyası olarak dışa aktardığınızda tek bir ses bandı oluştururlar. Kullandığınız ses sayısının dosyanın son boyutu üzerinde bir etkisi yoktur.

Daha fazla Yardım konusu

[Yayınlamaya genel bakış](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Flash uygulamasında Bul ve Değiştir özelliği

[Bul ve Değiştir hakkında](#)
[Metin bulma ve değiştirme](#)
[Font bulma ve değiştirme](#)
[Renk bulma ve değiştirme](#)
[Sembol bulma ve değiştirme](#)
[Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme](#)

Bul ve Değiştir hakkında

[Başa dön](#)

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlama'yı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

Not: Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash Professional sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

Metin bulma ve değiştirme

[Başa dön](#)

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
3. Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
4. Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
5. Metin arama için seçenekleri seçin:
 - Tam Sözcük** Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, yer için bir arama bariyer, yerleştirme gibi kelimeleri ortaya çıkarır.
 - Büyük/Küçük Harf Eşleştir** Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf biçimine tam olarak uyan metinleri arar.
 - Normal İfadeler** ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash Professional tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.
 - Metin Alanı İçeriği** Bir metin alanının içeriğini arar.
 - Kareler/Katmanlar/Parametreler** Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.
 - ActionScript'teki dizeler** Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).
 - ActionScript** Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.
6. Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

Not: 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Metin bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Font bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:
 - Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
 - Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
 - Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.
3. Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
4. Font bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
5. Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Renk bulma ve değiştirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup değiştiremezsiniz.

Not: Bir Flash Professional belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve değiştirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
3. Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
4. Belirtilen rengi değiştirmek üzere bir renk seçmek için Değiştir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
5. Rengin hangi tekrarlamasının bulunup değiştirileceğini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
6. Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Renk bulun.
 - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Rengi değiştirin.

- Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol bulma ve değiştirme

Sembolleri bulup değiştirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düğme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle değiştirin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
3. Adı için açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.
3. Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Ses, video veya bitmap bulun.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Sesi, videoyu veya bitmap'i değiştirin.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çok dilli metin

Çok dilli metin hakkında
Çok dilli metin oluşturma
XML dosya biçimi çok dilli metin için
Çok dilli metin ve ActionScript

Başla dön

Çok dilli metin hakkında

Flash Professional içeriğini oynatan işletim sisteminin diline bağlı olarak bir FLA dosyasını farklı dillerdeki metinleri görüntüleyecek şekilde konfigüre edebilirsiniz.

Flash'ta çok dilli metin

Belgenize çok dilli metni şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

- (Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır) Dizeler paneli, çevirmenlerin tercih ettikleri yazılım veya çeviri belleğiyle, Flash Professional içindeki bir merkezi konumda veya harici XML dosyalarının içinde bulunan dizeleri düzenlemelerine izin verir. Flash, hem Dizeler panelinde hem de XML dosyalarında çok satırlı dizeleri destekler.
- Yayınlanan SWF dosyanızdaki karakter gliflerinin sayısını sınırlayacak ve dosya boyutunu azaltacak şekilde, uygulamalarınıza hangi karakter kümelerinin gömüleceğini seçin.
- Sahne Alanı'nda Çince, Japonca ve Korece metin oluşturmak için Batı stili bir klavye kullanın.
- Sisteminizde kurulmuş Unicode fontları varsa, metni doğrudan bir metin alanına girin. Fontlar gömülü olmadıklarından, kullanıcılarınız da Unicode fontlara sahip olmalıdır.

Çok dilli metni Flash Professional belgelerinize dahil etmenin diğer, daha az yaygın olan yöntemleri şunlardır:

- #include eylemini kullanarak bir dinamik veya giriş metin içine harici metin dosyası dahil edin.
- Bir Flash Professional uygulamasının içine, loadVariables veya getURL eylemlerini ya da LoadVars veya XML nesnelerini kullanarak, çalışma zamanında harici metin veya XML dosyaları yükleyin.
- Bir dinamik veya giriş metin alanı değişkeninin dize değerine Unicode kaçış karakterleri girin.
- Kütüphanenizde sembol olarak gömülü bir font oluşturun.

Unicode olarak kodlanmış metnin doğru şekilde görünmesi için kullanıcıların bu metinde kullanılan glifleri (karakterleri) içeren fontlara erişimlerinin olması gerekir.

Çok dilli içerik üzerine bir örnek için bkz. Flash Samples sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Text\MultilingualContent klasörüne gidin.

Unicode olarak kodlanmış metinlerin fontları hakkında

Unicode olarak kodlanmış harici dosyalar kullandığınızda, kullanıcılarınızın metin dosyalarınızda kullanılan tüm glifleri içeren fontlara erişimlerinin olması gerekir. Varsayılan olarak, Flash Professional dinamik ve giriş metin dosyalarında kullanılan font adlarını saklar. SWF dosya oynatması sırasında, Flash Player 7 (ve önceki sürümleri) oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminde bu fontları arar.

Bir SWF dosyasındaki metin, belirtilen fontun desteklemediği glifler içeriyorsa, hem Flash Player 7 hem de Flash Player 8, kullanıcının sisteminde bu glifleri destekleyen bir font bulmaya çalışır. Oynatıcı her zaman uygun bir font bulamaz. Bu davranış, kullanıcının sisteminde mevcut olan fontların yanı sıra, Flash Player'ı çalıştıran işletim sistemine de bağlıdır.

XML font gömme tablosu

Bir FLA dosyasına gömmek üzere karakter aralıkları seçtiğinizde, Flash Professional, hangi karakterlerin gömüleceğini belirlemek için UnicodeTable.xml dosyasını kullanır. UnicodeTable.xml dosyası, çeşitli diller için gerekli karakter aralıklarını içerir ve bilgisayarınızın kullanıcı konfigürasyon klasöründe yer alır. Dosya aşağıdaki dizinlerde bulunur:

- Windows: <önyükleme sürücüsü>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<sürüm>\<dil>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <kullanıcı>\Library\Application Support\Adobe\Flash <sürüm>\<dil>\Configuration\FontEmbedding\

Font kümesi gruplamaları, Unicode Consortium tarafından tanımlanan Unicode Blocks'u esas alır. Daha basit bir iş akışı sağlamak için belirli bir dil seçtiğinizde ilgili tüm glif aralıkları ayrı gruplamalar içine dağıtılmış olsalar bile gömülürler.

Örneğin, Korece'yi seçtiğinizde şu Unicode karakter aralıkları gömülür:

3131-318E Hangul sembolleri

3200-321C Hangul özel sembolleri

3260-327B Hangul özel sembolleri

327F-327F Korece sembolü

AC00-D7A3 Hangul sembolleri

Korece + CJK seçerseniz, daha büyük bir font kümesi gömülür:

3131-318E Hangul sembolleri

3200-321C Hangul özel sembolleri

3260-327B Hangul özel sembolleri

327F-327F Korece sembolü

4E00-9FA5 CJK sembolleri

AC00-D7A3 Hangul sembolleri

F900-FA2D CJK sembolleri

Farklı yazma sistemleri için belirli Unicode aralıkları hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Unicode 5.2.0 specification](#) (Unicode 5.2.0 belirtimi).

Şu tablo gömülü fontlar için font seçimleri hakkında daha fazla ayrıntı verir:

Aralık	Açıklama
Büyük harf [A-Z]	Temel Latin büyük harf gliflerive boşluk karakteri 0x0020.
Küçük harf [a-z]	Temel Latin küçük harf gliflerive boşluk karakteri 0x0020.
Rakamlar [0-9]	Temel Latin rakam glifleri
Noktalama [!@#%...]	Temel Latin noktalaması
Temel Latin	0x0020'den 0x007E'ye kadar olan Unicode aralığı içerisindeki Temel Latin glifleri.
Japonca Kana	Hiragana ve Katakana glifleri (yarı genişlikli formlar dahil)
Japonca Kanji – 1. Düzey	Japonca Kanji karakterleri
Japonca (Tümü)	Japonca Kana ve Kanji (noktalama ve özel karakterler dahil)
Temel Hangul	En sık kullanılan Korece karakterler, Roma karakterleri, noktalamalar ve özel karakterler/semboller
Hangul (Tümü)	11.720 Korece karakter (Hangul hecelerine göre sıralanır), Roma karakterleri, noktalamalar ve özel karakterler/semboller
Geleneksel Çince – 1. Düzey	Tayvan'da en yaygın olarak kullanılan 5000 Geleneksel Çince karakteri
Geleneksel Çince (Tümü)	Tayvan ve Hong Kong'ta kullanılan tüm Geleneksel Çince karakterler ve noktalamalar
Basitleştirilmiş Çince – 1. Düzey	Çin anakarada en yaygın olarak kullanılan 6000 Basitleştirilmiş Çince karakter ve noktalamalar
Çince (Tümü)	Tüm Geleneksel ve Basitleştirilmiş Çince karakterler ve noktalamalar
Tay dili	Tüm Tay dili glifleri
Devanagari	Tüm Devanagari glifleri
Latince I	0x00A1'den 0x00FF'e kadar olan Latince-1 Ek aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)

Latince Genişletilmiş A	0x0100'dan 0x01FF'ye Latince Genişletilmiş-A aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Latince Genişletilmiş B	0x0180'den 0x024F'ye Latince Genişletilmiş-B aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Latince Genişletilmiş Ek	0x1E00'dan 0x1EFF'ye Latince Genişletilmiş Ek aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Yunanca	Yunanca ve Kıptice, artı Yunanca Genişletilmiş (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Kiril	Kiril (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Ermenice	Ermenice artı bitişik harfler
Arapça	Arapça artı Sunu Formları-A ve Sunu Formları-B
İbranice	İbranice artı Sunu Formları (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)

Unicode olmayan harici dosyalar

Unicode olarak kodlanmamış harici metin veya XML dosyalarını bir Flash Player 7 uygulamasına yüklerseniz, harici dosyalardaki metin Flash Player belirtilen dosyaları Unicode olarak göstermeye çalıştığında doğru olarak görünmez. Flash Player'a oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfasını kullanmasını söylemek için şu kodu, veriyi yükleyen Flash Professional uygulamasının ilk karesine ilk satır kodu olarak ekleyin:

```
system.useCodepage = true;
```

Belgede system.useCodepage özelliğini sadece bir kere ayarlayın; oynatıcının bazı harici dosyaları Unicode ve bazılarını başka kodlama dosyaları olarak yorumlamasını sağlamak için bir belgede bu özelliği birden fazla sayıda kullanmanız beklenmeyen sonuçlara yol açabilir.

system.useCodepage özelliğini true olarak ayarlarsanız, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası, harici metin dosyanızda metnin görünmesi için kullandığınız glifleri içermek zorundadır. Örneğin, Çince karakterler içeren harici bir metin dosyası yüklerseniz, CP1252 kod sayfası kullanan bir sistemde, bu kod sayfası Çince karakterler içermediğinden bu karakterler görünmez. Tüm platformlardaki kullanıcıların Flash Professional uygulamalarınızda kullanılan harici metin dosyalarını görebilmelerini sağlamak için harici tüm metin dosyalarını Unicode olarak kodlayın ve system.useCodepage özelliğini varsayılan olarak false ayarlı bırakın. Bu, Flash Player'ın metni Unicode olarak yorumlamasını sağlar. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) useCodepage (System.useCodepage özelliği) öğesine bakın.

Metin kodlaması

Bir bilgisayardaki tüm metinler bir dizi bayt olarak kodlanır. Çeşitli farklı kodlama formları (ve bu nedenle, farklı baytlar) metni temsil eder. Farklı türdeki işletim sistemleri metin için farklı türde kodlama kullanırlar. Örneğin, Batı'daki Windows işletim sistemleri genelde CP1252 kodlaması kullanırlar; Batı'daki Macintosh işletim sistemleri genelde MacRoman kodlaması kullanırlar; Japonca Windows ve Macintosh sistemleri genelde Unicode kodlaması kullanırlar.

Unicode, dünya genelinde kullanılan çoğu dili ve karakteri kodlayabilir. Bilgisayarların kullandığı diğer metin kodlama formları, Unicode biçiminin dünyanın belirli bölgelerine uygun hale getirilmiş alt kümeleridir. Bu formlardan bazıları bazı alanlarda uyumluyken diğer alanlarda uyumsuzdur, bu yüzden doğru kodlamayı kullanmak çok önemlidir.

Unicode'un birkaç formu vardır. Flash Player'ın 6 ve 7 sürümleri ve daha sonrası, 8-bit Unicode UTF-8 biçimindeki ve 16-bit Unicode UTF-16 BE (Büyük Endian) ve UTF-16 LE (Küçük Endian) biçimlerindeki metin veya harici dosyaları destekler.

Unicode ve Flash Player

Flash Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode metin kodlamasını destekler. Flash Player 6 veya daha sonrasına sahip kullanıcılar doğru kurulu fontları varsa, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin kullandığı dil her ne olursa olsun çok dilli metin görüntüleyebilirler.

Flash Player siz ona aksi yönde bir şey söylemedikçe, bir Flash Player uygulamasıyla ilişkili tüm harici metin dosyalarının Unicode olarak kodlandığını varsayar.

Flash MX veya öncesinde geliştirilmiş Flash Player 5 veya öncesindeki Flash Professional uygulamaları için Flash Player 6 ve önceki sürümler metni oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfasını kullanarak görüntüler.

Unicode hakkında daha fazla bilgi için [Unicode.org](#) adresini ziyaret edin.

Flash Player'da metin kodlaması

Varsayılan olarak, Flash Player 7 ve sonrası karşılaştığı tüm metinlerin Unicode olarak kodlandığını varsayar. Belgeniz harici metin veya XML dosyaları yüklerse, bu dosyalardaki metin UTF-8 kodlu olmalıdır. Bu dosyaları, Dizeler panelini kullanarak veya dosyaları Unicode biçiminde kaydedebilen bir metin veya HTML düzenleyicisi kullanarak oluşturun.

Flash Player'ın desteklediği Unicode kodlama biçimleri

Flash Professional uygulamasında metin verileri okurken, Flash Player dosyadaki ilk iki baytı bir bayt düzen işareti (BOM - Unicode kodlama biçimini tanımlamak için kullanılan standart bir biçimlendirme kuralı) algılamak üzere okur. Hiçbir BOM algılanmazsa, metin kodlaması UTF-8 (8 bit kodlama biçimi) olarak yorumlanır. Uygulamalarınızda UTF-8 kodlamasını kullanmanız önerilir.

Flash Player şu BOM'lerden birini algılayarsa, metin kodlama biçimi şöyle yorumlanır:

- Dosyanın ilk baytı OxFE ve ikincisi OxFF ise, kodlama UTF-16 BE (Big Endian) olarak yorumlanır. Bu, Macintosh işletim sistemleri için kullanılır.
- Dosyanın ilk baytı OxFF ve ikincisi OxFE ise, kodlama UTF-16 LE (Little Endian) olarak yorumlanır. Bu, Windows işletim sistemleri için kullanılır.

Dosyaları UTF-16BE veya LE biçiminde kaydedebilen çoğu metin düzenleyicisi, BOM'leri dosyalara otomatik olarak ekler.

Not: `system.useCodepage` özelliğini `true` olarak ayarlarsanız, metin Unicode olarak değil, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası kullanılarak yorumlanır.

Harici XML dosyalarında kodlama

Kodlama etiketini değiştirerek, bir XML dosyasının kodlamasını değiştiremezsiniz. Flash Player harici bir XML dosyasının kodlamasını, tüm harici dosyalar için geçerli olan kuralların aynısını kullanarak tanımlar. Dosyanın başlangıcında hiçbir BOM ile karşılaşılmazsa, dosyanın UTF-8 kodlamasında olduğu varsayılır. Bir BOM ile karşılaşırsa, dosya UTF-16BE veya LE olarak yorumlanır.

[Başa dön](#)

Çok dilli metin oluşturma

Flash Professional içeriğini oynatan işletim sisteminin diline bağlı olarak bir FLA dosyasını farklı dillerdeki metinleri görüntüleyecek şekilde konfigüre edebilirsiniz.

Dizeler paneliyle çok dilli metin geliştirmek için iş akışı

Dizeler paneli çok dilli içerik oluşturma ve güncellenizi sağlar. Birden çok dil kapsayan metin alanları için içerik belirtebilir ve Flash Professional'ın, Flash Player'ı çalıştıran bilgisayarın diline bağlı olarak, belirli bir dilde görünmesi gereken içeriği otomatik olarak belirlemesini sağlayabilirsiniz.

Şu adımlar genel iş akışını açıklar:

1. Tek dilde bir FLA dosyası geliştirin.

Başka bir dilde girilecek herhangi bir metin, dinamik veya giriş metin alanına girilmelidir.

2. Dizeler Paneli Ayarları iletişim kutusunda dahil edilecek dilleri seçin ve bunlardan birini varsayılan dil olarak belirleyin.

Dizeler paneline dil için bir sütun eklenir. Uygulamayı kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda, her dil için bir XML dosyası içeren bir klasör oluşturulur.

3. Dizeler panelinde, her bir metin dizesini bir kimlikle kodlayın.

4. Uygulamayı yayınlayın.

Seçtiğiniz her dil için bir klasör oluşturulur ve her dil klasörünün içinde, o dil için bir XML dosyası bulunur.

5. Yayınlanan FLA dosyalarını, XML klasörlerini ve dosyalarını çevirmenlerinize gönderin.

Kendi dilinizde geliştirme yapın ve çeviriyi çevirmenlere bırakın. Onlar doğrudan XML dosyalarında veya FLA dosyasında çeviri yazılımı kullanabilirler.

6. Çevirmenlerinizden çevirileri aldığınızda, çevrilmiş XML dosyalarını FLA dosyasına içe aktarın.

Not: Dizeler panelinden doldurulmuş yumuşatılmış, klasik metne sahip Flash Pro CS4 dosyaları, Flash Pro CS5'e güncellendiğinde düzgün görüntülenmeyebilir. Bunun nedeni Flash Pro CS5'teki font gömme değişiklikleridir. Bu sorunu çözmek için metin alanları tarafından kullanılan fontları elle gömün. Talimatlar için bkz. [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#).

Çeviri dillerini seçme ve kaldırma

Sahne Alanı'nda ve Dizeler panelinde çeviri için 100 kadar dil görünebilir. Seçtiğiniz her dil Dizeler panelinde bir sütun haline dönüşür. Sahne Alanı'ndaki metni, seçtiğiniz herhangi bir dilde göstermek için Sahne Alanı dilini değiştirin. Dosyayı yayınladığınızda veya test ettiğinizde seçilen dil görünür.

Dilleri seçerken, diğer Unicode destekli dillerin yanı sıra, menüde sunulan dillerden herhangi birini kullanın.

Dil seçme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
2. Şunlardan birini yaparak bir dil ekleyin:
 - Diller kutusunda seçilecek dili vurgulayın ve Ekle'yi tıklayın.
 - Dil, Diller kutusunda görünmezse, Diller kutusunun altındaki boş alana xx biçiminde bir dil kodu yazın. (Dil kodu ISO 639-1'dendir.) Ekle'yi tıklayın.
3. Gerekli tüm dilleri eklemiş olana kadar bir önceki adımı tekrarlayın.
4. Varsayılan çalışma zamanı dili menüsünden varsayılan bir dil seçin. Bu dil, seçtiğiniz etkin dillerden birine sahip olmayan sistemlerde görünür.
5. Çalışma zamanında farklı bir URL'de bulunan diller için bir XML dosyası yüklemek üzere, URL metin alanına URL'yi yazın ve Tamam'ı tıklayın.

Dizeler panelinde seçilen her dil için bir sütun görünür. Sütunlar alfabetik sırada görünürler.
6. FLA dosyasını kaydedin. FLA dosyasını kaydettiğinizde, SWF yayınlama yolunda belirtilen klasörün içinde seçtiğiniz her dil için bir klasör oluşturulur. Hiçbir SWF yayınlama yolu seçilmediyse, bu klasör FLA dosyasının bulunduğu klasörün içinde oluşturulur. Her dil klasörünün içinde, çevrilen metni yüklemek için kullanılan bir XML dosyası oluşturulur.

Dil kaldırma

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
2. Etkin diller alanında bir dili vurgulayın ve Kaldır'ı tıklayın.
3. Gereksiz tüm dilleri kaldırıma kadar 3. adımı tekrarlayın.
4. Dilleri kaldırmayı bitirdiğinizde Tamam'ı tıklayın.

Kaldırdığınız dillerin sütunları artık Dizeler panelinde görünmez.

Not: Dizeler panelinden bir dili kaldırdığınızda, dil XML dosyası yerel dosya sisteminden silinmez. Bu, önceki XML dosyasını kullanarak dili yeniden Dizeler panelinin içine eklemenizi sağlar ve yanlışlıkla silmeyi engeller. Dili tamamıyla kaldırmak için dil XML dosyasını silmeli veya değiştirmelisiniz.

Dizeler paneline dize ekleme

Metin dizelerini Dizeler paneline şu şekillerde atayın:

- Bir dinamik veya giriş metin alanına bir dize kimliği atayarak
- Dizeler paneline bir metin alanına atamaksızın dize ekleyerek
- Varolan bir dinamik veya giriş metin alanına, varolan bir dize kimliği atayarak

Metin alanına dize kimliği atama

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Metin aracını seçin. Sahne Alanı'nda bir giriş veya dinamik metin alanı oluşturun.
3. Metin alanı seçiliyken, Dizeler panelindeki kimlik alanının içine benzersiz bir kimlik yazın.
4. Ayarlar düğmesini tıklayın ve Ayarlar iletişim kutusundaki listeden bir dil veya diller seçin. Seçtiğiniz diller, kullanmayı istediğiniz varsayılan dili ve çalışmanızı yayınlamayı planladığınız diğer dilleri içermelidir.
5. Uygula'yı tıklayın.

Not: Sahne Alanı'nda statik bir metin alanı seçiliyse, Dizeler panelindeki Sahne Alanı metin seçim bölümü "Statik metin bununla ilişkili bir kimliğe sahip olamaz." mesajını görüntüler. Metin olmayan bir öge veya birden çok öge seçiliyse, "Geçerli seçim bununla ilişkili bir kimliğe sahip olamaz" mesajı görünür.

Dizeler paneline bir metin alanına atamaksızın dize kimliği ekleme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Ayarlar düğmesini tıklayın ve Ayarlar iletişim kutusundaki listeden bir dil veya diller seçin. Seçtiğiniz diller, kullanmayı istediğiniz varsayılan dili ve çalışmanızı yayınlamayı planladığınız diğer dilleri içermelidir.
3. Dizeler paneline yeni bir dize kimliği ve yeni bir dize yazın ve Uygula'yı tıklayın.

Metin alanına varolan bir kimlik atama

1. Metin aracını seçin. Sahne Alanı'nda bir giriş veya dinamik metin alanı oluşturun.
2. Dizeler panelinin kimlik bölümüne, varolan kimliğin adını yazın ve Uygula'yı tıklayın.

Not: Kimliği metin alanına uygulamak için Shift+Enter tuşlarına basın veya odak kimlik alanı üzerindeyse Enter tuşuna basın.

Dizeler panelindeki dizeleri düzenleme

Dizeler paneline metin dizeleri girdikten sonra, metin dizelerini düzenlemek için şu yöntemlerden birini kullanın:

- Doğrudan Dizeler paneli hücrelerinin içinde.
- Sahne Alanı'nda, Sahne Alanı dili olarak seçilen dilde, bul ve değiştir ile yazım denetimi gibi özellikleri kullanarak. Bu özellikleri kullanarak değiştirdiğiniz metin Sahne Alanı'nda ve Dizeler panelinde değiştirilir.
- XML dosyasını doğrudan düzenleyerek.

Sahne Alanı'nda görüntülenen dili değiştirme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Sahne Alanı Dili menüsünde, Sahne Alanı dili için kullanacağınız dili seçin. Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.

Sahne Alanı dilini değiştirdikten sonra, Sahne Alanı'nda yazdığınız yeni metin bu dilde görünür. Önceden Dizeler panelindeki dil için metin dizeleri girdiyse, Sahne Alanı'ndaki herhangi bir metin seçilen dilde görünür. Girmediyse, Sahne Alanı'ndaki metin alanları boştur.

Batı klavyesinde Asya karakterleri girme

Flash Professional'da, Sahne Alanı'na Asya karakterlerini girmek için Giriş Yöntemi Düzenleyicisi'ni (IME) ve standart Batı klavyelerini kullanabilirsiniz. Flash Professional iki düzineden daha fazla IME'yi destekler.

Örneğin, geniş çaptaki Asyalı izleyici kitlesine ulaşan bir web sitesi oluşturmak için standart bir Batı (QWERTY) klavyesi kullanabilir ve Çince, Japonca ve Korece metin oluşturmak üzere IME'yi değiştirebilirsiniz.

Not: Bu özellik Eylemler paneline girilen metni değil, sadece Sahne Alanı'ndaki metin girişini etkiler. Bu özellik desteklenen tüm Windows işletim sistemleri ve Mac OS X için geçerlidir.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesinde Metin'i tıklayın.
2. Giriş Yöntemi'nin altında, bir Batı klavyesinden karakterler girmek için seçeneklerden birini seçin. Varsayılan Çince ve Japonca'dır ve Batı dilleri için de seçilmelidir.

Çok dilli FLA dosyaları yayınlama

FLA dosyasını kaydettiğinizde, yayınladığınızda veya test ettiğinizde, Dizeler panelinde seçtiğiniz her kullanılabilir dil için bir XML dosyası içeren bir klasör oluşturulur. XML klasörleri ve dosyaları için varsayılan konum, SWF yayınlama yolu olarak belirtilen klasörle aynıdır. Hiçbir SWF yayınlama yolu seçilmediyse, XML klasörü ve dosyaları FLA dosyasının içinde bulunduğu klasöre kaydedilirler. Örneğin, mystuff klasörü içinde Test adında bir dosyanız varsa ve İngilizce (en), Almanca (de) ve İspanyolca'yı (es) etkin diller olarak seçtiyseniz ve bir SWF yayınlama yolu seçmediyseniz, FLA dosyasını kaydettiğinizde şu klasör yapısı oluşturulur:

```
\mystuff\Test fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Bir SWF dosyasını başlattığınızda, web sunucusundaki dize çevirileriyle ilişkili XML dosyalarını da başlatmanız gerekir. Metin içeren ilk kare XML dosyasının tamamı indirilene kadar görünemez.

Yayınlama süresinde dizeleri elle değiştirme

Flash Professional SWF dosyanızı yayınladığınızda Sahne Alanı dilini kullanarak dizeleri elle değiştirin. Bu yöntem, giriş ve dinamik metnin tüm örneklerini ilişkili bir dize kimliğiyle değiştirmek için Sahne Alanı dilini kullanır. Bu durumda, metin dizeleri sadece SWF dosyasını yayınladığınızda güncellenir; dil algılaması otomatik değildir ve desteklenecek her dil için bir SWF dosyası yayınlamanız gerekir.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
2. Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında Otomatik onay kutusunu işaretleyin.

Otomatik dil algılamasını varsayılan dille birlikte kullanma

Kullanılabilir bir dil olarak seçtiğiniz herhangi bir dili varsayılan çalışma zamanı dili yapabilirsiniz. Otomatik dil algılaması açıksa ve SWF dosyasını dili kullanan sistemde görüntülüyorsanız, etkin dillerden başka bir dile ayarlanmış sistemler varsayılan dili kullanırlar. Örneğin, varsayılan dilinizi İngilizce'ye ayarlarsanız ve ja, en ve fr'yı etkin diller olarak seçerseniz, sistem dillerini Japonca, İngilizce veya Fransızca'ya ayarlamış olan kullanıcılar metin dizelerini otomatik olarak seçtikleri dilde görürler. Ancak, sistem dillerini seçilen dillerden biri olmayan İsveççe'ye ayarlamış olan kullanıcılar, metin dizelerini otomatik olarak varsayılan dilde (bu durumda İngilizce) görürler.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
2. Varsayılan dil menüsünde varsayılan dili seçin. Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.
3. Otomatik dil algılamasını etkinleştirmek için Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında Otomatik'i işaretleyin ve Tamam'ı tıklayın.

Flash Professional, dil XML dosya yollarını saklayan aşağıdaki ActionScript® kodunu üretir. Bu kodu, kendi dil algılama komut dosyanız için bir başlangıç noktası olarak kullanın.

```
import mx.lang.Locale;
```

```
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Not: Dizeler panelinin ürettiği ActionScript kodu Locale.initialize işlevini kullanmaz. Bu işlevi nasıl çağıracağınıza, projenizin gerektirdiği dil algılama özelleştirmelerine bağlı olarak karar verin.

Özel dil algılaması kullanma

Belirlediğiniz bir zamanda metin değiştirmesini kontrol etmek üzere, dil XML dosyalarına erişmek için kendi özel bileşeninizi oluşturun veya ActionScript kodu kullanın. Örneğin, kullanıcıların içeriği görüntüleme dili seçmelerini sağlayan bir açılır menü oluşturabilirsiniz.

Özel dil algılaması oluşturmak üzere ActionScript kodu yazma hakkında bilgi almak için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Dizeler paneli hakkında başlığına bakın.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.

2. Varsayılan Dil menüsünde varsayılan dili seçin.

Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.

3. Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında ActionScript ile onay kutusunu seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Flash Professional, dil XML dosyası yollarını saklayan aşağıdaki ActionScript kodunu üretir. Bu kodu, kendi dil algılama komut dosyanız için bir başlangıç noktası olarak kullanın.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Not: Dizeler panelinin ürettiği ActionScript kodu Locale.initialize işlevini kullanmaz. Bu işlevi nasıl çağıracağınıza, projenizin gerektirdiği dil algılama özelleştirmelerine bağlı olarak karar verin.

Ek kaynaklar

- Makale: [Formatting text for localized Flash projects](#) (Yerelleştirilen Flash projeleri için metin biçimlendirme) (Adobe.com)

XML dosya biçimi çok dilli metin için

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamasında çok dilli metin kullandığınızda, metin XML dosyalarına depolanır.

XML dosya biçimi hakkında

Dışa aktarılan XML, UTF-8 biçimindedir ve XML Localization Interchange File Format (XLIFF)1.0 standardını takip eder. Bu, herhangi bir yazılım sağlayıcının; herhangi bir yerelleştirme servis sağlayıcısına dağıtılabilen ve onlar tarafından anlaşılabilen, tek bir yerelleştirme biçimi üretmesine izin veren, genişletilebilir yerelleştirme değişim biçimi için bir tanımlama belirtir. XLIFF hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.oasis-open.org/committees/xliff/.

XLIFF örnekleri

Şu karakterlerden herhangi biri Dizeler paneline girilirse, karakterler XML dosyalarına yazılırken uygun varlık başvurusu ile değiştirilirler:

Karakter	Yerine yazılan
&	&
'	'
"	"
<	<
>	>

Dışa aktarılan XML dosyası örneği

Aşağıdaki örnekler, Dizeler panelinin ürettiği bir XML dosyasının kaynak dilde (bu örnekte İngilizce) ve başka bir dilde (bu örnekte Fransızca) neye benzediğini gösterir:

İngilizce kaynak sürümü örneği:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```



```

<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fl" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>

```

Fransızca kaynak sürümü örneği:

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fl" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bientôt!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>

```

Dizeler panelinde veya XML dosyasında metin çevirme

Dosyaları çevirmenlere gönderirken, sadece FLA dosyasını değil ayrıca XML dosyalarının klasörlerini ve her dilin XML dosyasını da dahil edin.

Çevirmenler FLA dosyasını seçilen dillere çevirmek için ya doğrudan Dizeler panelindeki dil sütunlarında ya da her dilin XML dosyalarının içinde çalışabilirler. Doğrudan XML dosyası içinde çevirirseniz, ya XML dosyasını Dizeler paneline içe aktarmalı ya da dosyayı o dilin varsayılan dizininin içine kaydetmelisiniz.

Dizeler panelinde metin çevirme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Çevrilecek her dil için uygun dil sütununu seçin, sonra her dize kimliği ile ilişkilendirilecek, bu dil için çevrilmiş metni yazın.
3. Sahne Alanı'ndaki metni seçtiğiniz dilde görüntülemek için Sahne Alanı Dili alanında dili seçin.
4. İşinizi tamamladığınızda dosyayı kaydedin, yayınlayın veya test edin.

Dizeler panelindeki bilgiler tüm dillerdeki XML dosyalarının tamamının üzerine yazılır.

Not: Bir XML dosyasının içindeki çeviriyi korumak için dosyayı başka bir klasöre kaydedin.

XML dosyasında metin çevirme

1. Bir XML dosyası düzenleyicisi veya çeviri yazılımı kullanarak istenilen dile ait klasörü, sonra da o dilin XML dosyasını açın. XML dosyası her metin dizesinin kimlikleriyle doldurulur.
2. Kimliğin yanındaki dil için metin dizesini girin.
3. Gerekirse, çevrilen XML dosyasını Dizeler paneline içe aktarın.

Dizeler paneline XML dosyası içe aktarma

Bir XML dosyasını değiştirdikten sonra, bu dosyayı Dizeler panelinde bu dil için belirtilen klasöre yerleştirirseniz, XML dosyası, açıldığında Flash Professional belgesinin (FLA dosyası) içine yüklenir.

İçe aktardığınız XML dosyası nerede olursa olsun, FLA dosyasını kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda SWF dosyalarını yayınlamak için belirtilen konumda Dizeler panelindeki her dil için bir klasör ve her dil için bir XML dosyası oluşturulur. Hiçbir yayınlama yolu belirtilmediyse, klasör ve dosya FLA dosyasının bulunduğu klasörün içine kaydedilir. Dizeler panelinin oluşturduğu XML dosyaları her zaman Dizeler panelindeki bilgilerle doldurulur.

Alternatif olarak, bir XML dosyasını başka bir konumdan Dizeler paneline içe aktarın. İçe aktardıktan sonra dosyayı kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda, belirtilen dile ait klasörün içindeki XML dosyasının üzerine yazılır. Bir dile ait XML dosyasını, belirtilen dil Dizeler panelinde kullanılabilir bir dil olarak önceden seçilmemişse içe aktaramazsınız. Ayrıca bir dil ekleyebilir ve o dile ait çevirinin bulunduğu bir XML dosyasını içe aktarabilirsiniz.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve XML İçe Aktar'ı seçin.
2. Dosya Dili menüsünde, içe aktarmakta olduğunuz XML dosyasının dilini seçin ve Tamam'ı tıklayın.
3. İçe aktarılacak klasör ve XML dosyasına gidin.
3. adımda seçtiğiniz dile ait XML bilgileri, Dizeler panelindeki sütunun içine yüklenir.

Not: 2. ve 3. adımlarda aynı dili seçin. Aksi takdirde, örneğin, bir Fransızca XML dosyasını Almanca'ya ait sütunun içine aktarabilirsiniz.

Çok dilli metin ve ActionScript

[Başa dön](#)

ActionScript® ile çok dilli metinleri kontrol edebilir ve çok dilli XML dosyalarını içe aktarabilirsiniz.

Harici dosyalar yüklemek için ActionScript'i kullanma

Varolan XML verilerini yüklemek veya XML dosyası için farklı bir biçim kullanmak için; çok dilli metin içeren bir belge oluşturmak amacıyla bu metni harici bir metnin veya XML dosyasının içine yerleştirip dosyayı çalışma zamanında bir film klibinin içine yüklemek için loadVariables eylemini, getURL eylemini, LoadVars nesnesini veya XML nesnesini kullanın.

Harici dosyayı, UTF-8 (önerilen), UTF-16BE veya UTF-16LE biçiminde, biçimi destekleyen bir uygulama kullanarak kaydedin. UTF-16BE veya UTF-16LE biçimini kullanıyorsanız, dosya, kodlama biçimini Flash Player'a tanımlamak için bir BOM ile başlamalıdır. Şu tablo, kodlamayı tanımlamak için dahil edilecek BOM'ları listeler:

Not: Dosyaları UTF-16BE veya LE biçiminde kaydedebilen çoğu metin düzenleyicisi, BOM'ları dosyalara otomatik olarak ekler.

UTF Biçimi	İlk Bayt	İkinci Bayt
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Not: Harici dosya bir XML dosyasıysa, dosya kodlamasını değiştirmek için XML kodlama etiketi kullanamazsınız. Dosyayı desteklenen bir Unicode biçiminde kaydedin.

1. Flash Professional geliştirme uygulamasında, metni belgede göstermek için bir dinamik veya giriş metin alanı oluşturun.
2. Özellik denetçisinde, metin alanı seçiliyken, metin alanına bir örnek adı atayın.
3. Flash'ın dışında, metin alanı değişkeninin değerini tanımlayan bir metin veya XML dosyası oluşturun.
4. XML dosyasını UTF-8 (önerilen), UTF-16BE veya UTF-16LE biçiminde kaydedin.
5. Harici dosyaya başvurmak ve onu dinamik veya giriş metin alanına yüklemek için şu ActionScript işlemlerinden birini kullanın:
 - Harici bir dosya yüklemek için loadVariables eylemini kullanın.
 - Belirtilen bir URL'den harici dosya yüklemek için getURL eylemini kullanın.
 - Belirtilen bir URL'den harici metin dosyası yüklemek için LoadVars nesnesini (önceden tanımlanmış bir istemci-sunucu nesnesi) kullanın.
 - Belirtilen bir URL'den harici XML dosyası yüklemek için XML nesnesini (önceden tanımlanmış bir istemci-sunucu nesnesi) kullanın. Daha fazla bilgi için [ActionScript Dil Başvurusu](#) içinde XML'e bakın.

#include eylemini kullanarak çok dilli belgeler oluşturma

Birden çok dil içeren bir belge oluşturmak için #include eylemini kullanın.

Metin dosyasını UTF-8 biçiminde kaydetmek için Dreamweaver gibi UTF-8 kodlamasını destekleyen bir uygulama kullanın.

Dosyayı Flash Professional geliştirme aracına Unicode olarak tanımlamak için şu başlığı dosyanın ilk satırı olarak dahil edin:

```
//! -- UTF8
```

Not: İkinci tireden (-) sonra bir boşluk bırakın.

Varsayılan olarak, Flash Professional geliştirme uygulaması, #include eylemini kullanan harici dosyaların, geliştirme aracını çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası içinde kodlandığını varsayar. //! -- UTF8 üstbilgisini bir dosyada kullanmak, geliştirme aracına harici dosyanın UTF-8 olarak kodlandığını söyler.

1. Flash Professional geliştirme aracında, metni belgede görüntülemek için bir dinamik veya giriş metin alanı oluşturun.
2. Özellik denetçisinde, metin alanı seçiliyken, metin alanına bir örnek adı atayın.
3. Flash'ın dışında, metin alanı değişkeninin değerini tanımlayan bir metin dosyası oluşturun. //! -- UTF8 üstbilgisini dosyanın başlangıcına ekleyin.
4. Metin dosyasını UTF-8 biçiminde kaydedin.
5. Harici dosyayı dinamik veya giriş metin alanına dahil etmek için #include direktifini kullanın. Daha fazla bilgi için [ActionScript Dil Başvurusu](#) içinde #include direktifine bakın.

Metin değişkenleri kullanarak çok dilli belgeler oluşturma

Unicode olarak kodlanmış içerikleri metin değişkenlerine dahil etmek için XXXX dört basamaklı onaltılık kod noktası olmak üzere, \uXXXX sözdizimini veya kaçış karakterini Unicode karakteri yerine kullanın. Flash Professional geliştirme aracı Unicode kaçış karakterlerini \uFFFF üzerinden destekler. Unicode karakterleri için kod noktalarını bulmak için Unicode.org adresindeki Unicode Standard konusuna bakın.

Unicode değiştirme karakterlerini sadece metin alanı değişkenlerinin içinde kullanabilirsiniz. Unicode kaçış karakterlerini harici metin veya XML dosyalarına dahil edemezsiniz; Flash Player 6 harici dosyalardaki Unicode kaçış karakterlerini tanımaz.

Örneğin Japonca, Korece, Çince, İngilizce ve Yunanca karakterler ve Euro işaretini içeren bir dinamik metin alanını (myTextVar örnek adıyla) ayarlamak için şunu girin:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

SWF dosyası oynatıldığında metin alanında şu karakterler görünür:

か 韓 漢 hello €

Birden çok dil içeren bir metin alanı oluştururken en iyi sonucu elde etmek için metninizin gerektirdiği tüm glifleri içeren bir font kullanın.

Harici XML dosyalarına bağlanmak için XMLConnector bileşenini kullanma

Harici bir XML belgesindeki özelliklere bağlanmak üzere belirtilen belgeye bağlanmak için sürüm 2 XMLConnector bileşenini kullanın. Bu bileşenin amacı HTTP GET işlemleri, POST işlemleri veya her ikisini birden kullanarak XML belgeleri yazmak veya okumaktır. Bu, harici XML belgeleri ve diğer bileşenler arasında bir bağlayıcı olarak davranır. XMLConnector, ya Flash geliştirme ortamındaki veri bağlama özelliklerini ya da ActionScript kodu kullanarak uygulamanızdaki bileşenlerle iletişim kurar. Daha fazla bilgi için [ActionScript Bileşenleri Dil Başvurusu](#) içinde XML Connector bileşenine bakın.

Daha fazla Yardım konusu

[Tutarlı metin görünümü için font gömme](#)

[Yayınlamaya genel bakış](#)

 [Unicode Metin ile Çalışma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sembolleri ölçekleme ve ön belleğe alma

Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme

9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında

9 dilimli ölçeklemeyle film klipi sembollerini düzenleme

Bitmap'i ön belleğe alarak görüntü oluşturma performansını artırma

Sembol örneği için bitmap ön belleğe alma özelliğini belirleme

Ön belleğe alınmış sembol örneği için bir arkaplan rengi belirleme (yalnızca CS5.5)

Başla dön

Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme

Sahne alanında öğeleri şu şekillerde ölçekleyebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracı, Özellikler paneli veya Dönüştürme paneliyle ayrı ayrı sembol örneklerini ölçekleyin.
- Ayrı ayrı sembol örneklerini 9 dilimli ölçekleme ve yukarıda listelenen araçlar ve panellerle ölçekleyin.
- Sahne alanını yeniden boyutlandırırken Sahne Alanı'nın tüm içeriğini ölçekleme (yalnızca CS5.5).

Bağımsız bir sembol örneğini ölçekleme

- Sahne Alanı'nda sembol örneğini seçin.
- Şunlardan birini yapın:
 - Araçlar panelinde Serbest Dönüştürme aracını seçin ve ardından yeniden boyutlandırmak için örneğin köşelerini veya kenarlarını sürükleyin.
 - Özellikler panelini (Pencere > Özellikler) açın ve örneğin Yükseklik ve Genişlik özelliklerini düzenleyin.
 - Dönüştür panelini (Pencere > Dönüştür) açın ve örneğin Genişliği Ölçekle ve Yüksekliği Ölçekle özelliklerini düzenleyin.

Sahne Alanı'nı yeniden boyutlandırırken tüm içeriği ölçekleme (yalnızca CS5.5)

- Değiştir > Belge'yi seçin.
 - Belge Ayarları iletişim kutusunda belgenin Yükseklik ve Genişlik boyutları için yeni değerler girin. Bu Sahne Alanı boyutudur.
 - İçeriği Sahne Alanıyla Ölçekle seçeneğini belirleyin. Tamam'ı tıklayın.
- Ölçekleme tüm karelerdeki içeriklere uygulanır.

Eğitimler ve videolar

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets](#) (Flash Professional CS5.5 - Varlıkları Ölçekleme) (4:20, Adobe TV)
- ActionScript 3.0 Örneği: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com) (Birden fazla ekranda kullanım için varlıkları ölçekleme ve yeniden boyutlandırma) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Başla dön

9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında

9 dilimli ölçekleme, bir film klipinin belirli alanlarına ölçeklemenin nasıl uygulanacağını belirtmenizi sağlar. 9 dilimli ölçeklemeyle, film klipinin ölçeklendiğinde doğru görüneceğinden emin olabilirsiniz. Normal ölçeklemeyle, Flash Professional bir film klipinin tüm parçalarını eşit olarak ve hem yatay hem de dikey boyutta ölçekler. Çoğu film klipi için bu eşit ölçekleme, klipin grafiklerinin, özellikle dikdörtgen film kliplerinin kenar ve köşesindekilerin, garip görünmesine neden olabilir. Bu, düğmeler gibi kullanıcı arabirimi öğesi olarak kullanılan film klipleri için çoğu kez doğrudur.

Film klipi görsel olarak izgaraya benzer bir kaplamayla dokuz bölüme bölünür ve dokuz alanın her biri bağımsız olarak ölçeklenir. Film klipinin görsel doğruluğunu korumak için köşeler ölçeklenmezken, kalan alanlar gerektiği gibi daha küçük veya daha büyük olarak ölçeklenir (uzatılmaya karşıt olarak).

Bir film klipine 9 dilimli ölçekleme uygulandığında, klip Kütüphane paneli önizlemesinde kılavuzlarla birlikte görünür. Sahne Alanı üzerinde film klipinin örneklerini ölçeklerken Canlı Önizlemeyi Etkinleştir açıksa (Kontrol Et > Canlı Önizlemeyi Etkinleştir), 9 dilimli ölçeklemeyi Sahne Alanı üzerinde uygulanmış görürsünüz.

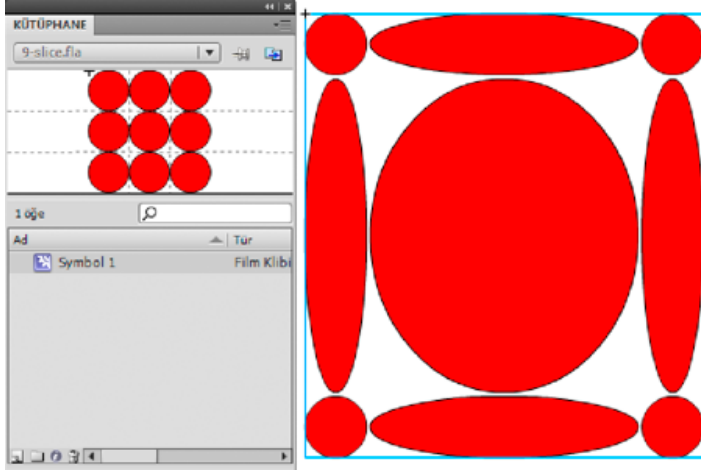
Not: Canlı Önizleme ayarı ActionScript 3.0 belgeleriyle kullanılamaz.

Not: 9 dilimli ölçekleme Grafik veya Düğme sembollerine uygulanamaz. 9 dilim etkinleştirilmiş film kliplerinin içindeki bitmap'ler normal olarak, 9

dilim deformasyonu olmadan ölçeklenir, buna karşın diğer film klipi içerikleri 9 dilim kılavuzlarına göre ölçeklenir.

Not: 9 dilimli ölçekleme, bazen "ölçek 9" olarak da adlandırılır.

9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi, içinde yuvalanmış nesneler içerebilir, ancak film klipinin içindeki yalnızca belirli tür nesneler 9 dilimli şekilde düzgün olarak ölçeklenir. Film klipi ölçeklendiğinde 9 dilimli ölçeklemeye uyacak dahili nesnelere sahip bir film klipi yapmak için bu yuvalanmış nesneler şekiller, çizim nesneleri, gruplar veya grafik sembolleri olmalıdır.



Kütüphane panelinde bulunan ve Sahne Alanı'nda ölçeklenmiş bir 9 dilim etkinleştirilmiş sembol

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- www.adobe.com/go/vid0204_tr
- www.adobe.com/go/vid0205_tr

9 dilimli ölçeklemeyle film klipi sembollerini düzenleme

Başla dön

Varsayılan olarak, dilim kılavuzları sembolün kenarından, sembolün genişliğinin ve yüksekliğinin %25'i (çeyreği) kadar uzağa yerleştirilir. Sembol düzenleme modunda, dilim kılavuzları sembolün üzerine koyulan noktalı çizgiler olarak görünür. Dilim kılavuzlarını çalışma alanı üzerinde sürüklediğinizde yapışmazlar. Sembol Sahne Alanı üzerindeyken kılavuzlar görünmez.

9 dilim etkinleştirilmiş sembolleri Sahne Alanı üzerinde yerinde düzenleyemezsiniz. Onları sembol düzenleme modunda düzenlemelisiniz.

Not: 9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi sembolünden yapılan örnekler dönüştürülebilir, ancak düzenlenmemelidir. Bu örnekleri düzenlemek umulmadık sonuçlara neden olabilir.

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- www.adobe.com/go/vid0204_tr
- www.adobe.com/go/vid0205_tr

Varolan bir film klipi sembolü için 9 dilimli ölçeklemeyi etkinleştirme

1. Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin.
2. Kütüphane panelinde bir film klipi, düğme veya grafik sembolü seçin.
3. Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
4. 9 Dilimli Ölçekleme için Kılavuzları Etkinleştir'i seçin.

9 dilim etkinleştirilmiş film klipi sembolünü düzenleme

1. Şunlardan birini yaparak sembol düzenleme moduna girin:
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzen'i seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzen'i seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü çift tıklayın.
2. Yatay veya dikey kılavuzları taşımak için bir kılavuzu sürükleyip bırakın. Kılavuzun yeni konumu, sembolün Kütüphane önizlemesinde güncellenir.

Bitmap'i ön belleğe alarak görüntü oluşturma performansını artırma

Başla dön

Çalışma zamanı bitmap ön belleğe alma, statik bir film klipi (örneğin, bir arka plan görüntüsü) veya düğme sembolünün çalışma zamanında bir bitmap olarak ön belleğe alınacağını belirterek, oynatma performansını en iyileştirmenizi sağlar. Varsayılan olarak, Flash Player Sahnede her bir karedeki tüm vektör öğeleri yeniden çizer. Film klipini veya düğme sembolünü bitmap olarak ön belleğe alma, Flash Player'ın onları sürekli

yeniden çizmesini engeller çünkü görüntü bitmap'tir ve Sahnedeki konumu değişmez. Bu oynatma performansında önemli bir gelişme sağlar.

Örneğin, karışık arka planlı bir animasyon oluşturduğunuzda, arka plandaki tüm öğeleri içeren bir film klipi oluşturun. Daha sonra Özellik Denetçisinde arka plan film klipi için Bitmap olarak önbelleğe al seçeneğini seçin. Oynatma sırasında arka plan, geçerli ekran derinliğinde saklanan bir bitmap olarak çizilir. Flash Player sahnede bitmap'i hızlıca ve bir defaya mahsus çizer, bu da animasyonun daha hızlı ve daha pürüzsüz biçimde oynamasını sağlar.

Bitmap önbelleğe alma olmadan animasyon çok yavaşça oynatılabilir.

Bitmap önbelleğe alma, bir film klipi kullanıp onu otomatik olarak yerinde dondurmanızı sağlar. Bir bölge değişirse, vektör verisi bitmap önbelleğini günceller. Bu süreç, Flash Player'ın yapması gereken yeniden çizimlerin sayısını en aza indirir ve daha düzgün, daha hızlı oynatma performansı sunar.

Çalışma zamanı bitmap önbelleğe almayı, animasyondaki her karede film klipinin içeriğinin değil, konumunun değiştiği statik, karmaşık film klipleri üzerinde kullanın. Çalışma zamanı bitmap önbelleğe almayı kullanmanın sonucunda oluşan oynatma veya çalışma zamanı performansı iyileştirmesi, sadece karmaşık içerikli film kliplerinde fark edilebilir. Basit film klipleriyle çalışma zamanı bitmap önbelleğe alma, performansı geliştirmez.

Daha fazla bilgi için, [Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) bölümünde bulunan Önbelleğe almayı etkinleştirme zamanı başlığına bakın.

Flash Professional Developer Center Using Bitmap Caching in Flash (Flash'ta Bitmap Önbelleklemesini Kullanma).

[Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\) \(CS3\)](#) eğitim videosu ayrıca bitmap önbellekleme hakkında da ipuçları içerir.

Not: Çalışma Zamanı Bitmap Önbelleğe Alma Kullan seçeneğini sadece film klipi ve düğme sembolleri için kullanabilirsiniz.

Şu koşullarda, bir film klipi bitmap kullanmaz (Çalışma Zamanı Bitmap Önbelleğe Alma Kullan seçiliyse bile), ancak bunun yerine film klipi veya düğme sembolünü vektör verisi kullanarak çizer:

- Bitmap çok büyükse (herhangi bir yönde 2880 pikselden daha büyükse).
- Flash Player bitmap için bellek ayırmayı başaramaz (yetersiz hafıza hatası üreterek).

Sembol örneği için bitmap ön belleğe alma özelliğini belirleme

[Başa dön](#)

1. Sahne Alanı'nda film klipi veya düğme sembolünü seçin.
2. Özellik denetçisinde Bitmap olarak Ön Belleğe Al'ı (CS5) veya Görüntü Oluştur menüsünden (CS5.5) Bitmap olarak Ön Belleğe Al'ı seçin.

Ön belleğe alınmış sembol örneği için bir arkaplan rengi belirleme (yalnızca CS5.5)

[Başa dön](#)

Bir sembol örneği için Bitmap Olarak Ön Belleğe Al açıldığında, örnek için opak arka plan rengi seçebilirsiniz. Varsayılan olarak, arka plan saydamdır.

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Özellikler panelinin Görünüm bölümünde Bitmap Arka Planı menüsünden opak seçeneğini belirleyin.
3. Renk seçiciden bir arka plan rengi seçin.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kütüphane varlıklarını dosyalar arasında paylaşma

Çalışma zamanında kütüphane varlıklarını paylaşma
Geliştirici süresinde kütüphane varlıklarını paylaşma

Başa dön

Çalışma zamanında kütüphane varlıklarını paylaşma

Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane varlıkları hakkında

Paylaşılan kütüphane varlıkları, başka bir FLA dosyasında bulunan bir FLA dosyasındaki varlıkları kullanmanızı sağlar. Aşağıdaki durumlarda bu işlem yararlı olabilir:

- Birden fazla FLA dosyasının, aynı resmi ya da diğer varlıkları kullanması gerektiği zaman.
- Bir tasarımcı ve geliştirici, bağlantılı bir projede resimleri ve ActionScript kodunu ayrı FLA dosyalarında düzenlemek istediği zaman.

Kütüphane varlıklarını paylaşma şöyle çalışır:

- Çalışma zamanı paylaşılan varlıkları için bir kaynak dosyadaki varlıklar, hedef belgede harici dosyalar olarak bağlıdır. Çalışma zamanı varlıkları hedef belgeye, belge oynatılırken, yani çalışma zamanında yüklenir. Siz hedef belgeyi geliştirirken, paylaşılan varlığı içeren kaynak belgenin yerel ağınızda olmasına gerek yoktur. Paylaşılan varlıkların çalışma zamanında hedef belgede kullanılabilir olması için kaynak belge bir URL'ye gönderilmelidir.

Eğitimler ve videolar

- Eğitim: [Runtime Shared Library Tutorial](#) (Çalışma Zamanı Paylaşımlı Kütüphaneler Eğitimi) (Flash CS4, kısmen ActionScript 3.0 içerir, kaynak: [sleex.com](#))

Çalışma zamanı paylaşılan varlıklarıyla çalışma

Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane varlıklarını kullanma iki işlem içerir. İlk olarak, kaynak belgenin geliştiricisi kaynak belgede bir paylaşılan varlık tanımlayıp varlık için bir kimlik dizesi ve kaynak belgenin gönderileceği URL'yi (sadece HTTP veya HTTPS) girer.

İkinci olarak, hedef belgenin geliştiricisi hedef belgede bir paylaşılan varlık tanımlayıp kaynak belgedeki paylaşılan varlık için kullanılanlarla aynı kimlik dizesi ve URL'yi girer. Alternatif olarak, hedef belgenin geliştiricisi, paylaşılan varlıkları gönderilmiş kaynak dosyadan hedef belge kitaplığına sürükleyebilir. Yayınlama ayarlarında ayarlanmış ActionScript sürümü kaynak belgeninkiyle eşleşmelidir.

Her iki durumda da, paylaşılan varlıkların hedef belgede kullanılabilir olması için kaynak belge belirtilen URL'ye gönderilmelidir.

Kaynak belgede çalışma zamanı paylaşılan varlıkları tanımlama

Bir kaynak belgedeki varlığın paylaşım özelliklerini tanımlamak ve varlığı hedef belgelere bağ oluşturmak üzere erişilebilir duruma getirmek için Sembol Özellikleri iletişim kutusunu veya Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunu kullanın.

- Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin:
- Şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme veya grafik sembolü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. Gelişmiş'i tıklatın.
 - Bir font sembolü, ses veya bitmap seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.

- Bağlantı için varlığı hedef belgeye bağlanmak üzere kullanılabilir yapmak amacıyla Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin Dışa Aktar'ı seçin.
- Sembol için bir kimlik girin. Boşluk kullanmayın. Bu, Flash Professional uygulamasının hedef belgeye bağlanırken varlığı tanımak için kullandığı addır.

Not: Flash Professional bağlantı kimliğini ayrıca, ActionScript'te bir nesne olarak kullanılan bir film klibi veya düğmeyi tanımlamak için de kullanır. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) bölümünde Film klipleriyle çalışma veya ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'nda Film klipleriyle çalışma başlığına bakın.

- Paylaşılan varlığı içeren SWF dosyasının gönderileceği URL'yi girin ve Tamam'ı tıklatın.

SWF dosyasını yayınladığınızda, paylaşılan varlıkların hedef belgelerde kullanılabilir olması için SWF dosyasını belirttiğiniz URL'ye göndermelisiniz.

Hedef belgeden çalışma zamanı paylaşılan varlıklarına bağ oluşturma

URL adresini girerek veya varlığı hedef belgeye sürükleyerek paylaşılan bir varlığa bağ oluşturabilirsiniz.

Paylaşılan varlığı hedef belgeye kimlik ve URL'yi girerek bağlama

1. Hedef belgede, Pencere > Kütüphane'yi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinde bir film klipi, düğme, grafik sembolü, bitmap veya ses seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. Gelişmiş'i tıklatın.
 - Bir font sembolü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
3. Bağlantı için kaynak belgede varlığa bağ oluşturmak amacıyla Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İç Aktar'ı seçin.
4. Sembol, bitmap veya ses için kaynak belgede sembol için kullanılan kimliğin aynısını girin. Boşluk kullanmayın.
5. Paylaşılan varlığı içeren kaynak SWF dosyasının gönderildiği URL'yi girin ve Tamam'ı tıklatın.

Paylaşılan varlığı hedef belgeye sürükleyerek bağlama

1. Hedef belgede şunlardan birini yapın:
 - Dosya > Aç'ı seçin.
 - Dosya > İç Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
2. Kaynak belgeyi seçin ve Aç'ı tıklatın.
3. Paylaşılan varlığı kaynak belge Kütüphane panelinden, hedef belgenin Kütüphane panelinin içine veya Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

Hedef belgede sembol için paylaşımı kapatma

1. Hedef belgede, bağlantılı sembolünü Kütüphane panelinde seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Varlık bir film klipi, düğme veya grafik sembolüyse, Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
 - Varlık bir font sembolüyse, Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
2. Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İç Aktar'ın seçimini kaldırın ve Tamam'ı tıklatın.

Geliştirici süresinde kütüphane varlıklarını paylaşma

[Başa dön](#)

Geliştirici süresinde varlık paylaşmanın şu avantajları vardır:

- Birden fazla FLA dosyasında kullanılan varlıkların gereksiz kopyalarına ihtiyaç duymanızı önler. Örneğin, web tarayıcıları, iOS ve Android için ayrı ayrı FLA geliştiriyorsanız varlıkları 3 dosya arasında paylaştırabilirsiniz.
- Bir FLA dosyasında paylaşılan bir varlığı düzenlediğinizde, değişiklikler varlığı kullanan diğer FLA dosyalarına dosyalar açıldığında veya odak haline geldiğinde yansıtılır.

Geliştirme sırasında kütüphane varlıklarını paylaşmanın 2 yolu vardır:

- Başka bir FLA dosyasındaki sembollerden bağlantı kurarak harici FLA dosyalarındaki sembolleri kullanma.
- (Yalnızca CS5.5) Proje panelinde aynı Flash projesinin parçası olan FLA dosyaları arasında sembolleri paylaşma. Proje panelini kullanmayla ilgili bilgi için bkz. (Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Flash nesneleriyle çalışma.

Ayrı FLA dosyalarındaki sembollerle bağlantı kurarak paylaşma işlemi şu şekildedir:

- Geliştirme sırasında paylaşılan varlıklar için geliştirmekte olduğunuz bir FLA dosyasındaki herhangi bir sembolü yerel ağınızda kullanılabilen başka bir FLA dosyasındaki herhangi bir sembolle güncelleyin veya değiştirin.
- Hedef belgedeki sembolü, belgeyi geliştirirken güncelleyin.
- Hedef belgedeki sembol orijinal adını ve özelliklerini korur, ancak içerikleri seçtiğiniz sembolünkilerle güncellenir veya değiştirilir.

Proje panelini kullanarak varlık paylaşma işlemi şu şekildedir (yalnızca CS5.5):

- Proje panelinde bir proje oluşturun ve projede bir FLA dosyası oluşturun.
- Bu FLA dosyasında, Kütüphane panelinde her öğenin paylaşım onay kutusunu işaretleyerek diğer dosyalarla paylaşmak istediğiniz sembolleri belirtirsiniz.
- Projede ikinci bir FLA dosyası oluşturun.
- Sahne Alanı'ndaki katmanları, kareleri veya öğeleri ilk FLA dosyasından kopyalayıp ikinci dosyaya yapıştırın.
- Flash yapıştırılan öğelerdeki paylaşılan kütüphane öğelerini proje klasöründeki AuthortimeSharedAssets.FLA adlı ayrı bir dosyaya taşıyın.

Aşağıdaki varlık türleri bir projede paylaşılabilir:

Varlık türü	Tek başına paylaşılabilir mi?	Film klipinin içindeyse paylaşılabilir mi?

Film klibi sembolü	Evet	Evet
Grafik sembolü	Evet	Evet
Düğme sembolü	Evet	Evet
Font sembolü	Hayır	Evet
FLV videosu	Hayır	Evet
Gömülü video	Hayır	Evet
Ses (herhangi bir biçim)	Hayır	Evet
Bitmap (herhangi bir biçim)	Hayır	Evet
Derlenmiş klip (SWC)	Hayır	Evet
Bileşen (sembol temelli)	Evet	Evet

Paylaşılan sembolleri güncelleme veya değiştirme

Bir belgedeki bir film klibini, düğme veya grafik sembolünü, yerel ağınızda erişilebilen bir FLA dosyasındaki başka bir sembolle güncelleyebilir veya değiştirebilirsiniz. Hedef belgedeki sembolün orijinal adı ve özellikleri korunur, ancak sembolün içeriği seçtiğiniz sembolün içeriğiyle değiştirilir. Seçili sembolün kullandığı varlıklar da ayrıca hedef belgeye kopyalanır.

1. Belge açıkken Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme veya grafik sembolü seçin ve panelin Seçenekler menüsünden Özellikler'i seçin.
2. Sembol Özellikleri iletişim kutusunun Bağlantı ve Kaynak alanları görünür değilse, Gelişmiş'i tıklayın.
3. Yeni bir FLA dosyası seçmek için Gözet'i tıklayın.
4. Kütüphane panelinde seçilen sembolü güncellemek veya değiştirmek için kullanılacak sembolü içeren FLA dosyasına gidin ve Aç'ı tıklayın.
5. Bir sembole gidin ve Tamam'ı tıklayın.
6. Şunlardan birini yapın:
 - CS5: Sembol Özellikleri iletişim kutusunda, Kaynak'ın altında Yayınlamadan Önce Her Zaman Güncelle'yi seçin ve Tamam'ı tıklayın.
 - CS5.5: Sembol Özellikleri iletişim kutusunda, Geliştirme Zamanında Paylaşma altında Otomatik Olarak Güncelle'yi seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Proje paylaşımı için varlıkları tanımlama (yalnızca CS5.5)

Bir projede FLA dosyaları arasında varlıkları paylaşmak, varlıkları tek bir dosyada düzenlemenize ve varlığı kullanan diğer FLA dosyalarında yansıtılan değişiklikleri görmenize izin verir.

1. Bir Flash projesi oluşturun. Bkz. Projeler oluşturma.
2. Projede bir FLA dosyasında, projedeki diğer FLA dosyalarıyla paylaşmak istediğiniz her kütüphane varlığı için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Kütüphane panelini açın ve varlık adının yanındaki Bağlantı onay kutusunu seçin.
 - Kütüphane panelinde varlık seçiliyken, panelin Seçenekler menüsünden Özellikler'i seçin ve ardından Proje ile Paylaş düğmesini tıklayın.
3. Zaman Çizelgesi'nde veya Sahne Alanı'nda paylaşılan varlıkları içeren katmanları, kareleri veya Sahne Alanı öğelerini kopyalayın.
4. Aynı projede ayrı bir FLA dosyasında, katmanları, kareleri veya sahne alanı öğelerini aynı projedeki başka bir FLA dosyasına yapıştırın.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects](#) (Flash Professional CS5.5 - Varlıkları projeler arasında paylaşma) (3:51, Adobe TV)
- Eğitim: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Paylaşılan varlıklar ve Proje paneliyle mobil projeler oluşturma) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



Ses ve ActionScript

Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

ActionScript® ile çalışma zamanında sesleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

Ek kaynaklar, ActionScript 3.0'da sesle nasıl çalışıldığını açıklamaktadır.

- AS3 Geliştirici Kılavuzu: [Ses ile Çalışma](#)
- Eğitim videosu: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 2. Bölüm (Ses ve ActionScript))

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) ActionScript 2.0 ve ActionScript 1.0 Flash Pro CC'de desteklenmez.

Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0'da önceden yazılmış olan ses davranışlarını kullanarak, belgenize sesler ekleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz. Bu davranışları kullanan bir ses eklemek, sonradan sesi kontrol etmek için kullanılan sesin bir örneğini oluşturur.

Not: ActionScript 3.0 ve Flash Lite 1.x ve Flash Lite 2.x davranışları desteklemezler.

Davranış kullanarak dosyaya ses yükleme

1. Davranışı tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Ses > Kütüphaneden Ses Yükle'yi veya Ses > MP3 Akış Dosyası Yükle'yi seçin.
3. Ses Yükle iletişim kutusuna, Kütüphane'deki bir sesin bağlantı kimliğini veya bir akış mp3 dosyasının ses konumunu girin. Sonra, bu ses örneği için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
4. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

Davranış kullanarak sesleri çalma veya durdurma

1. Davranışı tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın.
3. Ses > Ses Çal'ı, Ses > Sesi Durdur'u veya Ses > Tüm Sesleri Durdur'u seçin.
4. Görünen iletişim kutusunda şunlardan birini yapın:
 - Çalmasını veya durmasını istediğiniz sesin bağlantı kimliğini ve örnek adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Tüm sesleri durdurmak istediğinizi doğrulamak için Tamam'ı tıklatın.
5. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

[Başa dön](#)

Bir belgeye ses eklemek ve bir belgedeki ses nesnelerini kontrol etmek için (bir ses çaldığında düzeyi veya sağ ve sol dengesini ayarlamak dahil), ActionScript 2.0'daki Sound nesnesini kullanın. Daha fazla bilgi için, [Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) bölümünde bulunan Ses kontrolleri oluşturma ögesine bakın.

1. Kütüphane panelinde sesi seçin.
2. Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Bağlantı'yı seçin veya Kütüphane panelinde ses adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Bağlantı'yı seçin.
3. Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunda Bağlantı'nın altında, ActionScript için Dışa Aktar'ı seçin.
4. Kutuya bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

ActionScript 2.0 Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, bir Flash Professional uygulamasının içinde, ekli bir ses dosyasının tamamlanmasına dayanan bir olayı tetiklemenizi sağlar. Sound nesnesi, bir Flash Professional uygulamasında sesleri kontrol etmenizi sağlayan yerleşik bir nesnedir. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan Ses başlığına bakın. Bir Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, ekli ses dosyası çalmayı bitirdiğinde otomatik olarak çağrılır. Ses belirli sayıda döngüye sokulduğunda, olay ses döngüyü bitirdiğinde tetiklenir.

Sound nesnesinin onSoundComplete olayı ile kullanabileceğiniz iki özelliği vardır. duration özelliği, ses nesnesine eklenen ses örneğinin milisaniye cinsinden süresini temsil eden salt okunur bir özelliktir. position özelliği, sesin her döngüde çalmış olduğu milisaniye sayısını temsil eden salt okunur bir özelliktir.

onSoundComplete olayı, sesleri şunlar gibi birçok şekilde işlemenizi sağlar:

- Dinamik bir şarkı listesi veya sıralayıcı oluşturma
- Sonraki kare veya sahneye geçmeden önce anlatım bitimini kontrol eden bir multimedya sunumu oluşturma
- Sesleri belirli olaylar veya sahnelerle senkronize eden ve farklı sesler arasında düzgün geçişler yapan bir oyun oluşturma
- Bir görüntü değişimini bir sese göre zamanlama; örneğin, bir ses, çalma süresini yarıladiğında görüntünün değişmesi

Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

[Başa dön](#)

Adobe Macromedia Flash Player ve sonrası, ID3 v2.3 ve v2.4 etiketlerini destekler. Bu sürümle birlikte, ActionScript 2.0 attachSound() veya loadSound() yöntemini kullanarak bir mp3 sesi yüklediğinizde, ID3 etiket özellikleri ses veri akışının başlangıcında kullanılabilir durumdadır. ID3 verisi başlatıldığında onID3 olayı çalışır.

Flash Player 6 (6.0.40.0) ve sonrası, ID3 v1.0 ve v1.1 etiketlerine sahip mp3 dosyalarını destekler. ID3 v1.0 ve v1.1 etiketleriyle, özellikler veri akışının sonunda kullanılabilir durumdadır. Bir ses bir ID3v1 etiketi içermiyorsa, ID3 özellikleri tanımsızdır. ID3 özelliklerinin işleyebilmesi için kullanıcıların Flash Player 6 (6.0.40.0) veya sonrasına sahip olmaları gerekir.

ID3 özelliklerini kullanma hakkında daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan id3 (Sound.id3 özelliği) ögesine bakın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Semboller ve ActionScript

[Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme](#)

[Örnekleri davranışlarla kontrol etme](#)

[Davranış ekleme ve konfigüre etme](#)

[Özel davranışlar oluşturma](#)

ActionScript® ile çalışma zamanında sembolleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'in kullanılması, FLA dosyalarınızda yalnızca Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturmanıza olanak sağlar.

Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme

[Başa dön](#)

Film klibi ve düğme örneklerini kontrol etmek için ActionScript®'i kullanın. Film klibi veya düğme örneğinin ActionScript ile kullanılabilmesi için benzersiz bir örnek adı olmalıdır. ActionScript'i kendiniz yazabilir ya da Flash Professional içinde yer alan önceden tanımlı davranışları kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'nda Olayları işleme](#) başlığına bakın.

Örnekleri davranışlarla kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarının ActionScript 2.0'a ayarlandığı FLA dosyalarında, belgedeki film klibi ve grafik örneklerini ActionScript yazmadan kontrol etmek için davranışları kullanabilirsiniz. Davranışlar, kendiniz ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlaması eklemenizi sağlayan önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar ActionScript 3.0 uygulamasında bulunmaz.

Bir örneği bir karede yığın sırasının içinde yerleştirmenin yanı sıra, bir film klibini yüklemek veya boşaltmak, oynatmak, durdurmak, çoğaltmak veya sürüklemek için ya da bir URL'ye bağlanmak için davranışları bir örnekle birlikte kullanabilirsiniz.

Buna ek olarak, harici bir grafik veya hareketli maskeyi bir film klibinin içine yüklemek için de davranışları kullanabilirsiniz.

Flash Professional aşağıdaki tablodaki davranışları içerir.

Davranış	Amaç	Seçin veya girin
Grafik Yükle	Harici bir JPEG dosyasını bir film klibinin içine veya ekrana yükler.	JPEG dosyasının yolu ve dosya adı. Grafiki alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Harici Film Klibi Yükle	Harici bir SWF dosyasını bir hedef film klibinin içine veya ekrana yükler.	Harici SWF dosyasının URL'si. SWF dosyasını alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Çoğalt	Bir film klibi veya ekranı çoğaltır..	Çoğaltılacak film klibinin örnek adı. Piksellerin orijinal kopyadan X uzaklığı ve Y uzaklığı.
Kareye veya etikete Git Ve Oynat	Bir film klibini belirli bir kareden oynatır.	Oynatılacak hedef klibin örnek adı. Oynatılacak kare numarası veya etiketi.
Kareye veya etikete Git Ve Durdur	İsteğe bağlı olarak oynatma kafasını belirli bir kareye taşıyarak bir film klibini durdurur.	Durdurulacak hedef klibin örnek adı. Durdurulacak kare numarası veya etiketi.
En Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasının en üstüne getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir yukarı konuma getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
En Alta Gönder	Hedef film klibini yığın sırasının en altına gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.

Alta Gönder	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir aşağı konuma gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeye Başla	Bir film klibini sürüklemeye başlar.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeyi Durdur	Geçerli sürüklemeyi durdurur.	
Film Klibini Kaldır	loadMovie() aracılığıyla yüklenen bir film klibini Flash Player uygulamasından kaldırır.	Film klibinin örnek adı.

Davranış ekleme ve konfigüre etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarı ActionScript 2.0 veya daha öncesi olan bir FLA dosyasında çalıştığınızdan emin olun.

1. Davranışı tetikleyecek, düğme gibi bir nesne seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Film Klibi alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Davranışla kontrol edilecek film klibini seçin.
4. Göreceli veya mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin veya girin ve Tamam'ı tıklatın. Davranış için varsayılan ayarlar Davranışlar panelinde görünür.
6. Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

Özel davranışlar oluşturma

[Başa dön](#)

Özel davranışlar yazmak için istenilen davranışı gerçekleştirecek ActionScript 2.0 kodunu içeren bir XML dosyası oluşturun ve dosyayı yerel bilgisayarınızın Davranışlar klasörüne kaydedin. Davranışlar şu konumda saklanır:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/Behaviors/

Kendi davranışlarınızı oluşturmadan önce, XML dosyalarının sözdizimini ve bunun yanı sıra davranışları oluşturmak amacıyla kullanılan ActionScript kodunu da anlamak için Davranış XML dosyalarını inceleyin. Davranış yazmada yeniyseniz, arabirim öğeleri (iletişim kutuları gibi) oluşturmak için kullanılan XML etiketlerine ve davranışları oluşturmak için kullanılan kodlama dili olan ActionScript'e kendinizi alıştırmak için. Arabirim öğelerini oluşturmakta kullanılan XML hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*. ActionScript ile ilgili bilgi için bkz. [ActionScript 3.0'ı öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#).

Ayrıca, diğer Flash Professional kullanıcılarının oluşturdukları davranışları Adobe Flash Exchange web sitesinden indirebilirsiniz. Adobe Exchange'i şu adreste ziyaret edebilirsiniz: www.adobe.com/go/flash_exchange_tr.

1. Bir XML düzenleyicisi kullanarak varolan davranışın XML dosyasını açın ve dosyayı oluşturmak istediğiniz davranışa uygun bir biçimde yeniden adlandırın.
2. XML dosyasında behavior_definition etiketinin category niteliği için yeni bir değer girin.

Aşağıdaki XML kodu, Flash Davranışlar panelinde, altında davranışın listeleneceği myCategory adında bir kategori oluşturur.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. behavior_definition etiketinin name niteliği için yeni bir değer girin. Bu, davranışın Flash geliştirme ortamında görünen adı olacaktır.
4. (İstenirse) Özel davranışınız bir iletişim kutusu gerektirirse, <properties> ve <dialog> etiketlerini kullanarak parametreleri girin.

Kendi özel iletişim kutularınızı oluşturmak için kullanılan etiketler ve parametreler hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*.

5. <actionscript> etiketine, davranışı oluşturmak üzere ActionScript kodunu ekleyin.

ActionScript'te yeniyseniz bkz. [ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

Örneğin (Movieclip_loadMovie.xml davranış dosyasından) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
<![CDATA[ //load Movie Behavior
if($target$ == Number($target$)){
loadMovieNum($clip$, $target$);
} else {
```

```
$target$.loadMovie($clip$);  
}  
//End Behavior  
]]>  
</actionscript>
```

6. Dosyayı kaydedin ve davranışı test edin.

[Daha fazla Yardım konusu](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Şablonlar

[Şablonlar hakkında](#)
[Şablon kullanma](#)
[Ek kaynaklar](#)

Şablonlar hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional şablonları, yaygın projeler için size kullanımı kolay başlangıç noktaları sağlar. Yeni Dosya iletişim kutusu her şablon için bir önizleme ve açıklama sunar. Şablonlar için altı kategori bulunur:

- Reklam - Bunlar çevrimiçi reklamlarda kullanılan genel Sahne Alanı boyutlarını içerir.
- Animasyon - Bunlar hareket, vurgu, ışıma ve hareket hızı gibi çeşitli animasyon türlerini içerir.
- Reklam Bantları - Web sitesi arabirimlerinde kullanılan genel boyut ve işlevleri içerir.
- Medya Oynatma - Fotoğraf albümleri ve çeşitli video boyutları ile en boy oranlarının oynatmalarını içerir.
- Sunumlar - Basit ve daha karmaşık sunum stilleri içerir.
- Örnek Dosyalar - Bunlar sık kullanılan Flash Professional özelliklerinden örnekler sunar.

Reklam şablonları hakkında bir not

Reklam şablonları, Interactive Advertising Bureau (IAB) tarafından tanımlanmış ve çevrimiçi reklam endüstrisi tarafından kabul edilen standart zengin medya türlerinin ve boyutlarının oluşturulmasını kolaylaştırır. IAB onaylı reklam türleri hakkında daha fazla bilgi için IAB.net adresindeki IAB sitesini ziyaret edin.

Reklamlarınızı çeşitli tarayıcı ve platform kombinasyonlarında sağlamlık açısından test eder. Hata mesajları, tarayıcı çökmeleri veya sistem çökmelerine neden olmuyorsa reklam uygulamanızın sağlam olduğu kabul edilir.

Hedef kitlenizin reklamınızın içinde gerçekleştirmesini beklediğiniz görevleri de içeren ayrıntılı test planları oluşturmak için web uzmanları ve ağ yöneticileri ile birlikte çalışın. Örnek test planları, IAB.net'in IAB Rich Media (Zengin Medya) test etme bölümünde bulunmaktadır. Reklamların boyut ve dosya biçimi gereksinimleri satıcı ve web sitesine bağlı olarak değişebilir. Reklamın tasarımını etkileyen bu gereksinimler hakkında daha fazla bilgi edinmek için satıcınız, internet servis sağlayıcınız veya IAB ile görüşün.

Şablon kullanma

[Başa dön](#)

1. Dosya > Yeni'yi seçin.
2. Yeni Dosya iletişim kutusunda Şablonlar sekmesini tıklatın.
3. Kategorilerin birinden bir şablon seçin ve Tamam'ı tıklatın.
4. Açılan FLA dosyasına içerik ekleyin.
5. Dosyayı kaydedip yayınlayın.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Taşınabilir aygıtlar için Flash Professional dosyaları geliştirme hakkında daha fazla bilgi için www.adobe.com/go/devnet_devices_tr adresindeki Adobe® Taşınabilir Aygıtlar sitesine bakın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında ses kullanma

Sesler ve Flash hakkında

Sesleri içe aktarma

Desteklenen ses dosyası biçimleri

Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

Zaman Çizelgesi'nden sesi kaldırma

Düğüme ses ekleme

Sesi animasyonla senkronize etme

Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Soundbooth'ta ses düzenleme

Flash Lite'ta ses kullanma

[Başa dön](#)

Sesler ve Flash hakkında

Adobe® Flash® Professional ses kullanımı için birkaç yol sunar. Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak sürekli çalan sesler oluşturun veya animasyonu bir ses parçasıyla senkronize etmek için Zaman Çizelgesi'ni kullanın. Düğümleri daha etkileşimli hale getirmek için onlara sesler ekleyin ve daha kaliteli bir ses parçası için seslerin yavaşça açılmasını ya da kısılmasını sağlayın.

Flash Professional içinde iki tür ses vardır: olay sesleri ve akış sesleri. Bir olay sesi çalmaya başlamadan önce tamamen yüklenmiş olmalıdır ve bu ses açıkça durdurulana kadar çalmaya devam eder. Akış sesleri, ilk birkaç kare için yeterli veri indirilir indirilmez çalmaya başlar; akış sesleri bir web sitesinde çalınmak üzere Zaman Çizelgesi ile senkronizedir.

Mobil cihazlar için Flash Professional içeriği oluşturuyorsanız, Flash Professional ayrıca yayınlanan SWF dosyanıza cihaz seslerini dahil etmenizi sağlar. Cihaz sesleri MIDI, MFi veya SMAF gibi cihazın yerel olarak desteklenen ses biçiminde kodlanmıştır.

Bir sesi birden çok belgeye bağlamak için paylaşılan kütüphaneleri kullanabilirsiniz. Ayrıca ActionScript® 2.0 onSoundComplete olayını veya ActionScript® 3.0'ı da kullanabilirsiniz soundComplete sesin tamamlanmasını esas alan bir olayı tetikleme olayı.

Önceden yazılmış davranışları veya medya bileşenlerini kullanarak ses yükleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz; medya bileşenleri ayrıca durdurma, duraklatma, geri sarma ve benzeri işlemler için bir denetleyici sağlar. Ayrıca ActionScript 2.0 veya 3.0'ı sesleri dinamik olarak yüklemek için kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bkz. attachSound (Sound.attachSound yöntemi) ve loadSound (Sound.loadSound yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ya da Sound class, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) ActionScript 2.0 ve ActionScript 1.0 Flash Pro CC'de desteklenmez.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Pro CC'de seslerle çalışmak için QuickTime veya iTunes'un önceden yüklenmesine gerek yoktur.

Aşağıdaki videolar ve makaleler Flash Professional uygulamasında ses kullanma hakkında ayrıntılı talimatlar sağlar.

- Video: [Working with sound \(2:57\)](#) (Ses ile çalışma (2:57))
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#) (Soundbooth ve Flash ile Çalışma (4:02))
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Layers TV – Bölüm 74: 3B araçlar ve ses (23:09))
- Makale: [Metni ses ile senkronize etme](#)
- Video serisi: [Working with audio](#) (Ses ile çalışma)
- Video: [Audio in Flash: Part 1](#) (Sound on the Timeline) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 1. Bölüm (Zaman Çizelgesi'nde Ses))
- Video: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 2. Bölüm (Ses ve ActionScript))

[Başa dön](#)

Sesleri içe aktarma

Ses dosyalarını geçerli belgenin kütüphanesine içe aktararak Flash Professional içine yerleştirebilirsiniz.

1. Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe Aktar iletişim kutusunda istenen ses dosyasını bulun ve açın.

Not: Ayrıca ortak bir kütüphaneden geçerli belgenin kütüphanesine bir ses sürükleyebilirsiniz.

Flash Professional sesleri bitmap'ler ve sembollerle birlikte kütüphanede depolar. Bir sesi belgenizde birden çok şekilde kullanmak için o ses dosyasının sadece bir kopyasına ihtiyacınız vardır.

Sesleri Flash Professional belgeleri arasında paylaşmak isterseniz, sesleri paylaşılan kütüphanelerin içine dahil edebilirsiniz.

Flash Professional, efektler için kullanılabilecek birçok kullanışlı sesi içeren bir Sounds kütüphanesini içerir. Sounds kütüphanesini açmak için, Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler seçeneklerini belirleyin. Sesler kütüphanesindeki bir sesi FLA dosyanıza içe aktarmak için, Sesler kütüphanesinden sesi FLA dosyanızın Kütüphane paneline sürükleyin. Sesler kütüphanesindeki sesleri, paylaşılan başka kütüphanelere de sürükleyebilirsiniz.

Sesler büyük miktarda disk alanı ve RAM kullanabilir. Ancak mp3 ses verileri sıkıştırılmıştır ve WAV veya AIFF ses verilerinden daha küçüktür. WAW veya AIFF dosyaları ile genelde 16-22 kHz mono sesler kullanmak en iyisidir (stereo, mononun iki katı kadar veri kullanır), ancak Flash Professional 8 ya da 16 bit sesleri, 11, 22 veya 44 kHz örnek hızlarında içe aktarabilir. 11 Khz'nin katları olmayan (8, 32 veya 96 khz gibi) biçimlerde kaydedilen sesler Flash Professional uygulamasına içe aktarıldığında yeniden örneklenir. Flash Professional, dışa aktarımda sesleri daha düşük örnek hızlarına dönüştürebilir.

Flash Professional'ta seslere efekt eklemek isterseniz, sesleri 16 bit olarak içe aktarmak en iyisidir. Sınırlı RAM'iniz varsa, ses kliplerinizi kısa tutun veya 16 bit seslerin yerine 8 bit seslerle çalışın.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Pro'da sesleri içe aktarmak veya çalmak için QuickTime veya iTunes'un önceden yüklenmesine gerek yoktur.

Desteklenen ses dosyası biçimleri

[Başa dön](#)

Şu ses dosyası biçimlerini Flash Professional uygulamasına içe aktarabilirsiniz:

- Adobe Sound (.asnd). Bu, Adobe® Soundbooth™ uygulamasının yerel ses biçimidir.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Şu ek ses dosyası biçimlerini de içe aktarabilirsiniz:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Not: ASND biçimi, Adobe Soundbooth uygulaması için yerel olan ve bozulmaya yol açmayan bir ses dosyası biçimidir. ASND dosyaları, daha sonra değiştirilebilen efektlerin yer aldığı ses verilerini, Soundbooth çoklu parça oturumlarını ve ASND dosyasının bir önceki durumuna geri dönmenizi sağlayan anlık görüntüleri içerebilir.

Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

[Başa dön](#)

Kütüphaneyi kullanarak bir belgeye ses ekleyebilirsiniz veya Sound nesnesinin loadSound yöntemini kullanarak çalışma zamanında bir SWF dosyasına ses yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan loadSound (Sound.loadSound yöntemi) ögesine veya [ActionScript 3.0 Başvurusu](#) bölümünde bulunan Sound Class ögesine bakın.

1. Önceden içe aktarılmadıysa, sesi kütüphaneye içe aktarın.
2. Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
3. Yeni ses katmanı seçiliyken, sesi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin. Ses geçerli katmana eklenir.

Birden çok sesi bir katman üzerine veya başka nesneler içeren katmanlar üzerine yerleştirebilirsiniz. Ancak her sesin ayrı bir katman üzerine yerleştirilmesi önerilir. Her katman ayrı bir ses kanalı olarak davranır. Tüm katmanlardaki sesler SWF dosyasını oynattığınızda birleşirler.

4. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasını içeren ilk kareyi seçin.
5. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklayın.
6. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden ses dosyasını seçin.
7. Efektler açılır menüsünden bir efekt seçeneği seçin:

Yok Ses dosyasına hiçbir efekt uygulamaz. Önceden uygulanmış efektleri kaldırmak için bu seçeneği seçin.

Sol Kanal/Sağ Kanal Sesi sadece sol veya sadece sağ kanalda çalar.

Ses Soldan Sağa/Ses Sağdan Sola Sesi bir kanaldan diğerine kaydırır.

Sesi Aç Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek artırır.

Sesi Kıs Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek azaltır.

Özel Zarfı Düzenle'yi kullanarak ses için özel giriş ve çıkış noktaları oluşturmanızı sağlar.

8. Senkr açılır menüsünden bir senkronizasyon seçeneği seçin:

Not: Sesi ana Zaman Çizelgesi'nde kare 1'den başka bir kareye yerleştiriyorsanız, Durdur seçeneğini belirleyin.

Olay Sesi bir olayın oluşuyla senkronize eder. Olay sesinin başlangıç anahtar karesi ilk kez görüldüğünde ve tamamen oynatıldığında, SWF dosyası oynatmayı durdurursa da, Zaman Çizelgesi'ndeki oynatma kafasından bağımsız olarak bir olay sesi çalar. Olay sesleri yayınlanan

SWF dosyanızı oynattığınızda karıştırılır.

Bir olay sesi çalarsa ve bu ses tekrar örneklenirse (örneğin, kullanıcının tekrar düğmeyi tıklaması ya da oynatma kafasının sesin başlangıç anahtar karesinden geçmesiyle), sesin ilk örneği çalmaya devam eder, aynı sesin ikinci örneği ise çalmaya başlar ve birincisiyle aynı anda çalmaya devam eder. Uzun sesler kullanırken bu noktayı göz önünde bulundurun; sesler birbiriyle çakışıp istenmeyen ses efektlerine neden olabilir.

Başlat Ses zaten çalınıyorsa sesin yeni bir örneğinin çalınmaması dışında, Olay seçeneğiyle aynıdır.

Durdur Belirtilen sesi susturur.

Akış Sesi bir web sitesinde çalmak için senkronize eder. Flash Professional, animasyonu akış seslerine adım uydurmaya zorlar. Flash Professional animasyon karelerini yeterli hızda çizemezse onları atlar. Olay seslerinden farklı olarak, SWF dosyası oynatılmayı bırakırsa akış sesleri durur. Ayrıca, bir akış sesi asla bulunduğu karelerin uzunluğundan daha uzun bir süre çalamaz. Akış sesleri SWF dosyanızı yayınladığınızda karıştırılır.

Akış sesine bir örnek, bir animasyonda birden çok karede çalınan bir karakter sesidir.

Not: Akış sesi olarak bir mp3 sesi kullanırsanız, sesi dışa aktarım için yeniden sıkıştırmanız gerekir. Sesi bir mp3 dosyası olarak, içe aktarmada kullanılan sıkıştırma ayarlarının aynıyla dışa aktarabilirsiniz.

Bu seçimler InfiniteSkills.com adresinde [Andy Anderson tarafından sağlanan bu eğitim videosunda](#) açıklanmakta ve gösterilmektedir.

9. Sesin kaç döngü yapacağını belirtmek için Tekrarla'ya bir değer girin veya sesi durmadan tekrarlamak için Döngü'yü seçin.

Sürekli çalmak için sesi uzun bir süre çalmaya yetecek büyüklükte bir sayı girin. Örneğin, 15 saniyelik bir döngüyü 15 dakika boyunca çalmak için 60 girin. Akış seslerinin döngülenmesi önerilmez. Bir akış sesi döngüye ayarlanmışsa, dosyaya kareler eklenir ve dosya boyutu sesin döngü sayısı arttıkça artar.

10. Sesi test etmek için oynatma kafasını sesi içeren karelerin üzerine sürükleyin ya da Denetleyici'deki veya Kontrol menüsündeki komutları kullanın.

Zaman Çizelgesi'nden sesi kaldırma

[Başa dön](#)

1. Sesi içeren Zaman Çizelgesi katmanında, yine sesi içeren bir kare seçin.
2. Özellik denetçisinde Ses bölümüne gidin ve Ad menüsünde Hiçbiri seçeneğini belirleyin.

Flash, sesi Zaman Çizelgesi katmanından siler.

Düğmeye ses ekleme

[Başa dön](#)

Sesleri bir düğme sembolünün farklı durumlarıyla ilişkilendirebilirsiniz. Sesler sembolle birlikte depolandığından, sembolün tüm örnekleri için geçerlidirler.

1. Kütüphane panelinde düğmeyi seçin.
2. Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Düzenle'yi seçin.
3. Düğmenin Zaman Çizelgesi'nde ses için bir katman ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman).
4. Ses katmanında, bir ses eklemek istediğiniz düğme durumuyla ilişkilendirmek üzere normal veya boş bir anahtar kare oluşturun (Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare veya Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare).

Örneğin, düğmeyi tıklattığınızda çalan bir ses eklemek için Aşağı etiketli karenin içinde bir anahtar kare oluşturun.

5. Oluşturduğunuz anahtar kareyi tıklatın.
6. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
7. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden bir ses dosyası seçin.
8. Senkr açılır menüsünden Olay'ı seçin.

Düğmenin her anahtar karesiyle farklı bir ses ilişkilendirmek için boş bir anahtar kare oluşturun ve her bir anahtar kare için başka bir ses dosyası ekleyin. Ayrıca aynı ses dosyasını kullanabilir ve her bir düğme anahtar karesine farklı bir ses efekti uygulayabilirsiniz.

Sesi animasyonla senkronize etme

[Başa dön](#)

Bir sesi animasyonla senkronize etmek için sesi anahtar karelerde başlatır ve durdurursunuz.

1. Zaman Çizelgesi'nde sesi kendi katmanına ekleme (talimatlar için yukarıdaki kısma bakın).
2. Bu sesi sahnedeki bir olayla senkronize etmek için, sahnede meydana geldiğinde sesin tetiklenmesini istediğiniz olayın anahtar karesine karşılık gelen ses için bir başlangıç anahtar karesi oluşturun. Yukarıda açıklanan senkronizasyon seçeneklerinden herhangi birini belirleyebilirsiniz (bkz. Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme).
3. Ses katmanının Zaman Çizelgesi'nde, sesin bitmesini istediğiniz karede bir anahtar kare oluşturun. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasının bir temsili görünür.

4. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklayın.
5. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden aynı sesi seçin.
6. Özellik denetçisindeyken, Senkronizasyon açılır menüsünde Durdur'u seçin.
SWF dosyasını oynattığınızda, ses bitiş anahtar karesine ulaştığında çalmayı bırakır.
7. Sesi oynatmak için, oynatma kafasını Zaman Çizelgesi'nde sürükleyin.

Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Başa dön

Flash Professional uygulamasında, bir sesin başlangıç noktasını tanımlayabilirsiniz veya çalarken sesin düzeyini kontrol edebilirsiniz. Ayrıca bir sesin çalmaya başladığı ve durduğu noktayı değiştirebilirsiniz. Bu, kullanılmayan bölümleri kaldırarak ses dosyalarını daha küçük hale getirmek için faydalıdır.

1. Bir kareye ses ekleyin veya zaten ses içeren bir kare seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Özellik denetçisinin sağ tarafındaki Düzenle düğmesini tıklayın.
4. Şunlardan herhangi birini yapın:
 - Bir sesin başlangıç ve bitiş noktalarını değiştirmek için Zarfı Düzenle'deki Başlangıç Zamanı ve Bitiş Zamanı kontrollerini sürükleyin.
 - Ses zarfını değiştirmek için sesin farklı noktadaki düzeylerini değiştirmek üzere zarf tutamaçlarını sürükleyin. Zarf çizgileri sesin çalarken sahip olduğu düzeyi gösterir. İlave zarf tutamaçları oluşturmak için (toplam sekize kadar) zarf çizgilerini tıklayın. Bir zarf tutamacını kaldırmak için onu pencerenin dışına sürükleyin.
 - Sesin daha fazlasını veya daha azını pencerede görüntülemek için Yakınlaştır veya Uzaklaştır düğmelerini tıklayın.
 - Zaman birimlerini saniye ve kare arasında değiştirmek için Saniye ve Kareler düğmelerini tıklayın.
5. Düzenlenmiş sesi dinlemek için Oynat/Çal düğmesini tıklayın.

Soundbooth'ta ses düzenleme

Başa dön

Adobe Soundbooth yüklüyse, FLA dosyanıza içe aktardığınız sesleri düzenlemek için Soundbooth uygulamasını kullanabilirsiniz. Soundbooth uygulamasında değişiklik yaptıktan sonra dosyayı kaydedip orijinalin üzerine yazdığınızda, değişiklikler otomatik olarak FLA dosyasına yansıtılır.

Düzenledikten sonra sesin dosya adını veya biçimini değiştirirseniz, ses dosyasını yeniden Flash Professional uygulamasına içe aktarmanız gerekir.

Flash uygulamasını Soundbooth ile birlikte kullanma hakkında bir eğitim videosu için, bkz. Soundbooth ve Flash ile çalışma, www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_tr.

Not: Soundbooth yalnızca Windows yüklü bilgisayarlarda ve Intel® tabanlı Macintosh'larda kullanılabilir.

Soundbooth'ta içe aktarılan bir sesi düzenlemek için:

1. Kütüphane panelinde sesi sağ tıklayın (Windows) veya Ctrl tuşuna basarak tıklayın (Macintosh).
2. Bağlam menüsünde Soundbooth'ta Düzenle seçeneğini belirleyin. Dosya Soundbooth'ta açılır.
3. Dosyayı Soundbooth'ta düzenleyin.
4. İşiniz bittiğinde dosyayı kaydedin. Değişiklikleri bozulmaya yol açmayacak bir biçimde kaydetmek için ASND biçimini seçin.
Dosyayı orijinalden farklı bir biçimde kaydederseniz, ses dosyasını yeniden Flash Professional uygulamasına içe aktarmanız gerekir.
5. Kütüphane panelinde ses dosyasının düzenlenmiş sürümüne bakmak için Flash Professional öğesine geri dönün.

Not: Sesleri Soundbooth'ta Düzenle komutu ile Sesler kütüphanesinden (Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler) düzenleyemezsiniz. Bu sesleri Soundbooth'ta düzenlemek için, Soundbooth'u açın ve Kaynak Merkezi panelinden sesi seçin. Sesi düzenleyip Flash Professional uygulamasına içe aktarın.

Flash Lite'ta ses kullanma

Başa dön

Adobe® Flash® Lite iki tür sesi destekler: Flash Professional masaüstü uygulamalarında kullanılanlar gibi standart Flash Professional sesler ve aygıt sesleri. Flash Lite sadece aygıt seslerini destekler; Flash Lite 1.1 ve 2.x hem standart sesleri hem de aygıt seslerini destekler.

Aygıt sesleri, yayınlanan SWF dosyasında kendi ses biçimlerinde (MIDI veya MFi gibi) saklanır; çalınma sırasında Flash Lite ses verilerini sesin kodunu çözen ve sesi çalan aygıta aktarır. Çoğu aygıt ses biçimini Flash Professional uygulamasına içe aktaramayacağınızdan, bunun yerine belirttiğiniz harici bir aygıt sesiyle değiştirilecek, desteklenen bir biçimdeki (mp3 veya AIFF gibi) bir vekil sesi içe aktarırsınız.

Aygıt seslerini sadece olay sesleri olarak kullanabilirsiniz; aygıt seslerini standart seslerde olduğu gibi Zaman Çizelgesi ile senkronize edemezsiniz.

Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Flash® Player'ın masaüstü sürümünde kullanılabilir olan şu özellikleri desteklemez:

- ActionScript Sound nesnesi

- Harici mp3 dosyalarının yüklenmesi
- Konuşma Ses Sıkıştırma seçeneği

Daha fazla bilgi için, bkz. “Working with Sound, Video, and Images”, *Developing Flash Lite 2.x Applications* veya “Working with Sound”, *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

Daha fazla Yardım konusu

 [Sesle çalışma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Etkileşim

[Flash Professional'da Dokunma Olaylarını Kullanma](#)

video eğitimi (21 Mayıs 2013)

[Learn Flash Professional CS6 video tutorials \(Flash Professional CS6'yı öğrenme video eğitimleri\)](#)

eğitim (28 Ağustos 2012)

Ürün uzmanlarının sağladığı Başlarken ve Yeni Özellikler eğitimleriyle Flash Pro CS6'nın temel özelliklerini öğrenin.

[Flash Professional'da yaygın geliştirme hatalarından kaçınma](#)

Tommi West (16 Ocak 2012)

eğitim

Bu makale dizisi Adobe Flash Professional projelerinizde sorun oluşturabilecek yaygın geliştirme hatalarının ana hatlarını belirtir ve bu hataları önlemek için uygulayabileceğiniz teknikler sunar. Bu kılavuzlar ayrıca daha verimli çalışma yöntemlerini gösterir ve bu yöntemler sayesinde daha az performans sorunuyla ve çalışma zamanı hatasıyla karşılaşabilirsiniz.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

En iyi uygulamalar - Flash ile reklamcılık

[Önerilen boyutları kullanma](#)
[SWF dosyası reklamları oluşturma](#)
[Reklamları izleme](#)
[Reklamlarınızı test etme](#)

Önerilen boyutları kullanma

[Başa dön](#)

Flash Professional reklamlarınızın boyutlarını ayarlamak için Interactive Advertising Bureau (IAB) talimatlarını kullanın. Şu tablo, önerilen İnteraktif Pazarlama Ölçü Birimi (IMU) reklam biçimleri ölçülerini listeler:

Reklam türü	Boyutlar (piksel)
Geniş gökdelen	160 x 600
Gökdelen	120 x 600
Yarım sayfa reklam	300 x 600
Tam reklam bandı	468 x 60
Yarım reklam bandı	234 x 60
Küçük çubuk	88 x 31
Düğme 1	120 x 90
Düğme 2	120 x 60
Dikey reklam bandı	120 x 240
Kare düğme	125 x 125
Öncü tablo	728 x 90
Orta dikdörtgen	300 x 250
Kare açılır pencere	250 x 250
Dikey dikdörtgen	240 x 400
Geniş dikdörtgen	336 x 280
Dikdörtgen	180 x 150

Bir şablondan bir FLA dosyası oluştururken (Dosya > Yeni'yi seçin ve Şablonlar sekmesini tıklayın), bu boyutların çoğunu görürsünüz.

SWF dosyası reklamları oluşturma

[Başa dön](#)

Reklam oluştururken şu talimatları kullanın:

- Grafiklerinizi en iyileştirin. SWF dosyası reklam bantlarını 15K veya daha küçük yapın.
- Flash Professional'ta 12K veya daha küçük olan bir GIF reklam bandı oluşturun.
- Döngü yapan reklam bantlarını üç tekrarlama sınırlandırın. Çoğu web sitesi reklam tanımlaması olarak standartlaştırılmış dosya boyutu önerilerini benimser.
- Bir reklam ve bir sunucu arasında veri iletmek için POST komutunu değil, GET komutunu kullanın. GET ve POST hakkında daha fazla bilgi için bkz. [getURL işlevi](#), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

Not: Kullanıcıya kontrol sağlayın. Bir reklama ses eklerseniz, ayrıca bir de sesi kapatma düğmesi ekleyin. Bir web sayfası üzerinde gezinen saydam bir Flash Professional reklamı oluştursanız, reklamın süresi boyunca onu kapatmak için bir düğme sağlayın.

[Başa dön](#)

Reklamları izleme

Birçok ileri gelen reklamcılık ağı artık Flash Professional SWF dosyalarında standartlaştırılmış izleme yöntemlerini desteklemektedir. Şu talimatlar desteklenen izleme yöntemini açıklar:

Düğme veya film klibi düğmesi oluşturun IAB tarafından anahatlarıyla belirtilen standartlaştırılmış boyutları kullanın. Standartlaştırılmış boyutların bir listesi için bkz. IAB web sitesi. Flash Professional içinde düğme oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Düğme oluşturma](#).

Düğmeye bir komut ekleyin Bir kullanıcı reklam bandını tıklattığında komut çalışır. Yeni bir tarayıcı penceresi açmak için `getURL()` işlevini kullanabilirsiniz. Şu kod parçacıkları, Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebileceğiniz iki ActionScript 2.0 kodu örneğidir:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Şu kodu Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebilirsiniz:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

`getURL()` işlevi, object ve embed etiketlerinin içinde verilen değişkeni ekler ve ardından başlatılan tarayıcıyı belirtilen konuma gönderir. Reklamı barındıran sunucu reklam üzerindeki tıklatmaları izleyebilir. `getURL()` işlevini kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

İzleme için clickTAG kodu atayın Reklamı izler ve reklamı sunan ağın, reklamın nerde görüldüğünü ve ne zaman tıklatıldığını izlemesine yardımcı eder.

Süreç, tipik bir Flash Professional reklamı için bir reklam kampanyası oluşturmanın standart yoludur. Reklam bandına `getURL()` işlevini atarsanız, reklam bandına izleme eklemek için aşağıdaki süreci kullanabilirsiniz. Aşağıdaki örnek, veri iletmek için bir URL dizisine bir değişken eklemenizi sağlar, bu da her etki alanı için ayrı bir reklam bandı oluşturmanın yerine, her reklam bandı için dinamik değişkenler ayarlamanızı sağlar. Tüm kampanya için tek bir reklam bandı kullanabilirsiniz ve reklamı barındıran tüm sunucular reklam bandı üzerindeki tıklatmaları izleyebilirler.

HTML'nizdeki object ve embed etiketlerine, şu örneğe benzer şekilde kod ekleyebilirsiniz (www.helpexamples.com reklam ağı ve adobe.com da reklamverendir):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Şu kodu HTML'nize ekleyin:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Gelişmiş izleme teknikleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Rich Media Advertising Center, www.adobe.com/go/rich_media_ads_tr.

Örnekler ve belge içeren Rich Media Tracking Kit'i indirmek için bkz. www.adobe.com/go/richmedia_tracking_tr.

Entegre ve karmaşık reklamlar oluşturmanıza yardım eden Flash Ad Kit hakkında daha fazla bilgi ve Flash Aid Kit'i indirmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_tr.

[Başa dön](#)

Reklamlarınızı test etme

SWF dosyanızı en yaygın tarayıcılar üzerinde, özellikle hedef izleyici kitlenizin kullandığı tarayıcılar üzerinde, test edin. Bazı kullanıcılarda Flash Player kurulu olmayabilir veya JavaScript devre dışı olabilir. Bu kullanıcılar için yedek (varsayılan) GIF görüntüsü veya başka senaryolar bulundurarak bu koşulları planlayın. Flash Player'ı algılama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme. Kullanıcıya SWF dosyasının kontrolünü verin. Kullanıcının reklamdaki sesleri kontrol etmesine izin verin. Reklam, bir web sayfasının üzerinde gezinen çerçevesiz bir SWF dosyasıysa, kullanıcının reklamı hemen veya reklamın süresi boyunca kapatmasına izin verin.

Flash Player sürümünün farklı bölgelerde bulunabilirliği hakkında en son bilgi için bkz. www.adobe.com/go/fp_version_penetration_tr.

Daha fazla Yardım konusu



Vektör ve bitmap biçimleri arasında çizim dönüştürme (yalnızca CS5.5 için)

[Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları](#)

[Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma](#)

[Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma](#)

[Videolar ve eğitimler](#)

Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları

[Başa dön](#)

Vektör ve bitmap resimlerinin tanımları için bkz. Vektör ve bitmap grafikleri.

Vektör resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha küçük dosya boyutları
- Aslına uygunlukta kayıp olmadan ölçülebilme

Bitmap resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha hızlı görüntü oluşturma performansı
- Daha az İşlemci hızı gerektirir
- Daha yavaş işlemcilere sahip mobil cihazlar için daha uygundur

Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneği geliştirme sırasında Sahne Alanı'nda film klibi ve düğme sembollerini bitmap olarak oluşturmanıza izin verir. Flash ayrıca bu bitmap'leri SWF dosyası yayınlarken de kullanır. Flash Player'ın dönüştürmeyi çalışma zamanında yapmasını engellediğinden, oynatma performansı Bitmap Olarak Ön Belleğe Al seçeneğinden daha hızlıdır. Bu düşük performansa sahip cihazlarda daha iyi görüntü oluşturmaya neden olur.

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini belirlediğinizde, sembolünü düzenlemek için örneği çift tıklatabilirsiniz. Düzenlemeler Sahne Alanı'ndaki bitmap'lere yansıtılır.

Şekil, metin ve 3B nesneleri içeren film kliplerinde Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini kullanın.

1. Sahne Alanı'nda film klibi veya düğme örneğini seçin.
2. Özellik denetçisinin Görünüm bölümünde Oluştur menüsünden Bitmap Olarak Dışa Aktar öğesini seçin.
3. Arka plan menüsünden (Oluştur menüsünün altındadır) bir seçenek belirleyin.
 - Saydam
 - Opak - bitmap için bir arka plan rengi belirtmenize izin verir.

Not: Film kliplerinin örnekleri Sahne Alanı'nda bitmap olarak oluşturulduğunda, film klabinin yalnızca ilk karesi rasterleştirilir. Flash, kare 1'deki ActionScript'ler de dahil olmak üzere, ilk karesinde film klibi örneğinin tüm özelliklerini korur. Ayrıca, Bitmap Olarak Dışa Aktar arası doldurulmuş semboller için devre dışıdır.

Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap'e Dönüştür komutunu kullanarak bir bitmap oluşturabilir ve kütüphaneye ekleyebilirsiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla nesne seçin.
2. Değiştir > Bitmap'e Dönüştür öğesini seçin.

Flash seçimi bitmap'e dönüştürür, bitmap'i kütüphaneye ekler ve sahne alanındaki seçimi bitmap'in bir örneğiyle değiştirir.

Bitmap çözünürlüğü alfa kanalıyla 24 bit şeklindedir. Varsayılan biçim PNG'dir. Kütüphane panelinde bitmap özelliklerinde biçimi JPEG olarak değiştirebilirsiniz.

Bitmap'i Flash Pro'da düzenleyemezsiniz, ancak Photoshop veya başka bir görüntü düzenleyicide düzenleyip Flash Pro'ya tekrar içe aktarabilirsiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)
- Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (Flash Professional CS5.5 - Sembol Rasterleştirme) (1:46, Adobe TV)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sembolleri ölçekleme ve ön belleğe alma

Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme
9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında
9 dilimli ölçeklemeyle film klipi sembollerini düzenleme
Bitmap'i ön belleğe alarak görüntü oluşturma performansını artırma
Sembol örneği için bitmap ön belleğe alma özelliğini belirleme
Ön belleğe alınmış sembol örneği için bir arkaplan rengi belirleme (yalnızca CS5.5)

Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme

Başla dön

Sahne alanında öğeleri şu şekillerde ölçekleyebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracı, Özellikler paneli veya Dönüştürme paneliyle ayrı ayrı sembol örneklerini ölçekleyin.
- Ayrı ayrı sembol örneklerini 9 dilimli ölçekleme ve yukarıda listelenen araçlar ve panellerle ölçekleyin.
- Sahne alanını yeniden boyutlandırırken Sahne Alanı'nın tüm içeriğini ölçekleme (yalnızca CS5.5).

Bağımsız bir sembol örneğini ölçekleme

- Sahne Alanı'nda sembol örneğini seçin.
- Şunlardan birini yapın:
 - Araçlar panelinde Serbest Dönüştürme aracını seçin ve ardından yeniden boyutlandırmak için örneğin köşelerini veya kenarlarını sürükleyin.
 - Özellikler panelini (Pencere > Özellikler) açın ve örneğin Yükseklik ve Genişlik özelliklerini düzenleyin.
 - Dönüştür panelini (Pencere > Dönüştür) açın ve örneğin Genişliği Ölçekle ve Yüksekliği Ölçekle özelliklerini düzenleyin.

Sahne Alanı'nı yeniden boyutlandırırken tüm içeriği ölçekleme (yalnızca CS5.5)

- Değiştir > Belge'yi seçin.
 - Belge Ayarları iletişim kutusunda belgenin Yükseklik ve Genişlik boyutları için yeni değerler girin. Bu Sahne Alanı boyutudur.
 - İçeriği Sahne Alanıyla Ölçekle seçeneğini belirleyin. Tamam'ı tıklayın.
- Ölçekleme tüm karelerdeki içeriklere uygulanır.

Eğitimler ve videolar

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets](#) (Flash Professional CS5.5 - Varlıkları Ölçekleme) (4:20, Adobe TV)
- ActionScript 3.0 Örneği: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com) (Birden fazla ekranda kullanım için varlıkları ölçekleme ve yeniden boyutlandırma) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında

Başla dön

9 dilimli ölçekleme, bir film klipinin belirli alanlarına ölçeklemenin nasıl uygulanacağını belirtmenizi sağlar. 9 dilimli ölçeklemeyle, film klipinin ölçeklendiğinde doğru görüneceğinden emin olabilirsiniz. Normal ölçeklemeyle, Flash Professional bir film klipinin tüm parçalarını eşit olarak ve hem yatay hem de dikey boyutta ölçekler. Çoğu film klipi için bu eşit ölçekleme, klipin grafiklerinin, özellikle dikdörtgen film kliplerinin kenar ve köşesindekilerin, garip görünmesine neden olabilir. Bu, düğmeler gibi kullanıcı arabirimi öğesi olarak kullanılan film klipleri için çoğu kez doğrudur.

Film klipi görsel olarak izgaraya benzer bir kaplamayla dokuz bölüme bölünür ve dokuz alanın her biri bağımsız olarak ölçeklenir. Film klipinin görsel doğruluğunu korumak için köşeler ölçeklenmezken, kalan alanlar gerektiği gibi daha küçük veya daha büyük olarak ölçeklenir (uzatılmaya karşıt olarak).

Bir film klipine 9 dilimli ölçekleme uygulandığında, klip Kütüphane paneli önizlemesinde kılavuzlarla birlikte görünür. Sahne Alanı üzerinde film klipinin örneklerini ölçeklerken Canlı Önizlemeyi Etkinleştir açıksa (Kontrol Et > Canlı Önizlemeyi Etkinleştir), 9 dilimli ölçeklemeyi Sahne Alanı üzerinde uygulanmış görürsünüz.

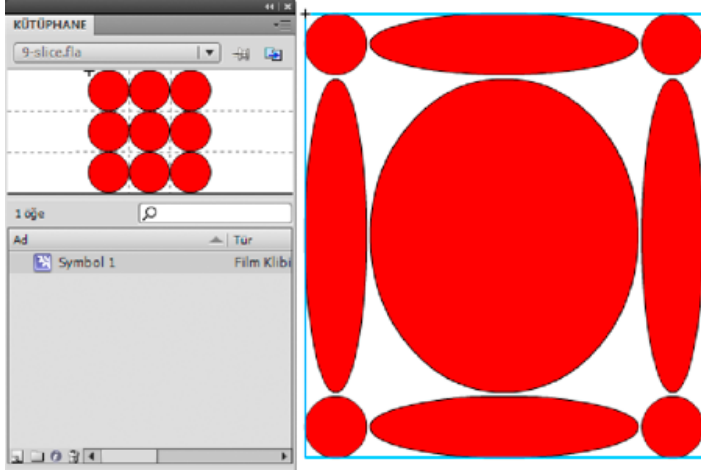
Not: Canlı Önizleme ayarı ActionScript 3.0 belgeleriyle kullanılamaz.

Not: 9 dilimli ölçekleme Grafik veya Düğme sembollerine uygulanamaz. 9 dilim etkinleştirilmiş film kliplerinin içindeki bitmap'ler normal olarak, 9

dilim deformasyonu olmadan ölçeklenir, buna karşın diğer film klipi içerikleri 9 dilim kılavuzlarına göre ölçeklenir.

Not: 9 dilimli ölçekleme, bazen "ölçek 9" olarak da adlandırılır.

9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi, içinde yuvalanmış nesneler içerebilir, ancak film klipinin içindeki yalnızca belirli tür nesneler 9 dilimli şekilde düzgün olarak ölçeklenir. Film klipi ölçeklendiğinde 9 dilimli ölçeklemeye uyacak dahili nesnelere sahip bir film klipi yapmak için bu yuvalanmış nesneler şekiller, çizim nesneleri, gruplar veya grafik sembolleri olmalıdır.



Kütüphane panelinde bulunan ve Sahne Alanı'nda ölçeklenmiş bir 9 dilim etkinleştirilmiş sembol

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- www.adobe.com/go/vid0204_tr
- www.adobe.com/go/vid0205_tr

9 dilimli ölçeklemeyle film klipi sembollerini düzenleme

Başla dön

Varsayılan olarak, dilim kılavuzları sembolün kenarından, sembolün genişliğinin ve yüksekliğinin %25'i (çeyreği) kadar uzağa yerleştirilir. Sembol düzenleme modunda, dilim kılavuzları sembolün üzerine koyulan noktalı çizgiler olarak görünür. Dilim kılavuzlarını çalışma alanı üzerinde sürüklediğinizde yapışmazlar. Sembol Sahne Alanı üzerindeyken kılavuzlar görünmez.

9 dilim etkinleştirilmiş sembolleri Sahne Alanı üzerinde yerinde düzenleyemezsiniz. Onları sembol düzenleme modunda düzenlemelisiniz.

Not: 9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi sembolünden yapılan örnekler dönüştürülebilir, ancak düzenlenmemelidir. Bu örnekleri düzenlemek umulmadık sonuçlara neden olabilir.

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- www.adobe.com/go/vid0204_tr
- www.adobe.com/go/vid0205_tr

Varolan bir film klipi sembolü için 9 dilimli ölçeklemeyi etkinleştirme

1. Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin.
2. Kütüphane panelinde bir film klipi, düğme veya grafik sembolü seçin.
3. Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
4. 9 Dilimli Ölçekleme için Kılavuzları Etkinleştir'i seçin.

9 dilim etkinleştirilmiş film klipi sembolünü düzenleme

1. Şunlardan birini yaparak sembol düzenleme moduna girin:
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzen'i seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzen'i seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü çift tıklayın.
2. Yatay veya dikey kılavuzları taşımak için bir kılavuzu sürükleyip bırakın. Kılavuzun yeni konumu, sembolün Kütüphane önizlemesinde güncellenir.

Bitmap'i ön belleğe alarak görüntü oluşturma performansını artırma

Başla dön

Çalışma zamanı bitmap ön belleğe alma, statik bir film klipi (örneğin, bir arka plan görüntüsü) veya düğme sembolünün çalışma zamanında bir bitmap olarak ön belleğe alınacağını belirterek, oynatma performansını en iyileştirmenizi sağlar. Varsayılan olarak, Flash Player Sahnede her bir karedeki tüm vektör öğeleri yeniden çizer. Film klipini veya düğme sembolünü bitmap olarak ön belleğe alma, Flash Player'ın onları sürekli

yeniden çizmesini engeller çünkü görüntü bitmap'tir ve Sahnedeki konumu değişmez. Bu oynatma performansında önemli bir gelişme sağlar.

Örneğin, karışık arka planlı bir animasyon oluşturduğunuzda, arka plandaki tüm öğeleri içeren bir film klipi oluşturun. Daha sonra Özellik Denetçisinde arka plan film klipi için Bitmap olarak önbelleğe al seçeneğini seçin. Oynatma sırasında arka plan, geçerli ekran derinliğinde saklanan bir bitmap olarak çizilir. Flash Player sahnede bitmap'i hızlıca ve bir defaya mahsus çizer, bu da animasyonun daha hızlı ve daha pürüzsüz biçimde oynamasını sağlar.

Bitmap önbelleğe alma olmadan animasyon çok yavaşça oynatılabilir.

Bitmap önbelleğe alma, bir film klipi kullanıp onu otomatik olarak yerinde dondurmanızı sağlar. Bir bölge değişirse, vektör verisi bitmap önbelleğini günceller. Bu süreç, Flash Player'ın yapması gereken yeniden çizimlerin sayısını en aza indirir ve daha düzgün, daha hızlı oynatma performansı sunar.

Çalışma zamanı bitmap önbelleğe almayı, animasyondaki her karede film klipinin içeriğinin değil, konumunun değiştiği statik, karmaşık film klipleri üzerinde kullanın. Çalışma zamanı bitmap önbelleğe almayı kullanmanın sonucunda oluşan oynatma veya çalışma zamanı performansı iyileştirmesi, sadece karmaşık içerikli film kliplerinde fark edilebilir. Basit film klipleriyle çalışma zamanı bitmap önbelleğe alma, performansı geliştirmez.

Daha fazla bilgi için, [Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) bölümünde bulunan Önbelleğe almayı etkinleştirme zamanı başlığına bakın.

Flash Professional Developer Center Using Bitmap Caching in Flash (Flash'ta Bitmap Önbelleklemesini Kullanma).

[Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\) \(CS3\)](#) eğitim videosu ayrıca bitmap önbellekleme hakkında da ipuçları içerir.

Not: Çalışma Zamanı Bitmap Önbelleğe Alma Kullan seçeneğini sadece film klipi ve düğme sembolleri için kullanabilirsiniz.

Şu koşullarda, bir film klipi bitmap kullanmaz (Çalışma Zamanı Bitmap Önbelleğe Alma Kullan seçiliyse bile), ancak bunun yerine film klipi veya düğme sembolünü vektör verisi kullanarak çizer:

- Bitmap çok büyükse (herhangi bir yönde 2880 pikselden daha büyükse).
- Flash Player bitmap için bellek ayırmayı başaramaz (yetersiz hafıza hatası üreterek).

Sembol örneği için bitmap ön belleğe alma özelliğini belirleme

[Başa dön](#)

1. Sahne Alanı'nda film klipi veya düğme sembolünü seçin.
2. Özellik denetçisinde Bitmap olarak Ön Belleğe Al'ı (CS5) veya Görüntü Oluştur menüsünden (CS5.5) Bitmap olarak Ön Belleğe Al'ı seçin.

Ön belleğe alınmış sembol örneği için bir arkaplan rengi belirleme (yalnızca CS5.5)

[Başa dön](#)

Bir sembol örneği için Bitmap Olarak Ön Belleğe Al açıldığında, örnek için opak arka plan rengi seçebilirsiniz. Varsayılan olarak, arka plan saydamdır.

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Özellikler panelinin Görünüm bölümünde Bitmap Arka Planı menüsünden opak seçeneğini belirleyin.
3. Renk seçiciden bir arka plan rengi seçin.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Kütüphane varlıklarını dosyalar arasında paylaşma

Çalışma zamanında kütüphane varlıklarını paylaşma
Geliştirici süresinde kütüphane varlıklarını paylaşma

Başa dön

Çalışma zamanında kütüphane varlıklarını paylaşma

Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane varlıkları hakkında

Paylaşılan kütüphane varlıkları, başka bir FLA dosyasında bulunan bir FLA dosyasındaki varlıkları kullanmanızı sağlar. Aşağıdaki durumlarda bu işlem yararlı olabilir:

- Birden fazla FLA dosyasının, aynı resmi ya da diğer varlıkları kullanması gerektiği zaman.
- Bir tasarımcı ve geliştirici, bağlantılı bir projede resimleri ve ActionScript kodunu ayrı FLA dosyalarında düzenlemek istediği zaman.

Kütüphane varlıklarını paylaşma şöyle çalışır:

- Çalışma zamanı paylaşılan varlıkları için bir kaynak dosyadaki varlıklar, hedef belgede harici dosyalar olarak bağlıdır. Çalışma zamanı varlıkları hedef belgeye, belge oynatılırken, yani çalışma zamanında yüklenir. Siz hedef belgeyi geliştirirken, paylaşılan varlığı içeren kaynak belgenin yerel ağınızda olmasına gerek yoktur. Paylaşılan varlıkların çalışma zamanında hedef belgede kullanılabilir olması için kaynak belge bir URL'ye gönderilmelidir.

Eğitimler ve videolar

- Eğitim: [Runtime Shared Library Tutorial](#) (Çalışma Zamanı Paylaşımlı Kütüphaneler Eğitimi) (Flash CS4, kısmen ActionScript 3.0 içerir, kaynak: [sleex.com](#))

Çalışma zamanı paylaşılan varlıklarıyla çalışma

Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane varlıklarını kullanma iki işlem içerir. İlk olarak, kaynak belgenin geliştiricisi kaynak belgede bir paylaşılan varlık tanımlayıp varlık için bir kimlik dizesi ve kaynak belgenin gönderileceği URL'yi (sadece HTTP veya HTTPS) girer.

İkinci olarak, hedef belgenin geliştiricisi hedef belgede bir paylaşılan varlık tanımlayıp kaynak belgedeki paylaşılan varlık için kullanılanlarla aynı kimlik dizesi ve URL'yi girer. Alternatif olarak, hedef belgenin geliştiricisi, paylaşılan varlıkları gönderilmiş kaynak dosyadan hedef belge kitaplığına sürükleyebilir. Yayınlama ayarlarında ayarlanmış ActionScript sürümü kaynak belgeninkiyle eşleşmelidir.

Her iki durumda da, paylaşılan varlıkların hedef belgede kullanılabilir olması için kaynak belge belirtilen URL'ye gönderilmelidir.

Kaynak belgede çalışma zamanı paylaşılan varlıkları tanımlama

Bir kaynak belgedeki varlığın paylaşım özelliklerini tanımlamak ve varlığı hedef belgelere bağ oluşturmak üzere erişilebilir duruma getirmek için Sembol Özellikleri iletişim kutusunu veya Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunu kullanın.

- Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin:
- Şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme veya grafik sembolü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. Gelişmiş'i tıklatın.
 - Bir font sembolü, ses veya bitmap seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.

- Bağlantı için varlığı hedef belgeye bağlanmak üzere kullanılabilir yapmak amacıyla Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin Dışa Aktar'ı seçin.
- Sembol için bir kimlik girin. Boşluk kullanmayın. Bu, Flash Professional uygulamasının hedef belgeye bağlanırken varlığı tanımak için kullandığı addır.

Not: Flash Professional bağlantı kimliğini ayrıca, ActionScript'te bir nesne olarak kullanılan bir film klibi veya düğmeyi tanımlamak için de kullanır. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde Film klipleriyle çalışma veya ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'nda Film klipleriyle çalışma başlığına bakın.

- Paylaşılan varlığı içeren SWF dosyasının gönderileceği URL'yi girin ve Tamam'ı tıklatın.

SWF dosyasını yayınladığınızda, paylaşılan varlıkların hedef belgelerde kullanılabilir olması için SWF dosyasını belirttiğiniz URL'ye göndermelisiniz.

Hedef belgeden çalışma zamanı paylaşılan varlıklarına bağ oluşturma

URL adresini girerek veya varlığı hedef belgeye sürükleyerek paylaşılan bir varlığa bağ oluşturabilirsiniz.

Paylaşılan varlığı hedef belgeye kimlik ve URL'yi girerek bağlama

1. Hedef belgede, Pencere > Kütüphane'yi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinde bir film klipi, düğme, grafik sembolü, bitmap veya ses seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. Gelişmiş'i tıklanın.
 - Bir font sembolü seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
3. Bağlantı için kaynak belgede varlığa bağ oluşturmak amacıyla Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İç Aktar'ı seçin.
4. Sembol, bitmap veya ses için kaynak belgede sembol için kullanılan kimliğin aynısını girin. Boşluk kullanmayın.
5. Paylaşılan varlığı içeren kaynak SWF dosyasının gönderildiği URL'yi girin ve Tamam'ı tıklanın.

Paylaşılan varlığı hedef belgeye sürükleyerek bağlama

1. Hedef belgede şunlardan birini yapın:
 - Dosya > Aç'ı seçin.
 - Dosya > İç Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
2. Kaynak belgeyi seçin ve Aç'ı tıklanın.
3. Paylaşılan varlığı kaynak belge Kütüphane panelinden, hedef belgenin Kütüphane panelinin içine veya Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

Hedef belgede sembol için paylaşımı kapatma

1. Hedef belgede, bağlantılı sembolünü Kütüphane panelinde seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Varlık bir film klipi, düğme veya grafik sembolüyse, Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
 - Varlık bir font sembolüyse, Kütüphane Paneli menüsünden Bağlantı'yı seçin.
2. Çalışma Zamanı Paylaşımı İçin İç Aktar'ın seçimini kaldırın ve Tamam'ı tıklanın.

Geliştirici süresinde kütüphane varlıklarını paylaşma

[Başa dön](#)

Geliştirici süresinde varlık paylaşmanın şu avantajları vardır:

- Birden fazla FLA dosyasında kullanılan varlıkların gereksiz kopyalarına ihtiyaç duymanızı önler. Örneğin, web tarayıcıları, iOS ve Android için ayrı ayrı FLA geliştiriyorsanız varlıkları 3 dosya arasında paylaşabilirsiniz.
- Bir FLA dosyasında paylaşılan bir varlığı düzenlediğinizde, değişiklikler varlığı kullanan diğer FLA dosyalarına dosyalar açıldığında veya odak haline geldiğinde yansıtılır.

Geliştirme sırasında kütüphane varlıklarını paylaşmanın 2 yolu vardır:

- Başka bir FLA dosyasındaki sembollerden bağlantı kurarak harici FLA dosyalarındaki sembolleri kullanma.
- (Yalnızca CS5.5) Proje panelinde aynı Flash projesinin parçası olan FLA dosyaları arasında sembolleri paylaşma. Proje panelini kullanmayla ilgili bilgi için bkz. (Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Flash nesneleriyle çalışma.

Ayrı FLA dosyalarındaki sembollerle bağlantı kurarak paylaşma işlemi şu şekildedir:

- Geliştirme sırasında paylaşılan varlıklar için geliştirmekte olduğunuz bir FLA dosyasındaki herhangi bir sembolü yerel ağınızda kullanılabilen başka bir FLA dosyasındaki herhangi bir sembolle güncelleyin veya değiştirin.
- Hedef belgedeki sembolü, belgeyi geliştirirken güncelleyin.
- Hedef belgedeki sembol orijinal adını ve özelliklerini korur, ancak içerikleri seçtiğiniz sembolünkilerle güncellenir veya değiştirilir.

Proje panelini kullanarak varlık paylaşma işlemi şu şekildedir (yalnızca CS5.5):

- Proje panelinde bir proje oluşturun ve projede bir FLA dosyası oluşturun.
- Bu FLA dosyasında, Kütüphane panelinde her öğenin paylaşım onay kutusunu işaretleyerek diğer dosyalarla paylaşmak istediğiniz sembolleri belirtirsiniz.
- Projede ikinci bir FLA dosyası oluşturun.
- Sahne Alanı'ndaki katmanları, kareleri veya öğeleri ilk FLA dosyasından kopyalayıp ikinci dosyaya yapıştırın.
- Flash yapıştırılan öğelerdeki paylaşılan kütüphane öğelerini proje klasöründeki AuthortimeSharedAssets.FLA adlı ayrı bir dosyaya taşıyın.

Aşağıdaki varlık türleri bir projede paylaşılabilir:

Varlık türü	Tek başına paylaşılabilir mi?	Film klipinin içindeyse paylaşılabilir mi?

Film klibi sembolü	Evet	Evet
Grafik sembolü	Evet	Evet
Düğme sembolü	Evet	Evet
Font sembolü	Hayır	Evet
FLV videosu	Hayır	Evet
Gömülü video	Hayır	Evet
Ses (herhangi bir biçim)	Hayır	Evet
Bitmap (herhangi bir biçim)	Hayır	Evet
Derlenmiş klip (SWC)	Hayır	Evet
Bileşen (sembol temelli)	Evet	Evet

Paylaşılan sembolleri güncelleme veya değiştirme

Bir belgedeki bir film klibini, düğme veya grafik sembolünü, yerel ağınızda erişilebilen bir FLA dosyasındaki başka bir sembolle güncelleyebilir veya değiştirebilirsiniz. Hedef belgedeki sembolün orijinal adı ve özellikleri korunur, ancak sembolün içeriği seçtiğiniz sembolün içeriğiyle değiştirilir. Seçili sembolün kullandığı varlıklar da ayrıca hedef belgeye kopyalanır.

1. Belge açıkken Kütüphane panelinde bir film klibi, düğme veya grafik sembolü seçin ve panelin Seçenekler menüsünden Özellikler'i seçin.
2. Sembol Özellikleri iletişim kutusunun Bağlantı ve Kaynak alanları görünür değilse, Gelişmiş'i tıklayın.
3. Yeni bir FLA dosyası seçmek için Gözet'i tıklayın.
4. Kütüphane panelinde seçilen sembolü güncellemek veya değiştirmek için kullanılacak sembolü içeren FLA dosyasına gidin ve Aç'ı tıklayın.
5. Bir sembole gidin ve Tamam'ı tıklayın.
6. Şunlardan birini yapın:
 - CS5: Sembol Özellikleri iletişim kutusunda, Kaynak'ın altında Yayınlamadan Önce Her Zaman Güncelle'yi seçin ve Tamam'ı tıklayın.
 - CS5.5: Sembol Özellikleri iletişim kutusunda, Geliştirme Zamanında Paylaşma altında Otomatik Olarak Güncelle'yi seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Proje paylaşımı için varlıkları tanımlama (yalnızca CS5.5)

Bir projede FLA dosyaları arasında varlıkları paylaşmak, varlıkları tek bir dosyada düzenlemenize ve varlığı kullanan diğer FLA dosyalarında yansıtılan değişiklikleri görmenize izin verir.

1. Bir Flash projesi oluşturun. Bkz. Projeler oluşturma.
2. Projede bir FLA dosyasında, projedeki diğer FLA dosyalarıyla paylaşmak istediğiniz her kütüphane varlığı için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Kütüphane panelini açın ve varlık adının yanındaki Bağlantı onay kutusunu seçin.
 - Kütüphane panelinde varlık seçiliyken, panelin Seçenekler menüsünden Özellikler'i seçin ve ardından Proje ile Paylaş düğmesini tıklayın.
3. Zaman Çizelgesi'nde veya Sahne Alanı'nda paylaşılan varlıkları içeren katmanları, kareleri veya Sahne Alanı öğelerini kopyalayın.
4. Aynı projede ayrı bir FLA dosyasında, katmanları, kareleri veya sahne alanı öğelerini aynı projedeki başka bir FLA dosyasına yapıştırın.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects](#) (Flash Professional CS5.5 - Varlıkları projeler arasında paylaşma) (3:51, Adobe TV)
- Eğitim: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Paylaşılan varlıklar ve Proje paneliyle mobil projeler oluşturma) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



Semboller ve ActionScript

[Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme](#)

[Örnekleri davranışlarla kontrol etme](#)

[Davranış ekleme ve konfigüre etme](#)

[Özel davranışlar oluşturma](#)

ActionScript® ile çalışma zamanında sembolleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'in kullanılması, FLA dosyalarınızda yalnızca Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturmanıza olanak sağlar.

Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme

[Başa dön](#)

Film klibi ve düğme örneklerini kontrol etmek için ActionScript®'i kullanın. Film klibi veya düğme örneğinin ActionScript ile kullanılabilmesi için benzersiz bir örnek adı olmalıdır. ActionScript'i kendiniz yazabilir ya da Flash Professional içinde yer alan önceden tanımlı davranışları kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'nda Olayları işleme](#) başlığına bakın.

Örnekleri davranışlarla kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarının ActionScript 2.0'a ayarlandığı FLA dosyalarında, belgedeki film klibi ve grafik örneklerini ActionScript yazmadan kontrol etmek için davranışları kullanabilirsiniz. Davranışlar, kendiniz ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlaması eklemenizi sağlayan önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar ActionScript 3.0 uygulamasında bulunmaz.

Bir örneği bir karede yığın sırasının içinde yerleştirmenin yanı sıra, bir film klibini yüklemek veya boşaltmak, oynatmak, durdurmak, çoğaltmak veya sürüklemek için ya da bir URL'ye bağlanmak için davranışları bir örnekle birlikte kullanabilirsiniz.

Buna ek olarak, harici bir grafik veya hareketli maskeyi bir film klibinin içine yüklemek için de davranışları kullanabilirsiniz.

Flash Professional aşağıdaki tablodaki davranışları içerir.

Davranış	Amaç	Seçin veya girin
Grafik Yükle	Harici bir JPEG dosyasını bir film klibinin içine veya ekrana yükler.	JPEG dosyasının yolu ve dosya adı. Grafiki alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Harici Film Klibi Yükle	Harici bir SWF dosyasını bir hedef film klibinin içine veya ekrana yükler.	Harici SWF dosyasının URL'si. SWF dosyasını alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Çoğalt	Bir film klibi veya ekranı çoğaltır..	Çoğaltılacak film klibinin örnek adı. Piksellerin orijinal kopyadan X uzaklığı ve Y uzaklığı.
Kareye veya etikete Git Ve Oynat	Bir film klibini belirli bir kareden oynatır.	Oynatılacak hedef klibin örnek adı. Oynatılacak kare numarası veya etiketi.
Kareye veya etikete Git Ve Durdur	İsteğe bağlı olarak oynatma kafasını belirli bir kareye taşıyarak bir film klibini durdurur.	Durdurulacak hedef klibin örnek adı. Durdurulacak kare numarası veya etiketi.
En Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasının en üstüne getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir yukarı konuma getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
En Alta Gönder	Hedef film klibini yığın sırasının en altına gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.

Alta Gönder	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir aşağı konuma gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeye Başla	Bir film klibini sürüklemeye başlar.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeyi Durdur	Geçerli sürüklemeyi durdurur.	
Film Klibini Kaldır	loadMovie() aracılığıyla yüklenen bir film klibini Flash Player uygulamasından kaldırır.	Film klibinin örnek adı.

Davranış ekleme ve konfigüre etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarı ActionScript 2.0 veya daha öncesi olan bir FLA dosyasında çalıştığınızdan emin olun.

1. Davranışı tetikleyecek, düğme gibi bir nesne seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Film Klibi alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Davranışla kontrol edilecek film klibini seçin.
4. Göreceli veya mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin veya girin ve Tamam'ı tıklatın. Davranış için varsayılan ayarlar Davranışlar panelinde görünür.
6. Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

Özel davranışlar oluşturma

[Başa dön](#)

Özel davranışlar yazmak için istenilen davranışı gerçekleştirecek ActionScript 2.0 kodunu içeren bir XML dosyası oluşturun ve dosyayı yerel bilgisayarınızın Davranışlar klasörüne kaydedin. Davranışlar şu konumda saklanır:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/Behaviors/

Kendi davranışlarınızı oluşturmadan önce, XML dosyalarının sözdizimini ve bunun yanı sıra davranışları oluşturmak amacıyla kullanılan ActionScript kodunu da anlamak için Davranış XML dosyalarını inceleyin. Davranış yazmada yeniyseniz, arabirim öğeleri (iletişim kutuları gibi) oluşturmak için kullanılan XML etiketlerine ve davranışları oluşturmak için kullanılan kodlama dili olan ActionScript'e kendinizi alıştırmak için. Arabirim öğelerini oluşturmakta kullanılan XML hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*. ActionScript ile ilgili bilgi için bkz. [ActionScript 3.0'ı öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#).

Ayrıca, diğer Flash Professional kullanıcılarının oluşturdukları davranışları Adobe Flash Exchange web sitesinden indirebilirsiniz. Adobe Exchange'i şu adreste ziyaret edebilirsiniz: www.adobe.com/go/flash_exchange_tr.

1. Bir XML düzenleyicisi kullanarak varolan davranışın XML dosyasını açın ve dosyayı oluşturmak istediğiniz davranışa uygun bir biçimde yeniden adlandırın.
2. XML dosyasında behavior_definition etiketinin category niteliği için yeni bir değer girin.

Aşağıdaki XML kodu, Flash Davranışlar panelinde, altında davranışın listeleneceği myCategory adında bir kategori oluşturur.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. behavior_definition etiketinin name niteliği için yeni bir değer girin. Bu, davranışın Flash geliştirme ortamında görünen adı olacaktır.
4. (İstenirse) Özel davranışınız bir iletişim kutusu gerektirirse, <properties> ve <dialog> etiketlerini kullanarak parametreleri girin. Kendi özel iletişim kutularınızı oluşturmak için kullanılan etiketler ve parametreler hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*.
5. <actionscrip> etiketine, davranışı oluşturmak üzere ActionScript kodunu ekleyin.

ActionScript'te yeniyseniz bkz. [ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

Örneğin (Movieclip_loadMovie.xml davranış dosyasından) (ActionScript 2.0):

```
<actionscrip>
<![CDATA[ //load Movie Behavior
if($target$ == Number($target$)){
loadMovieNum($clip$, $target$);
} else {
```

```
$target$.loadMovie($clip$);  
}  
//End Behavior  
]]>  
</actionscript>
```

6. Dosyayı kaydedin ve davranışı test edin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sembol örnekleriyle çalışma

Örnek oluşturma

Örnek özelliklerini düzenleme

Bir örneğin görünürlüğü ayarlama (yalnızca CS5.5)

Örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme

Örneği bir başkasıyla takas etme

Örneğin türünü değiştirme

Grafik örneği için döngü ayarlama

Sembol örneğini parçalama

Sahne Alanı'ndaki örnekler hakkında bilgi alma

Örnek oluşturma

[Başa dön](#)

Bir sembol oluşturduktan sonra, başka sembollerin içi dahil, belgenizin her tarafında o sembolün örneklerini oluşturabilirsiniz. Sembolü değiştirdiğinizde, Flash Professional, o sembolün tüm örneklerini günceller.

Örneklere Özellik denetçisinden ad verebilirsiniz. Örnek adını, bir örneğe ActionScript'te atıfta bulunmak için kullanın. ActionScript® ile örnekleri denetlemek için, tek bir zaman çizelgesi içindeki her örneğe benzersiz bir ad verin. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya *ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu* içinde bulunan [Olayları işleme](#) başlığına bakın.

Renk efektleri belirtmek, eylemler atamak, grafik görünümü modunu ayarlamak veya yeni örneklerin davranışını değiştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Örneğin davranışı, siz aksini belirtmedikçe sembolün davranışıyla aynıdır. Yaptığınız değişiklikler sembolü değil, sadece örneği etkiler.

Sembolün örneğini oluşturma

1. Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin. Flash Professional, örnekleri her zaman geçerli katman üzerine, sadece ana karelere yerleştirir. Bir ana kare seçmezseniz, Flash Professional örneği geçerli karenin solundaki ilk ana kareye ekler.
Not: *Anahtar kare, animasyonda bir değişiklik tanımladığınız bir karedir. Daha fazla bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme.*
2. Pencere > Kütüphane'yi seçin.
3. Sembolü kütüphaneden Sahne Alanı'na sürükleyin.
4. Bir grafik sembolünün örneğini oluşturduysanız, grafik sembolünü içerecek sayıda kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.

Örneğe özel ad uygulama

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Örnek Adı kutusuna bir ad girin.

Örnek özelliklerini düzenleme

[Başa dön](#)

Her sembol örneğinin, sembolden ayrı kendi özellikleri vardır. Bir örneğin renk tonunu, saydamlığını ve parlaklığını değiştirebilir; örneğin nasıl davrandığını yeniden tanımlayabilir (örneğin, bir grafiği film klibine dönüştürebilir) ve animasyonun bir grafik örneğinin içinde nasıl oynatıldığını belirtebilirsiniz. Ayrıca, sembolü etkilemeden bir örneği eğebilir, döndürebilir veya ölçekleyebilirsiniz.

Buna ek olarak, özelliklerini değiştirmek amacıyla ActionScript kullanabilmeniz için bir film klibi veya düğme örneğini adlandırabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Sınıflar başlığına veya *ActionScript 3.0'ı Öğrenme* bölümünde bulunan [Nesneler ve sınıflar](#) başlığına bakın. Örnek özelliklerini düzenlemek için Özellik denetçisini kullanın (Pencere > Özellikler).

Bir örneğin özellikleri kendisiyle birlikte kaydedilir. Bir sembolü düzenlerseniz veya bir örneği başka bir sembole bağlarsanız, değiştirmiş olduğunuz örnek özellikleri, örnek için hala geçerli olur.

Bir örneğin görünürlüğü ayarlama (yalnızca CS5.5)

[Başa dön](#)

Görünür özelliğini kapatarak Sahne Alanı'ndaki bir sembol örneğini görünmez yapabilirsiniz. Görünür özelliğini kullanmak, sembolün Alfa özelliğini 0'a ayarlamaktan daha hızlı oluşturma performansı sunar.

Görünür özelliği Oynatıcı ayarının Flash Player 10.2 veya üstüne ayarlanmasını gerektirir ve yalnızca film klibi, düğme ve bileşen örnekleriyle uyumludur.

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Özellikler panelinin Görünüm bölümünde Görünür özelliğinin seçimini kaldırın.

[Başa dön](#)

Örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme

Bir sembolün her örneğinin kendi renk efekti olabilir. Örneklerin renk ve saydamlık seçeneklerini ayarlamak için Özellik denetçisini kullanın. Özellik denetçisindeki ayarlar ayrıca sembollerin içine yerleştirilmiş bitmap'leri de etkiler.

Belirli bir karedeki bir örneğin renk ve saydamlığını değiştirdiğinizde, Flash Professional kareyi görüntüler görüntülemeyi değiştirir. Aşamalı renk değişiklikleri yapmak için bir ara hareket uygulayın. Rengin arasını doldururken, örneğin başlangıç ve bitiş ana karelerinde farklı efekt ayarları girin ve sonra örneğin renginin zamanla değişmesi için ayarların arasını doldurun.

Not: *Birden çok kareye sahip bir film klibi sembolüne bir renk efekti uygularsanız, Flash Professional efekti film klibi sembolündeki her kareye uygular.*

1. Örneği Sahne Alanı'nda seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
2. Özellik denetçisinde, Renk Efekti bölümündeki Stil menüsünde şu seçeneklerden birini belirleyin:

Parlaklık Siyahtan (–%100) beyaza (%100) kadar olan bir ölçekte, görüntünün göreceli açıklığını veya koyuluğunu ayarlar. Parlaklığı ayarlamak için üçgeni tıklatıp kaydırıcıyı sürükleyin veya kutuya bir değer girin.

Renk Tonu Örneği aynı tonla renklendirir. Renk tonu yüzdesini saydamdan (%0) tamamen doygun (%100) kadar ayarlamak için Özellik denetçisindeki Renk Tonu kaydırıcısını kullanın. Renk tonunu ayarlamak için üçgeni tıklatıp kaydırıcıyı sürükleyin veya kutuya bir değer girin. Bir renk seçmek için karşılık gelen kutulara kırmızı, yeşil ve mavi değerleri girin veya Renk denetimini tıklatıp Renk Seçicisi'nden bir renk seçin.

Alfa Saydamdan (%0) tamamen doygun (%100) kadar, örneğin saydamlığını ayarlar. Alfa değerini ayarlamak için üçgeni tıklatıp kaydırıcıyı sürükleyin veya kutuya bir değer girin.

Gelişmiş Bir örneğin kırmızı, yeşil, mavi ve saydamlık değerlerini ayrı olarak ayarlar. Bu, en çok bitmap'ler gibi nesneler üzerinde hoş renk efektleri oluşturmak ve hareketlendirmek için faydalıdır. Soldaki kontroller renk veya saydamlık değerlerini belirtilen bir yüzdeyle azaltmanızı sağlar. Sağdaki kontroller renk veya saydamlık değerlerini sabit bir sayıyla azaltmanızı veya artırmanızı sağlar.

Geçerli kırmızı, yeşil, mavi ve alfa değerleri yüzde değerleriyle çarpılır ve sonra sağ sütundaki sabit değerlere eklenerek yeni renk değerlerini üretir. Örneğin, geçerli kırmızı değeri 100 ise, sol kaydırıcıyı %50'ye ve sağdaki kaydırıcıyı %100'e ayarlamak 150'lik bir kırmızı değeri üretir $([100 \times 0,5] + 100 = 150)$.

Not: *Efekt panelindeki Gelişmiş ayarlar, a soldaki kutu kümesinde belirtilen yüzde, y orijinal bitmap'in rengi, b sağdaki kutu kümesinde belirtilen değer ve x sonuç efekti olmak üzere (RGB için 0 ile 255 ve alfa saydamlığı için 0 ile 100 arasında), $(a * y + b) = x$ fonksiyonunu uygular.*

Ayrıca, bir örneğin rengini ActionScript ColorTransform nesnesini kullanarak da değiştirebilirsiniz. Color nesnesi hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. ColorTransform, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* veya *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

[Başa dön](#)

Örneği bir başkasıyla takas etme

Sahne Alanı üzerinde başka bir örneği görüntüleyip renk efektleri veya düğme eylemleri gibi orijinal örnek özelliklerini korumak için bir örneğe başka bir sembol atayın.

Örneğin, bir fare karakterine sahip bir çizgi film oluşturduğunuz, fakat karakteri bir kediye çevirmeye karar verdiğinizi düşünün. Fare sembolünü kedi sembolüyle değiştirip güncellenmiş karakterin tüm karelerinizde aşağı yukarı aynı konumda görünmesini sağlayabilirsiniz.

Örneğe farklı bir sembol atama

1. Örneği Sahne Alanı'nda seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
2. Özellik denetçisinde Takas Et düğmesini tıklatın.
3. Örneğe geçerli olarak atanmış sembolü değiştirmesi için bir sembol seçin. Seçilen sembolü çoğaltmak için Sembolü Çoğaltı'ı tıklatın ve Tamam'ı tıklatın.

Çoğaltma, yeni bir sembolü kütüphanede varolan bir tanesine dayandırmanızı sağlar ve çok az farklı olan çeşitli semboller yapıyorsanız kopyalamayı en aza indirir.

Sembolün tüm örneklerini değiştirme

❖ Değiştireceğiniz sembolle aynı ada sahip bir sembolü, bir Kütüphane panelinden düzenlemekte olduğunuz FLA dosyasının Kütüphane paneline sürükleyin ve Değiştir'i tıklatın. Kütüphanede klasörleriniz varsa, yeni sembol, değiştireceğiniz sembolle aynı klasöre sürüklenmelidir.

[Başa dön](#)

Örneğin türünü değiştirme

Bir Flash Professional uygulamasında bir örneğin davranışını yeniden tanımlamak için türünü değiştirin. Örneğin, bir grafik örneği ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatmak istediğiniz bir animasyon içeriyorsa, grafik örneğini bir film klipi örneği olarak yeniden tanımlayın.

1. Örneği Sahne Alanı'nda seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
2. Özellik denetçisindeki menüden Grafik, Düğme veya Film Klipi'ni seçin.

[Başa dön](#)

Grafik örneği için döngü ayarlama

Flash Professional uygulamanızda bir grafik örneğinin içindeki animasyon sekanslarının nasıl çalışacağını belirlemek için Özellik denetçisinde seçenekleri ayarlayın.

Hareketli bir grafik sembolü içine yerleştirildiği belgenin Zaman Çizelgesi'ne bağlıdır. Buna karşılık, bir film klipi sembolünün kendi bağımsız Zaman Çizelgesi vardır. Hareketli grafik sembolleri ana belgeyle aynı Zaman Çizelgesi'ni kullandıklarından, animasyonlarını belge düzenleme modunda görüntülerler. Film klipi sembolleri Sahne Alanı üzerinde statik nesneler olarak görünür ve Flash Professional düzenleme ortamında animasyonlar olarak görünmezler.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik örneği seçin ve Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
2. Özellik denetçisinin Döngü bölümündeki Seçenekler menüsünden bir animasyon seçeneğini belirleyin:
Döngü Geçerli örneğin içerdiği tüm animasyon sıralarını, örneğin kapladığı kare sayısına döngüye sokar.

Bir Kez Oynat Animasyon sırasını belirttiğiniz kareden başlayarak animasyonun sonuna kadar oynatır ve sonra durur.

Tek Kare Animasyon sırasının bir karesini görüntüler. Hangi karenin görüntüleneceğini belirtin.

3. Döngü sırasında görüntülenecek grafik sembolünün birinci karesini belirtmek için Birinci metin kutusuna bir kare numarası girin. Tek Kare seçeneği de burada belirttiğiniz kare numarasını kullanır.

[Başa dön](#)

Sembol örneğini parçalama

Bir örnekle bir sembol arasındaki bağı kırmak ve örneği gruplanmamış şekiller ile çizgilerden oluşan bir koleksiyon haline getirmek için örneği parçalayın. Bu özellik, herhangi başka örneği etkilemeden örneği önemli ölçüde değiştirmek için kullanışlıdır. Örneğin, bir örneğe [shape tween](#) (şekil arası) uygulamadan önce, örneği parçalamanız gerekir.

Bir örnek için kaynak sembolünde yapılan değişiklikler, parçalandıktan sonra örneği etkilemez.

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin. Eylem, örneği grafik öğesi bileşenlerine parçalar.
3. Bu öğeleri değiştirmek için boyama ve çizim araçlarını kullanın.

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'ndaki örnekler hakkında bilgi alma

Özellik denetçisi ve Bilgi paneli Sahne Alanı'nda seçilen örnekler hakkında şu bilgileri görüntüler:

- Özellik denetçisinde, örneğin davranışını ve ayarlarını inceleyin; tüm örnek türleri için renk efekti ayarları, konum ve boyut; grafikler için döngü modu ve grafiği içeren ilk kare; düğmeler için örnek adı (atanmışsa) ve izleme seçeneği; film klipleri için örnek adı (atanmışsa). Konum için, Özellik denetçisi sembol kayıt noktasının x ve y koordinatlarını görüntüler.
- Bilgi panelinde örneğin boyutunu ve konumunu; kayıt noktasının konumunu; kırmızı (K), yeşil (Y), mavi (M) ve alfa (A) değerlerini (örnek düz bir dolguya sahipse) ve işaretçinin konumunu inceleyin. Bilgi paneli, belirlenmiş olan seçeneğe bağlı olarak sembol kayıt noktasının veya dönüştürme noktasının x ve y koordinatlarını da görüntüler. Daha fazla bilgi için bkz. Dönüştürme noktasını taşıma, yeniden hizalama, değiştirme ve izleme.
- Film Gezgininde, örnekler ve semboller dahil, geçerli belgenin içeriklerini görüntüleyin.

Bir düğmeye veya film kliline atanan eylemleri Eylemler panelinde görüntüleyin.

Örnek hakkında bilgi alma

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) veya kullanılacak paneli görüntüleyin:
 - Bilgi panelini göstermek için Pencere > Bilgi'yi seçin.
 - Film Gezginini göstermek için Pencere > Film Gezginini seçin.
 - Eylemler panelini göstermek için Pencere > Eylemler'i seçin.

Seçili sembolün sembol tanımını Film Gezgininde görüntüleyin

1. Film Gezgininin üst tarafındaki Düğmeleri, Film Kliplerini ve Grafikleri Göster düğmesini tıklayın.
2. Sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Sembol Örneklerini Göster ve Sembol Tanımına Git'i seçin veya

Film Gezgini'nin sağ üst köşesindeki menüden bu seçenekleri belirleyin.

Seçilen sembolün örneklerini içeren sahneye atlama

1. Sembol tanımlarını görüntüleyin.
2. Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Film Öğelerini Göster ve Sembol Tanımına Git'i seçin veya Film Gezgini'nin sağ üst köşesindeki menüden bu seçenekleri belirleyin.

Daha fazla Yardım konusu

[Düğme oluşturma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sembollerle çalışma

[Semboller hakkında](#)
[Sembol oluşturma](#)
[Sahne Alanı'ndaki animasyonu film klibine dönüştürme sembol](#)
[Sembolleri çoğaltma](#)
[Sembolleri düzenleme](#)

Semboller hakkında

[Başa dön](#)

Sembol, Flash Professional geliştirme ortamında veya SimpleButton (AS 3.0) ve MovieClip sınıflarını kullanarak tek seferliğine oluşturduğunuz grafik, düğme veya film klibidir. Sembolü daha sonra belgenizin veya başka belgelerin içinde yeniden kullanabilirsiniz.

Bir sembol, başka bir uygulamadan içe aktardığınız resimleri içerebilir. Oluşturduğunuz herhangi bir sembol, otomatik olarak geçerli belgenin kitaplığının parçası haline gelir.

Örnek, bir sembolün Sahne Alanı'nın üzerinde bulunan veya başka bir sembolün içinde yuvalanmış bir kopyasıdır. Örnek, üst öge sembolünden renk, boyut ve işlev bakımından farklı olabilir. Sembolü düzenlemek onun örneklerinin tümünü günceller, ancak bir sembolün bir örneğine efekt uygulamak sadece o örneği günceller.

Belgelerinizde semboller kullanmak dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır; bir sembolün çeşitli örneklerini kaydetmek, sembolün içeriğinin birden çok kopyasını kaydetmekten daha az depolama alanı gerektirir. Örneğin, arka plan görüntüleri gibi statik grafikleri sembolle dönüştürerek ve sonra onları yeniden kullanarak, belgelerinizin dosya boyutunu azaltabilirsiniz. Bir sembolün Flash® Player uygulamasına yalnızca bir defa indirilmesi gerektiğinden, sembollerin kullanılması ayrıca SWF dosya oynatımını da hızlandırabilir.

Geliştirme sırasında veya çalışma zamanında, sembolleri paylaşılan kütüphane varlıkları olarak belgeler arasında paylaşın. Çalışma zamanında paylaşılan varlıklar için bir kaynak belgedeki varlıkları istediğiniz sayıda hedef belgeye, hedef belgeye içe aktarmadan bağlayabilirsiniz. Geliştirme sırasında paylaşılan varlıklar için bir sembolü yerel ağınızda mevcut herhangi bir sembolle güncelleyebilir veya değiştirebilirsiniz.

Zaten kütüphanede bulunan varlıklarla aynı ada sahip kütüphane varlıklarını içe aktarırsanız, yanlışlıkla varolan varlıkların üzerine yazmadan adlandırma çatışmalarını giderebilirsiniz.

Semboller hakkında ek tanıtıcı talimatlar şu kaynaklardan edinilebilir:

- Adobe TV: [Understanding symbols \(2:28\)](#) (Sembolleri anlama (2:28))
- Adobe Video Workshop: [Sembol ve örnek oluşturma ve kullanma \(CS3\) \(7:12\)](#) (Bu video Flash Professional CS3'e odaklıdır ancak bilgiler hala geçerlidir.)
- Flash Professional Design Center makalesi: [Using Flash for the first time – Part 1: Building a banner](#) (Flash'ı ilk kez kullanma – Bölüm 1: Reklam bandı oluşturma)

Sembol türleri

Her sembolün, katmanlarla tamamlanan benzersiz bir Zaman Çizelgesi ve Sahne Alanı vardır. Aynen ana Zaman Çizelgesi'ne yapabildiğiniz gibi, bir sembol Zaman Çizelgesi'ne de kareler, ana kareler ve katmanlar ekleyebilirsiniz. Bir sembol oluşturduğunuzda, sembol türü seçersiniz.

- Grafik sembollerini , statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlanmış yeniden kullanılabilen animasyon parçaları oluşturmak için kullanın. Grafik sembolleri, ana Zaman Çizelgesi'yle senkronize çalışır. Etkileşimli kontroller ve sesler, bir grafik sembolünün animasyon sekansında çalışmayacaklardır. Grafik sembolleri, zaman çizelgeleri olmadığından düğmelere veya film kliplerine göre FLA dosyası boyutuna daha az eklerler.
- Düğme sembollerini , fare tıklatmaları, üzerine gelmeler ve başka eylemlere karşılık veren, etkileşimli düğmeler oluşturmak için kullanın. Çeşitli düğme durumlarıyla ilişkili grafikleri tanımlayabilir ve sonra bir düğme örneğine eylemler atayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) içinde bulunan [Olayları işleme](#) başlığına bakın.
- Film klibi sembollerini , yeniden kullanılabilen animasyon parçaları oluşturmak için kullanın. Film kliplerinin ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız kendi çok kareli Zaman Çizelgeleri vardır, bunları etkileşimli kontroller, sesler ve hatta başka film klibi örnekleri içerebilen bir ana Zaman Çizelgesi içinde yuvalanmış olarak düşünün. Animasyonlu düğmeler oluşturmak için film klibi örneklerini bir düğme sembolünün Zaman Çizelgesi'nin içine de yerleştirebilirsiniz. Ayrıca, ActionScript® ile film kliplerinin komut dosyası yazılabilir.
- Font sembollerini, bir fontu dışa aktarmak ve başka Flash Professional belgelerinde kullanmak için kullanın.

Flash Professional, belgelerinize düğmeler, onay kutuları veya kaydırma çubukları gibi kullanıcı arabirimi öğeleri eklemek için kullanabileceğiniz yerleşik bileşenler, yani tanımlı parametrelere sahip film klipleri sunar. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma](#) bölümünde bulunan Bileşenler Hakkında başlığına veya [ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma](#) bölümünde bulunan [ActionScript](#)

Not: Flash Professional geliştirme ortamında, bileşen örneklerindeki animasyonu ve 9 dilimli ölçeklenen film kliplerinin ölçeklemesini önizlemek için Kontrol Et > Canlı Önizlemeyi Etkinleştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol oluşturma

Sahne Alanı'nda seçilen nesnelerden bir sembol oluşturabilir, boş bir sembol oluşturabilir, sembol düzenleme modunda içeriği yapabilir veya içe aktarabilir ve Flash Professional uygulamasında font sembolleri oluşturabilirsiniz. Semboller, animasyon dahil, Flash Professional uygulamasının oluşturabildiği tüm işlevleri içerebilir.

Animasyon içeren sembolleri kullanmak, dosya boyutunu küçültmesinin yanı sıra, çok harekete sahip Flash Professional uygulamaları oluşturmaya sağlar. Bir sembolde tekrarlı veya devirli bir animasyon, örneğin bir kuşun kanatlarının yukarı ve aşağı hareketi, oluşturmayı düşünebilirsiniz.

Belgenize semboller eklemek için geliştirme sırasında veya çalışma zamanında paylaşılan kütüphane varlıklarını kullanın.

Seçili öğeleri sembole dönüştürme

1. Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla öğe seçin. Şunlardan birini yapın:
 - Değiştir > Sembole Dönüştür'ü seçin.
 - Seçimi Kütüphane paneline sürükleyin.
 - Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür'ü seçin.
2. Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembolün adını yazın ve davranışı seçin.
3. Sembolün kayıt noktasını konumlandırmak için kayıt izgarasının içinde tıklatın.
4. Tamam'ı tıklatın.

Flash Professional uygulaması, sembolü kütüphaneye ekler. Sahne Alanı'ndaki seçim, sembolün bir örneği haline gelir. Bir sembolü oluşturduktan sonra, Düzen > Sembolleri Düzenle'yi seçerek sembol düzenleme modunda düzenleyebilir veya Düzen > Yerde Düzenle'yi seçerek Sahne Alanı'nın bağlamı içinde düzenleyebilirsiniz. Ayrıca bir sembolün kayıt noktasını değiştirebilirsiniz.

Boş sembol oluşturma

1. Şunlardan birini yapın:
 - Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
 - Kütüphane panelinin sol alt kısmındaki Yeni Sembol düğmesini tıklatın.
 - Kütüphane panelinin sağ üst köşesindeki Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Sembol'ü seçin.
2. Yeni Sembol Oluştur iletişim kutusunda, sembolün adını yazın ve davranışı seçin.
3. Tamam'ı tıklatın.

Flash Professional sembolü kütüphaneye ekler ve sembol düzenleme moduna geçer. Sembol düzenleme modunda, sembolün adı Sahne Alanı'nın sol üst köşesinin üzerinde görünür ve bir ince artı, sembolün kayıt noktasını belirtir.

4. Sembol içeriğini oluşturmak için Zaman Çizelgesi'ni kullanın, çizim araçlarıyla çizin, medya içe aktarın veya başka sembollerin örneklerini oluşturun.
5. Belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Düzenle çubuğunda sahne adını tıklatın.

Bir sembol oluşturduğunuzda kayıt noktası, sembol düzenleme modunda pencerenin ortasına yerleştirilir. Sembol içeriklerini pencerede, kayıt noktasına göre yerleştirebilirsiniz. Kayıt noktasını değiştirmek için bir sembolü düzenlerken sembol içeriklerini kayıt noktasına göre taşıyın.

6. ActionScript Bağlantısı bölümünde, ActionScript için Dışa Aktar onay kutusunu işaretleyerek ActionScript için dışa aktarmayı seçebilirsiniz. Sınıf ve Temel Sınıf otomatik olarak görüntülenir (sınıf adlarını yeniden adlandırmayı tercih edebilirsiniz). Flash Pro, sınıf tanımlarını harici bir AS dosyasında ya da bağlı bir SWC dosyasında arar. Sınıf tanımları bu konularda bulunmazsa, Flash Pro otomatik olarak sınıf dosyaları oluşturur. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla sembolü takas etme

Sembolü Takas Et seçeneği, sembolleri seçili bir sembol veya bitmap ile takas etmenize izin verir.

1. Flash Pro CC'de sahne alanında birden fazla sembol seçin.
2. Özellikler panelinde, TAKAS ET seçeneğini tıklatın.

3. Sembolü Takas Et iletişim kutusunda, tüm seçilen semboller/bitmap'leri değiştirmek istediğiniz sembolü seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'ndaki animasyonu film klibine dönüştürme sembol

Sahne Alanı'ndaki bir hareketli sekansı yeniden kullanmak veya bir örnek olarak işlemek için seçin ve film klibi sembolü olarak kaydedin.

1. Ana Zaman Çizelgesi'nde, Sahne Alanı üzerindeki kullanmak istediğiniz animasyonun her katmandaki her karesini seçin. Kareleri seçme hakkında bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme.
2. Kareleri kopyalamak için şunlardan birini yapın:
 - Seçili herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kopyala'yı seçin. Film klibine dönüştürdükten sonra sekansı silmek için Kareleri Kes'i seçin.
 - Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Film klibine dönüştürdükten sonra sekansı silmek için Kareleri Kes'i seçin.
3. Seçiminizi kaldırın ve Sahne Alanı üzerinde hiçbir şeyin seçili olmadığından emin olun. Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
4. Sembolü adlandırın. Tür için Film Klibi'ni seçin, sonra Tamam'ı tıklatın.
5. Zaman Çizelgesi'nde Katman 1'deki Kare 1'i tıklatın ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

Bu eylem, ana Zaman Çizelgesi'nden kopyaladığınız kareleri (ve tüm katman ve katman adlarını), bu film klibi sembolünün Zaman Çizelgesi'ne yapıştırır. Kopyaladığınız karelerdeki tüm animasyon, düğme veya etkileşimler yeniden kullanabileceğiniz bağımsız bir animasyon (bir film klibi sembolü) haline gelir.

6. Belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nın üstündeki Düzenle çubuğunda sahne adını tıklatın.

[Başa dön](#)

Sembolleri çoğaltma

Bir sembolü çoğaltma, bir sembol oluşturmak için varolan bir sembolü başlangıç noktası olarak kullanmanızı sağlar.

Sembolün farklı görünümlere sahip sürümlerini oluşturmak için de örnekleri kullanın.

Kütüphane panelini kullanarak sembolü çoğaltma

❖ Kütüphane panelinde bir sembol seçin ve şunlardan birini yapın:

- Sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Çoğalt'ı seçin.
- Kütüphane Paneli menüsünden Çoğalt'ı seçin.

Bir örneğini seçerek sembolü çoğaltma

1. Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin.
2. Değiştir > Sembol > Sembolü Çoğalt'ı seçin.

Sembol çoğaltılır ve örnek, çoğaltılan sembolün bir örneğiyle değiştirilir.

[Başa dön](#)

Sembolleri düzenleme

Bir sembolü düzenlediğinizde, Flash Professional o sembolün belgenizdeki tüm örneklerini günceller. Sembolü şu yollarla düzenleyin:

- Sahne Alanı'ndaki diğer nesnelerle aynı bağlamda, Yerinde Düzenle komutunu kullanarak. Diğer nesneler, onları düzenlemekte olduğunuz sembolden ayırt edilmeleri için soluk görünür. Düzenlemekte olduğunuz sembolün adı Sahne Alanı'nın üst tarafındaki bir Düzenle çubuğunda, geçerli sahne adının sağında görünür.
- Aynı bir pencerede, Yeni Pencerede Düzenle komutunu kullanarak. Bir sembolü ayrı bir pencerede düzenlemek, sembolü ve ana Zaman Çizelgesi'ni aynı anda görmenizi sağlar. Düzenlemekte olduğunuz sembolün adı Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunda görünür.

Sembolü, pencereyi Sahne Alanı görünümünden sadece sembolün bir görünümüne değiştirerek, sembol düzenleme modunda düzenlersiniz. Düzenlemekte olduğunuz sembolün adı Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunda, geçerli sahne adının sağında görünür.

Bir sembolü düzenlediğinizde, Flash Professional, düzenlemelerinizi yansıtmak için sembolün belgenizdeki tüm örneklerini günceller. Bir sembolü düzenlerken çizim araçlarını kullanın, medya içe aktarın veya başka sembollerin örneklerini oluşturun.

- Bir sembolün kayıt noktasını (0, 0 koordinatıyla tanımlanan nokta), herhangi bir sembol düzenleme yöntemini kullanarak değiştirin.

Sembolü yerinde düzenleme

1. Şunlardan birini yapın:
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini çift tıklatın.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Yerinde Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve Düzen > Yerinde Düzenle'yi seçin.
2. Sembolü düzenleyin.
3. Yerinde düzenleme modundan çıkmak ve belge düzenleme moduna geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzenle çubuğundaki Sahne menüsünden geçerli sahnenin adını seçin.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Sembol içeriğinin dışında çift tıklatın.

Sembolü yeni bir pencerede düzenleme

1. Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Yeni Pencerede Düzenle'yi seçin.
2. Sembolü düzenleyin.
3. Yeni pencereyi kapatmak için sağ üst köşedeki (Windows) veya sol üst köşedeki (Macintosh) Kapat kutusunu tıklatın ve ana belgeyi düzenlemeye geri dönmek için ana belge penceresini tıklatın.

Sembolü sembol düzenleme modunda düzenleme

1. Sembolü seçmek için şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinde sembolün simgesini çift tıklatın.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve Düzen > Sembolleri Düzenle'yi seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü seçip Kütüphane Paneli menüsünden Düzenle'yi seçin ya da Kütüphane panelinde sembolü sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Düzenle'yi seçin.
2. Sembolü düzenleyin.
3. Sembol düzenleme modundan çıkmak ve belgeyi düzenlemeye geri dönmek için şunlardan birini yapın:
 - Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunun solundaki Geri düğmesini tıklatın.
 - Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin.
 - Sahne Alanı'nın üst tarafındaki Düzenle çubuğunda sahne adını tıklatın.
 - Sembol içeriğinin dışında çift tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Düğme oluşturma](#)

 [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Kütüphaneyle çalışma

Kütüphanelerle çalışma Kütüphane öğeleriyle çalışma

[Başa dön](#)

Kütüphanelerle çalışma

Bir Flash Professional belgesindeki kütüphane, Flash Professional geliştirme ortamında oluşturduğunuz veya belgede kullanmak için içe aktardığınız medya varlıklarını saklar. Flash Professional'ta, doğrudan vektör çizimi ve metin oluşturabilir; vektör resim, bitmap, video ve sesleri içe aktarabilir ve semboller oluşturabilirsiniz. Bir sembol, bir kez oluşturduktan sonra defalarca kullanabileceğiniz bir grafik, düğme, film klibi veya metindir. Belgeye dinamik olarak medya içeriği eklemek için ActionScript'i de kullanabilirsiniz.

Kütüphane belgenize eklediğiniz tüm bileşenleri de içerir. Bileşenler, derlenmiş bileşenler veya bileşen tabanlı MovieClip olabilir.

Flash Professional uygulamasında çalışırken, o dosyanın kütüphane öğelerini geçerli belge için kullanılabilir yapmak üzere herhangi bir Flash Professional belgesinin kütüphanesini açabilirsiniz.

Flash Professional uygulamanızda Flash Professional'ı her başlattığınızda kullanılabilen kalıcı kütüphaneler oluşturabilirsiniz. Flash Professional ayrıca düğmeler, grafikler, film klipleri ve sesler içeren çeşitli örnek kütüphaneleri de bulundurabilir.

Kütüphane varlıklarını bir çalışma zamanı paylaşımı kütüphane oluşturmak için bir SWF dosyası olarak bir URL'ye dışa aktarabilirsiniz. Bu, çalışma zamanı paylaşımı kullanarak sembol içe aktaran Flash Professional belgelerindeki kütüphane varlıklarına bağ oluşturma sağlar.

Kütüphane paneli (Pencere > Kütüphane) kütüphanedeki tüm öğelerin adlarını içeren ve bu öğeleri çalışırken görüntülemenizi ve organize etmenizi sağlayan bir kaydırma listesi görüntüler. Kütüphane panelinde bir öğenin adının yanındaki simge, öğenin türünü belirtir.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC ve sonraki sürümleri) Bir Sembol dönüştürmek için nesneleri Sahne Alanı'ndan Kütüphane paneline sürükleme özelliği kaldırılmıştır ve Flash Professional CC ve sonraki sürümlerinde işlevsel olmayacaktır.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC ve sonraki sürümleri) Nesneleri iki sabitlememiş belgede Sahne Alanı'na sürükleme özelliği kaldırılmıştır ve Flash Professional CC'de işlevsel olmayacaktır.

Başka bir Flash dosyasında kütüphane açma

1. Geçerli belgeden, Dosya > İçe Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
2. Kütüphanesini açmak istediğiniz Flash Professional dosyasına gidin ve Aç'ı tıklayın.

Seçili dosyanın kitaplığı geçerli belgede açılır, dosya adı Kütüphane panelinin üst tarafında görünür. Seçili dosyanın kitaplığındaki öğeleri geçerli belgede kullanmak için öğeleri geçerli belgenin Kütüphane paneline veya Sahne Alanı'na sürükleyin.

Kütüphane panelini yeniden boyutlandırma

❖ Şunlardan birini yapın:

- Panelin sağ alt köşesini sürükleyin.
- Kütüphane panelini tüm sütunları gösterecek şekilde büyümek için Geniş Durum düğmesini tıklayın.
- Kütüphane panelinin genişliğini azaltmak için Dar Durum düğmesini tıklayın.

Sütunların genişliğini değiştirme

❖ İşaretçiyi sütun başlıkları arasında konumlandırın ve yeniden boyutlandırmak için sürükleyin.

Kütüphane panelindeki klasörlerle çalışma

Klasörleri kullanarak Kütüphane panelindeki öğeleri organize edebilirsiniz. Yeni bir sembol oluşturduğunuzda, bu sembol seçilen klasörde saklanır. Hiçbir klasör seçilmemişse, sembol kitaplığın kökünde saklanır.

Yeni klasör oluşturma

❖ Kütüphane panelinin alt kısmındaki Yeni Klasör düğmesini  tıklayın.

Klasör açma ve kapatma

❖ Klasörü çift tıklayın veya klasörü seçin ve Kütüphane panelinin Panel menüsünden Klasörü Genişlet veya Klasörü Daralt'ı seçin.

Tüm klasörleri açma ve kapatma

❖ Kütüphane panelinin Panel menüsünden Tüm Klasörleri Genişlet veya Tüm Klasörleri Daralt'ı seçin.

Öğeyi klasörler arasında taşıma

❖ Bir öğeyi bir klasörden diğerine sürükleyin.

Yeni konumda aynı adı taşıyan bir öğe varsa, Flash Professional bunu taşıdığınız öğeyle değiştirip değiştirmeyeceğinizi sorar.

Kütüphane panelindeki öğeleri sıralama

Kütüphane panelindeki sütunlar, bir öğenin adını, türünü, dosyada kullanılma sayısını, bağlantı durumu ve kimliğini (öge bir ortak kütüphaneyle ilişkiyse veya ActionScript için dışa aktarılmışsa) ve son değiştirilme tarihini listeler.

Kütüphane panelindeki öğeleri herhangi bir sütuna göre alfasayısal olarak sıralayabilirsiniz. Öğeler klasörler içinde sıralanır.

❖ Sütuna göre sıralamak için sütunun üstbilgisini tıklayın. Sıralama düzenini tersine çevirmek için sütun üstbilgilerinin sağ tarafındaki üçgen düğmesini tıklayın.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Ortak kütüphanelerle çalışma

Belgelerinize düğme ve sesler eklemek için Flash Professional içindeki örnek ortak kütüphaneleri kullanabilirsiniz. Ayrıca, oluşturduğunuz herhangi bir belgeyle birlikte kullanabileceğiniz özel ortak kütüphaneler oluşturabilirsiniz.

Ortak kütüphanedeki bir öğeyi belgede kullanma

1. Pencere > Ortak Kütüphaneler'i seçin ve alt menüden bir kütüphane seçin.
2. Ortak kütüphaneden bir öğeyi geçerli belgenin kütüphanesinin içine sürükleyin.

SWF uygulamanız için ortak kütüphane oluşturma

1. Ortak kütüphaneye dahil etmek istediğiniz sembolleri içeren bir kütüphane sahip bir Flash Professional dosyası oluşturun.
2. Flash Professional dosyasını sabit diskinizdeki kullanıcı düzeyi Kütüphaneler klasörüne yerleştirin.
 - Windows® XP'de yol şu şekildedir: C:\Documents and Settings*kullanıcı adı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dll\Configuration\Libraries\.
 - Windows® Vista®'da yol şu şekildedir: C:\Users*kullanıcı adı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dll\Configuration\Libraries\.
 - Mac OS'de yol şu şekildedir: Sabit Disk/Users/*kullanıcı adı*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/dll/Configuration/Libraries/.

Kütüphane varlıkları arasındaki çakışmalar

Bir kütüphane varlığını aynı ada sahip başka bir varlık bulunduran bir belgeye içe aktarırsanız veya kopyalarsanız, var olan öğeyi yeni öğeyle değiştirip değiştirmeyeceğinizi seçin. Bu seçenek, tüm kütüphane varlığı içe aktarma ve kopyalama yöntemleri için geçerlidir.

Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim kutusu, bir belgeye, varolan öğelerle çakışan öğeler yerleştirmeye çalışırsanız görünür. Bir kaynak dosyadan, hedef belgede zaten varolan bir öğeyi kopyalarsanız ve öğeler farklı değiştirilme tarihlerine sahipse, bir çakışma oluşur. Belgenizin kitaplığında varlıkları klasörlerin içinde organize ederek adlandırma çakışmalarından kaçının. İletişim kutusu ayrıca, bir sembol veya bileşeni belgenizin Sahne Alanı'na yapıştırdığınızda ve yapıştırmakta olduğunuz sembol veya bileşenin, farklı bir değiştirilme tarihine sahip bir kopyasına zaten sahipseniz görünür.

Varolan öğeleri değiştirmemeyi seçerseniz, Flash Professional yapıştırmakta olduğunuz çakışan öğe yerine, varolan öğeyi kullanmaya çalışır. Örneğin, Sembol 1 adındaki bir sembolü kopyalarsanız ve kopyayı zaten Sembol 1 adında bir sembol içeren bir belgenin Sahne Alanı'nın içine yapıştırırsanız, Flash Professional varolan Sembol 1'in bir örneğini oluşturur.

Varolan öğeleri değiştirmeyi seçerseniz, Flash Professional varolan öğeleri (ve tüm örneklerini) aynı ada sahip yeni öğelerle değiştirir. İçe Aktar veya Kopyala işlemini iptal ederseniz, işlem tüm öğeler için iptal edilir (sadece hedef belgede çakışan öğeler değil).

Sadece aynı kütüphane öğesi türleri birbirleriyle değiştirilebilir. Yani, Test adındaki bir sesi, Test adındaki bir bitmap'le değiştiremezsiniz. Böyle durumlarda, yeni öğeler, adlarının sonuna Kopya kelimesi eklenerek kütüphaneye eklenir.

Not: Bu yöntem kullanılarak kütüphane öğelerinin değiştirilmesi işlemi geri alınamaz. Çakışan kütüphane öğelerini değiştirerek giderilen karmaşık yapıştırma işlemlerini gerçekleştirmeden önce, FLA dosyanızın bir yedeğini kaydedin.

Bir belgeye kütüphane varlıkları içe aktarırken veya kopyalarken Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim kutusu görünürse, adlandırma çakışmasını giderin.

Kütüphane varlıkları arasındaki adlandırma çakışmalarını giderme

❖ Kütüphane Çakışmasını Gider iletişim kutusunda aşağıdakilerden birini yapın:

- Hedef belgedeki varolan varlıkları korumak için Varolan Öğeleri Değiştirme'yi tıklayın.
- Varolan varlıkları ve örneklerini aynı ada sahip yeni öğelerle değiştirmek için Varolan Öğeleri Değiştir'i tıklayın.

Kütüphane öğeleriyle çalışma

[Başa dön](#)

Kütüphane panelinde bir öğe seçtiğinizde, öğenin küçük kare önizlemesi kütüphane panelinin üst tarafında görünür. Seçili öğe animasyonsa veya bir ses dosyasıysa, öğeyi önizlemek için kütüphane önizleme penceresindeki Oynat/Çal düğmesini veya Denetleyici'yi kullanabilirsiniz.

Geçerli belgedeki kütüphane ögesini kullanma

- ❖ Ögeyi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.
- Öge geçerli katmana eklenir.

Sahne Alanı'ndaki nesneyi kütüphanedeki sembole çevirme

- ❖ Sahne alanında nesneyi seçin, sağ tıklatın ve Sembol Dönüştür seçeneğini belirleyin.

Geçerli belgedeki kütüphane ögesini başka bir belgede kullanma

- ❖ Ögeyi Kütüphane paneli veya Sahne Alanı'ndan, başka bir belgenin Kütüphane panelinin veya Sahne Alanı'nın içine sürükleyin.

Farklı bir belgeden kütüphane öğelerini kopyalama

1. Kütüphane öğelerini içeren belgeyi seçin.
2. Kütüphane panelindeki kütüphane öğelerini seçin.
3. Düzen > Kopyala'yı seçin.
4. Kütüphane öğelerini kopyalamak istediğiniz belgeyi seçin.
5. Seçilen belgenin kütüphane panelini seçin.
6. Düzen > Yapıştır'ı seçin.

Kütüphane ögesi düzenleme

1. Kütüphane panelinde ögeyi seçin.
2. Kütüphane panelinin Panel menüsünde şunlardan birini seçin:
 - Bir ögeyi Flash Professional'ta düzenlemek için Düzenle'yi seçin.
 - Bir ögeyi başka bir uygulamada düzenlemek için Birlikte Düzenle'yi seçin ve sonra bir harici uygulama seçin.

Not: Desteklenen bir harici düzenleyiciyi başlatırken, Flash Professional içe aktarılan orijinal belgeyi açar.

Kütüphane ögesini yeniden adlandırma

İçe aktarılmış bir dosyanın kütüphane ögesinin adını değiştirmek dosya adını değiştirmez.

1. Şunlardan birini yapın:
 - Ögenin adını çift tıklatın.
 - Ögeyi seçin ve Kütüphane panelinin Panel menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin.
 - Ögeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin.
2. Yeni adı kutuya girin.

Kütüphane ögesi silme

Kütüphaneden bir ögeyi sildiğinizde, o ögenin belgedeki tüm örnekleri veya tekrarlamaları da silinir.

- ❖ Ögeyi seçin ve Kütüphane panelinin alt kısmındaki Çöp Kutusu simgesini tıklatın.

Kullanılmayan kütüphane öğelerini bulma

Belgenizi organize etmek için kullanılmayan kütüphane öğelerini bulabilir ve silebilirsiniz.

Not: Kullanılmayan kütüphane öğeleri SWF dosyasına dahil edilmediğinden, bir Flash Professional belgesinin dosya boyutunu azaltmak için kullanılmayan kütüphane öğelerini silmenize gerek yoktur. Ancak, dış aktarım için bağlantılı öğeler SWF dosyasına dahil edilir.

- ❖ Şunlardan birini yapın:
 - Kütüphane panelinin Panel menüsünden Kullanılmayan Öğeler'i seçin.
 - Bir ögenin kullanılıp kullanılmadığını belirten Kullanım Sayısı sütununa göre kütüphane öğelerini sıralayın.

Kütüphaneye içe aktarılmış dosyaları güncelleme

Bitmap'ler veya ses dosyaları gibi Flash Professional'a içe aktardığınız dosyaları değiştirmek için harici bir düzenleyici kullanıyorsanız, bu dosyaları tekrar içe aktarmadan Flash Professional içinde güncelleyebilirsiniz. Harici Flash Professional belgelerinden içe aktardığınız semboller de güncelleyebilirsiniz. İçe aktarılmış bir dosyayı güncellemek, bu dosyanın içeriğini harici dosyanın içeriğiyle değiştirir.

1. Kütüphane panelindeki içe aktarılmış ögeyi seçin.
2. Kütüphane panelinin Panel menüsünden Güncelle'yi seçin.

Kütüphane varlıklarını belgeler arasında kopyalama

Kütüphane varlıklarını kaynak belgeden hedef belgeye çeşitli şekillerde kopyalayabilirsiniz. Geliştirme sırasında veya çalışma zamanında,

sembolleri belgeler arasında paylaşılan kütüphane varlıkları olarak da paylaşabilirsiniz.

Hedef belgede varolan varlıklarla aynı ada sahip varlıkları kopyalamaya çalışırsanız, Kütüphane Çatışmasını Gider iletişim kutusu, varolan varlıkların üzerine yazmayı veya varolan varlıkları koruyup yeni varlıkları değiştirilmiş adlarla eklemeyi seçmenizi sağlar. Varlıkları belgeler arasında kopyalarken ad çakışmalarını en aza indirmek için kütüphane varlıklarını klasörler halinde organize edin.

Kütüphane varlığını kopyalayıp yapıştırarak kopyalama

1. Kaynak belgede Sahne Alanı'nda varlığı seçin.
2. Düzen > Kopyala'yı seçin.
3. Hedef belgeyi etkin belge yapın.
4. Varlığı görünen çalışma alanının ortasına yapıştırmak için işaretçiyi Sahne Alanı üzerine yerleştirin ve Düzen > Ortaya Yapıştır'ı seçin. Varlığı kaynak dosyadakiyle aynı konuma yerleştirmek için Düzen > Yerde Yapıştır'ı seçin.

Kütüphane varlığını sürükleyerek kopyalama

❖ Hedef belge açıkken, kaynak belgedeki Kütüphane panelinde varlığı seçin ve hedef belgedeki Kütüphane panelinin içine sürükleyin.

Kütüphane varlığını kaynak belge kütüphanesini hedef belgede açarak kopyalama

1. Hedef belge etkinken, Dosya > İçer Aktar > Harici Kütüphane Aç'ı seçin.
2. Kaynak belgeyi seçin ve Aç'ı tıklatın.
3. Kaynak belge kitaplığından bir varlığı, hedef belgenin Sahne Alanı'nın üzerine veya kitaplığının içine sürükleyin.

Daha fazla Yardım konusu

[Düğme oluşturma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Ürünler arası

[Export to HTML5 from Flash Professional](#) (Flash Professional'dan HTML5'e dışa aktarma)

Tom Barclay (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda, Adobe Flash Professional ekibinin üzerinde çalıştığı heyecan verici HTML5 dışa aktarma özelliğine yayınlanmadan önce göz atma fırsatına sahip olacaksınız. Toolkit for CreateJS, ActionScript geliştirmeden JavaScript dünyasına kolayca geçiş yapmanıza yardımcı olabilir.

[iOS için birden çok SWF dosyasıyla büyük Flash ve AIR projeleri oluşturmak üzere SWC dosyalarını kullanma](#)

Tom Krcha (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe AIR ile Android veya Blackberry Tablet OS için oyun geliştirirken SWF dosyalarını çalışma zamanında hemen yükleyebilirsiniz; AIR for iOS için böyle bir seçenek bulunmaz. Android veya Blackberry Tablet OS'ta kod, ActionScript bayt kodundan yorumlanır, iOS'ta ise kodun tamamı ActionScript bayt kodundan yalnızca bir SWF dosyasından oluşturulabilen tek bir IPA dosyası olarak yerel bayt koduna derlenmelidir.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

AIR for iOS için uygulama paketleme

Videolar ve eğitimler

[AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma](#)

[Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme ve AIR uygulamaları hatalarını ayıklama](#)

[Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran desteğine sahip aygıtlar için AIR uygulamaları yayınlama](#)

[Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama](#)

[iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama](#)

[USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı](#)

[Sorun Giderme](#)

Flash Professional, AIR for iOS için uygulama yayınlamak üzere destek içerir. AIR for iOS uygulamaları Apple iPhone ve iPad cihazlarında çalışabilir. iOS için yayınladığınızda, Flash FLA dosyalarınızı yerel iPhone uygulamalarına dönüştürür.

Masaüstü ve mobil AIR uygulamalarına ilişkin donanım ve yazılım gereksinimleri hakkında bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

iPhone'a yönelik uygulamaları paketleme hakkındaki ayrıntılı talimatlar için bkz. [Packager for iPhone ile Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Videolar ve eğitimler

[Başa dön](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices](#) (Flash Professional CS5.5 - iOS cihazlarına içerik yayınlama) (8:08, Adobe TV)
- Makale: [Flash kullanarak Apple iPhone için Geliştirme](#)
- Adobe Laboratuvarları: [Applications for iPhone](#) (iPhone Uygulamaları)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)
- Makale: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS](#) (iOS için çok sayıda SWF içeren Flash/AIR projelerini derleme) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Excluding Devices From Requested Display Resolution Mode](#) (İstenen Ekran Çözünürlük Modundan Aygıtları Hariç Tutma)

AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma

[Başa dön](#)

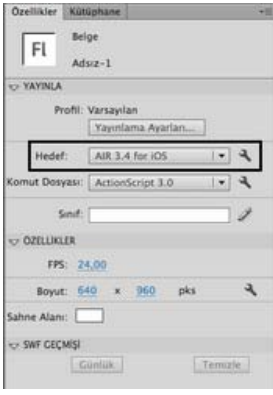
AIR uygulaması dağıtımı iş akışında yapılan önemli bir değişiklik sayesinde, AIR uygulamalarını doğrudan iOS'ta aygıtlarında dağıtabilirsiniz. Önceden, iOS aygıtlarına uygulamaları dağıtmak için iTunes'tan AIR uygulamalarının çağırılması gerekirdi.

Ancak Flash Professional sayesinde, artık iTunes'u kullanmanıza gerek kalmadan AIR uygulamalarını iOS üzerinde doğrudan dağıtabilirsiniz. Bu özellik AIR uygulamalarını iOS'ta yayınlarken harcadığınız zamanı azaltmanızı ve bunun yanında üretkenliği ve performansı önemli ölçüde artırmanızı sağlar.

Not: Flash Professional'ın yüklü olduğu makineye iTunes'u yüklemeniz gerekir.

iOS aygıtında doğrudan dağıtımı etkinleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Flash Professional'ın yüklü olduğu makinede iTunes'un yüklenmiş olduğundan emin olun.
2. Flash Professional'daki Özellikler panelinde AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklayın.



3. Dağıtım sekmesinde, Uygulamayı Bağlı iOS Aygıtına Yükle seçeneğini belirleyin.



4. Yayınla'yı tıklatın.

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme ve AIR uygulamaları hatalarını ayıklama

[Başa dön](#)

Flash Professional'ı Apple Xcode ile entegre ederek, Yerel iOS Simulator'ın iOS için yazılmış olan AIR uygulamalarını test etmesini ve hata ayıklaması yapmasını sağlayabilirsiniz. Aygıtların kendilerine (iPhone veya iPad) erişiminizin olmadığı durumlarda iOS Simulator son derece faydalıdır. Yerel iOS Simulator sayesinde, birden fazla aygıtta (iPhone ve iPad) bulunan AIR uygulamalarını test edebilir ve bunlarda hataları ayıklayabilirsiniz. Ancak iOS Simulator, yalnızca Macintosh sistemlerinde yüklü olan Flash Professional CS6 ile entegre edilebilir.

Flash Professional ile iOS Simulator'ı kullanmanız için, Xcode'u indirmeniz ve yüklemeniz gerekir. Daha fazla bilgi için bkz. [iOS Simulator Desteği için Xcode'u ayarlama](#).

iOS Simulator Desteği için Xcode'u ayarlama

1. Xcode'u <http://developer.apple.com> adresinden indirip yükleyebilir veya Mac App Store'dan indirebilirsiniz.
2. Flash Professional'ı başlatın.
3. Bir AIR for iOS belgesi oluşturun veya varolan bir AIR for iOS belgesini açın.
4. Özellikler panelinde Oynatıcı hedefini AIR3.6 for iOS olarak ayarlayın.
5. AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu getirmek için Hedef açılır menüsünün yanında bulunan  düğmesini tıklatın.



6. Genel sekmesinde, iOS Simulator SDK'nin tam yolunu girin veya manuel olarak konuma gözetin. Örneğin:

Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0

Not: Flash Pro, iOS SDK'ye yol eklemenize yalnızca AIR uygulamasının ANE dosyası içermesi durumunda izin verir. ANE dosyası eklemek için Dosya > ActionScript Ayarları > Kütüphane Yolu'na gidin.

7. Dağıtım sekmesinde Sertifikayı ve Şifreyi girin. İsteğe bağlı olarak, AIR uygulaması için Temel Hazırlık Profilini de sağlayın.



8. Tamamlamak için Tamam'ı tıklayın.

Artık uygulamanızı test etmek ve uygulamanızdaki hataları ayıklamak için iOS Simulator'ı kullanabilirsiniz. Bilgi için bkz. [Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme](#) ve [Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarında hata ayıklama](#).

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme

AIR uygulamanızı test etmeden önce Xcode'u ayarladığınızdan ve iPhone SDK'nin yolunu ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. iOS Simulator için XCode'u ayarlama.

1. Flash Professional'da, iOS Simulator'ı açmak için Kontrol Et > Filmi Test Et > iOS Simulator'da seçeneklerini belirleyin. Ancak AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda iOS Simulator SDK'nin yolunu ayarlamadıysanız, bu durumu bildiren bir hata oluşur.
2. iOS Simulator'da uygulamaya gözetin, ardından başlatmak için tıklayın.

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarında hata ayıklama

AIR uygulamanızda hata ayıklamadan önce Xcode'u ayarladığınızdan ve iPhone SDK'nin yolunu ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. iOS Simulator için XCode'u ayarlama.

1. Flash Professional'da, iOS Simulator'ı açmak için Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > iOS Simulator'da seçeneklerini belirleyin. Ancak AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda iOS Simulator SDK'nin yolunu ayarlamadıysanız, bu durumu bildiren bir hata oluşur.
2. Flash Professional'da Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.
3. iOS Simulator'da uygulamaya gözetin, ardından başlatmak için tıklayın.

Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran desteğine sahip aygıtlar için AIR uygulamaları yayınlama

[Başa dön](#)

Flash Professional, genişletilmiş Yüksek Çözünürlüklü Retina ekran desteğine sahip iOS için zengin AIR uygulamaları oluşturmanıza izin verir. AIR uygulamalarını yayınlarken Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran seçeneğini belirleyebilirsiniz.

1. Flash Professional'da bir AIR for iOS belgesi oluşturun veya mevcut bir AIR for iOS belgesini açın.
2. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklayın.



3. Genel sekmesinde, Çözünürlük ayarını Yüksek olarak belirleyin.

Oluşturma modu: Otomatik
Aygıt: iPhone ve iPad
Çözünürlük: Yüksek

4. Yayınla'yı tıklatın.

Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

Yorumlayıcı Modu, iOS için yazılan AIR uygulamalarınızda hızlı bir şekilde hata ayıklamanıza veya bu uygulamaları test etmenize olanak tanır. Yorumlayıcı Modu seçildiğinde AIR uygulamaları, ARM koduna dönüştürülmeden yüklenir.

Yorumlayıcı Modu'nu etkinleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklatın.
2. Dağıtım sekmesinde iOS dağıtım türü seçeneği için Yorumlayıcı Modunda Aygıt Testi veya Yorumlayıcı Modunda Aygıt Hatalarını Ayıklama seçeneğini belirleyin.
3. Tamamlamak için Tamam'ı tıklatın.

Not: Yorumlayıcı ve AOT (Vaktinden Önce) modlarını kullanarak ActionScript bayt kodu içeren birden fazla SWF'yi paketleyebilir ve yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için [bu bloga](#) bakın

Not: Yorumlayıcı Modu yalnızca test ve hata ayıklama amaçlı olarak kullanılmalıdır. Yorumlayıcı Modu kullanılarak oluşturulan AIR yükleme dosyaları Mac App Store'a yüklenemez.

iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

USB aracılığıyla bağlanan iOS aygıtlarında uygulamaları test edebilir ve uygulamaların hatalarını ayıklayabilirsiniz. Bu, uzaktan test etme ve hata ayıklama işlevini Flash Professional CC içinde kullanılabilen wi-fi aracılığıyla zenginleştirir. Ancak aygıtlar USB aracılığıyla bağlandığında, manuel adım sayısının azaltılması ve test etme ve hata ayıklama işlemlerinin hızlandırılması ile test etme ve hata ayıklama iş akışları basitleştirilir.

USB aracılığıyla test etme veya hata ayıklama işlevini etkinleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- **(Hata ayıklama için)** Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > USB Aracılığıyla Aygıtta seçeneğini belirleyin.
- **(Test için)** Kontrol Et > Filmi Test Et > USB Aracılığıyla Aygıtta seçeneğini belirleyin.

USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

Flash Professional, uygulamaların aynı anda birden fazla aygıtta test edilmesini destekler. USB aracılığıyla birden çok aygıtla bağlanıp bunları test edebilirsiniz.

Çeşitli ekran boyutlarına, işletim sistemi sürümlerine ve donanım yapılandırmalarına sahip birden fazla aygıtta aynı anda dağıtım yaparak test gerçekleştirmek için bu özellikten yararlanabilirsiniz. Bu, aynı anda bir dizi aygıtta uygulama performansını analiz etmenize olanak tanır.

1. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklatın.
2. Dağıtım sekmesinde tüm bağlı aygıtların listesi gösterilir. Uygulamayı yayınlamak istediğiniz aygıtları seçin.
3. Yayınla'yı tıklatın.

Sorun Giderme

[Başa dön](#)

- FLA veya SWF için belirtilen dosya adında çift baytlı karakterler bulunuyorsa AIR for iOS uygulaması yayınlanamaz.
- AIR for iOS uygulaması yayınlanırken aygıtın bağlantısı kesilirse Flash Pro askıda kalır.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Adobe AIR for desktop için yayınlama

[Adobe AIR hakkında](#)
[Adobe AIR dosyası oluşturma](#)
[Adobe AIR uygulamasını önizleme veya yayınlama](#)
[AIR uygulaması ve yükleyici dosyaları oluşturma](#)
[Uygulamanızı imzalama](#)
[AIR SDK sürümü ekleme veya kaldırma](#)

Adobe AIR hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® AIR™, Zengin İnternet Uygulamaları (RIA'lar) oluşturup masaüstüne dağıtmak için, web geliştirme becerilerinizi (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax) kullanmanıza olanak sağlayan işletim sistemleri arası çalışma zamanıdır. AIR, bilindik ortamlarda çalışmanıza, en rahat bulduğunuz araç ve yaklaşımları kullanmanıza ve Flash, Flex, HTML, JavaScript ve Ajax uygulamalarını destekleyerek, gereksinimlerinizi karşılayan olası en iyi deneyimi oluşturmaya olanak sağlar.

Kullanıcılar, yerel masaüstü uygulamalarıyla etkileşim kurdukları aynı şekilde AIR uygulamalarıyla etkileşim kurar. Kullanıcının bilgisayarına çalışma zamanı yüklenir, ardından AIR uygulamaları yüklenir ve diğer masaüstü uygulamaları gibi çalışır. Çalışma zamanı, uygulamaların konuşlandırılması için tutarlı bir işletim sistemleri arası platform ve çerçeve sağlar ve böylece masaüstleri arasında tutarlı işlevsellik ve etkileşim sağlayarak tarayıcılar arası testi ortadan kaldırır. Belirli bir işletim sistemi için geliştirme yapmak yerine, çalışma zamanını hedeflersiniz.

AIR, uygulamaların oluşturulma, konuşlandırılma ve deneyim edilme şeklini büyük ölçüde değiştirir. Daha yaratıcı kontrol elde edersiniz ve geleneksel masaüstü geliştirme teknolojilerini öğrenmeden Flash, Flex, HTML ve Ajax tabanlı uygulamaları masaüstüne genişletebilirsiniz.

Masaüstü ve mobil AIR uygulamalarına ilişkin donanım ve yazılım gereksinimleri hakkında bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

Adobe AIR™ uygulamaları oluşturma ile ilgili tam bilgi için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Videolar, eğitimler ve diğer kaynaklar

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro'da AIR™ uygulamalarının nasıl oluşturulacağını açıklar:

- Video: [Converting a Flash Project to AIR \(8:32\)](#) (Flash Projesini AIR'ye Dönüştürme (8:32))
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#) (Flash CS3 ile Adobe AIR uygulamaları oluşturma (5:33))
- Video: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#) (Lynda.com Geliştiriciler için Eğitim – AIR Temel Eğitimi – 5. Bölüm; Flash CS3'te Flash içeriğini AIR'ye dönüştürme (4:57))
- Video: [Designing an AIR application \(8:51\)](#) (AIR uygulaması tasarlama (8:51))
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#) (Flash içeren AIR uygulamaları için özel krom oluşturma (6:24))
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)
- Teknik Not: [Flash Professional CS5.5 için AIR 2.7 SDK'yi Kaplama](#)

Adobe AIR dosyası oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Hoş Geldiniz ekranını veya Dosya > Yeni komutunu kullanarak Adobe AIR Flash Dosyası belgeleri oluşturabilir ya da bir ActionScript® 3.0 Flash Dosyası oluşturup Yayınlama Ayarları iletişim kutusu üzerinden Adobe AIR dosyasına dönüştürebilirsiniz.

Adobe AIR dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Flash uygulamasını başlatın. Karşılama ekranı görüntülenir. Flash uygulamasını önceden başlattıysanız, karşılama ekranına geri dönmek için açık belgeleri kapatın. Hoş Geldiniz ekranında Adobe AIR 2 (CS5) veya AIR (CS5.5) ögesini seçin.

Not: Flash Hoş Geldiniz ekranını devre dışı bıraktıysanız, Düzen > Tercihler'i seçerek ve Genel kategorisinde Başlatırken açılır menüsünden Hoş Geldiniz Ekranı'nı seçerek tekrar görüntüleyebilirsiniz.

- Dosya > Yeni'yi seçin ve Adobe AIR 2 (CS5) veya AIR (CS5.5) ögesini seçip Tamam'ı tıklayın.
- Varolan bir Flash dosyasını açın ve Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun (Dosya > Yayınlama Ayarları) Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünden Adobe AIR seçeneğini belirleyerek Flash dosyasını bir AIR dosyasına dönüştürün.

Not: (Yalnızca Flash CS5) Flash CS5 AIR dosyasını Flash CS4 biçiminde kaydederseniz, Flash CS4'te dosyayı açarken Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Oynatıcı sürümünü el ile AIR 1.5 ayarına getirin. Flash CS4 yalnızca AIR 1.5'e yayınlamayı destekler.

[Başa dön](#)

Adobe AIR uygulamasını önizleme veya yayınlama

Flash AIR SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde önizleyebilirsiniz. Uygulama paketlenip yüklenmeden önce uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde önizleme kullanışlıdır.

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Hedef ayarını Adobe AIR olarak ayarladığınızdan emin olun.
2. Kontrol Et > Filmi Test Et > Test Et'i seçin veya Control+Enter tuşlarına basın.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu üzerinden uygulama ayarlarını belirlemediyseniz, Flash uygulaması, SWF dosyasının yazıldığı aynı klasörde sizin için varsayılan bir uygulama tanımlama dosyası (*swfname-app.xml*) oluşturur. AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlama dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR dosyasını yayınlamak için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınl düğmesini tıklatın.
- AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda Yayınl düğmesini tıklatın.
- Dosya > Yayınl seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınl Önizleme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını yayınladığınızda Flash Pro, bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlayıcı dosyasını oluşturur ve her ikisinin kopyasını uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname.air*) paketler.

Not: (Yalnızca Windows) Dosya adı İngilizce olmayan karakterler içeriyorsa AIR uygulaması yayınlanamaz.

[Başa dön](#)

AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, uygulamanızı dağıtmak için gerekli olan AIR uygulama tanımlayıcısı ve yükleyici dosyaları ayarlarını belirtin. Flash Pro, bir AIR dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda bu dosyaların ayarlarını belirtirsiniz. Siz bir AIR dosyası oluşturduktan sonra, bu iletişim kutusu belgenin Özellik denetçisinden veya Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünün Ayarlar düğmesinden açılabilir.

Adobe AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

1. Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
2. AIR Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce Adobe AIR FLA dosyasını kaydedin.
3. Dosya > AIR 2 Ayarları'nı seçin.
4. AIR Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve ardından Yayınl'a'yı tıklatın.

Yayınl'a'yı tıklattığınızda şu dosyalar paketlenir: SWF dosyası, uygulama tanımlama dosyası, uygulama simge dosyaları ve Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar. Henüz bir dijital sertifika oluşturmadıysanız, Yayınl düğmesini tıklattığınızda Flash, Dijital İmza iletişim kutusunu görüntüler.

AIR Uygulaması Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu 4 sekmeye ayrılmıştır: Genel, İmza, Simgeler ve Gelişmiş. Bu ayarlar hakkında daha fazla bilgi için, aşağıdaki bölümlere bakın.

Genel ayarlar

AIR Uygulama Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Genel sekmesi şu seçenekleri içerir:

Çıktı dosyası Yayınl komutunu kullanırken oluşturulacak .air dosyasının adı ve konumu

Çıktı biçimi Oluşturulacak paket türü.

- AIR paketi - AIR çalışma zamanının yükleme işlemi sırasında ayrı olarak indirilebileceğini veya hedef aygıtta zaten yüklü olduğunu varsayan standart bir AIR yükleyici dosyası oluşturur.
- Mac yükleyicisi - Tam bir Macintosh yükleyici dosyası oluşturur.
- Çalışma zamanı gömülü uygulama - AIR çalışma zamanını içeren bir AIR yükleyici dosyası oluşturur, böylece ek bir indirme işlemi gerekmez.

Windows Installer Platformdan bağımsız bir AIR yükleyici (.air) yerine yerel, platforma özel bir Windows installer (.exe) derlemek için bu seçeneği

belirleyin.

Ad Ana uygulama dosyasının adı. Varsayılan olarak, FLA dosyasının adıdır.

Sürüm İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

Uygulama Kimliği Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z, . (nokta) ve - (kısık çizgi) olup 1- 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak com.adobe.example.applicationName *şeklindedir*.

Açıklama İsteğe bağlı. Kullanıcı uygulamayı yüklediğinde yükleyici penceresinde görüntülenecek bir uygulama açıklaması girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

Telif Hakkı İsteğe bağlı. Bir telif hakkı duyurusu girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

Pencere Stili Kullanıcı, bilgisayarında uygulamayı çalıştırdığında kullanıcı arabirimi için hangi pencere stiline (veya krom) kullanılacağını belirtir. İşletim sisteminin kullandığı standart pencere görsel stiline ifade eden Sistem Kromu'nu (varsayılan) belirtebilirsiniz. Ayrıca Özel Krom (opak) veya Özel Krom (saydam) seçeneğini de belirtebilirsiniz. Sistem kromu olmadan uygulamanızı görüntülemek için Yok seçeneğini belirleyin. Sistem Kromu, uygulamayı işletim sistemi standart pencere denetimiyle çevreler. Özel Krom (opak), standart sistem kromunu ortadan kaldırır ve uygulama için kendinize ait bir krom oluşturmaya sağlar. (Özel kromu doğrudan FLA dosyasında oluştursunuz.) Özel Krom (saydam), Özel Krom (opak) öğesine benzer ancak sayfanın kenarlarına saydam yetenekleri de ekler. Bu yetenekler, kare veya dikdörtgen şeklinde olmayan uygulama pencerelerine olanak sağlar.

Görüntü oluşturma modu AIR çalışma zamanının, grafik içeriği oluşturmak için kullanacağı yöntemi belirtmenize olanak sağlar. Seçenekler şunları içerir:

- Otomatik - Ana aygıtta kullanılabilir olan en hızlı görüntü oluşturma yöntemini otomatik olarak algılar ve kullanır.
- CPU - CPU'yu kullanır.
- Doğrudan - Stage3D'yi kullanarak oluşturur. Bu, kullanılabilir en hızlı görüntü oluşturma yöntemidir.

Doğrudan modunu desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. [Stage 3D tarafından desteklenmeyen yonga kümeleri, sürücüler | Flash Player 11, AIR 3](#)

Profiller AIR dosyası oluştururken dahil edilecek profiller. AIR uygulamanızı belirli bir profil ile sınırlandırmak için gerekmeyen profillerin seçimini kaldırın. AIR profilleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Uygulama profilleri.

Dahil Edilen Dosyalar Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklayın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklayın. Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yol adları gösterilir ancak gerektiğinde kırpılır.

ActionScript kütüphane yoluna herhangi bir AIR yerel uzantı dosyası eklediyseniz, bu dosyalar da bu listede görünür.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlenirken, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketlenme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

İmza ayarları

AIR Uygulama & Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun İmza sekmesi uygulamanız için bir kod imza sertifikası belirlemenize olanak tanır.

Dijital imzalarla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Uygulamanızı imzalama](#) ve [AIR dosyasını dijital olarak imzalama](#).

Simge ayarları

AIR Uygulama & Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Simgeler sekmesi uygulama için bir simge belirlemenize olanak tanır. Uygulamayı yükleyip Adobe AIR çalışma zamanında çalıştırdıktan sonra simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128, 48, 32 ve 16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir. Ayrıca masaüstü simgesi olarak ve AIR uygulama penceresinin başlığında ve başka yerlerde de görüntülenebilir.

Başka bir simge dosyası belirtilmezse, simge görüntüsü varsayılan olarak örnek AIR uygulamasının simgesi olur(Yalnızca Flash CS5).

Bir simge belirlemek için Simgeler sekmesinin en üstündeki bir simge boyutunu tıklayın ve sonra o boyut için kullanmak istediğiniz dosyaya gidin. Bu dosyalar PNG (Taşınabilir Ağ Grafiği) biçiminde olmalıdır.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun tam bir boyutta olması gerekir (128x128, 48x48, 32x32 veya 16x16). Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

Gelişmiş Ayarlar

Gelişmiş sekmesi uygulama tanımlama dosyası için ek ayarlar belirlemenize olanak tanır.

AIR uygulamanızın işlemesi gereken her tür ilişkilendirilmiş dosyayı belirleyebilirsiniz. Örneğin, uygulamanızın HTML dosyalarını işlemeye yönelik birincil uygulama olmasını istiyorsanız, ilişkilendirilmiş Dosya Türleri metin kutusunda bunu belirtirsiniz.

Uygulamanın şu yönleri için de ayarları belirtebilirsiniz:

- Başlangıç penceresinin boyutu ve yerleşimi
- Uygulamanın yüklü olduğu klasör
- Uygulamanın yerleştirileceği Program menüsü klasörü.

İletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

İlişkilendirilmiş dosya türleri AIR uygulamasının işleyeceği ilişkilendirilmiş dosya türlerini belirlemenizi sağlar. Yeni dosya türünü metin kutusuna eklemek için Artı (+) düğmesini tıklatın. Artı düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir. Eksi (-) düğmesi tıklatıldığında, metin kutusunda seçili öge kaldırılır. Kurşun Kalem düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir ve metin kutusunda seçtiğiniz bir ögeyi düzenlemenize olanak sağlar. Varsayılan olarak, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri soluktur. Metin kutusunda bir öge seçildiğinde, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri etkinleştirilir ve böylece ögeyi kaldırmanıza veya düzenlemenize olanak sağlanır. Metin kutusundaki varsayılan değer Yok'tur.

Başlangıç pencere ayarları Başlangıç uygulama penceresi için boyut ve yerleşim ayarları belirtmenizi sağlar.

- Genişlik: Pencerenin başlangıçtaki genişliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Yükseklik: Pencerenin başlangıçtaki yüksekliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- X: Pencerenin başlangıçtaki yatay konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Y: Pencerenin başlangıçtaki dikey konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Maksimum Genişlik ve Maksimum Yükseklik: Pencerenin maksimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik: Pencerenin minimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Büyütülebilir: Kullanıcının pencereyi büyütüp büyütemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Küçültülebilir: Kullanıcının pencereyi küçültüp küçütemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Yeniden Boyutlandırılabilir: Kullanıcının pencereyi yeniden boyutlandırıp boyutlandıramayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek belirlenmemişse, Maksimum Genişlik, Maksimum Yükseklik, Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik seçenekleri soluktur. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Görünebilir: Uygulama penceresinin başlangıçta görünebilir olup olmayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).

Diğer Ayarlar Yüklemeyle ilgili şu ek bilgileri belirtmenizi sağlar:

- Yükleme Klasörü: Uygulamanın yüklendiği klasörü belirtir.
- Program Menüsü Klasörü (yalnızca Windows): Uygulamanın program menüsü klasörünün adını belirtir.
- Güncellemeler için Özel Kullanıcı Arabirimi Kullan: Kullanıcı önceden yüklenmiş bir uygulamanın AIR yükleme dosyasını açtığında ne olduğunu belirtir. Varsayılan olarak, AIR uygulaması kullanıcının yüklenmiş sürümü AIR dosyasındaki sürümle güncellemesine olanak sağlayan bir iletişim kutusunu görüntüler. Kullanıcının bu kararı belirlemesini istemiyorsanız ve uygulamanın kendi güncellemeleri üzerinde tam kontrol sahibi olmasını istiyorsanız, bu seçeneği belirleyin. Bu seçenek belirlendiğinde, varsayılan davranış geçersiz kılınır ve uygulamaya kendi güncellemeleri üzerinde kontrol sağlar.

Dil ayarları

Dil bölümü, uygulamanızın uygulama deposunda veya pazar alanında ilişkilendirilmesini istediğiniz dilleri belirlemenize olanak sağlar. Bir dil belirleyerek, söz konusu dildeki işletim sistemi kullanıcılarına uygulamanızı indirme olanağı sağlarsınız. Bu dil ayarlarının, uygulamanızın kullanıcı arabirimini yerelleştirmek için başka herhangi bir işlem gerçekleştirmediğini unutmayın.

Hiçbir dil seçilmediyse uygulama desteklenen tüm dillerle yayınlanır. Bu, her dili seçme gerekliliğinizi önler. Listelenen diller, Adobe AIR tarafından desteklenenlerdir. Android, daha fazla dil destekleyebilir.

Dosya türü ayarları

AIR uygulaması için ilişkilendirilmiş dosya türlerini eklemek veya düzenlemek için Gelişmiş sekmesinin İlişkilendirilmiş Dosya Türleri bölümünde bulunan Artı (+) veya Kurşun Kalem düğmesini tıklatırsanız Flash, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusunu görüntüler.

Bu iletişim kutusundaki zorunlu olan iki alan yalnızca Ad ve Uzantı'dır. Tamam'ı tıklatırsanız ve bu alanlardan herhangi biri boşsa, Flash uygulaması bir hata iletişim kutusu görüntüler.

İlişkilendirilmiş bir dosya türü için şu ayarları belirtebilirsiniz:

Ad Dosya türünün adı (örneğin, Köprü Metni Biçimlendirme Dili, Metin Dosyası veya Örnek).

Uzantı Dosya adı uzantısı (örneğin, html, txt veya xml), en fazla 39 temel alfasayısal karakter, (A-Za-z0-9) ve başında nokta olmadan.

Açıklama İsteğe bağlı. Dosya türünün açıklaması (örneğin, Adobe Video Dosyası).

İçerik türü İsteğe bağlı. Dosya için MIME türünü belirtir.

Dosya Türü Simgesi Ayarları İsteğe bağlı. Dosya türüyle ilişkilendirilmiş bir simge belirtmenizi sağlar. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128x128, 48x48, 32x32 ve 16x16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun belirttiğiniz boyutta olması gerekir. Belirli bir boyutta dosya belirtmezseniz, AIR uygulaması en yakın boyuttaki görüntüyü kullanır ve bunu belirli bir kullanım için sığacak şekilde ölçekler.

Bir simge belirtmek için, simge boyutunun klasörünü tıklatın ve kullanılacak bir simge dosyasını seçin ya da yolu ve simge dosyasının dosya adını istemin yanındaki metin kutusuna girin. Simge dosyasının PNG biçiminde olması gerekir.

Yeni bir dosya oluşturulduktan sonra, Gelişmiş Ayarlar iletişim kutusundaki Dosya Türü liste kutusunda gösterilir.

Uygulama ve yükleme dosya oluşturma hatası

Uygulama ve yükleme dosyaları şu durumlarda oluşturulamaz:

- Uygulama kimliği dizesi yanlış uzunlukta veya geçersiz karakterler içeriyorsa. Uygulama kimliği dizesi 1 ile 212 karakter arasında olabilir ve şu karakterleri içerebilir: 0-9, a-z, A-Z, . (nokta), - (kısa çizgi).
- Dahil Edilen Dosyalar listesindeki dosyalar yoksa.
- Özel simge dosyalarının boyutları hatalıysa.
- AIR hedef klasörü yazma erişimine sahip değilse.
- Uygulamayı imzalamadıysanız veya uygulamanın daha sonra imzalanacak bir Adobe AIR uygulaması olduğunu belirtmediyseniz.

Uygulamanızı imzalama

[Başa dön](#)

Tüm Adobe AIR uygulamalarının başka bir sisteme yüklenmesi için imzalanması gerekir. Flash uygulaması, uygulama daha sonra imzalanabilecek şekilde, imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları oluşturma yeteneği sağlar. Bu imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları, AIRI (AIR Intermediate) paketi olarak adlandırılır. Bu yetenek, sertifikanın farklı bir makinede olması veya imzalamanın uygulama gelişiminden ayrı olarak işlenmesi durumlarına karşı sağlanmıştır.

Kök sertifika yetkilisinden önceden satın alınmış bir dijital sertifika ile Adobe AIR uygulamasını imzalama

1. Dosya > AIR 2 Ayarları'nı seçin ve sonra İmza sekmesini tıklatın.

Bu sekme, Adobe AIR uygulamanızı dijital bir sertifika ile imzalamanıza veya bir AIRI paketi hazırlamanıza olanak sağlayan iki radyo düğmesi içerir. AIR uygulamanızı imzalarsanız, bir kök sertifika yetkilisi tarafından verilen dijital bir sertifikayı kullanabilir veya kendinden imzalı bir sertifika oluşturabilirsiniz. Kendinden imzalı sertifikanın oluşturulması kolaydır ancak bu sertifika, kök sertifika yetkilisi tarafından verilen bir sertifika kadar güvenilir değildir.

2. Açılır menüden bir sertifika dosyası seçin veya sertifika dosyasını bulmak için Gözet düğmesini tıklatın.

3. Sertifikayı seçin.

4. Bir şifre girin.

5. Tamam'ı tıklatın.

AIR uygulamanızın imzalanmasına ilişkin daha fazla bilgi için bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma

1. Oluştur düğmesini tıklatın. Kendinden İmzalı Dijital Sertifika iletişim kutusu açılır.

2. Yayıncı Adı, Kuruluş Birimi, Kuruluş Adı, Ülke, Şifre ve Şifreyi Onayla için girişleri tamamlayın. Ülke için, menüden bir seçim yapabilir veya menüde görüntülenmeyen 2 harfli bir ülke kodu girebilirsiniz. Geçerli ülke kodlarının listesi için bkz. http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Sertifika türünü belirtin.

Tür seçeneği, sertifikanın taşıdığı güvenlik düzeyini ifade eder: 1024-RSA, 1024-bit anahtar (daha az güvenli) kullanırken 2048-RSA, 2048-bit anahtar (daha güvenli) kullanır.

4. Farklı Kaydet girişini tamamlayarak veya Gözet düğmesini tıklatıp bir klasör konumuna gözatarak bilgileri bir sertifika dosyasına kaydedin.

5. Tamam'ı tıklatın.

6. Dijital İmza iletişim kutusuna, bu prosedürün ikinci adımında atadığınız şifreyi girip Tamam'ı tıklayın.

Flash uygulamasının bu oturum için kullandığınız şifreyi hatırlamasını sağlamak için, Bu Oturum için Şifreyi Hatırla ögesini tıklayın.

Tamam'ı tıklattığınızda Zaman Damgası seçeneği belirlenmemişse, bir iletişim kutusu görüntülenerek dijital sertifikanın süresi dolduğunda uygulamanın başarısız olacağını bildirir. Bu uyarıya yanıt olarak Evet'i tıklatırsanız, zaman damgası devre dışı bırakılır. Hayır'ı tıklatırsanız, Zaman Damgası seçeneği otomatik olarak belirlenir ve zaman damgası etkinleştirilir.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama.

Dijital imza olmadan da AIR Intermediate (AIRI) uygulaması oluşturabilirsiniz. Ancak, siz dijital imza ekleyinceye kadar kullanıcı masaüstüne uygulamayı yükleyemez.

Daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlama

- İmza sekmesinde, Daha Sonra İmzalanacak Bir AIR Intermediate (AIRI) Dosyası Hazırla'yı seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Dijital imza durumu, daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlamayı seçtiğinizi belirtecek şekilde değiştirilir ve Ayarla düğmesi Değiştir düğmesi olarak değiştirilir.

Uygulamayı daha sonra imzalamayı seçerseniz, Flash Pro ve AIR SDK uygulamasına dahil edilen komut satırı AIR Geliştirici Aracı'nı kullanmanız gerekir. Daha fazla bilgi için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

AIR SDK sürümü ekleme veya kaldırma

[Başa dön](#)

AIR SDK'nin yeni ve özel sürümlerini Flash Pro'ya ekleyebilirsiniz. Yeni SDK, eklendikten sonra Yayınlama Ayarları'ndaki oynatıcı hedef listesinde görünür.

Yeni bir SDK sürümü eklemek için:

- Yeni AIR SDK klasörünü indirin.
- Flash Pro'da, Yardım > AIR SDK'yi Yönet seçeneğini belirleyin.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda artı "+" düğmesini tıklayın ve ardından AIR SDK klasörüne gözatın. Tamam'ı tıklayın.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda Tamam'ı tıklayın.

Yeni SDK, Yayınlama Ayarları'ndaki Oynatıcı Hedef listesinde görünür. Kabul edilebilir en düşük SDK sürümü, Flash Pro dahilindeki sürümden yüksek olmalıdır.

SDK sürümünü kaldırmak için:

- Flash Pro'da, Yardım > AIR SDK'yi Yönet seçeneğini belirleyin.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda, kaldırmak istediğiniz SDK'yi seçin.
- Eksi "-" düğmesini tıklayın. Tamam'ı tıklayın.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

AIR for Android uygulamalarını yayınlama

[Adobe AIR for Android dosyası oluşturma](#)
[AIR for Android uygulamasını önizleme veya yayınlama](#)
[AIR for Android uygulamaları oluşturma](#)
[Dil ayarları](#)

Flash Professional CS5.5'ten başlayarak Google'ın sağladığı mobil aygıt işletim sistemi olan Adobe ® AIR™ for Android için içerik yayınlatabilirsiniz.

Bu makale Flash Professional'da AIR for Android yayınlama ayarlarını yapılandırmayı açıklar. Adobe AIR™ uygulamalarının geliştirilmesine ilişkin bilgilerin tamamı için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Masaüstü ve mobil AIR uygulamaları için donanım ve yazılım gereksinimleriyle ilgili bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

AIR geliştirici belgelerinin tamamı için bkz. [Adobe AIR Başvurusu](#).

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro içinde AIR™ for Android uygulamalarının nasıl oluşturulacağını açıklar:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing an AIR for Android app](#) (Flash Professional CS5.5 - Bir AIR for Android uygulaması yayınlama) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (AIR for Android - Bölüm 1: Geliştirme ortamınızı ayarlama) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (AIR for Android - Bölüm 2: Android cihazındaki kameraya erişme) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (AIR for Android GPU Hızlandırması) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)

Not: *(Yalnızca AIR 3.7) Uygulamaları yalnızca sabit çalışma zamanıyla paketleme (Android)*

AIR 3.7'de, AIR uygulamaları Android için herhangi bir hedefte paketlenildiğinde AIR çalışma zamanı gömülür. Bu, AIR çalışma zamanının ayrı olarak indirilmesine gerek olmadığından kullanıcı deneyimini artırmaya yardımcı olur. Ancak, uygulama boyutunda 9 MB kadar artış olması gibi olumsuz bir yanı olur.

Bir AIR for Android uygulaması Standart Çalışma Zamanı seçeneği kullanılarak paketleniyse Flash Professional uyarılar görüntüler.

Bir Adobe AIR for Android dosyası oluşturma

[Başa dön](#)

Flash uygulamasında Dosya > Yeni komutunu kullanarak Adobe AIR for Android belgeleri oluşturabilirsiniz. Ayrıca bir ActionScript® 3.0 FLA dosyası oluşturup Yayınlama Ayarları iletişim kutusuyla bir AIR for Android dosyasına dönüştürebilirsiniz.

AIR for Android dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Hoş Geldiniz ekranından veya Yeni Belge iletişim kutusundan (Dosya > Yeni) AIR for Android seçeneğini belirleyin.
- Varolan bir FLA dosyası açın ve bunu AIR for Android dosyasına dönüştürün. Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Hedef menüsünden AIR for Android öğesini seçin.

Bir AIR for Android uygulamasını önizleme veya yayınlama

[Başa dön](#)

Bir AIR for Android SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde **önizleyebilirsiniz**. Uygulama paketlenip yüklenmeden önce uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde önizleme kullanışlıdır.

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Hedef ayarını AIR for Android olarak belirlediğinizden emin olun.
- Kontrol Et > Filmi Test Et > Test Et'i seçin veya Control+Enter tuşlarına basın.

Uygulama ayarlarını Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusundan ayarlamadıysanız, Flash sizin için bir varsayılan uygulama tanımlayıcı

dosyası (*swfname*-app.xml) oluşturur. Flash dosyayı SWF dosyasının yazılı olduğu klasörde oluşturur. Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlayıcı dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR for Android dosyasını **yayınlamak** için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- AIR for Android Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- Dosya > Yayınla seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınla Önzileme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını yayınladığınızda, Flash Pro bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlayıcı dosyası oluşturur. Ardından Flash ikisinin kopyasını, uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname*.apk) paketler.

AIR for Android uygulamaları oluşturma

[Başa dön](#)

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, uygulamayı dağıtmak için gerekli olan AIR for Android uygulama tanımlayıcısı ve yükleyici dosyaları ayarlarını belirtin. Flash Pro, bir AIR for Android dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

Bu dosyaların ayarlarını AIR for Android - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda belirtirsiniz. AIR for Android dosyasını oluşturduğunuzda, bu iletişim kutusu belge Özellik denetçisinden açılabilir. Ayrıca, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsü Ayarlar düğmesinden de erişebilirsiniz.

Adobe AIR uygulama dosyası oluşturma

1. Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
2. AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce AIR for Android FLA dosyasını kaydedin.
3. Dosya > AIR for Android Ayarları'nı seçin.
4. AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve sonra Yayınla'yı tıklayın.

Yayınla düğmesini tıkladığınızda şu dosyalar paketlenir:

- SWF dosyası
- Uygulama tanımlayıcı dosyası
- Uygulama simgesi dosyaları
- Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar

Not: FLA veya SWF için belirtilen dosya adında çift baytlı karakterler bulunuyorsa AIR for Android uygulaması yayınlanamaz.

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu dört sekmeye ayrılır: Genel, Dağıtma, Simgeler ve İzinler.

Genel ayarlar

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Genel sekmesi şu seçenekleri içerir:

Çıktı dosyası Yayınla komutunu kullanırken oluşturulacak AIR dosyasının adı ve konumu. Çıktı dosya adı uzantısı APK'dir.

Uygulama Adı Uygulama dosya adını ve uygulama klasörünü oluşturmak için AIR uygulama yükleyicisi tarafından kullanılan ad. Bu ad yalnızca dosya adları veya klasör adları için geçerli olan karakterleri içermelidir. Varsayılan olarak, SWF dosyasının adıdır.

Uygulama Kimliği Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z ve . (nokta) olup 1 ila 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak com.adobe.example.applicationName şeklindedir.

Sürüm İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

Sürüm etiketi İsteğe bağlı. Sürümü tanımlayan bir dize.

En Boy Oranı Uygulama için Dikey, Yatay veya Otomatik yönlendirme seçmenize izin verir. Otomatik yönlendirmeye birlikte Otomatik seçildiğinde, uygulama cihazda o anki yönlendirmesine bağlı olarak başlatılır.

Tam Ekran Uygulamayı tam ekran modunda çalışacak şekilde ayarlar. Bu seçeneğin seçimi varsayılan olarak kaldırılmıştır.

Otomatik yönlendirme Aygıtın geçerli yönlendirmesine göre, uygulamanın dikey moddan yatay moda geçmesini sağlar. Bu seçeneğin seçimi varsayılan olarak kaldırılmıştır.

Görüntü oluşturma modu AIR çalışma zamanının, grafik içeriği oluşturmak için kullanacağı yöntemi belirtmenize olanak sağlar. Seçenekler şunları içerir:

- Otomatik - Ana aygıtta kullanılabilir olan en hızlı görüntü oluşturma yöntemini otomatik olarak algılar ve kullanır.
- CPU - CPU'yu kullanır.
- GPU - GPU'yu kullanır. Kullanılabilir GPU yoksa, CPU kullanılır.
- Doğrudan - Stage3D'yi kullanarak oluşturur. Bu, kullanılabilir en hızlı görüntü oluşturma yöntemidir.

Doğrudan modunu desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. [Stage 3D tarafından desteklenmeyen yonga kümeleri, sürücüler | Flash Player 11, AIR 3](#)

Dahil Edilen Dosyalar Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklayın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklayın.

Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yolları gösterilir, ancak gerektiğinde kırpılır.

ActionScript kütüphane yoluna herhangi bir AIR yerel uzantı dosyası eklediyseniz, bu dosyalar da bu listede görünür.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlediğinde, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketleme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

Dağıtma ayarları

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Dağıtma sekmesi şu ayarları belirlemenize izin verir.

Sertifika Uygulamaya yönelik dijital sertifika. Bir sertifikaya göz atabilir veya yeni bir tane oluşturabilirsiniz. Dijital sertifika oluşturma ile ilgili bilgiler için bkz. Uygulamanızı imzalama. Android uygulamalarının sertifikalarının en az 25 yıl olarak ayarlanmış geçerlilik süresine sahip olması gerektiğini unutmayın.

Şifre Seçilmiş dijital sertifikaya yönelik şifre.

Dağıtım türü Oluşturulacak paket türünü belirtir.

- Aygıt Sürümü ayarı, pazar alanına veya web sitesi gibi başka bir dağıtım aracına yönelik paketler oluşturmaya olanak sağlar.
- Benzetici Sürümü ayarı, Mobil Aygıt Benzeticisi'nde hata ayıklamaya yönelik paketler oluşturmaya olanak sağlar.
- Hata Ayıklama ayarı aygıtta hata ayıklamanıza izin verir. Buna Flash uygulamasında kesme noktaları ayarlama ve Android aygıtında çalışan uygulamada uzaktan hata ayıklama da dahildir. Ayrıca, hata ayıklama oturumları için kullanılacak olan ağ arabirimini ve IP adresini de belirleyebilirsiniz.

AIR çalışma zamanı Uygulamanın, AIR çalışma zamanı yüklü olmayan aygıtlarda nasıl davranması gerektiğini belirtir.

- **AIR çalışma zamanını uygulama ile göm**, çalışma zamanını uygulama yükleyici paketine ekler, böylece ek bir indirme gerekmez. Bu, uygulama paketinizin boyutunu önemli ölçüde artırır.
- **AIR çalışma zamanını şu konumdan al...**, yükleyicinin çalışma zamanını yükleme sırasında belirtilen konumdan indirmesine neden olur.

Yayınlandıktan sonra Uygulamanın o anda bağlı olan bir Android cihazına yüklenip yüklenmeyeceğini ve uygulamanın yüklemeden hemen sonra başlatılıp başlatılmayacağını belirtmenize izin verir.

Simge ayarları

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Simgeler sekmesi, AIR uygulaması için bir simge belirlemenize olanak tanır. Uygulamayı yükleyip AIR for Android çalışma zamanında çalıştırmanın ardından simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak amacıyla simge için üç farklı boyut (72, 48 ve 36 piksel) belirtebilirsiniz. Android için seçtiğiniz simgelerin mutlaka bu boyutlara uyması gerekmez.

Bir simge belirlemek için Simgeler sekmesinde bir simge boyutunu tıklayın ve sonra o boyut için kullanmak istediğiniz dosyaya gidin. Bu dosyalar PNG (Taşınabilir Ağ Grafiği) biçiminde olmalıdır.

Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

İzinler ayarları

İzinler sekmesi, uygulamanın cihazda hangi hizmetlere ve verilere erişimi olacağını belirtmenize izin verir.

Bir izni uygulamak için onay kutusunu seçin.

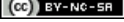
- Bir iznin açıklamasını görmek için iznin adını tıklatın. Açıklama izin listesinin altında görüntülenir.
- İletişim kutusunu kullanmak yerine izinleri el ile yönetmek için “Uygulama tanımlama dosyasında el ile izinleri yönetin ve ekleri belirtin” öğesini seçin.

Dil ayarları

[Başa dön](#)

Dil bölümü, uygulamanızın uygulama deposunda veya pazar alanında ilişkilendirilmesini istediğiniz dilleri belirlemenize olanak sağlar. Bir dil belirleyerek, söz konusu dildeki Android işletim sistemi kullanıcılarına uygulamanızı indirme olanağı sağlarsınız. Bu dil ayarlarının, uygulamanızın kullanıcı arabirimini yerelleştirmek için başka herhangi bir işlem gerçekleştirmediğini unutmayın.

Hiçbir dil seçilmediyse uygulama desteklenen tüm dillerle yayınlanır. Bu, her dili seçme gerekliliğinizi önler. Listelenen diller, Adobe AIR tarafından desteklenenlerdir. Android, daha fazla dil destekleyebilir.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Illustrator AI dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[Adobe Illustrator AI dosyaları hakkında](#)
[Illustrator ve Flash ile çalışma](#)
[AI dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma hakkında](#)
[Adobe Illustrator dosyalarını içe aktarma](#)
[Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri](#)
[Illustrator ve Flash arasında kopyalama ve yapıştırma](#)

Adobe Illustrator AI dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Pro, Adobe® Illustrator® AI dosyalarını içe aktarmanızı sağlar ve resminizin düzenlenebilme ve görsel benzerlik özelliklerinin büyük bir kısmını korur. AI İçe Aktarıcı ayrıca, Illustrator resminizin Flash Pro'ya nasıl aktarıldığını belirlemenizde size önemli ölçüde kontrol sağlayarak belirli nesneleri bir AI dosyasına nasıl aktaracağınızı belirtmenize izin verir.

Flash Pro AI İçe Aktarıcı şu temel özellikleri sunar:

- Flash Pro filtreleri gibi en sık kullanılan Illustrator efektlerinin düzenlenebilirliğini korur.
- Flash Pro ve Illustrator'da ortak olarak bulunan karışım modlarının düzenlenebilirliğini korur.
- Degrade dolguların kalitesini ve düzenlenebilirliğini korur.
- RGB (kırmızı, yeşil, mavi) renklerinin görünümünü korur.
- Illustrator Sembollerini Flash Pro Sembolleri olarak içe aktarır.
- Bezier kontrol noktalarının sayısını ve konumunu korur.
- Klip maskelerinin kalitesini korur.
- Desen konturlarının ve dolgularının kalitesini korur.
- Nesne saydamlığını korur.
- AI dosyasının katmanlarını ayrı Flash Pro katmanlarına, ana karelere veya tek bir Flash Pro katmanına dönüştürür. Ayrıca AI dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak da içe aktarabilirsiniz. Bu durumda Flash Pro dosyayı düzleştirir (rasterleştirir).
- Illustrator ve Flash Pro arasında iyileştirilmiş bir kopya ve yapıştır iş akışı sağlar. Bir kopya ve yapıştır iletişim kutusu, Flash Pro sahne alanına yapıştırılan AI dosyalarına uygulanacak ayarlar sağlar.

Aşağıdaki eğitim videoları Flash Pro ve Illustrator uygulamalarıyla çalışma işlemi göstermektedir. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Pro CS5 için de geçerlidirler.

- [Exporting artboards to Flash \(Illustrator import\) \(5:53\)](#) (Resim panolarını Flash'a dışa aktarma (Illustrator içe aktarma) (5:53))
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#) (Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) ile tasarım iş akışları (3:34))
- [Sembolleri Illustrator ve Flash \(CS3\) arasında etkili bir şekilde kullanma \(7:29\)](#)
- [Metni Illustrator ve Flash \(CS3\) arasında etkili bir şekilde kullanma \(2:53\)](#)

Flash ve Illustrator arasında uyumluluk

Belirli görsel nitelikler ya tam olarak içe aktarılamaz ya da içe aktarıldıktan sonra, Flash Pro geliştirme ortamında daha fazla düzenlenebilme yeteneğini kaybeder. AI İçe Aktarıcı, görsel görünümünü ve düzenlenebilirliğini en iyi şekilde korumak amacıyla, resim içe aktarmak ve yerleştirmek için çeşitli seçenekler sunar. Ancak belirli görsel nitelikler korunamaz. Flash Pro'ya içe aktarılan AI dosyalarının görünümünü iyileştirmek için şu talimatları izleyin:

- Flash Pro, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu değil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash Pro, CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilir ancak renkleri Illustrator'da RGB'ye dönüştürürseniz renkler daha iyi korunur.
- Alt gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash Pro filtreleri olarak korumak için Flash Pro, bu efektlerin uygulandığı nesneleri birer Flash Pro film klipi olarak içe aktarır. Bu niteliklere sahip bir nesneyi bir film klipinden başka bir şey olarak içe aktarmayı denerseniz, Flash Pro bir uyumsuzluk uyarısı görüntüler ve nesneyi bir film klipi olarak içe aktarmayı önerir.

[Başa dön](#)

Illustrator ve Flash ile çalışma

Illustrator çalışmalarını Flash düzenleme ortamına ya da doğrudan Flash Player'a taşıyabilirsiniz. Resimleri kopyalayıp yapıştırabilir, dosyaları SWF formatında kaydedebilir ya da resimleri doğrudan Flash'a dışa aktarabilirsiniz. Buna ek olarak, Illustrator'da Flash dinamik metin ve film klibi sembolleri desteği vardır. Flash ve Illustrator uygulamalarını birlikte kullanma hakkında video için bkz. www.adobe.com/go/Invid4099_xp_tr.

Illustrator çalışmasını yapıştırma

Illustrator'da grafik açısından zengin çalışmalar oluşturabilir ve bunları Flash'a kolayca, hızla ve sorunsuzca kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Illustrator çalışmasını Flash'a yapıştırdığınızda aşağıdaki nitelikler korunur:

- Yollar ve şekiller
- Ölçeklenebilirlik
- Kontur kalınlıkları
- Degrade tanımları
- Metin (OpenType fontlar dahil)
- Bağlantılı görüntüler
- Semboller
- Karıştırma modları

Bunun yanı sıra, Illustrator ve Flash yapıştırılan çalışmayı aşağıdaki şekillerde destekler:

- Illustrator çalışmasındaki tüm üst katmanları seçip bunları Flash'a yapıştırdığınızda katmanlar özellikleriyle birlikte (görünürlük ve kilitleme) korunur.
- RGB olmayan Illustrator renkleri (CMYK, gri tonlama ve özel) Flash'da RGB'ye dönüştürülür. RGB renkleri beklendiği şekilde yapıştırılır.
- Illustrator çalışmasını içe aktardığınızda ya da yapıştırdığınızda efektleri (örneğin metindeki alt gölge) Flash filtreleri olarak korumak için çeşitli seçenekleri kullanabilirsiniz.
- Flash, Illustrator maskelerini korur.

SWF dosyalarını Illustrator'dan dışa aktarma

Illustrator uygulamasını kullanarak, Flash'dan dışa aktarılmış SWF dosyalarının kalitesi ve sıkıştırmasıyla eşleşen SWF dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktardığınızda, en iyi çıktıyı sağlamak için çeşitli hazır ayarlar arasından seçim yapabilir ve birden çok çalışma yüzeyi, sembol, katman, metin ve maskenin nasıl işleneceğini belirleyebilirsiniz. Örneğin Illustrator sembollerinin film klipleri ya da grafik olarak dışa aktarılmasını belirleyebilir ya da SWF sembollerini Illustrator katmanlarından oluşturmayı seçebilirsiniz.

Illustrator dosyalarını Flash'a içe aktarma

Illustrator'da eksiksiz mizanpajlar oluşturmak ve sonra bunları Flash'a tek adımda içe aktarmak istediğinizde çalışmanızı yerel Illustrator biçiminde (AI) kaydedebilir ve Flash'taki Dosya > Sahne Alanına İçe Aktar ya da Dosya > Kütüphaneye İçe Aktar komutlarını kullanarak yüksek uygunluk düzeyiyle Flash'a içe aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyanızda birden çok çalışma yüzeyi varsa Flash'taki İçe Aktar iletişim kutusundan içe aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçer ve bu çalışma yüzeyinde tüm katmanlar için ayarları belirtirsiniz. Seçilen çalışma yüzeyindeki tüm nesneler Flash Pro'da tek veya birden çok flash katmanı olarak içe aktarılabilir.

Illustrator çalışmasını AI, EPS ya da PDF dosyası olarak içe aktardığınızda Flash yapıştırılan Illustrator çalışmalarında koruduğu aynı nitelikleri korur. Bunun yanı sıra, içe aktarılan Illustrator dosyası katman içeriyorsa bu katmanları aşağıdaki yolların herhangi biriyle içe aktarabilirsiniz:

- Illustrator katmanlarını Flash katmanlarına dönüştür
- Illustrator katmanlarını Flash karelerine dönüştür
- Tüm Illustrator katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştür

Sembol iş akışı

Illustrator'daki sembol iş akışı Flash'taki sembol iş akışına benzer.

Metin Dönüştürme AI dosyası Metin içerirse, metni şuna dönüştürebilirsiniz:

- Düzenlenebilir Metin
- Vektör Anahattı
- Düzleştirilmiş bitmap görüntüsü

Katman Dönüştürmesi Flash Pro CC, içe aktarılan AI dosyasındaki katmanları şuna dönüştürmenize olanak sağlar:

- Düzleştirilen tek bitmap dosyası
- Düzenlenebilir yollar ve efektler

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Sembol özellikleri ve bağlantılar Semboller panelini ya da Kontrol panelini kullanarak sembol örneklerine kolayca ad atayabilir, örnekler ve semboller arasındaki bağları kesebilir, bir sembol örneğini başka bir sembolle değiştirebilir ya da sembolün bir kopyasını oluşturabilirsiniz. Flash'ta Kitaplık panelindeki düzenleme özellikleri benzer şekilde çalışır.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Statik, dinamik ve giriş metni nesneleri

Illustrator'dan Flash'a statik metin aktardığınızda Flash bu metni anahatlara dönüştürür. Buna ek olarak, metnizi Illustrator'da dinamik metin olarak ayarlayabilirsiniz. Dinamik metin, metin içeriğini Flash'ta programlı olarak düzenlemenizi ve birden çok dilde yerelleştirme gerektiren projeleri kolayca yönetmenizi sağlar.

Illustrator'da ayrı ayrı metin nesnelerini statik, dinamik ya da girdi metni olarak belirleyebilirsiniz. Illustrator ve Flash'taki dinamik metin nesneleri benzer özelliklere sahiptir. Örneğin her ikisi de bir metin bloğundaki karakterleri ayrı ayrı değil tümüyle etkileyen karakter aralığı kullanır, her ikisi de metne aynı şekilde kenar yumuşatma uygular ve her ikisi de metin içeren harici bir XML dosyasına bağlanabilir.

[Başa dön](#)

AI dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma hakkında

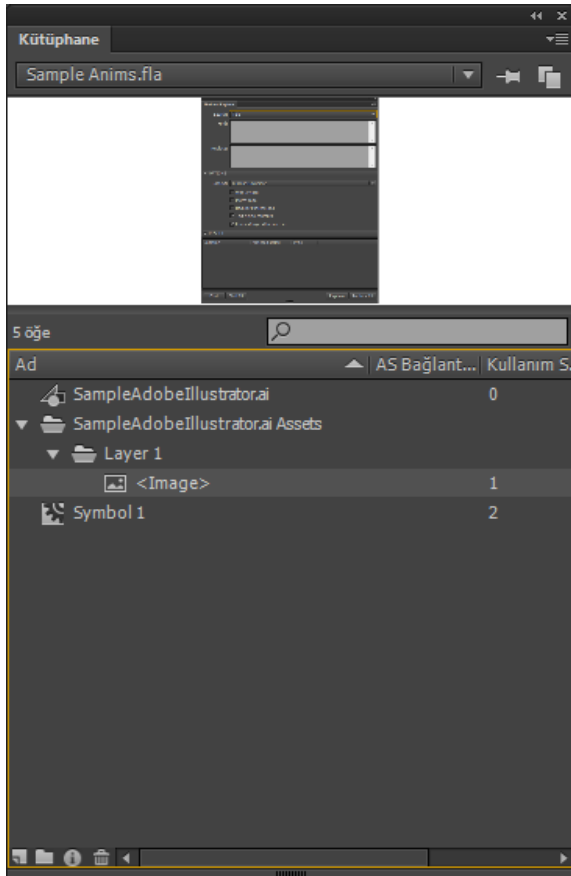
Bir AI dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer; aralarındaki tek fark AI dosyasının tamamının bir Flash Pro sembolü olarak kapsüllenmesidir. İçerik kitaplığı içe aktarılır ve AI dosyasının katman ve gruplama yapısına göre organize edilir.

Bir AI dosyasını kitaplığa içe aktardığınızda, kök klasör AI dosyasının adını taşır. AI dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

Not: Kütüphane paneli, içe aktarılmış AI dosyasının içeriğini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

AI katmanlarını anahtar karelere dönüştürürken, AI dosyası bir film klipi olarak içe aktarılır; AI katmanlarını Flash katmanlarına veya tek bir Flash katmanına dönüştürmek, AI dosyasını bir grafik sembolü olarak içe aktarır. Oluşturulan film klipi veya grafik sembolü, sanki zaman çizelgesine içe aktarılan AI dosyasının içeriği Sahne Alanı'na içe aktarılmış gibi, içeriğin tamamını barındırır. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klipiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

Not: Kütüphaneye içe aktardığınızda AI dosyasının içerikleri ana Flash Pro zaman çizelgesine değil, film klipinin zaman çizelgesine içe aktarılır.



AI dosyası içe aktarıldıktan sonra Kütüphane paneli

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) AI Dosyası İçerik Aktarıcı tercihleri

Flash Tercihleri iletişim kutusu, AI dosyaları ve AI Dosyası İçerik Aktarıcı iletişim kutusu için içerik aktarma tercihlerini ayarlamanızı sağlar. AI dosyalarını içerik aktarma için belirttiğiniz tercihler, Illustrator nesne türleri için AI İçerik Aktarıcı iletişim kutusunda başlangıçta bulunan seçenekleri etkiler.

Not: Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için AI İçerik Aktarıcı iletişim kutusunu kullanın. İçerik aktarma seçeneklerini değiştirmek için katman, nesne veya grubu seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

Genel AI İçerik Aktarıcı'nın, AI dosyasını içerik aktarıırken nasıl davranacağını etkileyen tercihler:

İçerik Aktarıcı İletişim Kutusunu Göster AI Dosyası İçerik Aktarıcı iletişim kutusunun görüntüleneceğini belirtir.

Kırpma Alanının Dışındaki Nesneleri Hariç Tut Illustrator tuvalinde çalışma yüzeyi veya kırpma alanı dışında kalan nesneleri hariç tutar.

Gizli Katmanları İçerik Aktarıcı Gizli katmanların varsayılan olarak içerik aktarılacağını belirtir.

Metni Farklı İçerik Aktarıcı Metin nesneleri için şu içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Düzenlenebilir Metin İçerik aktarılan Illustrator metninin düzenlenebilir Flash Pro metni olduğunu belirtir. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir.

Vektör Ana Hatları Metni vektör yollarına dönüştürür. Metnin görünümünü korumak için bu seçeneği kullanın. Desteklenmeyen karışım modları ve filtreler gibi bazı görsel efektlerin feda edilmesi gerekebilir, fakat metin bir film klibi olarak içerik aktarırsa yol üzerinde metin gibi görsel nitelikler korunur. Metin artık düzenlenebilir değildir, fakat opaklık ve uyumlu karışım modları düzenlenebilirliklerini korur.

Not: Metinlere uygulanmış alt gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash Pro filtreleri olarak korumak için metni bir film klibi olarak içerik aktarmak amacıyla Film Klibi Oluştur'u seçin.

Bitmap'ler Metnin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Flash Pro ile uyumlu olmayan filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, metni bitmap olarak içerik aktarmak metnin görünümünü korur. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klibleri Oluştur Metin nesnelerinin bir film klibine içerik aktarılacağını belirtir. Desteklenen karışım modlarını, AI efektlerini ve %100'den daha az saydamlıkları Illustrator ve Flash Pro arasında korumak için metin nesnesinin bir film klibi olarak içerik aktarılmasını belirtin.

Yolları Farklı İçerik Aktarıcı Şu yol içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Düzenlenebilir Yollar Düzenlenebilir bir vektör yolu oluşturur. Desteklenen karışım modları, efektler ve nesne saydamlığı korunur, ancak Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen nitelikler atılır.

Bitmap'ler Yolu Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için yolu bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klibleri Oluştur Yol nesnelerinin bir film klibinin içinde içerik aktarılacağını belirtir.

Görüntüler Görüntüler için içerik aktarma tercihinizi belirtmenizi sağlar:

Görünümü Korumak İçin Bitmap'leri Düzleştir Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen karışım modlarının ve efektlerin görünümünü korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klibleri Oluştur Görüntülerin bir film klibine içerik aktarılacağını belirtir.

Gruplar Gruplar için içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Bitmap Olarak İçerik Aktarıcı Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için grubu bir bitmap halinde rasterleştirir. Bir grup bitmap'e dönüştürüldükten sonra, içindeki nesneler seçilemez veya yeniden adlandıramaz.

Film Klibleri Oluştur Gruptaki tüm nesnelerin tek bir film klibi içinde kapsülleneceğini belirtir.

Katmanlar Katmanlar için içerik aktarma tercihlerini belirtmenizi sağlar:

Bitmap Olarak İçerik Aktarıcı Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için katmanı bir bitmap halinde rasterleştirir.

Film Klibleri Oluştur Katmanın bir film klibinin içinde kapsülleneceğini belirtir.

Film Klibi Kaydı Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek AI Dosyası İçerik Aktarıcı iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klibi kaydıyla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Sembollerini düzenleme](#).

Adobe Illustrator dosyalarını içerik aktarma

[Başa dön](#)

Illustrator'da eksiksiz mizanpajlar oluşturmak ve sonra bunları Flash'a tek adımda içerik aktarmak istediğinizde çalışmanızı yerel Illustrator biçiminde (AI) kaydedebilir ve Flash'taki Dosya > Sahne Alanına İçerik Aktarıcı ya da Dosya > Kütüphaneye İçerik Aktarıcı komutlarını kullanarak yüksek uygunluk düzeyiyle Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyanızda birden çok çalışma yüzeyi varsa Flash'taki İçerik Aktarıcı iletişim kutusundan içerik aktarmak istediğiniz çalışma yüzeyini seçer ve bu

çalışma yüzeyinde tüm katmanlar için ayarları belirtirsiniz. Seçilen çalışma yüzeyindeki tüm nesneler Flash Pro'da tek veya birden çok flash katmanı olarak içe aktarılabilir.

Illustrator çalışmasını AI, EPS ya da PDF dosyası olarak içe aktardığınızda Flash yapıştırılan Illustrator çalışmalarında koruduğu aynı nitelikleri korur. Bunun yanı sıra, içe aktarılan Illustrator dosyası katman içeriyorsa bu katmanları aşağıdaki yolların herhangi biriyle içe aktarabilirsiniz:

- Illustrator katmanlarını Flash katmanlarına dönüştür
- Illustrator katmanlarını Flash karelerine dönüştür
- Tüm Illustrator katmanlarını tek bir Flash katmanına dönüştür

Sembol iş akışı

Illustrator'daki sembol iş akışı Flash'taki sembol iş akışına benzer.

Metin Dönüştürme

AI dosyası Metin içerirse, metni şuna dönüştürebilirsiniz:

- Düzenlenebilir Metin
- Vektör Anahattı
- Düzleştirilmiş bitmap görüntüsü

Katman Dönüştürmesi

Flash Pro CC, içe aktarılan AI dosyasındaki katmanları şuna dönüştürmenize olanak sağlar:

- Düzleştirilen tek bitmap dosyası
- Düzenlenebilir yollar ve efektler

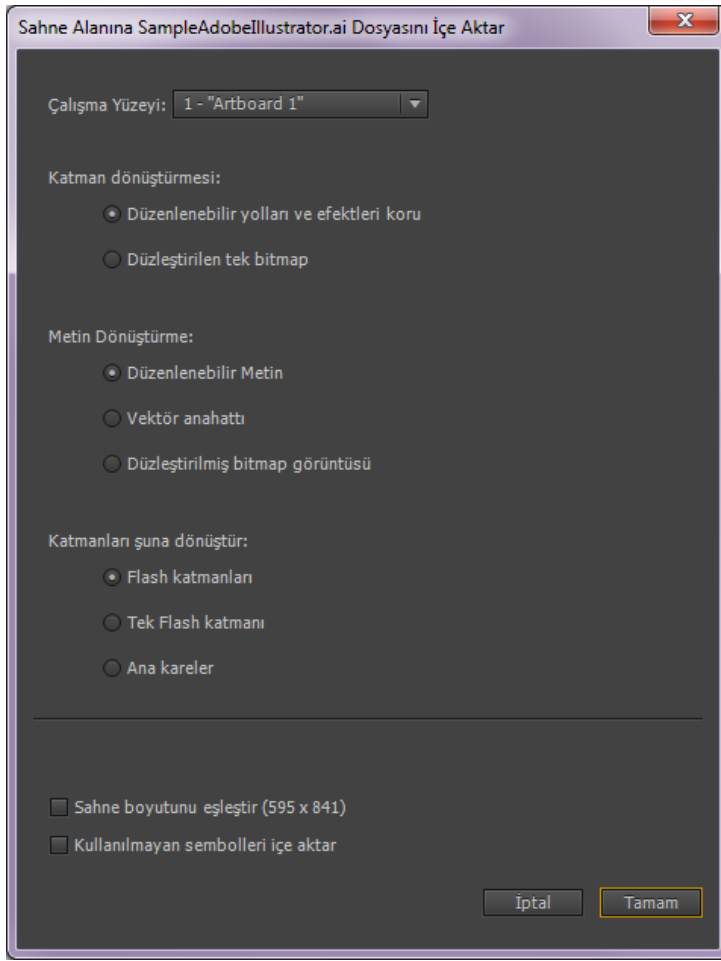
(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Sembol özellikleri ve bağlantılar

Semboller panelini ya da Kontrol panelini kullanarak sembol örneklerine kolayca ad atayabilir, örnekler ve semboller arasındaki bağlantıları kesebilir, bir sembol örneğini başka bir sembole değiştirebilir ya da sembolün bir kopyasını oluşturabilirsiniz. Flash'ta Kitaplık panelindeki düzenleme özellikleri benzer şekilde çalışır.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Statik, dinamik ve giriş metni nesneleri

Illustrator'dan Flash'a statik metin aktardığınızda Flash bu metni anahatlara dönüştürür. Buna ek olarak, metnizi Illustrator'da dinamik metin olarak ayarlayabilirsiniz. Dinamik metin, metin içeriğini Flash'ta programlı olarak düzenlemenizi ve birden çok dilde yerelleştirme gerektiren projeleri kolayca yönetmenizi sağlar.

Illustrator'da ayrı ayrı metin nesnelerini statik, dinamik ya da girdi metni olarak belirleyebilirsiniz. Illustrator ve Flash'taki dinamik metin nesneleri benzer özelliklere sahiptir. Örneğin her ikisi de bir metin bloğundaki karakterleri ayrı ayrı değil tümüyle etkileyen karakter aralığı kullanır, her ikisi de metne aynı şekilde kenar yumuşatma uygular ve her ikisi de metin içeren harici bir XML dosyasına bağlanabilir.



Illustrator AI İçe Aktar iletişim kutusu

1. Dosya > Sahne Alanına İçe Aktar veya Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe aktarılacak AI dosyasına gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın. Sahne Alanına Illustrator Belgesi Aktarma veya Kütüphaneye Illustrator Belgesi Aktarma iletişim kutusu görünür.

Bu iletişim kutusu, Illustrator dosyasını içe aktarmak için seçenekler sunar. İçe aktaracağınız Illustrator dosyasındaki nesnelerin türüne bağlı olarak, kullanılabilir seçenekler değişiklik gösterebilir.

3. (İsteğe bağlı) AI dosyasındaki Flash Pro ile uyumsuz öğelerin bir listesini oluşturmak için Uyumsuzluk Raporu'nu tıklayın. Uyumsuzluk Raporu düğmesi, yalnızca AI dosyasında Flash Pro ile uyumsuzluklar bulunuyorsa görünür.

Uyumsuzluk raporu, Illustrator ile Flash Pro arasındaki olası uyumsuzlukları çözümler. AI İçe Aktar iletişim kutusunun İçe Aktarma Seçenekleri alanı (Uyarı düğmesinin yanında), herhangi bir uyumsuz öğeye yönelik maksimum uyumluluk elde etmek için öneriler görüntüler.

Uyumsuzluk raporu, Önerilen İçe Aktarma Ayarlarını Uygula onay kutusunu içerir. İşaretliyse, Flash Pro otomatik olarak, önerilen içe aktarma seçeneklerini AI dosyasındaki tüm uyumsuz nesnelere uygular. Bunun istisnaları, AI belgesinin Flash Pro tarafından desteklenenden daha büyük boyutta olduğu durumlar ve AI belgesinin CMYK renk modunu kullandığı durumlardır. Bu uyumsuzluklardan birini düzeltmek için belgeyi Illustrator CS 3'te tekrar açıp, belgenin boyutunu ayarlayın veya renk modunu RGB'ye değiştirin.

4. Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

Flash Katmanları İçe aktarılan belgedeki her katmanı, Flash belgesinde bir katmana dönüştürür.

Anahtar Kareler İçe aktarılan belgedeki her katmanı, Flash belgesinde bir anahtar kareye dönüştürür.

Tek Flash Katmanı İçe aktarılan belgedeki tüm katmanları, Flash Pro belgesinde düzleştirilmiş tek bir katmana dönüştürür.

5. Uygun Metin ve Katman dönüştürme seçeneklerini belirleyin.
6. Tamam'ı tıklayın.

Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri

[Başa dön](#)

Katmanlar, Illustrator çalışmasını oluşturan tüm öğeleri yönetir. Varsayılan olarak, tüm öğeler tek bir ana katmanda organize edilir. Belirli bir ana

katmandaki tüm öğeleri tek bir düzleştirilmiş bitmap olarak içe aktarabilir veya her nesneyi ayrı olarak seçip nesnenin türüne özel (metin, yol, grup, vb.) içe aktarma seçenekleri belirtebilirsiniz. AI İçe Aktarıcı iletişim kutusu, içe aktaracağınız resimdeki katmanları seçip, bir nesnenin görünümünü veya Flash Pro uygulamasında düzenlenebilirliğini koruma amaçlı özel içe aktarma seçenekleri belirtmenizi sağlayan seçenekler sunar.

Uyumsuz grafik etkilerini düzeltme

1. Bir uyumsuzluk raporu oluşturmak için Uyumsuzluk Raporu'nu tıklayın. Uyumsuzluk raporu, AI dosyasındaki Flash Pro ile uyumsuz öğeleri listeler.
2. Nesne Uyumsuzluklarını Çözmek İçin İçe Aktarma Ayarlarını Değiştir'i seçin. Illustrator ve Flash Pro arasındaki çoğu uyumsuzluk, uyumsuzluk raporu ve AI İçe Aktarma iletişim kutusunun İçe Aktarma seçenekleri alanındaki içe aktarma önerileri kullanılarak düzeltilebilir.

Tek nesneleri seçme

1. İçe aktarma seçenekleri belirtilecek nesneyi seçin. Seçebileceğiniz Illustrator nesneleri, katmanlar, gruplar, tek yollar, metin ve görüntüleri içerir.
2. İletişim kutusunun nesne seçenekleri bölümünde, seçtiğiniz nesnenin türü için bulunan içe aktarma seçeneklerini inceleyin. Herhangi bir uyumsuzluğun listelenip listelenmediğine ve nesneyi içe aktarmak için önerilen düzeltmenin ne olduğuna dikkat edin.
3. İstenilen içe aktarma seçeneklerini seçin ve içe aktarma seçenekleri belirtilecek başka bir nesne seçin veya Tamam'ı tıklayın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Katmanları seçme

Katmanlar paneli bir belgedeki nesneleri listeler. Varsayılan olarak, her Illustrator belgesi en az bir katman içerir ve belirli bir dosyadaki her bir nesne bu katmanın altında listelenir.

Katmanlar panelindeki bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının solunda bir üçgen görünür. İçeriği göstermek veya gizlemek için bu üçgeni tıklayın. Üçgen görünmüyorsa, katman ilave öğeler içermiyordur.

Not: AI İçe Aktarıcı bağlam menüsünü kullanarak tüm grup ve katmanları genişletebilir veya daraltabilirsiniz. Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve Tümünü Genişlet veya Tümünü Daralt'ı seçin.

Seçim sütunu Öğelerin içe aktarma için seçilip seçilmediğini kontrol eder. Öğe işaretliyse, o katmanı seçip içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz; Düzenle işaretli değilse, katman soluk görünür ve o katmandaki öğe için herhangi bir içe aktarma ayarı belirtemezsiniz.

Nesne Türü sütunu Bir simge, içe aktarıldığında o katmanda hangi türden nesnesi olacağını ve öğe görünüyorsa, bu öğenin seçili olduğunu belirtir. Nesne türleri:

- Metin 
- Yol 
- Grup 
- Film klibi 
- Grafik sembolü 
- Görüntü 

Metin içe aktarma seçenekleri

Flash Pro, metni düzenlenebilir metin, vektör anahatları veya düzleştirilmiş bitmap olarak içe aktarmanızı sağlar. Desteklenen karışım modlarını, AI efektlerini ve %100'den daha düşük saydamlıkları Illustrator ve Flash Pro arasında korumak için metni bir film klibi olarak içe aktarın. Metni film klibi olarak içe aktarmak, uyumlu görsel efektlerin düzenlenebilirliğini korur.

Düzenlenebilir Metin Varsayılan olarak, Illustrator metni düzenlenebilir Flash Pro metni olarak içe aktarılır. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümünden ödün verilebilir.

Vektör Ana Hatları Metni vektör yollarına dönüştürür. Metnin görünümünü korumak için bu seçeneği kullanın. Desteklenmeyen karışım modları ve filtreler gibi bazı görsel efektlerin feda edilmesi gerekebilir, fakat metin bir film klibi olarak içe aktarırsa yol üzerinde metin gibi görsel nitelikler korunur. Metin artık düzenlenebilir değildir, fakat opaklık ve uyumlu karışım modları düzenlenebilirliklerini korur.

Not: Metinlere uygulanmış alt gölge, iç ışıma, dış ışıma ve Gauss bulanıklığı AI efektlerini düzenlenebilir Flash Pro filtreleri olarak korumak için metni bir film klibi olarak içe aktarmak amacıyla Film Klibi Oluştur'u seçin.

Bitmap Metnin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için metni bir bitmap halinde rasterleştirir. Flash Pro ile uyumlu olmayan filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, metni bitmap olarak içe aktarmak metnin görünümünü korur. Rasterleştirilmiş metin bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Yol içe aktarma seçenekleri

Yol, Illustrator'da çizim yapmanın sonucunda oluşan çizgidir. Bir yol, ya bir yay gibi açık ya da bir daire gibi kapalıdır. Açık bir yol için yolun başlangıç ve bitiş tutturma noktaları uç noktalar olarak adlandırılır. Düzenlenebilir yollar Flash Pro uygulamasına içe aktarılabilir, ancak yola belirli karışım modları, filtreler veya başka efektler uygulanmışsa, bu efektler Flash Pro ile uyumlu olmayabilir.

Bitmap Yolu Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için yolu bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Düzenlenebilir Yol Düzenlenebilir bir vektör yolu oluşturur. Desteklenen karışım modları, efektler ve nesne saydamlığı korunur, ancak Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen nitelikler atılır.

Görüntü içe aktarma seçenekleri

Bitmap görüntüleri, fotoğraflar veya dijital resimler gibi sürekli tonlu görüntüler için en yaygın kullanılan elektronik ortamdır. Illustrator filtreler, efektler ve grafik stilleri kullanarak bitmap efektleri oluşturur. Bu efektlerin çoğu Flash Pro ile uyumlu olmasına karşın, bazılarının, görüntülerinin korunması için düzleştirilmeleri veya rasterleştirilmeleri gerekebilir.

Not: Illustrator'daki bir raster dosyası bağlantılıysa yalnızca JPEG, GIF ve PNG dosyaları yerel biçimleri korunarak içe aktarılır. Diğer tüm dosya türleri, Flash Pro uygulamasında PNG biçimine dönüştürülür. Buna ek olarak, dönüştürme (PNG'ye), bilgisayarınızda yüklü olan QuickTime® sürümüne bağlıdır.

Görünümü Korumak İçin Bitmap'leri Düzleştir Flash Pro uygulamasında desteklenmeyen karışım modlarının ve efektlerin görünümünü korumak için görüntüyü bir bitmap halinde rasterleştirir. Rasterleştirilmiş bir görüntü bundan sonra düzenlenebilir olmaz.

Film Klibi Oluştur Illustrator görüntülerini film klipleri olarak içe aktarır.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Grup içe aktarma seçenekleri

Gruplar, tek bir birim olarak kabul edilen grafik nesnesi koleksiyonlarıdır. Gruplama, birkaç nesneyi, niteliklerini veya göreceli konumlarını etkilemeden taşımanızı veya dönüştürmenizi sağlar. Örneğin, bir logo tasarımındaki nesneleri, tüm logoyu tek bir birim olarak taşıyabilmek ve ölçekleyebilmek üzere gruplayabilirsiniz. Gruplar ayrıca yuvalanabilirler. Yani, daha büyük gruplar oluşturmak üzere diğer nesne veya gruplarla birlikte gruplanabilirler.

İçe Aktarma panelinde, gruplar, <Group> öğeleri olarak görünürler. Bir grup gibi bir öğe başka öğeler içeriyorsa, öğenin adının solunda bir üçgen görünür. Grubun içeriğini göstermek veya gizlemek için bu üçgeni tıklayın. Üçgen görünmüyorsa, bu öğe ilave öğeler içermiyordur.

Bitmap Olarak İçe Aktar Nesnelerin Illustrator'daki görünümünü tam olarak korumak için grubu bir bitmap halinde rasterleştirir. Bir grup bitmap'e dönüştürüldükten sonra, içindeki nesneler seçilemez veya yeniden adlandırılmaz.

Film Klibi Oluştur Gruptaki tüm nesneleri tek bir film klibi içinde kapsüller.

Illustrator ve Flash arasında kopyalama ve yapıştırma

[Başa dön](#)

Illustrator ve Flash Pro arasında resim kopyalayıp yapıştırırsanız (veya sürükleyip bırakırsanız), kopyalanan (veya yapıştırılan) AI dosyası için içe aktarma ayarları sağlayan Yapıştır iletişim kutusu görüntülenir.

Bitmap Olarak Yapıştır Kopyalanan dosyayı tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirir.

AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır Dosyayı, Flash Pro Tercihleri'nde (Düzen > Tercihler) belirtilen AI dosyası içe aktarma ayarını kullanarak içe aktarır.

Uyumsuzlukları Çözmek İçin, Önerilen İçe Aktarma Ayarlarını Uygula AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır seçiliyken, varsayılan olarak etkindir. AI dosyasında algılanan uyumsuzlukları otomatik düzeltir.

Katmanları Korumak AI Dosyası İçe Aktarıcı Tercihlerini Kullanarak Yapıştır seçiliyken, varsayılan olarak etkindir. AI dosyasındaki katmanların Flash Pro katmanlarına dönüştürüleceğini belirtir (AI İçe Aktarma iletişim kutusundan Flash Katmanlarına Dönüştür'ü seçmekle aynıdır). Seçili değilse, tüm katmanlar tek bir katmanın içinde düzleştirilir.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

3B grafikler

[Flash'taki 3B grafikler hakkında](#)
[3B alanda nesneleri taşıma](#)
[3D alanda nesneleri döndürme](#)
[Perspektif Açısı'nı ayarlama](#)
[Ufuk Noktası'nı ayarlama](#)

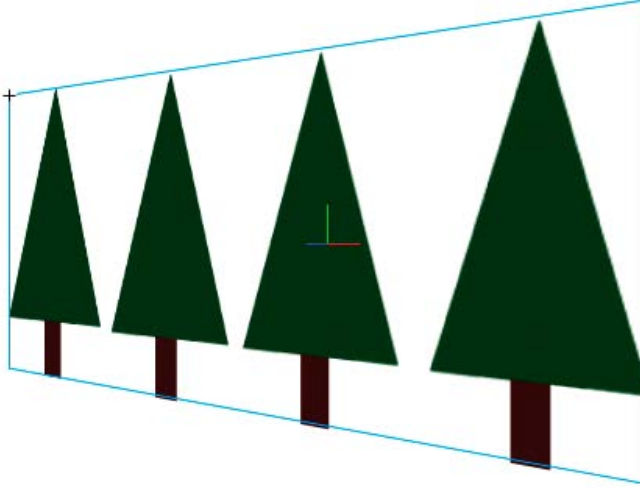
Flash'taki 3B grafikler hakkında

[Başa dön](#)

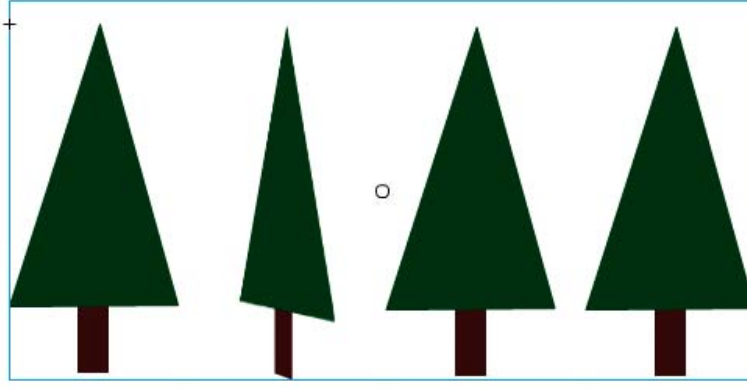
Flash Professional, Sahne Alanı üzerindeki 3D alanda film kliplerini taşıyarak ve döndürerek 3D efektler oluşturmaya olanak tanır. Flash Professional, her film klibi örneğinin özelliklerine bir z eksenini dahil ederek 3B alanı temsil eder. Bir film klibine 3B perspektif efekti eklemek için 3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarını kullanarak onları x ya da y ekseninde hareket ettirebilir veya döndürebilirsiniz. 3B terminolojisinde, bir nesneyi 3B alanda taşımaya çevirme, bir nesneyi 3B alanda döndürmeye dönüştürme adı verilir. Siz bu efektlerden herhangi birini bir film klibine uyguladıktan sonra, Flash Professional uygulaması bunu bir 3B film klibi olarak değerlendirir ve film klibi her seçildiğinde, renklendirilmiş eksen göstergesi film klibinin üzerini kaplamış şekilde görüntülenir.

Bir nesnenin ekran karşısındaki kişiye daha yakın veya uzak görünmesini sağlamak için, 3B Çevirme aracını veya Özellik denetçisini kullanarak nesneyi z eksenini boyunca taşıyın. Ekran karşısındaki kişiye bir açıyla konumlandırılmış bir nesne izlenimi vermek için, 3B Döndürme aracını kullanarak film klibini z eksenini etrafında döndürün. Bu araçları birlikte kullanarak gerçekçi perspektif efektleri oluşturabilirsiniz.

3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarının her ikisi de nesneleri global veya yerel 3B alanda işlemenize olanak tanır. Global 3B alanı, Sahne Alanı'dır. Global dönüştürmeler ve çevirmeler, Sahne Alanı ile ilişkilidir. Yerel 3B alanı, film klibi alanıdır. Yerel dönüştürmeler ve çevirmeler, film klibi alanı ile ilişkilidir. Örneğin birkaç yuvalanmış film klibi içeren bir film klibiniz varsa, yuvalanmış film kliplerinin yerel 3B dönüştürmeleri, kap film klibinin içindeki çizim alanı ile ilişkilidir. 3B Çevirme ve Dönüştürme araçlarının varsayılan modu globaldir. Bu araçları yerel modda kullanmak için, Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklayın.



Global 3B alanında döndürülmüş bir film klibi içeren sahne alanı



Yerel 3B alanında döndürülmüş bir yuvalanmış film klipi içeren bir film kliline sahip sahne alanı

FLA dosyanızdaki film klipi örneklerinin 3B özelliklerini kullanarak, kütüphanedeki film kliplerini çoğaltmadan çeşitli grafik efektleri oluşturabilirsiniz. Ancak bir film klipini kütüphaneden düzenlediğinizde, uygulanan 3B dönüştürmeler ve çevirmeler görünmez. Film klipinin içeriklerini düzenlerken, yalnızca yuvalanmış film kliplerinin 3B dönüştürmeleri görünür.

Not: Bir film klipi örneğine 3B dönüştürme eklendikten sonra, bunun üst film klipi sembolü, *Yerinde Düzenle* modunda düzenlenemez.

Sahne Alanı'nda 3B nesneleriniz varsa, FLA dosyanızın Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası özelliklerini ayarlayarak bu nesnelerin tümüne grup olarak bazı 3B efektler ekleyebilirsiniz. Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'nın görünümünü yakınlaştırma efektine sahiptir. Ufuk Noktası özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3D nesneleri yatay kaydırma efektine sahiptir. Bu ayarlar, yalnızca 3D dönüştürme veya çevirme uygulanmış film kliplerinin görünümünü etkiler.

Flash Professional geliştirme aracında, yalnız bir görüş açısını veya kamerayı kontrol edebilirsiniz. FLA dosyanızın kamera görünümü, Sahne Alanı görünümüyle aynıdır. Her FLA dosyası yalnızca bir Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası ayarına sahiptir.

Flash Professional uygulamasının 3B yeteneklerini kullanabilmeniz için, FLA dosyanızın yayınlama ayarlarının Flash Player 10 ve ActionScript 3.0 olarak belirlenmiş olması gerekir. Yalnızca film klipi örnekleri z eksenı boyunca döndürülebilir veya çevrilebilir. Birden çok Ufuk Noktası ve her film klipi için ayrı kamera gibi bazı 3B yetenekler, doğrudan Flash Professional kullanıcı arabiriminde bulunmayıp ActionScript üzerinden kullanılabilir. ActionScript 3.0'ı kullanarak, film kliplerinin yanı sıra metin, FLV Playback bileşenleri ve düğmeler gibi nesnelere de 3B özellikler uygulayabilirsiniz.

Not: 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. Maske katmanları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. *Maske katmanlarını kullanma*.

Ek kaynaklar

Aşağıdaki kaynaklar Flash Professional uygulamasında 3B grafiklerle çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgiler sunmaktadır:

Eğitim videoları:

- [3B resim ile çalışma \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D rotation and 3D translation \(25:50\)](#) (Flash Downunder – 3B döndürme ve 3B çevirme (25:50)) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Layers TV – Bölüm 74: 3B araçlar ve ses (23:09)) (Adobe.com)

Makaleler:

- Mariko Ogawa Adobe Flash Developer Center'da (Adobe Flash Geliştirici Merkezi) [Exploring the new 3D features in Flash Professional](#) (Flash Professional'da yeni 3B özelliklerini keşfetme) başlıklı ayrıntılı bir makale yazmıştır. Makale 3B araçlarını kullanmayı, 3B özelliklerini hareketlendirmeyi ve ActionScript 3.0'da 3B ile çalışmayı açıklamaktadır.

3B alanda nesneleri taşıma

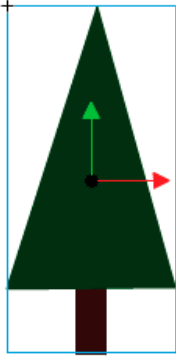
[Başa dön](#)

3B alandaki film klipi örneklerini 3B Dönüştürme aracı  ile taşırsınız. Aracı kullanarak bir film klipini seçtiğinizde, film klipinin üç eksenini oluşturan X, Y ve Z, Sahne Alanı'nda nesnenin üst kısmında görünür. x eksenı kırmızı, y eksenı yeşil ve z eksenı de mavidir.

3B Çevirme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3B alanda taşımak, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3B alanda taşımak, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3B Çevirme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3B Çevirme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3B Çevirme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D çevirme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



3B Çevirme aracı kaplaması.

Not: 3B film klipinin z eksen konumunun değiştirilmesi, film klipinin x ve y konumu da değişmiş şekilde görüntülenmesine neden olur. Bunun nedeni, z eksen boyunca hareketin, 3B ufuk noktasından (3B sembol örneği Özellik denetçisinde ayarlanır) Sahne Alanı'nın kenarlarına yayılan görünmez perspektif çizgilerini takip etmesidir.

3B alanda tek bir nesneyi taşıma

1. Araçlar panelinde 3B Çevirme aracını  seçin (veya seçmek için G tuşuna basın).
2. Aracı Yerel veya Global moda ayarlayın.

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini denetleyerek aracın istediğiniz modda olduğundan emin olun. Modu değiştirmek için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

3. 3B Çevirme aracı  ile bir film klipi seçin.
4. Nesneyi araçla sürükleyerek taşımak için işaretçiyi x, y veya z eksen denetimlerinin üzerine getirin. İşaretçi, denetimlerden herhangi birinin üzerine geldiğinde değişir.

x ve y eksen denetimleri, her eksen üzerindeki ok uçlarıdır. Nesneyi seçili eksen boyunca taşımak için bu kontrollerden birini okunun yönünde sürükleyin. Z eksen kontrolü, film klipinin merkezindeki siyah noktadır. Nesneyi z eksen üzerinde taşımak için z denetimini yukarı veya aşağı sürükleyin.

5. Nesneyi Özellik denetçisini kullanarak taşımak için, Özellik denetçisinin 3B Konumu ve Görünümü bölümüne X, Y ve Z için bir değer girin.

Bir nesneyi z eksen üzerinde taşıdığınızda, nesnenin görünen boyutu değişir. Özellik denetçisinde görünen boyut, Özellik denetçisinin 3D Konumu ve Görünümü bölümünde Width ve Height değerleri olarak görünür. Bu değerler salt okunur niteliktedir.

3D alanda seçilen birden çok nesneyi taşıma

Birden çok film klipi seçerseniz, seçili nesnelerden birini 3D Çevirme aracıyla  taşıyabilirsiniz; böylece diğer nesneler de aynı şekilde taşınır.

- Global 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını global moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.
- Yerel 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını yerel moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

Ayrıca, z-eksen kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrollerini çoklu seçimin merkezine de taşıyabilirsiniz. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

3D alanda nesneleri döndürme

[Başa dön](#)

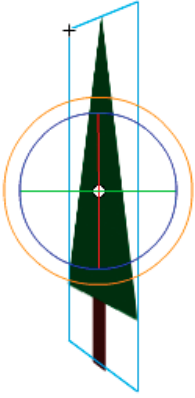
3B alanda film klipi örneklerini 3B Dönüş aracıyla  döndürsünüz. 3B döndürme denetimi, Sahne Alanı üzerindeki seçili nesnelerin en üstünde görüntülenir. X kontrolü kırmızı, Y kontrolü yeşil ve Z kontrolü de mavidir. X ve Y eksenlerinde aynı anda döndürmek için turuncu serbest döndürme kontrolünü kullanın.

3D Döndürme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3D alanda döndürmek, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3D alanda döndürmek, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3D Döndürme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3D Döndürme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3D Döndürme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

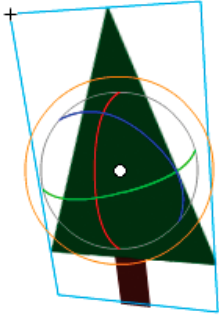
3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B

aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D döndürme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



Global 3B Döndürme aracı kaplaması.



Yerel 3B Döndürme aracı kaplaması.

3B alanda tek bir nesneyi döndürme

1. Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2. Sahne Alanı'nda bir film klibi seçin.

3D Döndürme kontrolleri seçili nesne üzerine kaplanmış olarak görünür. Denetimler farklı bir konumda görünüyorsa, denetimin merkez noktasını çift tıklatarak onu seçili nesneye taşıyın.

3. İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4. Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksen etrafında döndürme yapmak için X eksen denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksen etrafında döndürme yapmak için y eksen kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksen etrafında döndürme yapmak için z eksen denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

5. Dönüş kontrolünün merkez noktasını film klibine göre yeniden konumlandırmak için, merkez noktasını sürükleyin. Merkez noktasının hareketini 45°'lik artışlarla sınırlamak için, sürüklenme sırasında Shift tuşuna basın.

Dönüş kontrolünün merkez noktası, nesnedeki dönüşü ve nesnenin görünümünü kontrol etmenize olanak sağlar. Merkez noktasını seçili film klibinin merkezine geri taşımak için noktayı çift tıklatın.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

3B alanda seçilen birden çok nesneyi döndürme

1. Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2. Sahne Alanı'nda birden çok film klibi seçin.

3B Döndürme kontrolleri en son seçilen nesne üzerine kaplanmış olarak görünür.

3. İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4. Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksenini etrafında döndürme yapmak için x eksenini denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksenini etrafında döndürme yapmak için y eksenini kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksenini etrafında döndürme yapmak için z eksenini denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

Seçili film kliplerinin tümü, döndürme kontrollerinin merkezinde görünen 3D merkez noktasının etrafında döndürülür.

5. 3D döndürme kontrolü merkez noktasının konumunu değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Merkez noktasını rastgele bir konuma taşımak için sürükleyin.
- Merkez noktasını seçili film kliplerinden birinin merkezine taşımak için, Shift tuşunu basılı tutarak film klibini çift tıklatın.
- Merkez noktasını seçili film klipleri grubunun merkezine taşımak için, film klibini çift tıklatın.

3D döndürme merkez noktasının konumunu değiştirmek, döndürmenin nesnelere uyguladığı efekti kontrol etmenize olanak sağlar.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

Bir seçimi Dönüştürme paneli ile döndürme

1. Dönüştürme panelini açın (Pencere > Dönüştürme).
2. Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla film klibi seçin.
3. Seçimi döndürmek için, istenen değerleri Dönüştürme panelinde 3D Döndürme X, Y ve Z alanlarına girin. Bu alanlar etkin metin içerir; başka bir deyişle, değerleri değiştirmek için sürükleyebilirsiniz.

Not: 3D döndürme, Araçlar panelindeki 3D Döndürme aracının geçerli moduna bağlı olarak global veya yerel 3D alanda gerçekleştirilir.

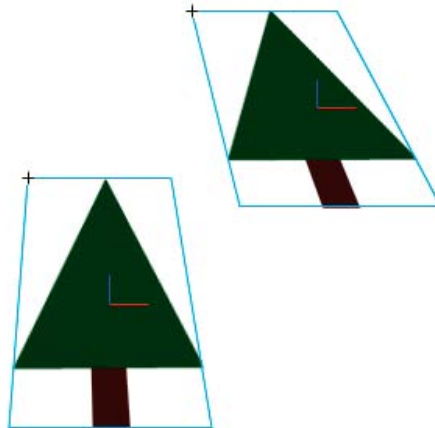
4. 3D döndürme noktasını taşımak için, istenen değerleri 3D Merkez Noktası X, Y ve Z alanlarına girin.

Perspektif Açısı'nı ayarlama

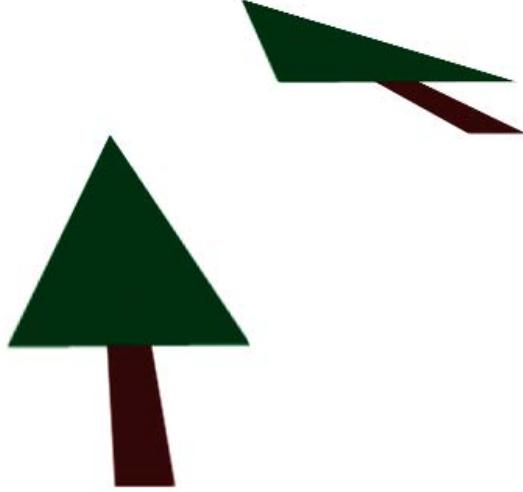
[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasının Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin görünümünün görünen açısını denetler.

Perspektif Açısı'nın artırılması veya azaltılması, 3B film kliplerinin görünen boyutunu ve Sahne Alanı'nın kenarlarına göre konumunu etkiler. Perspektif Açısı'nı artırarak, 3B nesnelerin ekran karşısındaki kişiye daha yakın görünmesini sağlarsınız. Perspektif Açısı özelliğini azaltarak, 3B nesnelerin daha uzak görünmesini sağlarsınız. Efekt, bir fotoğraf makinesi merceğindeki görünümün açısını değiştiren yakınlaştırma veya uzaklaştırma işlemine benzer.



55 derecelik Perspektif Açısı'na sahip Sahne Alanı.



110 derecelik Perspektif Açısı'na sahip Sahne Alanı.

Perspektif Açısı özelliği, 3B çevirme ve döndürme işlemi uygulanmış bütün film kliplerini etkiler. Perspektif Açısı diğer film kliplerini etkilemez. Varsayılan Perspektif Açısı, normal bir fotoğraf makinesi lensinde olduğu gibi görünüme 55 derecedir. Değer aralığı 1° - 180° arasındadır.

Perspektif Açısı'nı Özellik denetçisinde görüntülemek veya ayarlamak için, Sahne Alanı'nda bir 3B film klipi seçilmiş olmalıdır. Perspektif Açısı'nda yapılan değişiklikler Sahne Alanı'nda hemen görünür.

Sahne Alanı'nı değiştirdiğinizde Perspektif Açısı da otomatik olarak değişir ve böylece 3B nesnelerinin görünümü değişmez. Bu davranışı Belge Özellikleri iletişim kutusunda kapatabilirsiniz.

Perspektif Açısı'nı ayarlamak için:

1. Sahne Alanı'nda, 3D döndürme veya çevirme uygulanmış bir film klipi örneği seçin.
2. Özellik denetçisinde, Perspektif Açısı alanına yeni bir değer girin veya değeri değiştirmek için etkin metni sürükleyin.

Ufuk Noktası'nı ayarlama

[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasının Ufuk Noktası özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin z ekseninin yönlendirmesini denetler. Bir FLA dosyasındaki tüm 3B film kliplerinin z eksenini Ufuk Noktası'na doğru geriler. Ufuk Noktası'nın konumunu değiştirerek, bir nesnenin z eksenini boyunca çevrildiğinde taşındığı yönü değiştirirsiniz. Ufuk Noktası'nın konumunu ayarlayarak, Sahne Alanı'ndaki 3B nesnelerin görünümünü ve animasyonu hassas bir şekilde kontrol edebilirsiniz.

Örneğin Ufuk Noktasını Sahne Alanı'nın sol üst köşesine (0, 0) konumlandırırsanız, bir film klipinin Z özelliğinin değerini artırmak, film klipinin ekran karşısındaki kişiden uzaklaşmasına ve Sahne Alanı'nın sol üst köşesine doğru taşınmasına neden olur.

Ufuk Noktası tüm 3B film kliplerini etkilediğinden, bunun değiştirilmesi, z eksenini çevirme işlemi uygulanmış tüm film kliplerinin konumunu değiştirir.

Ufuk Noktası, z eksenini çevirme veya döndürme işlemi uygulanmış tüm film kliplerini etkileyen bir belge özelliğidir. Ufuk Noktası diğer film kliplerini etkilemez. Ufuk Noktası'nın varsayılan konumu, Sahne Alanı'nın merkezidir.

Ufuk Noktası'nı Özellik denetçisinde görüntülemek veya belirlemek için, Sahne Alanı'nda bir film klipi seçilmiş olmalıdır. Ufuk Noktası'nda yapılan değişiklikler Sahne Alanı'nda hemen görünür.

Ufuk Noktası'nı ayarlamak için:

1. Sahne Alanı'nda, 3D döndürme veya çevirme uygulanmış bir film klipi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Ufuk Noktası alanına yeni bir değer girin veya değeri değiştirmek için etkin metni sürükleyin. Etkin metin sürüklenirken Sahne Alanı'nın üzerinde Ufuk Noktası'nın konumunu gösteren kılavuzlar görünecektir.
3. Ufuk Noktası'nı Sahne Alanı'nın merkezine geri taşımak için, Özellik denetçisinde Sıfırla düğmesini tıklayın.

Not: Sahne alanını yeniden boyutlandırırsanız ufuk noktası otomatik olarak güncellenmez. Ufuk noktasının belirli bir biçimde konumlandırılmasından kaynaklanan 3B görüntüsünü korumak için, ufuk noktasını yeni Sahne Alanı boyutuna göre yeniden konumlandırmanız gerekir.

Daha fazla Yardım konusu

Üç boyutta (3B) çalışma

Flash uygulamasına video ekleme

Başlamadan önce

Flash uygulamasında video kullanma yöntemleri

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma

Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme

Eğitimler ve örnekler

Flash, videoları Flash belgenize video birleştirmenizi ve kullanıcılar için oynatmanızı sağlayan birkaç yöntem sunar.

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Flash Professional uygulamasında video ile çalışmaya başlamadan önce aşağıdaki bilgiyi anlamak önemlidir:

- Flash Professional yalnızca belirli video biçimlerini oynatır.
FLV, F4V ve MPEG videoları bunlar arasındadır. Videoları başka biçimlere dönüştürmek için bkz. Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma.
- Diğer video biçimlerini FLV ve F4V'ye dönüştürmek için ayrı Adobe Media Encoder uygulamasını (Flash Professional içinde bulunan) kullanın. Talimatlar için bkz. Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma.
- Flash Professional'e video eklemenin her biri farklı durumlarda avantaj ve dezavantaj içeren farklı yöntemleri vardır. Bu yöntemlerin aşağıdaki listesine bakın.
- Flash Professional, Dosya > İçer Aktar > Video'yu İçer Aktar'ı seçtiğinizde açılan bir Video İçer Aktarma Sihirbazı içerir.
- FLVPlayback bileşenini kullanma, hızlıca Flash Professional dosyasında oynatılan bir video edinmenin en kolay yoludur.
Talimatlar için bkz. Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme.

[Başa dön](#)

Flash uygulamasında video kullanma yöntemleri

Flash Professional'da farklı şekillerde video kullanabilirsiniz:

- Web sunucusundan aşamalı olarak indirme
Bu yöntem video dosyasını Flash Professional dosyasından ve oluşturulan SWF dosyasından dışarıda tutar. Bu işlem, SWF dosya boyutunu küçük tutar. Bu, Flash Professional uygulamasında video kullanmak için en yaygın yöntemdir.
- Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma.
Bu yöntem aynı zamanda video dosyasını Flash Professional dosyanızdan dışarıda tutar. Adobe Flash Media Streaming Server düzgün bir akış oynatma deneyiminin yanı sıra video içeriğinizin güvenli olarak korunmasını da sağlar.
- Video verilerini doğrudan bir Flash Professional dosyasına gömme
Bu yöntem çok büyük Flash Professional dosyaları ile sonuçlanır ve yalnızca kısa video klipleri için önerilir. Talimatlar için bkz. Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme.

[Başa dön](#)

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Aşamalı indirme, harici FLV veya F4V dosyalarını bir SWF dosyasına yüklemek üzere yazdığınız FLVPlayback bileşenini ya da ActionScript'i kullanmanızı ve bunları çalışma zamanında oynatmanızı sağlar.

Video dosyası diğer Flash Professional içeriğin dışında tutulduğundan, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan video içeriğini güncelleştirmek nispeten daha kolaydır.

Aşamalı indirme, videoyu Zaman Çizelgesinin içine gömmekten aşağıda sayılan yönlerden daha avantajlıdır.

- Geliştirme sırasında, Flash Professional içeriğinizin tümünü ya da bir kısmını önizlemek veya test etmek için sadece SWF dosyasını yayınlatabilirsiniz. Bu, daha hızlı önizleme sürelerine ve tekrarlamalı denemelerde daha hızlı dönüşe neden olur.
- Oynatma sırasında, videonun ilk dilimi indirilip yerel bilgisayarın disk sürücüsünün önbelleğine alınır alınmaz video oynatılmaya başlar.
- Çalışma zamanında, video dosyaları, dosya boyutunda veya süresinde bir sınırlama olmaksızın Flash Player tarafından bilgisayarın disk sürücüsünden SWF dosyasına yüklenir. Hiçbir ses senkronizasyonu sorunu veya bellek sınırlaması bulunmaz.

- Video dosyasının kare hızı SWF dosyasının kare hızından farklı olabilir; bu Flash Professional içeriğinizi geliştirmenizde daha geniş bir esneklik sağlar.

Aşamalı yükleme için içe video aktarma

Bilgisayarınızda yerel olarak saklanan bir video dosyasını içe aktarabilir ve FLA dosyanızı içe aktardıktan sonra video dosyasını sunucuya yükleyebilirsiniz. Flash uygulamasında aşamalı indirme için bir video dışı aktardığınızda aslında video dosyasına yalnızca bir başvuru eklemiş olursunuz. Flash, videoyu yerel bilgisayarınızda veya bir web sunucusunda bulmak için başvuruyu kullanır.

Ayrıca standart web sunucusuna, Adobe Flash Medya Sunucusu (FMS) veya Flash Video Akış Hizmeti'ne (FVSS) önceden yüklenmiş olan bir video dosyasını da içeri aktarabilirsiniz.

1. Video klipi geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. İçe aktarılacak video klipi seçin. Yerel bilgisayarınızda bulunan bir video klipi seçebileceğiniz gibi, önceden bir web sunucusuna veya Flash Medya Sunucusu'na yüklenmiş bir videonun URL'sini de girebilirsiniz.
 - Yerel bilgisayarınızda bulunan videoyu içe aktarmak için, Harici videoyu oynatma bileşeni ile yükle seçeneğini belirleyin.
 - Önceden bir web sunucusuna, Flash Medya Sunucusu'na veya Flash Video Akış Hizmeti'ne konuşturulmuş bir videoyu içe aktarmak için Önceden bir web sunucusuna, Flash Video Akış Hizmeti'ne konuşturulmuş seçeneğini veya Flash Medya Sunucusu'ndan akış al seçeneğini belirleyin ve ardından video klipinin URL'sini girin.

Not: Web sunucusunda yer alan video klipin URL'si http iletişim protokolünü kullanacaktır. Flash Media Server veya Flash Streaming Service üzerinde bulunan bir video klipin URL'si, RTMP iletişim protokolünü kullanacaktır.
3. Video klipiniz için bir kaplama seçin. Şunları seçebilirsiniz:
 - Yok'u seçerek FLVPlayback bileşeni ile kaplama kullanmamayı.
 - Önceden tanımlanmış FLVPlayback bileşeni kaplamalarından birini seçmeyi. Flash Professional, kaplamayı FLA dosyası ile aynı klasöre kopyalar.

Not: FLVPlayback bileşeninin kaplamaları, AS2 veya AS3 tabanlı Flash belgesi oluşturmanıza bağlı olarak biraz farklı olur.

- Web sunucusu üzerindeki kaplamanın URL'sini girerek kendi tasarımınız olan özel bir kaplama seçin.

Not: Uzak bir konumdan çağrılan özel bir dış görünüm kullanmayı tercih ederseniz canlı önizleme Sahne Alanı'ndaki video için kullanılamaz.
4. Video İçe Aktar Sihirbazı, Sahne Alanı'nda video oynatmayı yerel olarak test etmek için kullanabileceğiniz bir FLVPlayback video bileşeni oluşturur. Flash belgenizi oluşturma işlemi tamamlandığında ve SWF dosyası ile video klipi konuşturmak istediğinizde, şu varlıkları web sunucusuna veya videonuzu barındıran Flash Media Server'a yükleyin:
 - Video klipin yerel bir kopyasını kullanıyorsanız, (.flv uzantısı ile seçtiğiniz kaynak video klip ile aynı klasör içinde yer alan) video klipi yükleyin.

Not: Flash Professional, FLV veya F4V dosyasını (SWF dosyasına göre) işaret etmek için göreceli bir yol kullanır ve böylece sunucuda kullandığınız aynı dizin yapısını yerel olarak kullanmanızı sağlar. Video, videonuzu barındıran FMS veya FVSS'nize önceden konuşturulmuşsa, bu adımı atlayabilirsiniz.

- Video kaplaması (bir kaplama kullanmayı seçtiyseniz)

Önceden tanımlanmış bir kaplama kullanmak için Flash Professional kaplamayı FLA dosyasıyla aynı klasörün içine kopyalar.
- FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeninin URL alanını, videoyu yüklediğiniz web sunucusuna veya Flash Media Server'ın URL alanına düzenlemek için Bileşen denetçisini (Pencereler > Bileşen denetçisini) kullanarak contentPath parametresini düzenleyin.

Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma

[Başa dön](#)

Flash Media Server medyayı gerçek zamanlı olarak Flash Player'da ve AIR'de akışa alır. Flash Media Server, kullanıcının kullanılabilir bant genişliğine bağlı olarak video ve ses içeriği iletmek için bant genişliği algılamasını kullanır.

Flash Media Server ile akış videosu, gömülü ve aşamalı indirilen video üzerine şu avantajları sunar:

- Video oynatma, diğer video dahil etme yöntemlerini kullanırken olduğundan önce başlar.
- Akış, istemcilerin dosyanın tamamını indirmeleri gerekmeyeceği için istemci belleğinin ve disk alanının daha azını kullanır.
- Sadece görüntülenen video parçaları istemciye gönderildiğinden, ağ kaynakları daha etkili kullanılır.
- Medya akıştayken istemcinin önbelleğine kaydedilmediğinden, medya iletimi daha güvenlidir.
- Akış videosu daha iyi izleme, bildirim ve günlük yeteneği sağlar.
- Akış, canlı video ve ses sunumları iletmeyi ya da bir web kamerasından veya dijital video kameradan görüntü yakalamanızı sağlar.
- Flash Media Server, görüntülü sohbet, görüntülü mesajlaşma ve görüntülü toplantı uygulamaları için çok yönlü ve çok kullanıcı akışı

etkinleştirir.

- Video ve ses akışlarını kontrol etmek için sunucu tarafı komut dosyası kullanarak sunucu tarafı çalma listeleri, senkronize edilmiş akışlar ve istemcinin bağlantı hızına bağlı olan daha akıllı iletim seçenekleri oluşturabilirsiniz.

Flash Media Server hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. www.adobe.com/go/flash_media_server_tr.

Flash Video Akış Hizmeti hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. www.adobe.com/go/learn_fvss_tr.

Başa dön

Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme

Video dosyası gömdüğünüz zaman, video dosya verilerinin tümü Flash Professional dosyasına eklenir. Sonuçlar Flash Professional dosyasından ve takip eden SWF dosyasından çok daha büyüktür. Video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Zaman Çizelgesi'nde her video karesi bir kare ile temsil edildiği için, video klip ile SWF dosyasının kare hızı aynı olmalıdır. SWF dosyası ve gömülü video klip için farklı kare hızları kullanırsanız, video oynatma tutarsız olur.

Not: *Değişen kare hızları kullanmak için, aşamalı indirmeyi ya da Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akıtın. Bu yöntemlerden birini kullanarak video dosyalarını içe aktardığınızda, FLV veya F4V dosyaları bağımsızdır ve SWF dosyasında bulunan diğer tüm zaman çizelgesi kare hızlarından ayrı bir kare hızında çalışır.*

Gömülü video, oynatma süresi 10 saniyeden az olan küçük video kliplerde en iyi şekilde çalışır. Daha uzun oynatma süreli video klipler kullanıyorsanız, aşamalı olarak indirilen video kullanmayı veya Flash Media Server'ı kullanarak akış videosu kullanmayı düşünün.

Gömülü video şu sınırlamaları içerir:

- Oluşturulan SWF dosyası son derece büyük hale gelirse sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Flash Player, gömülü video içeren büyük SWF dosyalarını indirirken ve bu dosyaları oynatmaya çalışırken, Flash Player'ın çökmesine yol açabilecek kadar büyük miktarda bellek ayırır.
- Daha uzun video dosyaları (10 saniyenin üstündeki) bir video klbin video ve ses bölümleri arasında genelde senkronizasyon sorunları içerir. Zamanla ses parçası videoyla eş zamanlı çalmamaya başlar, bu da daha az çekici bir izleme deneyimine neden olur.
- SWF dosyasına gömülü bir videoyu oynatmak için video oynatılmaya başlamadan video dosyasının tamamı indirilmiş olmalıdır. Son derece büyük bir video dosyası gömerseniz, SWF dosyasının bu dosyanın tamamını indirmesi ve oynatmaya başlaması uzun bir zaman alabilir.
- Bir video klip içe aktarıldıktan sonra düzenlenemez. Bunun yerine, video dosyasını yeniden düzenlemeniz ve yeniden içe aktarmanız gerekir.
- SWF dosyanız web üzerinden yayınlanırken, video oynatmasının başlatılabilmesi için öncelikle videonun tamamının izleyenin bilgisayarına indirilmesi gerekir.
- Çalışma zamanında videonun tamamının, videonun oynatılacağı bilgisayarın yerel belleğine sığması gerekir.
- İçe aktarılan video dosyasının uzunluğu 16000 kareyi aşamaz.
- Video kare hızı ve Flash Professional Zaman Çizelgesi kare hızı aynı olmalıdır. Flash Professional dosyanızın kare hızını, gömülü videonun kare hızıyla eşleştirecek şekilde ayarlayın.

Oynatma kafasını Zaman Çizelgesi boyunca sürükleyerek (serbest kaydırma) gömülü videonun karelerini önizleyebilirsiniz. Serbest kaydırma sırasında video ses parçasının oynatılmadığını unutmayın. Videoyu sesle önizlemek için Filmi Test Et komutunu kullanın.

Flash dosyasına video gömün

1. Video klbi geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Yerel bilgisayarınızdaki içe aktarılabilecek video klbi seçin.
3. FLV'yi SWF İçine Göm ve Zaman Çizelgesi'nde Oynat'ı seçin.
4. İleri'yi tıklayın.
5. SWF dosyasında, videoyu birlikte gömeceğiniz sembol türünü seçin.

Gömülü Video Video klbi Zaman Çizelgesi'nde doğrusal oynatma için kullanıyorsanız, videoyu Zaman Çizelgesi'ne içe aktarmak en uygun yöntemdir.

Film Klbi Videoyu bir film klbi örneğinin içine yerleştirmek, size içerik üzerindeki en fazla kontrolü vereceğinden, seçilecek en iyi yollardan biridir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

Grafik Bir video klbi bir grafik sembolü olarak gömdüğünüzde, ActionScript'i kullanarak videoyla etkileşemezsiniz (grafik sembolleri genellikle statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlı yeniden kullanılabilir animasyon parçaları oluşturmak için kullanırsınız).

6. Video klbi doğrudan Sahne Alanı'nın üzerine (ve Zaman Çizelgesi üzerine) veya bir kütüphane öğesi olarak içe aktarın.

Varsayılan olarak, Flash Professional içe aktardığınız videoyu Sahne Alanı'na yerleştirir. Sadece kitaplığa içe aktarmak için Örneği Sahne Alanı'na Yerleştir'in seçimini kaldırın.

Doğrusal anlatımlı ve fazla etkileşimi olmayan basit bir video sunumu oluşturuyorsanız, varsayılan ayarı kabul edin ve videoyu Sahne Alanı'na içe aktarın. Daha dinamik bir sunum oluşturmak için birden çok video kliple çalışın veya ActionScript kullanarak dinamik geçişler veya başka öğeler ekleyin, videoyu kitaplığa içe aktarın. Bir video klip kütüphanedeyken, klbi ActionScript ile daha kolay kontrol edebileceğiniz bir MovieClip nesnesine dönüştürerek özelleştirin.

Varsayılan olarak, Flash Professional gömdüğünüz video klabin oynatma uzunluğuna yer sağlamak için Zaman Çizelgesi'ni genişletir.

7. Bitir'i tıklatın.

Video İçe Aktar sihirbazı, videoyu SWF dosyasına gömer. Video, seçtiğiniz gömme seçeneklerine bağlı olarak ya Sahne Alanı üzerinde ya da kütüphanede görünür.

8. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler > Özellikler), video klibe bir örnek adı verin ve video klabin özelliklerinde bazı değişiklikler yapın.

Video dosyalarını kütüphaneye içe aktarma

FLV veya F4V biçimindeki dosyaları içe aktarmak için İçe Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını ya da Video Özellikleri iletişim kutusundaki İçe Aktar düğmesini kullanın.

FLV veya F4V dosyalarını harici bir kaynaktan dinamik olarak yükleyen kendi video oynatıcınızı oluşturmak için videonuzu bir film klipi sembolünün içine yerleştirin. FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak yüklediğinizde, video dosyasının gerçek boyutlarıyla eşleştirmek için film klabinin boyutlarını ayarlayın ve film klipini ölçekleyerek videoyu ölçekleyin.

Not: Videoyu bir film klipi örneğinin içine yerleştirmek iyi bir alışkanlıktır, bu, size içerik üzerinde en fazla kontrolü verir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

❖ Bir FLV veya F4V dosyasını kütüphaneye içe aktarmak için şunlardan birini yapın:

- Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
- Kütüphane Paneli'nde varolan herhangi bir video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. İçe Aktar'ı seçin. İçe aktarılan dosyayı bulun ve Aç'ı tıklatın.

Video klabin özelliklerini değiştirme

Özellik denetçisini kullanarak, Sahne Alanı üzerindeki gömülü video klipi örneğinin özelliklerini değiştirebilir, örneğe bir örnek adı atayabilir ve örneğin genişliğini, yüksekliğini ve Sahne Alanı'ndaki konumunu değiştirebilirsiniz. Ayrıca, video klabin bir örneğini takas edebilir, diğer bir deyişle video klabin bir örneğine farklı bir sembol atayabilirsiniz. Bir örneğe farklı bir sembol atamak, Sahne Alanı'nda farklı bir sembol görüntüler ancak diğer tüm örnek özelliklerini (boyutlar ve kayıt noktası gibi) aynı şekilde bırakır.

Video Özellikleri iletişim kutusunda şunları yapabilirsiniz:

- Adı, yolu, oluşturulma tarihi, piksel boyutları, uzunluğu ve dosya boyutu dahil, içe aktarılan bir video klip hakkındaki bilgileri görüntülemek
- Video klabin adını değiştirmek
- Video klipi harici bir düzenleyicide değiştirirseniz, video klipi güncelleme
- Seçilen klabin yerine koymak için bir FLV veya F4V dosyasını içe aktarma
- Video klipini FLV veya F4V dosyası olarak dışa aktarma

Videoyla çalışma hakkında dersler için bkz. Adobe Flash Destek Merkezi, www.adobe.com/go/flash_video_tr.

Özellik denetçisinde video örnek özelliklerini değiştirme

1. Sahne Alanı üzerinde gömülü veya bağlı bir video klip örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve şunlardan herhangi birini yapın:
 - Özellik denetçisinin sol tarafındaki Örnek Adı metin alanına bir örnek adı girin.
 - Video örneğinin boyutlarını değiştirmek üzere G ve Y için değerler girin.
 - Sahne Alanı'nda örneğin sol üst köşesinin konumunu değiştirmek üzere X ve Y için değerler girin.
 - Takas Et'i tıklatın. Geçerli olarak örneğe atanmış kiple değiştirilecek video klipi seçin.

Not: Gömülü bir video klipi sadece başka bir gömülü video kiple, bağlantılı bir video klipi ise sadece başka bir bağlantılı video kiple takas edebilirsiniz.

Video Özellikleri iletişim kutusunda video klip özelliklerini görüntüleme

1. Kütüphane Paneli'nde bir video klip seçin.
2. Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin veya Kütüphane Paneli'nin altında bulunan Özellikler düğmesini tıklatın. Video Özellikleri iletişim kutusu görüntülenir.

Videoya yeni ad atama, videoyu güncelleme veya FLV ya da F4V dosyasıyla değiştirme

1. Kütüphane Paneli'nde video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Yeni bir ad atamak için adı Sembol metin alanına girin.
 - Videoyu güncellemek için, güncellenmiş video dosyasına gidin ve Tamam'ı tıklatın.

- Bir videoyu FLV veya F4V dosyası ile değiştirmek için İç Aktar'ı tıklatın, geçerli klibin yerine koyulacak FLV ya da F4V dosyasına gidin ve Aç'ı tıklatın.

Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme

Gömülü bir video dosyasının oynatılmasını denetlemek için videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetleyin. Örneğin, ana Zaman Çizelgesi'ndeki bir videoyu duraklatmak için o Zaman Çizelgesi'ni hedefleyen bir stop() eylemini çağırırsınız. Benzer biçimde, bir film klibi sembolündeki bir video nesnesini, o sembolün Zaman Çizelgesi'nin oynatılmasını kontrol ederek denetleyebilirsiniz.

Film kliplerindeki içe aktarılmış video nesnelerine şu eylemleri uygulayabilirsiniz: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL, FSCommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded ve onMouseEvent. Bir Video nesnesine eylemler uygulamak için ilk olarak Video nesnesini bir film klibine dönüştürün.

Kameradan canlı bir video akışı göstermek için ActionScript'i kullanın. İlk olarak, Sahne Alanı'na bir Video nesnesi yerleştirin, Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Video'yu seçin. Video akışını Video nesnesine eklemek için Video.attachVideo işlevini kullanın.

Ayrıca bkz. Video ve attachVideo (Video.attachVideo yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ve fl.video, *ActionScript 3.0 Dil Başvurusu*.

Kaynak dosyasını düzenledikten sonra gömülü videoyu güncelleyin

1. Kütüphane Paneli'nde video klibi seçin.
2. Özellikler'i seçin ve Güncelle'yi tıklatın.

Gömülü video klip, düzenlenmiş dosyayla güncellenir. Videoyu ilk olarak içe aktardığınızda seçtiğiniz sıkıştırma ayarları güncellenmiş klibe tekrar uygulanır.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki videolar ve makaleler Flash Professional uygulamasında video ile çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Makale: [Video Learning Guide for Flash](#) (Flash için Video Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)
- Video: [Working with video \(3:23\)](#) (Video ile çalışma (3:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash uygulamasında video içe aktarma ve kullanma \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video players for the Flash phobic \(10:26\)](#) (Flash 411 - Flash severler için Video oynatıcılar (10:26)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 – Video crash course \(10:43\)](#) (Flash 411 – Video çökme dersi (10:43)) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash \(6:02\)](#) (After Effects'ten Flash Uygulamasına Dışa Aktarma (6:02)) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#) (XFL yoluyla After Effects'ten Flash Uygulamasına dışa aktarma (2:43)) (Adobe.com)
- Video: [Converting metadata and markers to cue points \(4:07\)](#) (Meta verileri ve işaretleri işaret noktalarına dönüştürme (4:07)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Hookin' up with Flash Media Server \(21:29\)](#) (Flash 411 - Flash Medya Sunucusu'nda çalışma (21:29)) (Adobe.com)
- Video: [Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash \(73:45\)](#) (Flex ve Flash ile Gelişmiş Video Akışı ve Yönetim Teknikleri (73:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Video Learning Guide for Flash](#) (Flash için Video Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)
- Makale: [Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (ActionScript 3 FLVPlayback bileşenine başlarken (Adobe.com)
- Makale: [Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (ActionScript 3 FLVPlayback bileşenine dış görünüm ekleme) (Adobe.com)
- Article: [Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming](#) (ActionScript 3 FLVPlayback programlama ile web videosunu kontrol etme) (Adobe.com)
- Makale: [Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics](#) (Web videosu şablonu: Senkronize grafiklerle konuşmacı sunumu) (Adobe.com)
- Makale: [Web video template: Showcase website for personal video](#) (Web videosu şablonu: Kişisel video için vitrin web sitesi) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu

 [Videoyla çalışma](#)



Püskürtmeli Fırça aracıyla desenler uygulama

Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri

Püskürtme Fırçası, bir partikül spreji görevi görür ve Sahne Alanı'nda şekillerden oluşan bir deseni tek seferde "fırçalamanızı" sağlar. Püskürtmeli Fırça, varsayılan olarak, geçerli seçili dolgu rengini kullanarak, partiküllü noktalardan oluşan bir sprej püskürtür. Ancak, bir film klibini veya grafik sembolünü desen olarak uygulamak için Püskürtmeli Fırça aracını kullanabilirsiniz.

1. Püskürtme Fırçası aracını seçin.
2. Püskürtme Fırçası aracındaki Özellik denetçisinde varsayılan nokta spreji için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

"Partikül" olarak kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli partiküller, Flash'ta oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

3. Sahne Alanı'nda desenin görünmesini istediğiniz yeri tıklatıp deseni bu yerin üzerine sürükleyin.

Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri

[Başa dön](#)

Araçlar panelinden Püskürtme Fırçası'nı seçtiğinizde, Püskürtme Fırçası aracına ait seçenekler, Özellik denetçisinde görünür.

Düzen Püskürtmeli fırça partikülü olarak kullanılacak bir film klibi veya grafik sembolü seçmenize izin veren Sembol Seç iletişim kutusunu açar. Kütüphanedeki bir sembol seçildiğinde, düzen düğmesinin yanında o sembolün adı görünür.

Renk seçici Varsayılan partikül spreji için bir dolgu rengi seçer. Sprej partikülü olarak kütüphanedeki bir sembolü kullandığınızda, renk seçici devre dışı bırakılır.

Ölçekleme Bu özellik, yalnızca Kütüphane'den bir sembol parçacık olarak kullanılmadığında ortaya çıkar. Püskürtme parçacığı olarak kullanılan sembolü ölçekleyin. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 küçültür. %200 değeri, sembolü %200 büyütür.

Genişlik ölçekleme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sprej partikülü olarak kullanılan sembolün genişliğini ölçeklendirir. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 daraltır. %200 değeri, sembolü %200 genişletir.

Yükseklik ölçekleme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sprej partikülü olarak kullanılan sembolün yüksekliğini ölçekler. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 kısaltır. %200 değeri, sembolü %200 uzunlaştırır.

Rastgele ölçekleme Her sembol temelli sprej partikülünün, Sahne Alanı'na her partikülün boyutunu değiştiren bir rastgele ölçekle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreji kullanıldığında, bu seçenek devre dışı kalır.

Sembol döndürme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sembol temelli spreji bir merkez noktası etrafında döndürür.

Rastgele Döndürme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Her sembol temelli sprej partikülünün Sahne Alanı'na rastgele dönüş derecesiyle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreji kullanıldığında, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Genişlik Püskürtme parçacığının genişliği

Yükseklik Kütüphane'den bir sembol kullanılmadığında püskürtme parçacığının genişliği.

Fırça Açısı Kütüphane'den bir sembol kullanılmadığında püskürtme parçacığına uygulanacak saat yönünde döndürmenin miktarı.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri yerleştirme

Nesneleri yığma

Nesneleri hizalama

Nesneleri gruplama

Grubu veya grup içindeki bir nesneyi düzenleme

Grup ve nesneleri parçalama

Nesneleri yığma

[Başa dön](#)

Bir katmanda, Flash en son oluşturulan nesneyi yığının en üstüne yerleştirerek, nesneleri oluşturuldukları sıraya göre yığar. Nesnelerin yığma düzenli sıralaması, üst üste geldiklerinde nasıl görüneceklerini belirler. Nesnelerin yığma düzenli sıralamasını istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Çizilen çizgiler ve şekiller, yığında grupların ve sembollerin her zaman altında görünür. Onları yığının yukarısına taşımak için gruplamalı veya sembollere dönüştürmelisiniz.

Katmanlar da yığın sırasını etkiler. Katman 2'deki her şey Katman 1'deki her şeyin önünde görünür, vs. Katman sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'nde katman adını yeni bir konuma sürükleyin.

1. Nesneyi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Nesne veya grubu yığın sırasının en üstüne veya en altına taşımak için Değiştir > Yerleştir > En Öne Getir veya En Alta Gönder'i seçin.
 - Nesne veya grubu yığın sırasında bir üste veya bir alta taşımak için Değiştir > Yerleştir > Öne Getir veya Alta Gönder'i seçin.

Birden fazla grup seçiliyse, gruplar birbirlerine göre sıralarını koruyarak, seçili olmayan tüm grupların önüne veya arkasına hareket eder.

Nesneleri hizalama

[Başa dön](#)

Hizala paneli, seçili nesneleri yatay veya dikey eksen boyunca hizalamanızı sağlar. Nesneleri, dikey olarak seçili nesnelerin sağ kenarı, merkezi veya sol kenarı boyunca ya da yatay olarak seçili nesnelerin üst kenarı, merkezi veya alt kenarı boyunca hizalayabilirsiniz.

Flash uygulamasındaki mizanpaj araçları hakkında bir eğitim metni için bkz. Use Layout Tools, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

1. Hizalanacak nesneleri seçin.
2. Pencere > Hizala'yı seçin.
3. Hizalama değişikliklerini Sahne Alanı boyutlarına göre uygulamak için Hizala panelinde Sahne Alanına'yı seçin.
4. Seçili nesne veya nesneleri değiştirmek için hizalama düğmelerini seçin.

Nesneleri gruplama

[Başa dön](#)

Öğeleri tek bir nesne olarak işlemek için onları gruplayın. Örneğin bir çizim oluşturduktan sonra, çizimi bir bütün olarak kolayca seçmek ve taşımak için çizimin öğelerini gruplayabilirsiniz.

Bir grubu seçtiğinizde, Özellik denetçisi grubun x ve y koordinatlarıyla piksel boyutlarını görüntüler.

Grupları çözmeden düzenleyebilirsiniz. Ayrıca nesnelerin grubunu çözmeden, bir gruptaki tek bir nesneyi düzenlemek için seçebilirsiniz.

❖ Gruplanacak nesneleri seçin. Şekiller, başka gruplar, semboller, metin, vs. seçebilirsiniz.

- Nesneleri gruplamak için Değiştir > Grupa'yı seçin veya Control+G (Windows) veya Command+G (Macintosh) tuşlarına basın.
- Nesnelerin grubunu çözmek için Değiştir > Grubu Çöz'ü seçin veya Control+Shift+G (Windows) veya Command+Shift+G (Macintosh) tuşlarına basın.

Grubu veya grup içindeki bir nesneyi düzenleme

[Başa dön](#)

1. Grubu seçin, sonra Düzen > Seçileni Düzenle'yi seçin veya Seçim aracıyla grubu çift tıklayın.

Sayfada grubun parçası olmayan her şey soluk görünür; bu, grup dışındaki öğelerin erişilemez olduğunu belirtir.
2. Grup içindeki herhangi bir öğeyi düzenleyin.

3. Düzen > Tümünü Düzenle'yi seçin veya Sahne Alanı üzerinde boş bir yeri Seçim aracıyla çift tıklayın.

Flash, grubu tek bir varlık durumuna geri getirir ve yeniden Sahne Alanı'ndaki diğer öğelerle çalışabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Grup ve nesneleri parçalama

Grupları, örnekleri ve bitmap'leri, grubu çözülmüş, düzenlenebilir öğelere ayırmak için onları parçalarsınız ve bu da içe aktarılan grafiklerin dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır.

Bir grup veya nesneyi parçaladıktan sonra Düzen > Geri Al'ı seçebilmenize karşın, parçalama tamamen ters çevrilebilir değildir. Nesneleri şu şekilde etkiler:

- Bir sembol örneğinin, esas sembole bağıntı koparır
- Hareketlendirilmiş bir sembolde geçerli kare dışındakileri atar
- Bitmap'leri dolgulara dönüştürür
- Metin bloklarına uygulandığında, her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirir
- Tek bir metin karakterine uygulandığında, karakterleri anahatlara dönüştürür.

Parçala komutunu Grubu Çöz komutuyla karıştırmayın. Grubu Çöz komutu, gruplanmış öğeleri gruplamadan önceki durumlarına geri döndürerek, gruplanmış nesneleri ayırır. Bitmap'leri, örnekleri veya metni parçalamaz ya da metni anahatlara dönüştürmez.

1. Parçalanacak grup, bitmap veya sembolü seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Not: *Enterpolasyonlu bir animasyondaki hareketlendirilmiş sembolleri veya grupları parçalamak önerilmez ve umulmadık sonuçları olabilir. Karmaşık sembolleri ve büyük metin bloklarını parçalamak uzun zaman alabilir. Karmaşık nesneleri düzgün parçalamak için uygulamanın bellek ayırmasını artırmanız gerekebilir.*

Daha fazla Yardım konusu

 [TLF Metni'ni parçalama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Renk

Renk paneli

Renk paletleri

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Dijital grafiklerde gördüğümüz ve kullandığımız renkleri tanımlamak için renk modellerini kullanırız. RGB, HSB veya CMYK gibi her renk modeli, rengi tanımlamak ve sınıflandırmak için farklı bir yöntemi temsil eder. Renk modellerinde, rengin görülebilen tayfını temsil etmek için sayısal değerler kullanılır. Renk alanı, renk modelinin bir varyantıdır ve kendine özgü bir renk gamutuna (aralığına) sahiptir. Örneğin, RGB renk modeli içinde, bir dizi renk alanı vardır: Adobe® RGB, sRGB ve Apple® RGB. Bu renk alanlarından her birinde renkler aynı üç eksen (R, G ve B) kullanılarak tanımlanmakla birlikte, bunların gamutları birbirinden farklıdır.

Bir grafikteki renklerle çalıştığınızda, aslında dosyanın içindeki sayısal değerleri ayarlamaktasınızdır. Sayısal bir renk değerini renk olarak düşünmek daha kolaydır, ancak aslında bu sayısal değerler kendi içinde mutlak renkler değildir; bunların sadece, rengi oluşturan aygıtın renk alanı içinde renk olarak birer anlamı vardır.

Her aygıtın kendi renk alanı olduğundan, renkleri sadece kendi gamutu içinde yeniden üretebilir. Görüntü bir aygıttan başka bir aygıtı geçtiğinde, her aygıt RGB veya HSB değerlerini kendi renk uzayına göre yorumladığından, görüntünün renkleri değişebilir. Örneğin, bir monitörde görüntülenen bütün renklerin, bir masaüstü yazıcısının çıktısıyla tam tamına eşleşmesi mümkün değildir. Yazıcı, CMYK renk alanında çalışırken, monitör RGB renk alanında çalışır. Gamutları birbirinden farklıdır. Mürekkeplerin ürettiği bazı renkler monitörde gösterilemez; monitörde gösterilen bazı renklerle, mürekkep kullanılarak kağıt üzerinde aynı şekilde yeniden üretilemez.

Flash belgelerinde kullanmak üzere renkler oluştururken, farklı aygıtlardaki renklerin tümünü eşleştirmek olanaksız olsa da, kullandığımız aygıtların grafik görüntüleme yeteneklerini hedef kitlenize göre göz önünde bulundurarak iyi sonuçlar elde edebilirsiniz.

Adobe® Flash® Professional, RGB veya HSB renk modellerini kullanarak renkleri uygulamanızı, oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar. Varsayılan paleti veya oluşturduğunuz bir paleti kullanarak oluşturacağınız bir nesnenin veya zaten Sahne Alanı'nda bulunan bir nesnenin kontur veya dolgusuna uygulanacak renkleri seçebilirsiniz.

Bir şekle bir kontur rengi uygularken, şunlardan herhangi birini yapabilirsiniz:

- Bir şeklin dolgusuna düz bir renk, degrade veya bitmap uygulamak. Bir şekle bir bitmap dolgusu uygulamak için geçerli dosyaya bir bitmap içe aktarmalısınız. Herhangi bir düz renk, degrade ve kontur stili ve ağırlığı seçin.
- Renk Yok'u dolgu olarak kullanarak dolgusuz, anahatlarıyla belirtilen bir şekil oluşturmak.
- Renk Yok'u anahat olarak kullanarak anahatsız, doldurulmuş bir şekil oluşturmak.
- Metne düz bir renk uygulamak.

Renk paneliyle, düz renkleri ve degrade dolgularını RGB ve HSB modlarında oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Sistem renk seçicisine erişmek için, Kontrol Paneli, Araçlar paneli veya Şekil Özelliği denetçisindeki Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kontrolünden Renk Seçici simgesini  seçin.

Renk paneli

[Başa dön](#)

Renk paneli, bir FLA'nın renk paletini ve aşağıdakiler de dahil olmak üzere konturların ve dolguların rengini değiştirmenizi sağlar:

- Renk Örnekleri panelini kullanarak bir FLA dosyasının renk paletini içe aktarmak, dışa aktarmak, silmek veya değiştirmek.
- Onaltılık modda renkler seçmek.
- Çok renkli degradeler oluşturma.
- İki boyutlu bir nesneye derinlik yanılsaması vermek gibi pek çok efekti üretmek için degradeleri kullanın.

Renk paneli, şu denetimleri içerir:

Kontur Rengi Bir grafik nesnesinin konturunun, yani sınırının rengini değiştirir.

Dolgu Rengi Dolgunun rengini değiştirir. Dolgu, şekli dolduran renk alanıdır.

Renk Türevi menüsü Dolgu stilini değiştirir:

Yok Dolguyu kaldırır.

Düz Renk Düz, tek bir dolgu rengi sunar.

Doğrusal Degrade Doğrusal bir yolda karışan bir degrade üretir.

Radyal Degrade Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Bitmap Dolgu Seçili dolgu alanını, seçebildiğiniz bir bitmap görüntüsüyle döşer. Bitmap'i seçtiğinizde, bir iletişim kutusu, yerel

bilgisayarınızdaki bir bitmap görüntüsünü seçip kitaplığa eklemenizi sağlar. Bu bitmap'i bir dolgu olarak uygulayabilirsiniz; görünüm, görüntünün şekil içinde tekrarlandığı bir mozaik döşeme desenine benzer.

HSB Bir dolgudaki Ton, Doygunluk ve Parlaklık ayarlarını değiştirmenize izin verir.

RGB Bir dolgudaki kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) renklerinin yoğunluklarını değiştirmenizi sağlar.

Alfa Düz bir dolgu veya bir degrade dolgusunun geçerli olarak seçilen kaydırıcısı için opaklığı ayarlar. %0'lık bir alfa değeri görünmez (veya şeffaf) dolgu oluşturur; %100'lük bir alfa değeri opak bir dolgu oluşturur.

Geçerli Renk Örneği Geçerli olarak seçilen rengi görüntüler. Dolgu Tür menüsünden bir degrade dolgu türü (Doğrusal veya Radyal) seçerseniz, Geçerli Renk Örneği oluşturduğunuz degrade içindeki renk geçişlerini görüntüler.

Sistem Renk Seçicisi Görsel olarak bir renk seçmenizi sağlar. Sistem Renk Seçicisi'ni tıklattın ve istediğiniz rengi bulana kadar ince artı işaretçisini sürükleyin.

Onaltılık değer Geçerli rengin onaltılık değerini görüntüler. Rengi onaltılık değeri kullanarak değiştirmek için yeni bir değer yazın. Onaltılık renk değerleri (aynı zamanda heks değerleri de denir), bir rengi temsil eden 6 basamaklı alfasayısal kombinasyonlardır.

Akış Doğrusal veya radyal degradelerin limitlerinin dışına uygulanan renkleri kontrol etmenizi sağlar.

Genişlet Renk (Varsayılan) Belirttiğiniz renkleri degradenin sınırlarının dışına yayar.

Yansıt Renk Degrade renklerinin şekli bir yansıtıcı ayna efekti kullanarak doldurmasına neden olur. Belirttiğiniz degradeler, seçili şekil doldurulana kadar önce degradenin başlangıcından sonuna kadar, sonra tam ters yönde ve sonra tekrar degradenin başlangıcından sonuna kadar uygulanır.

Tekrarla Renk Seçili şekil doldurulana kadar, degradeyi, degradenin başından sonuna kadar tekrarlar.

Not: Taşma modları yalnızca Adobe Flash Player 8 ve daha sonrasında desteklenir.

Doğrusal RGB SVG (Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri) uyumlu doğrusal veya radyal degrade oluşturur.

Renk paletleri

[Başa dön](#)

Her Flash Professional dosyası, Flash Professional belgesinin içinde saklanan kendi renk paletine sahiptir. Flash Professional, bir dosyanın paletini Renk Örnekleri panelinde ve Dolgu Rengi ve Kontur Rengi kontrollerinde renk örnekleri olarak görüntüler. Varsayılan renk paleti web için güvenli 216 renkli bir palettir. Geçerli renk paletine renk eklemek için Renk panelini kullanın.

Flash Professional dosyaları arasında ve ayrıca Flash Professional ve başka uygulamaların arasında da, düz ve degrade renk paletlerini içe ve dışa aktarabilirsiniz.

Varsayılan palet ve web için güvenli palet

Geçerli paleti varsayılan palet olarak kaydedin, geçerli paleti dosyanın varsayılan paletiyle değiştirin veya geçerli paletin yerine web için güvenli paleti yükleyin.

- Varsayılan paleti yüklemek veya kaydetmek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
Varsayılan Renkleri Yükle Geçerli paleti varsayılan paletle değiştirir.

Varsayılan Olarak Kaydet Geçerli renk paletini varsayılan palet olarak kaydeder. Yeni dosyalar oluşturduğunuzda, yeni varsayılan palet kullanılır.

- Web için güvenli 216 renkli paleti yüklemek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Web 216'yı seçin.

Palette renkleri tona göre sıralama

Bir rengi bulmayı kolaylaştırmak için paletteki renkleri tona göre sıralayın.

❖ Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renge Göre Sırala'yı seçin.

Renk paletlerini içe ve dışa aktarma

Flash Professional dosyaları arasında hem RGB renklerini, hem de degradeleri içe ve dışa aktarmak için Flash Professional Renk Kümesi dosyalarını (CLR dosyaları) kullanın. RGB renk paletlerini, Renk Tablosu dosyalarını (ACT dosyaları) kullanarak içe ve dışa aktarın. Ayrıca GIF dosyalarından, degradeler haricinde renk paletleri içe aktarabilirsiniz. ACT dosyalarından degradeler içe veya dışa aktaramazsınız.

Bir renk paletini içe aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
 - Geçerli renk paletinin sonuna içe aktarılan renkler eklemek için Renkler Ekle'yi seçin.
 - Geçerli renk paletini içe aktarılan renklerle değiştirmek için Renkleri Değiştir'i seçin.
- İstenilen dosyaya gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklattın.

Bir renk paletini dışa aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renkleri Kaydet'i seçin ve renk paleti için bir isim girin.
- Kayıt Türü (Windows) veya Format (Macintosh) için Flash Renk Kümesi veya Renk Tablosu'nu seçin. Kaydet'i tıklattın.

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renk panelini kullanarak herhangi bir rengi oluşturabilirsiniz. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Renkleri RGB veya HSB'de seçebilirsiniz ya da onaltılık modu kullanmak için paneli genişletebilirsiniz. Ayrıca, bir rengin saydamlık derecesini tanımlamak için bir alfa değeri belirtebilirsiniz. Ayrıca, varolan renk paletinden bir renk seçebilirsiniz.

Renk panelini, renk çubuğunun yerinde daha büyük bir renk uzayı, geçerli ve önceki renkleri gösteren ayrılmış bir renk örneği ve tüm renk modlarında parlaklığı değiştirmek için bir Parlaklık kaydırıcısı görüntüleyecek şekilde genişletebilirsiniz.

1. Rengi varolan çizimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin ve Pencere > Renk'i seçin.
2. Hangi niteliğin değiştirileceğini belirtmek için Kontur veya Dolgu'yu tıklatın.

Not: Renk denetimini değil, simgeyi tıklatın, yoksa Renk Seçicisi açılır.

3. 3. adımda Dolgu simgesini seçtiyseniz, Tür menüsünde Düz'ün seçildiğini doğrulayın.

4. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Şunlardan birini yapın:

- Bir renk seçmek için Renk panelindeki renk uzayında tıklatın. Rengin parlaklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.

Not: Siyah veya beyazdan başka renkler oluşturmak için Parlaklık kaydırıcısının iki uçtan birine ayarlanmadığından emin olun.

- Renk değeri kutularına değerler girin: RGB görünümü için Kırmızı, Yeşil ve Mavi değerleri; HSB görünümü için Ton, Doygunluk ve Parlaklık değerleri; veya onaltılık görünüm için onaltılık değerler. Saydamlık derecesini belirtmek amacıyla, tam saydamlık için 0'dan tam opaklık için 100'e kadar bir Alfa değeri girin.
- Varsayılan renk ayarlarına (siyah beyaz) (siyah kontur ve beyaz dolgu) geri dönmek için, Siyah Beyaz düğmesini  tıklatın.
- Dolgu ile kontur arasında renkleri takas etmek için Renkleri Takas Et  düğmesini tıklatın.
- Dolgu veya kontura hiçbir renk uygulamamak için Renk Yok düğmesini  tıklatın.

Not: Varolan bir nesneye Renk Yok değerinde bir kontur veya dolgu uygulayamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk seçin.

5. Geçerli belgenin renk örneği listesine yeni rengi eklemek için sağ üst köşedeki menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Paletteki renkleri çoğaltın, tek renkleri silin veya paletten tüm renkleri temizleyin.

- Bir rengi çoğaltmak veya silmek için Pencere > Renk Örnekleri'ni seçin, çoğaltılacak veya silinecek rengi tıklatın ve panel menüsünden Renk Örneğini Çoğalt veya Renk Örneğini Sil'i seçin. Bir renk örneğini çoğaltırken, boya kovası görünür. Seçili rengin bir kopyasını yapmak için Renk örnekleri panelinin boş alanını boya kovasıyla tıklatın.
- Renk paletinden tüm renkleri temizlemek için Renk Örnekleri panelinde, panel menüsünden Renkleri Temizle'yi seçin. Siyah ve beyaz dışındaki tüm renkler paletten kaldırılır.



ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme

Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma
Video oynatmada kullanılan davranışlar
FLVPlayback bileşeni
Medya bileşenleri (Flash Player 6 ve 7)

Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma

[Başa dön](#)

Flash Professional geliştirme ortamına videonun içe aktarılmasına bir alternatif, Flash Player'da harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatmak için FLVPlayback bileşeninin ya da ActionScript'in kullanılmasıdır. Ayrıca FLVPlayback bileşeni ve ActionScript'i birlikte kullanabilirsiniz.

HTTP indirmeleri veya yerel medya dosyaları olarak yayınlanan FLV ya da F4V dosyalarını oynatabilirsiniz. Harici bir FLV veya F4V dosyasını oynatmak için bir URL'ye (ya HTTP sitesine veya yerel bir klasöre) bir FLV ya da F4V dosyasını gönderin ve dosyaya erişmek ve çalışma zamanında oynatmayı kontrol etmek için Flash Professional belgesine FLVPlayback bileşenini veya ActionScript kodunu ekleyin.

Harici FLV veya F4V dosyalarının kullanılması, içe aktarılmış video kullanırken bulunmayan şu yetenekleri sunar:

- Oynatmayı yavaşlatmadan, daha uzun video klipler kullanabilirsiniz. Harici FLV veya F4V dosyaları, önbellek kullanılarak oynatılır, başka bir deyişle, büyük dosyalar küçük parçalar halinde saklanır ve bu dosyalara dinamik olarak erişilir; harici FLV ya da F4V dosyaları gömülü video dosyaları kadar fazla bellek gerektirmez.
- Harici bir FLV veya F4V dosyası, içinde oynatıldığı Flash Professional belgesinden farklı bir kare hızına sahip olabilir. Örneğin, Flash Professional belgesinin kare hızını 30 fps'ye ve video kare hızını 21 fps'ye ayarlayabilirsiniz, bu size akıcı video oynatması sağlamak için daha iyi kontrol sağlar.
- Harici FLV veya F4V dosyalarında, video dosyası yüklenirken Flash Professional belgesinin oynatılmasının kesintiye uğraması gerekmez. İçe aktarılan video dosyaları bazen belirli işlevleri gerçekleştirmek için (örneğin, bir CD-ROM sürücüsüne erişmek için) belgenin oynatılmasını kesintiye uğratabilir. FLV veya F4V dosyaları Flash Professional belgesinden bağımsız olarak işlevleri gerçekleştirebilir ve böylece oynatmayı kesintiye uğratmaz.
- Videonun meta verilerine erişmek için geri çağrı işlevlerini kullanabildiğinizden, harici FLV veya F4V dosyalarıyla video içeriği yakalamak daha kolaydır.

FLV veya F4V dosyalarını oynatma hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan "Harici FLV dosyalarını dinamik olarak oynatma" başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [Video temelleri](#) başlığına bakın.

Ek kaynaklar

Video ve ActionScript hakkında ek bilgi içeren aşağıdaki kaynaklar mevcuttur:

Eğitim videoları:

- [ActionScript 3.0 ile bir video oynatıcı oluşturma](#) (Creativecow.com)
- [ActionScript 2.0 ile bir video oynatıcı oluşturma](#) (Creativecow.com)

Makaleler:

- [Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application](#) (ActionScript 3 Flash video galerisi uygulamasını parçalarına ayırma) (Adobe.com)

Video oynatmada kullanılan davranışlar

[Başa dön](#)

Video davranışları video oynatmayı kontrol etmek için bir yol sunarlar. Davranışlar, tetikleyici bir nesneye başka bir nesneyi kontrol etmesi için eklediğiniz önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar, ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlamasının gücünü, kontrolünü ve esnekliğini ekler. Video davranışları bir video klibi oynatır, durdurur, duraklatır, geri sarar, ileri sarar, gösterir ve gizler.

Bir video klibi bir davranışla kontrol etmek için davranış film klibi gibi tetikleyici bir nesneye uygulamak üzere Davranışlar panelini kullanın. Davranışı tetikleyen olayı belirtin (film klibini bırakmak gibi), bir hedef nesnesi seçin (davranıştan etkilenen video) ve gerektiğinde davranış için geri sarılacak kare sayısı gibi ayarları seçin.

Not: Tetikleyici nesne bir film klibi olmalıdır. Video oynatma davranışlarını düğme sembollerine veya düğme bileşenlerine ekleyemezsiniz.

Flash Professional'taki şu davranışlar gömülü videoyu kontrol eder:

Davranış	Amaç	Parametreler
Videoyu Oynat	Geçerli belgedeki bir videoyu oynatır.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Durdur	Videoyu durdurur.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Duraklat	Videoyu duraklatır.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Geri Sar	Videoyu belirtilen kare sayısı kadar geri sarar.	Hedef videonun örnek adı Kare sayısı
Videoyu İleri Sar	Videoyu belirtilen kare sayısı kadar ileri sarar.	Hedef videonun örnek adı Kare sayısı
Videoyu Gizle	Videoyu gizler.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Göster	Videoyu gösterir.	Hedef videonun örnek adı

Davranışları kullanarak video oynatmayı kontrol etme

1. Davranışı tetikleyecek film klibini seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Gömülü Video alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Kontrol edilecek videoyu seçin.
4. Göreceli veya Mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin ve Tamam'ı tıklatın.
6. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

[Başa dön](#)

FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeni, HTTP üzerinden aşamalı olarak indirilmiş video (FLV veya F4V) dosyalarını oynatmak veya Flash Media Server (FMS) ya da Flash Video Streaming Service (FVSS) uygulamalarından FLV akış dosyalarını oynatmak için Flash uygulamanıza bir video oynatıcı dahil etmenize olanak sağlar.

FLVPlayback bileşeni şunu yapar:

- Oynatma kontrollerini, kullanıcı arabiriminin görünümünü ve verdiği hissi özelleştirmek için önceden hazırlanmış kaplamalar kümesi sağlar.
- Gelişmiş kullanıcıların kendi özel kaplamalarını oluşturmalarına izin verir.
- Videonuzu Flash Professional uygulamanızdaki animasyon, metin ve grafiklerle senkronize etmek için işaret noktaları sunar.
- Özelleştirmelerin canlı önizlemesini sağlar.
- Kolay indirme için makul boyutta bir SWF dosyası sağlar.

FLVPlayback bileşeni, içinde videoyu gördüğünüz görüntüleme alanıdır. FLVPlayback bileşeni FLV Özel Arabirim kontrollerini, yani videoyu oynatan, durduran, duraklatan ve oynatılmasını kontrol eden kontrol düğmeleri kümesini içerir.

FLVPlayback bileşenini konfigüre etme

1. Sahne alanında FLVPlayback bileşeni seçili durumdayken Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve bir örnek adı girin.
2. Özellik denetçisinden Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşenler).
3. Parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın.

Her FLVPlayback bileşeni örneği için Özellik denetçisinde veya Bileşen denetçisinde şu parametreleri ayarlayabilirsiniz:

Not: Çoğu durumda, bir video kaplamasının görünümünü değiştirmek istemedikçe, FLVPlayback bileşenindeki ayarları değiştirmeniz gerekli değildir. Video İçer Akıtar sihirbazı parametreleri çoğu konuşlandırma için yeterli derecede konfigüre eder.

autoPlay FLV veya F4V dosyasının nasıl oynatılacağını belirleyen Boolean değeri. true ise, video yüklendiğinde hemen oynatılır. false ise, ilk kareyi yükler ve duraklar. Varsayılan olarak true değerindedir.

autoRewind Videonun otomatik olarak geri sarılıp sarılmayacağını belirleyen Boolean değeri. true ise, FLVPlayback bileşeni, oynatma kafası sona ulaştığında veya kullanıcı durdur düğmesini tıklattığında videoyu otomatik olarak geri sarar. false ise, bileşen videoyu otomatik olarak geri sarmaz. Varsayılan olarak true değerindedir.

autoSize true ise, kaynak video boyutlarını kullanmak için çalışma zamanında bileşeni yeniden boyutlandıran Boolean değeri. Varsayılan olarak false değerindedir.

Not: Videonun kodlanmış kare boyutu FLVPlayback bileşeninin varsayılan boyutlarıyla aynı değildir.

bufferTime Oynatmaya başlamadan önce arabelleğe alınacak saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır.

contentPath (AS2 dosyaları) Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücresi çift tıklatın. Varsayılan boş bir dizedir. contentPath parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash Professional FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

kaynak (AS3 dosyaları) Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücresi çift tıklatın. Varsayılan boş bir dizedir. contentPath parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash Professional FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

isLive true ise, videonun FMS'den canlı olarak akışa alındığını belirten Boolean değeri. Varsayılan olarak false değerindedir.

cuePoints Video için işaret noktaları belirten bir dize. İşaret noktaları, videodaki belirli noktaları Flash Professional animasyonu, grafik veya metinle senkronize etmenizi sağlar. Varsayılan değer boş bir dizedir.

maintainAspectRatio true ise, kaynak videonun en boy oranını korumak için FLVPlayback bileşenindeki video oynatıcısı yeniden boyutlandırır bir Boolean değeri; kaynak video hala ölçeklidir ve FLVPlayback bileşeninin kendisi yeniden boyutlandırılmaz. autoSize parametresinin bu parametre üzerinde önceliği vardır. Varsayılan olarak true değerindedir.

skin Kaplama Seç iletişim kutusunu açan ve bileşen için bir kaplama seçmenize izin veren bir parametredir. Varsayılan değer Yok'tur. Yok'u seçerseniz, FLVPlayback örneği, kullanıcının videoyu oynatma, durdurma veya geri sarmasına izin veren kontrol öğelerini içermez veya kontrollerin olanaklı yaptığı diğer eylemlerde bulunmaz. autoPlay parametresi true olarak ayarlıysa, video otomatik olarak oynatılır. Daha fazla bilgi için bkz. "FLVPlayback bileşenini özelleştirme", *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma* veya *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

totalTime Kaynak videodaki toplam saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır. Aşamalı indirme kullanıyorsanız ve sıfırdan (0) daha büyük bir değere ayarlıysa, Flash Professional bu sayıyı kullanır. Aksi takdirde, Flash Professional süreyi meta veriden almaya çalışır.

Not: FMS veya FVSS kullanıyorsanız bu değer yok sayılır; videonun toplam süresi sunucudan alınır.

volume Ses düzeyini ayarlayacağınız maksimum düzeyin yüzdesini temsil eden, 0'dan 100'e kadar bir sayıdır.

contentPath veya kaynak parametresini belirtin

Aşamalı olarak indirilmiş veya akışa alınmış video içeriğiyle kullanmak üzere yerel bir video klibini Flash Professional uygulamasına içe aktardıysanız, içeriğinizi bir web sunucusuna ya da Flash Media Server'a yüklemeyen önce FLVPlayback bileşeninin contentPath (AS2 FLA dosyaları) veya source (AS3 FLA dosyaları) parametresini güncelleyin. contentPath veya source parametresi, video dosyasının sunucudaki adını ve konumunu belirtir ve oynatma yöntemini gösterir (örneğin, HTTP'yi kullanarak aşamalı indirme ya da RTMP'yi kullanarak Flash Media Server'dan akışa alma).

1. Sahne Alanı'nda FLVPlayback bileşeni seçiliyken, Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve Özellik denetçisinde Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşen Denetçisi).
2. Uygun olduğu şekilde, parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın. contentPath veya source parametresi için şunu yapın: a) İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere contentPath veya source parametresinin Değer hücresi çift tıklatın. b) FLV veya F4V dosyasının ya da videonun nasıl oynatılacağını açıklayan XML dosyasının (Flash Media Server veya FVSS için) URL'sini ya da yerel yolunu girin.

Video veya XML dosyasının konumunu bilmiyorsanız, doğru konuma gitmek için klasör simgesini tıklatın. Bir video dosyasına gözatarak, video, hedef SWF dosyasının olduğu konumda ya da aşağısındaysa, Flash Professional bir web sunucusundan sunmaya hazır hale gelmesi için yolu otomatik olarak o konuma göre yapar. Aksi takdirde, bu yol mutlak bir Windows veya Macintosh dosya yoludur.

Bir HTTP URL'si belirtirseniz, video dosyası bir aşamalı indirme FLV veya F4V dosyasıdır. Bir Real-Time Messaging Protocol (RTMP) URL'si olan bir URL belirtirseniz, video bir Flash Media Server'dan (FMS) akışa alınır. Bir XML dosyasının URL'si, FMS'den veya FVSS'den bir akış video dosyası da olabilir.

Not: cuePoints parametresinin geçerli içerik yoluna artık uygulanmaması için contentPath parametresini değiştirmiş olabileceğinizden, İçerik Yolu iletişim kutusunda Tamam'ı tıklattığınızda, Flash Professional cuePoints parametresinin değerini de günceller. Sonuç olarak, ActionScript işaret noktalarını kaybetmemenize rağmen, devre dışı olan işaret noktalarını kaybedersiniz. Bu nedenle, ActionScript olmayan işaret noktalarını İşaret Noktaları iletişim kutusu yerine ActionScript yoluyla devre dışı bırakmak isteyebilirsiniz.

contentPath veya source parametresini belirttiğinizde, Flash Professional uygulaması, belirttiğiniz videonun Flash Player ile uyumlu olmasını doğrulamaya çalışır. Bir uyarı iletişim kutusu görürseniz, Adobe Media Encoder ile videoyu FLV veya F4V biçimine yeniden kodlamayı deneyin.

Çoklu bant genişlikleri için çoklu video akışının nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının konumunu da belirtebilirsiniz. XML dosyası video dosyalarını açıklamak için Synchronized Multimedia Integration Language (Senkronize Multimedya Entegrasyon Dili) (SMIL) kullanır. XML SMIL dosyasının açıklaması için, bkz. "SMIL dosyasını kullanma", *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

Medya bileşenleri (Flash Player 6 ve 7)

[Başa dön](#)

Not: Medya bileşenleri ilk defa Macromedia Flash MX Professional 2004'te tanıtılmış olup Flash Player 6 veya 7 ile kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Flash Player 8 ile kullanmak üzere video içeriği geliştiriyorsanız, bunun yerine Macromedia Flash Professional 8'de tanıtılan

FLVPlayback bileşenini kullanın. FLVPlayback bileşeni, size Flash Professional ortamında video oynatması üzerinde daha fazla kontrol sağlayan gelişmiş işlevsellik sağlar.

Media bileşen kiti üç bileşenden oluşur: MediaDisplay, MediaController ve MediaPlayer. MediaDisplay bileşeniyle Flash Professional belgelerinize medya eklemek için bileşeni Sahne Alanı'na sürükleyin ve Bileşen denetçisinde konfigüre edin. Bileşen denetçisinde parametreleri ayarlamamanın yanı sıra, diğer eylemleri tetiklemek için işaret noktaları ekleyebilirsiniz. MediaDisplay bileşeninin oynatma sırasında görsel bir temsili yoktur; sadece video klip görünürdür.

MediaController bileşeni, kullanıcının medya akışıyla etkileşimini sağlayan kullanıcı arabirimi kontrolleri sağlar. Denetleyici, Oynat/Çal, Duraklat ve Başlangıç Geri Sar düğmelerini ve bir ses düzeyi kontrolünü içerir. Denetleyici ayrıca, medyanın ne kadarının yüklendiğini ve ne kadarının oynatıldığını gösteren oynatma çubukları içerir. Bir oynatma kafası kaydırıcısı, videonun farklı parçalarına hızla gidebilmek için oynatma çubuğunun üzerinde ileri ve geriye doğru sürüklenebilir. Davranışları veya ActionScript'i kullanarak, akış videosu göstermek ve kullanıcı kontrolü sağlamak için bu bileşeni kolayca MediaDisplay bileşenine bağlayabilirsiniz.

MediaPlayer bileşeni, Flash Professional belgelerinize video ve bir denetleyici eklemenin en kolay ve en hızlı yolunu sunar. MediaPlayer bileşeni, MediaDisplay ve MediaController bileşenlerini tek, entegre bir bileşende birleştirir. MediaDisplay ve MediaController bileşen örnekleri, oynatma kontrolü için otomatik olarak birbirlerine bağlıdır.

Üç bileşen için de oynatma, boyut ve mizanpaj parametrelerini konfigüre etmek üzere Bileşen denetçisini veya Özellik denetçisindeki Parametreler sekmesini kullanın. Tüm medya bileşenleri mp3 ses içeriğiyle eşit derecede iyi çalışırlar.

Medya bileşenleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Medya bileşenleri", *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma

Video oynatmayı denetleme

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video biçimleri ve Flash

Eğitimler ve örnekler

Adobe® Flash® Professional dijital video örüntülerini web tabanlı sunumlara dahil edebilir. FLV ve F4V (H.264) video dosyası biçimi, veri, grafik, ses ve etkileşimli denetimle birleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı faydalar sağlar. FLV veya F4V videosu, videoyu bir web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir biçimde kolayca yerleştirmenizi sağlar.

Videoyu nasıl konuşlandıracağınızı seçmek, video içeriğinizi nasıl oluşturacağınızı ve bu içeriği Flash Professional ile nasıl entegre edeceğinizi belirler. Videoyu Flash Professional içine şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

Adobe Flash Media Server ile videoyu akışa alma Video içeriklerinizi, gerçek zamanlı medya sunmak için en iyileştirilmiş bir sunucu çözümü olan Adobe® Flash® Media Server'da barındırabilirsiniz. Flash Media Server, video ve ses akışı gibi gerçek zamanlı sunucu uygulamaları için tasarlanmış bir protokol olan Real-Time Messaging Protocol'ü (RTMP) kullanır. Kendi Flash Media Server'ınızı barındırabilir veya barındırılmış bir Flash® Video® Streaming Service (FVSS) kullanabilirsiniz. Adobe, isteğe bağlı FLV veya F4V dosya videosunu yüksek performanslı, güvenilir ağlar üzerinde iletmek amacıyla barındırılmış hizmetler sunmak için birçok içerik iletilici ağ (CDN) sağlayıcısıyla ortaklık kurmuştur. Flash Media Server ile oluşturulmuş ve doğrudan CDN ağının iletim, izleme ve bildirim altyapısıyla bütünleştirilmiş olan FVSS, FLV veya F4V dosyalarını kendi akış sunucusu donanımını ve ağını kurup bakımını sağlamakta güçlük çıkarmadan, olabilecek en geniş izleyici kitlesine iletmek için en etkili yolu sağlar.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların akan video ile etkileşmesi için sezgisel kontrolleri sağlamak için FLVPlayback bileşenini, Adobe® ActionScript®'i veya [Open Source Media Framework](#) (OSMF) (Açık Kaynak Medya Çatısı) yapısını kullanın. OSMF'yi kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [OSMF belgeleri](#).

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme Flash Media Server'a veya FVSS'e erişiminiz yoksa veya sizin video ihtiyaçlarınız, yalnızca sınırlı video içeriğine sahip düşük hacimli bir web sitesi için ise, *aşamalı indirme* seçeneğini düşünebilirsiniz. Bir web sunucusundan bir video klibi aşamalı olarak indirmek, Flash Media Server'ın sağladığı gerçek zamanlı performansın aynısını sağlamaz; ancak nispeten büyük video klipleri kullanılabilir ve yayınlanan SWF dosyalarınızın boyutunu minimumda tutabilirsiniz.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların video ile etkileşimlerini sağlamak üzere kolay anlaşılır kontroller sunmak için, FLVPlayback bileşenini veya ActionScript'i kullanın.

Videoyu Flash belgesine gömme Küçük ve kısa süreli bir videoyu doğrudan Flash Professional belgesinin içine gömebilir ve bunu SWF dosyasının bir parçası olarak yayınlatabilirsiniz. Video içeriğinin doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömülmesi, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve bu işlem yalnızca küçük video dosyaları (genellikle 10 saniyeden düşük uzunluğa sahip) için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir. Videoyu SWF dosyasına gömmenin bir diğer dezavantajı ise, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan videoyu güncelleyemeyecek olmanızdır.

[Başa dön](#)

Video oynatmayı denetleme

FLVPlayback bileşenini kullanarak, harici bir video akışı oynatmak için özel ActionScript yazarak veya gömülü videonun Zaman Çizelgesi'nde videonun oynatılmasını denetlemek için özel ActionScript yazarak Flash Professional uygulamasında video oynatmasını denetleyebilirsiniz.

FLVPlayback bileşeni Flash Professional belgenize hızlı bir şekilde tam özellikli bir FLV oynatma kontrolü eklemenizi sağlar ve FLV veya F4V dosyalarının aşamalı indirilmesine ve akışa alınmasına yönelik destek sunar. FLVPlayback, kullanıcıların video oynatmasını denetlemeleri için kolay anlaşılır video denetimleri oluşturmanızı ve önceden hazırlanmış kaplamaları veya kendi özel kaplamalarınızı video arabirimine uygulamanızı sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. FLVPlayback bileşeni.

Açık Kaynak Medya Çatısı (OSMF) OSMF, yüksek kaliteli, tam özellikli oynatma deneyimleri oluşturmak için, geliştiricilerin takılabilir bileşenleri kolayca seçmelerini ve birleştirmelerini sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. [OSMF web sitesi](#) ve [OSMF belgeleri](#). Adobe DevNet makalesi [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (RealEyes OSMF Player Örneği - Bölüm 1: Ayar ve Dağıtım) OSMF ile çalışmanın ayrıntılı bir örneğini gösterir.

ActionScript kullanarak harici videoyu denetleme Çalışma zamanında bir Flash Professional belgesinde harici FLV veya F4V dosyalarını, NetConnection ve NetStream ActionScript nesnelerini kullanarak oynatın. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme.

Video oynatmayı kontrol etmek için video davranışlarını (önceden yazılmış ActionScript komut dosyaları) kullanabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde gömülü videoyu denetleme Gömülü video dosyalarını oynatmasını denetlemek için, videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetlemek üzere ActionScript yazmanız gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme.

[Başa dön](#)

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video İçe Aktar Sihirbazı, varolan bir video dosyasını seçme ve bu dosyayı üç farklı video oynatma senaryosundan birinde içe aktarma sürecinde size yol göstererek, videoyu bir Flash Professional belgesine içe aktarma işlemini kolaylaştırır. Video İçe Aktar Sihirbazı, seçtiğiniz ve isterseniz daha sonra kendi özel ihtiyaçlarınıza göre değiştirebileceğiniz içe aktarma ve oynatma yöntemleri için temel seviyede bir konfigürasyon sunar.

Video İçe Aktar iletişim kutusu, video içe aktarma için üç seçenek sunar:

Harici videoyu oynatma bileşeni ile birlikte yükle Videoyu içe aktarır ve video oynatmayı kontrol etmek için FLVPlayback bileşeninin bir örneğini oluşturur. Flash belgesini bir SWF olarak yayınlamak ve bunu web sunucunuza yüklemek için hazır olduğunuzda, video dosyasını bir web sunucusuna veya Flash Media Server'a da yüklemeniz ve FLVPlayback bileşenini yüklediğiniz video dosyasının konumu ile konfigüre etmeniz de gerekir.

FLV veya F4V dosyasını SWF'ye gömme ve zaman çizelgesinde oynatma FLV veya F4V dosyasını Flash belgesine gömer. Videoyu bu yolla içe aktardığınızda, video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Gömülü bir FLV veya F4V video dosyası Flash Professional belgesinin parçası haline gelir.

Not: Video içeriğini doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömmek, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve yalnızca küçük video dosyaları için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir.

SWF içine paketlenmiş mobil cihaz videosu olarak içe aktar Bir Flash Professional belgesine video gömmeye benzer şekilde, bir videoyu mobil cihazlarda konuşlandırmak üzere bir Flash Lite belgesinin içine paketteleyebilirsiniz. Flash Lite belgelerinde video kullanmayla ilgili daha fazla bilgi için, *Flash Lite 2.x ve 3.x Uygulamaları Geliştirme* bölümünde bulunan [Video ile çalışma](#) başlığına veya *Flash Lite 4 Uygulamaları Geliştirme* bölümünde olan [Video ile çalışma](#) başlığına bakın.

Video biçimleri ve Flash

[Başa dön](#)

Videoları Flash uygulamasına içe aktarmak için, FLV veya H.264 biçiminde kodlanmış video kullanmanız gerekir. Video İçe Aktar Sihirbazı (Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar), içe aktarmak için seçtiğiniz video dosyalarını kontrol eder ve videolar Flash'ın oynatabileceği biçimde değilse sizi uyarır. Videonun FLV veya F4V biçiminde olmaması durumunda, videoyu uygun biçimde kodlamak için Adobe® Media® Encoder'ı kullanabilirsiniz.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder, belirli medya biçimlerine çıktı sağlamak için Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® ve Flash Professional gibi programlar tarafından kullanılan, tek başına çalışan bir kodlama uygulamasıdır. Adobe Media Encoder, programa bağlı olarak, Adobe Flash Video, ve H.264 gibi belli dışa aktarma biçimleriyle ilişkili çeşitli ayarlamaları içinde barındıran uzmanlaşmış bir Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu sunar. Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu, her biçim için belli bir iletim medyasına uygun şekilde hazırlanmış bir dizi önayar içerir. Ayrıca başkalarıyla paylaşabileceğiniz veya gerektiğinde yeniden yükleyebileceğiniz özel önayarlar da kaydedebilirsiniz.

Adobe Media Encoder kullanarak FLV veya F5V biçiminde video kodlama hakkında bilgi için bkz. [Adobe Media Encoder'ı Kullanma](#).

H.264, On2 VP6 ve Sorenson Spark video codec bileşenleri

Adobe Media Encoder kullanarak video kodlarken, Flash uygulamasıyla kullanılmak üzere birlikte video içeriğinizin kodlanacağı üç farklı video codec bileşeni arasından seçim yapabilirsiniz:

H.264 H.264 video codec bileşeni desteği, 9.0.r115 sürümünden itibaren Flash Player uygulamasına dahil edilmiştir. Bu codec bileşenini kullanan F4V video biçimi, önceki Flash video codec bileşenlerinden daha yüksek kalitede bit hızı oranı sağlar ancak bu Flash Player 7 ve 8 ile yayınlanan Sorenson Spark ve On2 VP6 video codec bileşenlerinden daha fazla hesaplama gerektirir.

Not: Eğer birleştirme için videoyu alfa kanalı desteği ile kullanmanız gerekiyorsa On2 VP6 video codec'ini kullanmalısınız; F4V alfa video kanallarını desteklememektedir.

On2 VP6 On2 VP6 codec bileşeni, Flash Player 8 ve daha yüksek bir sürüm ile kullanmayı amaçladığınız FLV dosyalarını oluştururken kullanılacak olan seçili video codec bileşenidir. On2 VP6 codec bileşeni şunları sunar:

- Aynı veri hızında kodlanmış Sorenson Spark codec bileşenine göre daha yüksek kalitede video
- 8 bit alfa kanalının bileşik video ile kullanımı için destek

Aynı veri hızında daha iyi kalitede video desteklemek için On2 VP6 codec bileşenini kodlamak farkına varılabilir ölçüde yavaştır ve istemci bilgisayarında kodu çözmek ve oynatmak için daha fazla işlemci gücü gerektirir. Bu nedenle, izleyici kitlenizin FLV videosu içeriğine ulaşırken kullanmasını amaçladığınız bilgisayarın en düşük ortak paydasını dikkatlice düşünün.

Sorenson Spark Flash Player 6'da ilk defa tanıtılan Sorenson Spark video codec bileşeni, yalnızca Flash Player 6 ve 7 ile geriye dönük olarak uyumluluk gerektiren Flash belgelerini yayınlamayı amaçladığınızda kullanılmalıdır. Eski bilgisayarları kullanan büyük bir kullanıcı tabanı istiyorsanız, Sorenson Spark codec bileşeni, oynatma işlemi için On2 VP6 veya H.264 codec bileşenlerine göre daha az hesaplama gerektirdiğinden, bu codec bileşeniyle kodlanmış FLV dosyalarını değerlendirmelisiniz.

Flash Professional içeriğinizin dinamik olarak Flash Professional video yüklüyorsa (aşamalı indirmeyi veya Flash Media Server'ı kullanarak), kullanıcılar içeriğinizi görüntülemek için Flash Player 8 veya sonrasını kullandığı sürece SWF dosyanızı Flash Player 6 veya 7 ile kullanmak için başlangıçta oluşturulan bir SWF dosyasını yeniden yayınlamak zorunda kalmadan On2 VP6 videosunu kullanabilirsiniz. On2 VP6 video akışını görüntüleyerek ya da videoyu Flash SWF 6 veya 7 sürümlerine indirerek ve içeriği Flash Player 8 veya sonrasını kullanarak oynatarak, Flash Player 8 ve sonraki sürümlerle kullanmak üzere SWF dosyalarınızı yeniden oluşturmak zorunda kalmaktan kaçınırsınız.

Önemli: Yalnızca Flash Player 8 ve 9, On2 VP6 videosunun hem yayınlanmasını hem de oynatılmasını destekler.

Codec	SWF sürümü (yayınlama sürümü)	Flash Player sürümü (oynatma için gerekli)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 veya sonrası	9.2 veya sonrası

Adobe FLV ve F4V videosu oluşturmaya yönelik ipuçları

En iyi FLV veya F4V videosunu elde etmek için aşağıdaki kuralları uygulayın:

Son çıktınızı alana kadar videoyla projenizin yerel biçiminde çalışın

Önceden sıkıştırılmış bir dijital video biçimini FLV veya F4V gibi başka bir biçime dönüştürürseniz, önceki kodlayıcı video paraziti üretebilir. İlk sıkıştırıcı kodlama algoritmasını videoya uygulayarak kalitesini, kare boyutunu ve hızını azaltmıştır. Bu sıkıştırmada da dijital kalıntılar ya da parazit olabilir. Bu ek parazit son kodlama işlemini etkiler ve iyi kalitede bir dosya kodlamak için daha yüksek veri hızı gerekebilir.

Basit olmaya çalışın

İncelikli geçişlerden kaçının; bunlar iyi sıkışmazlar ve son sıkıştırılmış videonuzun değişim sırasında "tıknaç" görünmesine neden olurlar. Doğrudan geçişler (çözümlerle karşılaştırıldığında) genellikle en iyisidir. Arkadan yakınlaştırılan bir nesne, ekranda "açılan sayfa" ya da bir topa sarılıp ekranda dolaşan görüntü gibi dikkat çekici video sahneleri iyi sıkıştırılmazlar ve gerekmedikçe kullanılmamalıdır.

İzleyici kitlenizin veri hızını bilin

İnternet üzerinden video iletirken, düşük veri hızlarında dosyalar üretin. Hızlı İnternet bağlantısına sahip kullanıcılar bu dosyaları yükleme için az bir gecikmeyle ya da hiç gecikme olmadan görüntüleyebilir ancak çevirmeli bağlantı kullanıcıları dosyaların indirilmesini beklemek zorundadır. İndirme sürelerini çevirmeli bağlantı kullanıcıları için kabul edilebilir sürelerde tutmak amacıyla kliplerin kısa olmasına dikkat edin.

Uygun kare hızını seçin

Kare hızı, saniye başına düşen kare sayısını (fps) belirtir. Veri hızı yüksek bir klibiniz varsa düşük kare hızı, sınırlı bant genişliklerinde oynatma açısından yararlı olabilir. Örneğin kare hızı düşük bir klibi sıkıştırıyorsanız, kare hızını yarıya düşürmek size yalnızca %20 veri hızı kazandırır. Ancak fazla hareketli video sıkıştırıyorsanız, kare hızını azaltmak veri hızı üzerinde daha büyük bir etki yapar.

Video yerel kare hızlarında çok daha iyi görüldüğünden, iletim kanallarınız ve oynatma platformlarınız uygunsa kare hızını yüksek tutun. Web için, bu ayrıntıyı web hizmeti sağlayıcınızdan öğrenin. Mobil aygıtlar için aygıtta özel kodlama önayaklarını ve Adobe Premiere Pro'daki Adobe Media Encoder'da bulunan aygıt benzetimcisini kullanın. Kare hızını düşürmeniz gerekiyorsa en iyi sonuçları kare hızını tam sayılara bölerek alabilirsiniz.

Veri hızınıza ve kare en boy oranınıza uygun bir kare boyutu seçin

Belli bir veri hızında (bağlantı hızı) kare boyutunu artırmak video kalitesini düşürür. Kodlama ayarlarınıza ilişkin kare boyutunuzu seçerken kare hızını, kaynak malzemeyi ve kişisel tercihleri göz önünde bulundurun. Karelenmeyi önlemek için kaynak filmle aynı en boy oranına sahip bir çerçeve boyutu seçmek önemlidir. Örneğin NTSC filmini PAL kare boyutuyla kodlarsanız karelenme oluşur.

Adobe Media Encoder, birçok Adobe FLV veya F4V video önayaklarını kullanılabilir duruma getirir. Bunlar farklı veri hızlarındaki farklı televizyon standartları için hazır kare boyutlarını ve kare hızlarını içerir. Aşağıdaki yaygın kullanılan kare boyutları (piksel cinsinden) listesini kılavuz olarak kullanın ya da projenize en uygun ayarı bulmak için çeşitli Adobe Media Encoder önayaklarını deneyin.

Çevirmeli Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Çevirmeli Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/kablo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kablo PAL 4 x 3 768 x 576

En iyi performans için akış

İndirme süresini ortadan kaldırmak, derin etkileşim ve gezinme yetenekleri sağlamak ya da hizmet kalitesini izlemek için Adobe FLV veya F4V video dosyalarını Flash Media Server ile akışa alın ya da Adobe web sitesi yoluyla bulabileceğiniz Adobe'un Flash Video Streaming Service ortaklarından birinden alacağınız barındırılmış hizmeti kullanın. Kademeli İndirme ve Flash Media Server'la Akış arasındaki farka ilişkin daha fazla ayrıntı için Flash Developer Center web sitesindeki "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" konusuna bakın.

Aşamalı indirme sürelerini bilme

Videonuzun, indirilmesini bitirmek için duraklatılmadan oynatılabileceği uzunlukta indirilmesi için geçecek süre hakkında bilgi sahibi olun. Video klibinizin ilk parçası indirilirken indirmeyi gizleyecek başka bir içerik görüntülemek isteyebilirsiniz. Kısa klipler için şu formülü kullanın: Duraklatma = indirme süresi – oynatma süresi + oynatma süresinin %10'u. Örneğin klibinizin uzunluğu 30 saniyeyse ve indirilmesi bir dakika alıyorsa, klibinize 33 saniyelik arabellek ayırın (60 saniye – 30 saniye + 3 saniye = 33 saniye).

Paraziti ve atlamayı giderme

En iyi kodlama için paraziti ve atlamayı gidermek isteyebilirsiniz.

Orijinal videonun kalitesi ne kadar fazlaysa, sonuç da o kadar iyi olur. İnternet videosunun kare hızlarının ve boyutlarının genellikle televizyonunkilerden daha küçük olmasına karşın, bilgisayar monitörleri geleneksel televizyonlardan daha iyi renk kalitesine, doygunluğa, keskinliğe ve çözünürlüğe sahiptir. Küçük bir pencere için bile, görüntü kalitesi dijital video için standart analog televizyona göre daha önemli olabilir. TV'de zar zor fark edilebilen yapaylıklar ve parazit, bir bilgisayar ekranında bariz olabilir.

Adobe Flash, televizyon gibi atlamalı ekranlarda değil, bilgisayar ekranları ve diğer aygıtlarda kademeli görüntüleme amaçlıdır. Kademeli bir ekranda görüntülenen atlamalı film, fazla hareket olan alanlarda dikey çizgiler görüntüleyebilir. Bu nedenle, Adobe Media Encoder işlediği tüm video görüntülerinden atlamayı kaldırır.

Ses için aynı yönergeleri takip etme

Ses üretiminde göz önünde bulundurulacak noktalar video üretimiyle aynıdır. İyi ses sıkıştırması elde etmek için temiz sesle başlayın. Bir CD'den malzeme kodluyorsanız, dosyayı ses kartınızın analog girişinin yerine, doğrudan dijital aktarım kullanarak kaydetmeye çalışın. Ses kartı kaynak sesinizde parazit yaratabilen, dijitalden analoga ve analogdan dijitale gereksiz bir dönüştürme yapar. Windows ve Macintosh platformları için doğrudan dijital aktarım araçları vardır. Analog bir kaynaktan kaydetmek için kullanılabilen en yüksek kaliteli ses kartını kullanın.

Not: Kaynak ses dosyanız tek sesliyse (mono), Flash ile kullanmak için dosyanızı mono olarak kodlamanız önerilir. Adobe Media Encoder ile kodluyor ve bir kodlama önararı kullanıyorsanız, önararın stereo veya mono olarak kodlanıp kodlanmadığını kontrol edin ve gerektiğinde mono seçeneğini belirleyin.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki eğitim videoları ve makaleler Flash Professional'de video oluşturma ve hazırlama hakkında ayrıntılı açıklama sunar. Bazı öğelerFlash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (FLV ve F4V dosyaları oluşturma (4:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Flash 411 - Video kodlama temelleri (15:16)) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe Media Encoder ile toplu kodlama (5:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe Media Encoder CS4'ü Kullanma) (Adobe.com)
- Makale: [H.264 for the rest of us](#) (Geri kalanımız için H.264) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Dekoratif çizim aracıyla desenler çizme

[Simetri Fırça efektini uygulama](#)
[Izgara Dolgusu efektini uygulama](#)
[Asma Dolgusu efektini uygulama](#)
[Parça Sistemi efektini uygulama](#)
[3B Fırça efektini uygulama](#)
[İnşaat Fırçası efektini uygulama](#)
[Desen Fırçası efektini uygulama](#)
[Ateş Animasyonu efektini uygulama](#)
[Alev Fırçası efektini uygulama](#)
[Çiçek Fırçası efektini uygulama](#)
[Şimşek Fırçası efektini uygulama](#)
[Duman Animasyonu efektini uygulama](#)
[Ağaç Fırçası efektini uygulama](#)

Süsleyici çizim aracı, karmaşık, geometrik şekiller ve desenler oluşturmaya sağlar. Süsleyici çizim araçları, *prosedürle ilgili çizim* olarak bilinen algoritmik hesaplamalar kullanır.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using the decorative drawing tools \(5:36\)](#) (Süsleyici Çizim Araçlarını Kullanma (5:36))
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs aracı (22:00))
- Video: [Using the Deco tool](#) (Süs aracını kullanma) (Uzunluk = 4:28, Peachpit.com)
- Jonathan Duran, www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html adresinde, Flash'ta karmaşık, geometrik desenler oluşturmak için Using the Deco tool and Spray Brush (Dekorasyon aracını ve Püskürtme Fırçasını Kullanma) başlıklı ayrıntılı bir makale yayınlamıştır.

Simetri Fırça efektini uygulama

[Başa dön](#)

Merkezi bir nokta etrafında sembolleri simetrik olarak düzenlemek için Simetri Fırça efektini kullanın. Sahne Alanı'na sembolleri çizdiğinizde, tutamaçlar kümesi görüntülenir. Sembol sayısını artırarak, simetriti ekleyerek veya efektleri düzenleyip değiştirerek simetriyi denetlemek için tutamaçları kullanın.

Dairesel kullanıcı arabirim öğeleri (örn. analog saat kadranı veya ibreli gösterge aleti gibi) ve dönen desenler oluşturmak için Simetri Fırça efektini kullanın. Simetri Fırça efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası seçeneğini belirleyin.
2. Süs Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan dikdörtgen şekli için kullanılacak dolgu rengini seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü, Simetri Fırçası efektiyle kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli parçacıklar, oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

3. Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası'nı seçtiğinizde, Özellik denetçisinde Simetri Fırçası gelişmiş seçenekleri görüntülenir.

Etrafında Döndür Simetrideki şekilleri sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında döndürür. Varsayılan başvuru noktası, simetrinin merkez noktasıdır. Nesneyi merkez noktasının etrafında döndürmek için, daireysel bir hareketle sürükleyin.

Çizgi Boyunca Yansıtma Şekilleri sizin belirlediğiniz görünmez bir çizgi boyunca birbirlerine eşit mesafelerde çevirir.

Nokta Etrafında Yansıtma İki şekli sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında birbirlerine eşit mesafe yerleştirir.

Izgara Yerleştir Çizdiğiniz Simetri efektindeki şekilleri kullanarak bir izgara oluşturur. Sahne Alanı'nda Süs Çizim aracı her tıklatıldığında, şekillerden bir izgara oluşur. Simetri Fırçası tutamaçları tarafından tanımlanan x ve y koordinatlarını kullanarak şekillerin yüksekliğini ve genişliğini ayarlayın.

Çarpışmaları Test Etme Simetri efektindeki örneklerin sayısını nasıl artırdığınıza bakılmaksızın, çizdiğiniz Simetri efektindeki şekillerin birbirine çarpmasını önler. Simetri efektinde şekilleri üst üste getirmek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

4. Simetri Fırçası resminin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı tıklatın.
5. Simetrinin boyutunu ve sembol örneklerinin sayısını ayarlamak için Simetri Fırçası tutamaçlarını kullanın.

Izgara Dolgusu efektini uygulama

Izgara Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, kütüphaneden bir sembol ile doldurmanızı sağlar. Izgara Dolgusu Sahne Alanı'na çekildikten sonra, dolgu sembolü taşınır veya yeniden boyutlandırılırsa, Izgara Dolgusu da buna uygun şekilde taşınır veya yeniden boyutlanır.

Dama tahtası, döşenmiş bir arka plan veya özel desen içeren alan ya da şekil oluşturmak için Izgara Dolgusu efektini kullanın. Simetri efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Izgara Dolgusu seçeneğini belirleyin.
2. Özellik Denetçisi'nde, varsayılan dikdörtgen şekil için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Izgara Doldurma efekti ile kütüphanede 4'e kadar film klibi veya grafik sembolü kullanabilirsiniz. Flash ızgarayı doldurduğunda semboller değişir.

3. Izgara dolgusu için bir Mizanpaj seçin. Mizanpaj için 3 seçenek mevcuttur.

Döşeme Deseni Semboller basit bir ızgara deseninde düzenlenir.

Tuğla Deseni Semboller yatay uzaklıkta bir ızgara deseninde düzenlenir.

Zemin Deseni Semboller yatay ve dikey uzaklıkta bir ızgara deseninde düzenlenir.

4. Dolgunun, içeren sembol, şekil, veya Sahne Alanı'nın kenarıyla çakışmasına izin vermek için Kenar Üzerinde Boya seçeneğini belirleyin.
5. Sembollerin ızgara içinde rastgele dağıtılmasına izin vermek için Rastgele Sıra seçeneğini belirleyin.

6. Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Izgara Dolgusu efekti uygulandıktan sonra, sonradan dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

Yatay aralık Izgara Doldurma'da kullanılan semboller arasındaki yatay uzaklığı piksel cinsinden belirtir.

Dikey aralık Izgara Doldurma'da kullanılan şekiller arasındaki yatay mesafeyi piksel cinsinden belirtir.

Desen ölçekleme Semboller yatay olarak (x ekseni boyunca) ve dikey olarak (y ekseni boyunca) genişletir veya daraltır.

7. Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

Asma Dolgusu efektini uygulama

Asma Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, bir asma deseni ile doldurmanızı sağlar. Kütüphaneden sembol seçerek yapraklar ve çiçekler için kendi resimlerinizi de koyabilirsiniz. Sonuçta ortaya çıkan şekil, deseni oluşturan semboller içeren bir film klibinin içinde barındırılır.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Asma Dolgusu seçeneğini belirleyin.
2. Süs Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan çiçek ve yaprak şekilleri için bir dolgu rengi seçin. Ya da varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin birinin veya her ikisinin yerine kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen'i tıklatın.

Asma Dolgusu efektindeki varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin yerine koymak için kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz.

3. Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Asma Dolgusu efekti uyguladıktan sonra, dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

Dal açısı Dal deseninin açısını belirler.

Dal rengi Dal için kullanılacak rengi belirler.

Desen ölçekleme Bir nesneyi ölçekleme, onu hem yatay (x ekseni boyunca) hem de dikey (y ekseni boyunca) olarak büyütür veya küçültür.

Parçası uzunluğu Yaprak ve çiçek düğümleri arasındaki parçaların uzunluğunu belirler.

Desene animasyon uygulama Efektin her tekrarının zaman çizelgesindeki yeni bir kareye çizildiğini belirtir. Bu seçenek, çiçek deseninin çizilirken kare kare animasyona sahip bir dizisini oluşturur.

Kare adımı Efektin saniyesi başına yayılma alanına kaç kare çizildiğini belirtir.

4. Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

Parça Sistemi efektini uygulama

Parça Sistemi efektini kullanarak ateş, duman, su, kabarcıklar ve diğer efektler gibi parça animasyonları oluşturabilirsiniz.

Parça sistemi efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.

2. Özellikler panelinde efekt özelliklerini ayarlayın.

3. Efectin görüntülenmesini istediğiniz konumu Sahne Alanı'nda tıklatın.

Flash, ayarladığınız özelliklere göre parça efectinin tek tek kareler halinde animasyonunu oluşturur. Sahne Alanı'nda oluşturulan parçalar animasyonun her karesinde bir grup içinde barındırılır.

Parça Sistemi efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Parça 1 Bu, parça olarak kullanılması için atayabileceğiniz 2 sembolden ilkidir. Eğer bir sembol belirtmezseniz, küçük siyah bir kare kullanılır. Grafikleri dikkatlice seçerek çok ilgi çekici ve gerçekçi efectler oluşturabilirsiniz.

Parça 2 Bu, parça olarak atayabileceğiniz ikinci semboldür.

Toplam Uzunluk Geçerli kareden başlayarak animasyonun kareler halinde uzunluğudur.

Parça Oluşturma Parçaların oluşturulduğu kare sayısıdır. Eğer kare sayısı Toplam Uzunluk özelliğinden azsa, araç kalan karelerde yeni parça üretmeyi keser ancak üretilmiş parçalar hareket etmeye devam eder.

Kare başına Hız Bir karede oluşturulan parça sayısıdır.

Yaşam Ömrü Sahne Alanı'ndaki tek bir parçanın görüldüğü kare sayısıdır.

Başlangıç Hızı Her parçanın yaşam ömrünün başındaki hareket hızıdır. Hız birimi kare başına pikseldir.

Başlangıç Boyutu Her parçanın yaşam ömrünün başındaki ölçeklendirilmesidir.

Min. Başlangıç Yönü Her parçanın yaşam ömrünün başındaki olası hareket yönlerinin minimum aralığıdır. Derecelerle ölçülür. Sıfır yukarıdır; 90 sağdır; 180 aşağıdır; 270 soladır ve 360 yine yukarıdır. Negatif sayılara izin verilir.

Maks. Başlangıç Yönü Her parçanın yaşam ömrünün başındaki olası hareket yönlerinin maksimum aralığıdır. Derecelerle ölçülür. Sıfır yukarıdır; 90 sağdır; 180 aşağıdır; 270 soladır ve 360 yine yukarıdır. Negatif sayılara izin verilir.

Yerçekimi Bir sayı pozitif olduğunda, parçalar aşağı doğru yön değiştirir ve hızları parçalar düşüyormuş gibi artar. Yerçekimi negatifse, parçalar yukarı doğru yön değiştirir.

Dönüş Hızı Kare başına her parçaya uygulanacak dönüş derecesidir.

[Başa dön](#)

3B Fırça efekti uygulama

3B Fırça efekti Sahne Alanı'nda bir sembolün çoklu örneğini 3B perspektif ile boyamanızı sağlar. Flash, sembolleri Sahne Alanı'nın üst kısmının yakınında aşağı doğru (arka plan) ve alt kısmının yakınında yukarı doğru (ön plan) ölçeklendirerek 3B perspektif oluşturur. Sahne Alanı'nın altına yakın çizilmiş semboller, çizilme sıralarından bağımsız olarak, üste yakın sembollerin üstünde çizilir.

Boyama desenindeki 1'den 4'e kadar olan sembolleri dahil edebilirsiniz. Sahne Alanı'nda görünen her sembol örneği kendi grubundadır. Doğrudan Sahne Alanı'nda veya bir şeklin ya da örneğin içinde boyayabilirsiniz. Eğer 3B fırçanın ilk tıklatılışı bir şeklin içerisinde olursa, 3B fırça yalnızca şeklin içinde aktif olur.

3B Fırça efekti kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim efekti menüsünden 3B Fırça efekti seçin.
3. Boyama deseninin içine dahil etmek istediğiniz sembollerden 1'den 4'e kadar seçin.
4. Özellikler panelinde diğer efekt özelliklerini ayarlayın. 3B efekti oluşturmak için Perspektif özelliğinin seçili olduğundan emin olun.
5. Boyamaya başlamak için Sahne Alanı'na sürükleyin. Daha küçük örnekler boyamak için imleci Sahne Alanı'nın üstüne doğru taşıyın. Daha büyük örnekler boyamak için imleci Sahne Alanı'nın altına doğru taşıyın.

3B Fırça efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Maks. nesne sayısı Boyanacak maksimum nesne sayısı.

Püskürtme alanı Sembollerin boyandığı imleçten olan maksimum uzaklık.

Perspektif Bu, 3B efekti kapatıp açar. Eşdeğer boyutta örnekleri boyamak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Mesafe ölçeği Bu özellik 3B perspektif efectinin miktarını belirler. İmleci aşağı veya yukarı taşımaktan dolayı olan ölçeklendirmeyi artırmak için değeri artırın.

Rastgele ölçek aralığı Bu özellik, ölçeklendirmenin her örnek için rastgele belirlenmesini sağlar. Her örneğe uygulanabilen ölçeklendirme değerinin aralığını artırmak için değeri artırın.

Rastgele dönüş aralığı Bu özellik dönüşün her örnek için rastgele belirlenmesini sağlar. Her örnek için maksimum olası dönüşü artırmak için değeri artırın.

[Başa dön](#)

İnşaat Fırçası efekti uygulama

İnşaat Fırçası efekti, Sahne Alanı'nda binalar çizmenizi sağlar. Binaların görünümü oluşturma özellikleri için seçtiğiniz değerlere bağlıdır.

Sahne Alanı'nda bir bina çizmek için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde, Çizim Efekti menüsünden İnşaat Fırçası'nı seçin.

3. İnşaat Fırçası efektinin özelliklerini ayarlayın.
4. Binanın tabanının olmasını istediğiniz yerden başlayarak imleci dikey biçimde yukarı doğru, binanızın bitiş yüksekliğine erişene kadar sürükleyin.

İnşaat Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Bina türü Oluşturulacak binanın stilidir.

Bina boyutu Binanın genişliğidir. Daha yüksek değerler daha geniş binalar oluşturur.

Desen Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Desen fırçası efekti, noktalı çizgiler, dalgalı çizgiler ve bunlar gibi başka dekoratif çizgiler çizmenizi sağlar. İsteddiğiniz tasarım için hangi ayarın daha iyi sonuç verdiğini görmek için efekt ile deneyler yapın.

Desen Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellikler panelinde efekt özelliklerini ayarlayın.
3. İmleci Sahne Alanı'na sürükleyin.

Desen Fırçası efekti, imlecin yolunu takip eden stilize bir çizgi çizer.

Desen Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Çizgi Stili Çizilecek çizginin stilidir. Çeşitli efektleri görmek için 20 seçeneğin tümüyle deneyler yapın.

Desen rengi Çizginin rengi

Desen boyutu Seçili desenin boyutudur.

Desen genişliği Seçili desenin genişliğidir.

Ateş Animasyonu efektini uygulama

[Başa dön](#)

Ateş Animasyonu efekti, stilize edilmiş tek tek kareli ateş animasyonu oluşturur.

Ateş Animasyonu efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Ateş Animasyonu'nu seçin.
3. Ateş Animasyonu efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Animasyon oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Flash fare tuşunu basılı tuttuğunuz süre boyunca zaman çizelgesine kare ekler.

Çoğu durumda ateş animasyonunuzu kendi sembolü, örneğin bir film klibi sembolü gibi, içine yerleştirmeniz en iyisidir.

Ateş Animasyonu efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Ateş boyutu Alevlerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.

Ateş hızı Animasyonun hızıdır. Daha yüksek değerler daha hızlı hareket eden alevler oluşturur.

Ateş süresi Animasyon esnasında zaman çizelgesinde oluşturulan kare sayısıdır.

Bitiş animasyonu Sürekli yanan bir ateş yerine sönen bir ateş oluşturmak için bu seçeneği seçin. Flash, sönmeye efektini gerçekleştirmek için belirtilen Ateş süresinden sonra ek kareler ekler. Bitmiş animasyonunu sürekli yanma efekti oluşturmak için döngüye almak istiyorsanız, bu seçeneği seçmeyin.

Alev rengi Alevlerin uçlarının rengidir.

Alev merkezinin rengi Alevlerin ana rengidir.

Ateş kıvılcımı Ateşin ana kısmındaki tek alevlerin sayısıdır.

Alev Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Alev Fırçası efekti, zaman çizelgesinin geçerli karesinde Sahne Alanı'nda alevler çizmenizi sağlar.

Alev Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Alev Fırçası'nı seçin.
3. Alev Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Alevler çizmek için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Alev Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Alev boyutu Alevlerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.
Alev rengi Alevlerin orta bölümlerinin rengidir. Siz çizdikçe, alevler seçili renkten siyaha döner.

[Başa dön](#)

Çiçek Fırçası efektini uygulama

Çiçek Fırçası efekti, zaman çizelgesinin geçerli karesinde stilize edilmiş çiçekler çizmenizi sağlar.

Çiçek Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Çiçek Fırçası'nı seçin.
3. Çiçek Türü menüsünden bir çiçek seçin.
4. Çiçek Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
5. Çiçekler çizmek için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Çiçek Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Çiçek rengi Çiçeklerin rengidir.

Çiçek boyutu Çiçeklerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük çiçekler oluşturur.

Yaprak Rengi Yaprakların rengidir.

Yaprak boyutu Yaprakların genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük yapraklar oluşturur.

Meyve rengi Meyvenin rengidir.

Dal Bu seçeneği çiçek ve yapraklara ek olarak dallar çizmek istiyorsanız seçin.

Dal rengi Dalların rengidir.

[Başa dön](#)

Şimşek Fırçası efektini uygulama

Şimşek Fırçası, yıldırımlar oluşturmanızı sağlar. Ayrıca hareketlendirilmiş şimşekler de oluşturabilirsiniz.

Şimşek Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim efekti menüsünden Şimşek Fırçası efektini seçin.
3. Şimşek Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Flash, fareyi hareket ettirdiğiniz yönde şimşek çizer.

Şimşek Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Şimşek rengi Şimşeğin rengidir.

Şimşek ölçeği Şimşeğin uzunluğudur.

Animasyon Bu seçenek tek tek kareler halinde şimşek animasyonu oluşturmanızı sağlar. Flash, Zaman Çizelgesi üzerindeki geçerli katmana şimşek çizilirken kareler ekler.

Işın genişliği Şimşeğin kökündeki kalınlıktır.

Karmaşıklık Her dalın bölünme sayısıdır. Daha yüksek değerler daha fazla dallı uzun şimşekler oluşturur.

[Başa dön](#)

Duman Animasyonu efektini uygulama

Duman Animasyonu efekti, stilize edilmiş tek tek kareli ateş animasyonu oluşturur.

Duman Animasyonu efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Duman Animasyonu'nu seçin.
3. Duman Animasyonu efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Animasyon oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Flash fare tuşunu basılı tuttuğunuz süre boyunca zaman çizelgesine kare ekler.

Çoğu durumda duman animasyonunuzu kendi sembolü, örneğin bir film klibi sembolü gibi, içine yerleştirmeniz en iyisidir.

Duman Animasyonu efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Duman boyutu Dumanın genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.

Duman hızı Animasyonun hızıdır. Daha yüksek değerler daha hızlı hareket eden duman oluşturur.

Duman süresi Animasyon esnasında zaman çizelgesinde oluşturulan kare sayısıdır.

Bitiş animasyonu Sürekli tüten bir duman yerine dağılan bir duman oluşturmak için bu seçeneği seçin. Flash, dağılma efektini gerçekleştirmek için belirtilen Duman süresinden sonra ek kareler ekler. Bitmiş animasyonunu sürekli tüten bir duman efekti oluşturmak için döngüye almak istiyorsanız, bu seçeneği seçmeyin.

Duman rengi Dumanın rengidir.

Arka plan rengi Dumanın arka plan rengidir. Duman dağıldıkça bu renge dönüşür.

Ağaç Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Ağaç Fırçası efekti hızlı bir şekilde ağaç resmi oluşturmanızı sağlar.

Ağaç Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Ağaç Fırçası efektini seçin.
3. Ağaç Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Ağaç oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Sürükleyerek büyük dallar oluşturun. İmleci hep aynı konumda tutarak küçük dallar oluşturun.

Flash, Sahne Alanı'nda gruplarda barındırılan dallar oluşturur.

Ağaç Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Ağaç stili Oluşturulacak ağaç türüdür. Her ağaç stili gerçek ağaç türlerine dayanır.

Ağaç Ölçeği Ağacın boyutudur. Değerler 75-100 arasında olmalıdır. Daha yüksek değerler daha büyük ağaçlar oluşturur.

Dal rengi Ağaç gövdesinin rengidir.

Yaprak Rengi Yaprakların rengidir.

Çiçek/Meyve rengi Çiçek ve meyvelerin rengidir.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Kalem aracı ile çizim yapma

Kalem aracı çizim durumları

Kalem aracıyla düz çizgiler çizme

Kalem aracıyla eğriler çizme

Tutturma noktaları ekleme veya silme

Yollardaki tutturma noktalarını ayarlama

Parçaları ayarlama

Kalem aracı tercihler

Düz çizgiler veya düzgün, akıcı eğriler halinde kesin yollar çizmek için Kalem aracını kullanın. Kalem aracıyla çizim yaparken, düz çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için tıklatın ve eğimli çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için sürükleyin. Çizgi üzerindeki noktaları ayarlayarak düz ve eğimli çizgi parçaları ayarlayın.

Aşağıdaki eğitim videosunda, Flash Professional uygulamasındaki Kalem aracının nasıl kullanıldığı gösterilmektedir:

- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(10:55\)](#) (Adobe Flash CS4 temelleri : 0102 Kalem Aracı (10:55)) (YouTube.com)

Kalem aracı çizim durumları

Başa dön

Kalem aracı farklı işaretçiler görüntüleyerek, geçerli çizim durumu hakkında geribildirim sağlar. Çeşitli çizim durumları şu işaretçilerle belirtilir:

İlk Tutturma Noktası İşaretçisi Kalem aracını seçtiğinizde ilk gördüğünüz işaretçidir. Sahne Alanı'ndaki bir sonraki fare tıklatmasının, yeni bir yolun başlangıcı olan bir ilk tutturma noktası oluşturacağını belirtir (tüm yeni yollar bir ilk tutturma noktasıyla başlar). Varolan çizim yolları sonlandırılır.

Sıralı Tutturma Noktası İşaretçisi Bir sonraki fare tıklatmasının, bir tutturma noktasını ve onu bir önceki tutturma noktasına bağlayan bir çizgiyi oluşturacağını belirtir. Bu işaretçi, yolun ilk noktası dışındaki tüm kullanıcı tanımlı tutturma noktalarının oluşturulması sırasında görüntülenir.

Tutturma Noktası Ekle İşaretçisi Bir sonraki fare tıklatmasının, varolan bir yola bir tutturma noktası ekleyeceğini belirtir. Bir tutturma noktası eklemek için yol seçilmelidir ve Kalem aracı varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmamalıdır. Varolan yol ilave tutturma noktasına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir tutturma noktası eklenebilir.

Tutturma Noktasını Sil İşaretçisi Varolan bir yolun üzerinde bir sonraki fare tıklatmasının, bir tutturma noktasını kaldıracağını belirtir. Bir tutturma noktasını kaldırmak için yol Seçim aracıyla seçilmelidir ve işaretçi varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmalıdır. Varolan yol tutturma noktasının kaldırılışına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir tutturma noktası kaldırılabilir.

Yola Devam Et İşaretçisi Varolan bir tutturma noktasından yeni bir yol uzatır. Bu işaretçisinin etkinleştirilmesi için fare bir yoldaki varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmalıdır. İşaretçi sadece o anda bir yol çizmiyorsanız kullanımdadır. Tutturma noktası bir yolun uç tutturma noktalarından biri olmak zorunda değildir; herhangi bir tutturma noktası, devam edilen bir yolun konumu olabilir.

Yolu Kapat İşaretçisi Çizmekte olduğunuz yolu, yolun başlangıç noktasında kapatır. Sadece o anda çizmekte olduğunuz bir yolu kapatabilirsiniz ve varolan tutturma noktası aynı yolun başlangıç tutturma noktası olmalıdır. Oluşturulan yolun kapatılan şekle uygulanan bir özel dolgu rengi ayarı yoktur; dolgu rengini ayrı olarak uygulayın.

Yolları Birleştir İşaretçisi Farenin aynı yolun ilk tutturma noktası üzerinde olmasının gerekmemesi dışında Yolu Kapat Aracı'na benzer. İşaretçi benzersiz bir yolun uç noktalarından birinin üzerinde olmalıdır. Dilim seçili olabilir veya olmayabilir.

Not: Yolları birleştirmek kapalı bir şekil oluşturabilir veya oluşturmayabilir.

Bezier Tutamacını Geri Çek İşaretçisi Fare, Bezier tutamaçları görüntülenen bir tutturma noktasının üzerindeyse görünür. Farenin tıklatılması, Bezier tutamaçlarını geri çeker ve tutturma noktasının içinden geçen eğimli yolun düz parçalara dönüştürülmesine neden olur.

Tutturma Noktasını Dönüştür İşaretçisi Yön çizgileri olmayan bir köşe noktasını, bağımsız yön çizgileri olan bir köşe noktasına dönüştürür. Tutturma Noktasını Dönüştür işaretçisini etkinleştirmek için Kalem aracına geçiş yapmak üzere Shift + C değiştirici tuşlarını kullanın.

Kalem aracı hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0120_tr.

Kalem aracıyla düz çizgiler çizme

Başa dön

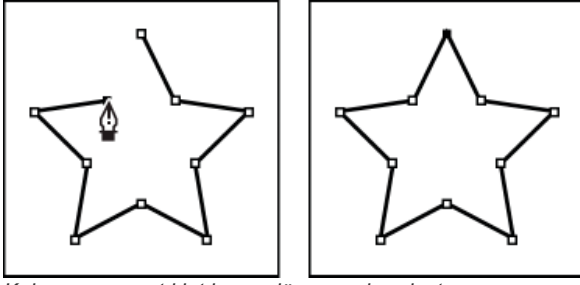
Kalem aracıyla çizebileceğiniz en basit yol, iki bağlantı noktası oluşturmak için Kalem aracını tıklatarak çizilen düz bir çizgidir. Köşe noktalarıyla bağlanmış düz çizgi parçalarından oluşan bir yol oluşturmak için tıklatmaya devam edin.

1. Kalem aracını seçin.
2. Kalem aracını düz parçanın başlayacağı yere konumlandırın ve ilk tutturma noktasını tanımlamak için tıklatın. Yön çizgileri görünürse, yanlışlıkla Kalem Aracı'nı sürüklediğinizdir; Düzen > Geri Al seçeneklerini belirleyin ve tekrar tıklatın.

Not: Çizdiğiniz ilk parça, siz ikinci bir tutturma noktasını tıklatana kadar görünmez (Tercihler iletişim kutusunun Çizim kategorisinde Kalem Önizlemesini Göster'i belirtmediyseniz).

3. Dilimin bitmesini istediğiniz yeri tekrar tıklatın (dilimin açısını 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp tıklatın).

4. İlave düz parçalar için tutturma noktaları belirtmek üzere tıklatmaya devam edin.



Kalem aracının tıklatılması düz parçalar oluşturur.

5. Yolu bir açık veya kapalı şekil olarak tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Açık bir yolu tamamlamak için son noktayı çift tıklatın, Araçlar panelinde Kalem aracını tıklatın veya yoldan uzakta herhangi bir yeri Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) tutturma noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem  aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Şekli olduğu gibi bırakıp tamamlamak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Araçlar panelinde başka bir araç seçin.

Kalem aracıyla eğriler çizme

[Başa dön](#)

Bir eğri oluşturmak için eğrinin yön değiştirdiği bir tutturma noktası ekleyin ve eğriye şekil veren yön çizgilerini sürükleyin. Yön çizgilerinin uzunluk ve eğimi, eğrinin şeklini belirler.

Eğrileri mümkün olduğu kadar az sayıda tutturma noktası kullanarak çizerseniz eğrileri daha kolay düzenleyebilirsiniz ve sisteminiz onları daha hızlı görüntüleyebilir ve yazdırabilir. Çok fazla nokta kullanmak ayrıca bir eğride istenmeyen tümsekler oluşturabilir. Bunun yerine, tutturma noktaları arasında geniş aralık bırakın ve yön çizgilerinin uzunluk ve açılarını ayarlayarak eğrileri şekillendirmeye çalışın.

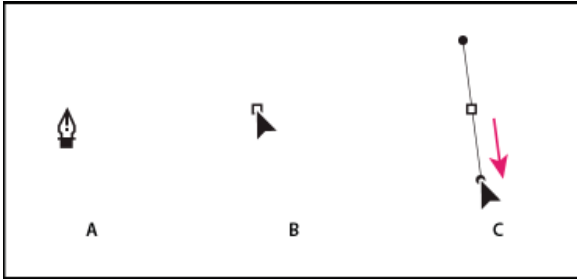
1. Kalem aracını  seçin.
2. Kalem aracını eğrinin başlayacağı yerde konumlandırın ve fare tuşunu basılı tutun.

İlk tutturma noktası görünür ve Kalem aracı işaretçisi bir ok ucuna dönüşür. (Photoshop uygulamasında, işaretçi sadece siz sürüklemeye başladıktan sonra değişir.)

3. Oluşturmakta olduğunuz eğri diliminin eğimini ayarlamak için sürükleyin ve sonra fare tuşunu bırakın.

Genel olarak, yön çizgisini çizmeyi planladığınız bir sonraki tutturma noktasına olan uzaklığın üçte biri kadar uzatın. (Yön çizgisinin bir veya iki tarafını daha sonra ayarlayabilirsiniz.)

Aracı 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.

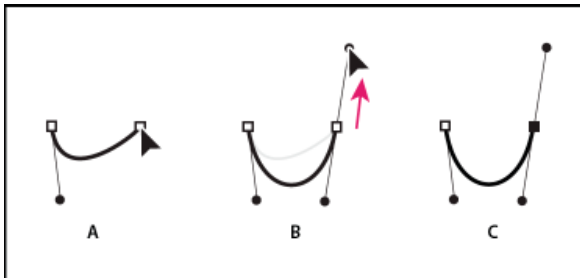


Bir eğrideki ilk noktayı çizme

A. Kalem aracını konumlandırma B. Sürüklemeye başlama (fare tuşu basılı) C. Yön çizgilerini uzatmak için sürükleme.

4. Kalem aracını eğri parçasının biteceği yerde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:

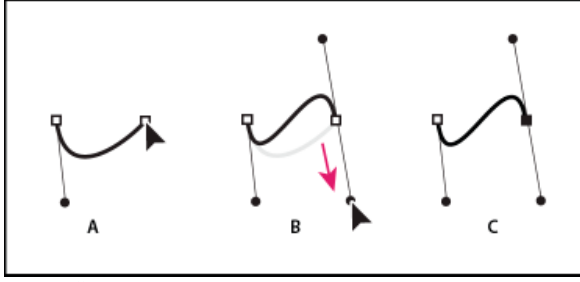
- C şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisine ters yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir eğrideki ikinci noktayı çizme

A. İkinci düz noktayı sürüklemeye başlama **B.** Bir önceki yön çizgisinden uzağa sürükleyip bir C eğrisi oluşturma **C.** Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

- S şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir S eğrisi çizme

A. Yeni düzgünleştirme noktasını sürüklemeye başlama **B.** Bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyip S eğrisi oluşturma **C.** Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

5. Bir dizi düzgün eğri oluşturmak için Kalem aracını farklı konumlardan sürüklemeye devam edin. Tutturma noktalarını eğrilerin tepe noktasına değil, her eğrinin başlangıç ve bitişine yerleştirin.

💡 Bir tutturma noktasının yön çizgilerini düzenlemek için yön çizgilerini Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.

6. Yolu tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) tutturma noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Yolu açık bırakmak için tüm nesnelerden uzakta herhangi bir yeri Ctrl (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın, başka bir araç seçin veya Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır seçeneklerini belirleyin.

Tutturma noktaları ekleme veya silme

Başa dön

Tutturma noktaları eklemek, bir yol üzerinde size daha fazla kontrol verebilir veya açık bir yolu uzatabilir. Ancak, gerekenden fazla nokta eklememek iyi bir fikirdir. Daha az noktaya sahip bir yol daha kolay düzenlenir, görüntülenir ve yazdırılır. Bir yolun karmaşıklığını azaltmak için gereksiz noktaları silin.

Araç kutusu nokta eklemek ve silmek için üç araç içerir: Kalem aracı, Tutturma Noktası Ekle aracı ve Tutturma Noktasını Sil aracı.

Varsayılan olarak, Kalem aracını seçili bir yolun üzerinde konumlandığınızda Tutturma Noktası Ekle aracına dönüşür veya bir tutturma noktası üzerinde konumlandığınızda Tutturma Noktasını Sil aracına dönüşür.

Not: Bağlantı noktalarını silmek için Delete, Backspace ve Clear tuşlarını veya Düzen > Kes veya Düzen > Temizle komutlarını kullanmayın; bu tuşlar ve komutlar noktayı ve o noktaya bağlanan çizgi parçalarını siler.

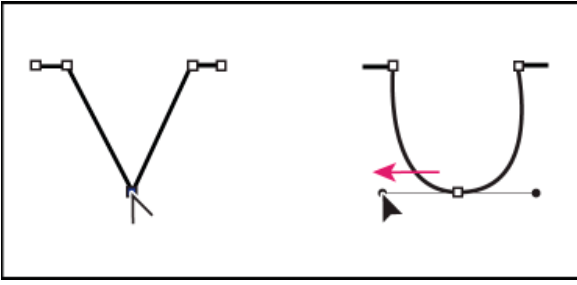
1. Değiştirilecek yolu seçin.
2. Fare tuşunu Kalem aracı üzerinde tıklatın ve basılı tutun, sonra Kalem aracını, Tutturma Noktası Ekle aracını veya Tutturma Noktasını Sil aracını seçin.
3. Bir tutturma noktası eklemek için işaretçiyi bir yol dilimi üzerinde konumlandırın ve tıklatın. Bir tutturma noktasını silmek için işaretçiyi bir tutturma noktası üzerinde konumlandırın ve tıklatın.

Yollardaki tutturma noktalarını ayarlama

Başa dön

Kalem aracıyla bir eğri çizdiğinizde, düz noktalar (sürekli ve eğri bir yoldaki tutturma noktaları) oluşturursunuz. Düz bir çizgi parçası veya eğimli bir parçaya bağlı düz bir çizgi çizdiğinizde, köşe noktaları (düz bir yoldaki veya düz ve eğri yolların birleşme noktasındaki tutturma noktaları) oluşturursunuz.

Varsayılan olarak, seçili düz noktaları boş daireler olarak görünür ve seçili köşe noktaları boş kareler olarak görünür.



Düz bir nokta oluşturmak için bir köşe noktasından dışarı bir yön noktası sürükleyin.

Tutturma noktaları taşıma veya ekleme

- Bir tutturma noktasını taşımak için noktayı Alt Seçim aracıyla  sürükleyin.
- Bir tutturma noktasını veya noktalarını itelemek için noktayı veya noktaları Alt Seçim aracıyla seçin, noktayı ve noktaları taşımak için ok tuşlarını kullanın. Birden çok noktayı seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Tutturma noktası eklemek için bir çizgi dilimini Kalem aracıyla tıklatın. Seçili çizgi dilimine bir tutturma noktası eklenebiliyorsa, Kalem aracının  yanında bir artı (+) işareti görünür. Çizgi dilimi henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra bir tutturma noktası ekleyin.

Tutturma noktalarını silme

Eğri bir yoldaki gereksiz tutturma noktalarını silmek, eğriyi en iyileştirir ve oluşturulan SWF dosyasının boyutunu azaltır.

- Bir köşe noktasını silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklatın. Seçili çizgi parçasından bir tutturma noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi parçası henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra tutturma noktasını silin.
- Düz bir noktayı silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklatın. Seçili çizgi parçasından bir tutturma noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi dilimi henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklatın ve sonra köşe noktasını silin. (Noktayı bir köşe noktasına dönüştürmek için bir defa, noktayı silmek için bir defa daha tıklatın.)

Parçaları düz parçalar ve eğri parçaları arasında dönüştürme

Bir çizgideki parçaları düz parçalardan eğri parçalarına dönüştürmek için, köşe noktalarını düz noktalara dönüştürün. Bu işlemin tersini de gerçekleştirebilirsiniz.

- Bir köşe noktasını bir düz noktaya dönüştürmek için noktayı seçmek amacıyla Alt Seçim aracını kullanın, sonra teğet tutamaçlarını yerleştirmek amacıyla Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak noktayı sürükleyin.
- Düz bir noktayı köşe noktasına dönüştürmek için noktayı Kalem aracıyla tıklatın. İşaretçinin  yanındaki düzeltme ^ işareti, işaretçinin düz noktanın üzerinde olduğunu gösterir.

Parçaları ayarlama

[Başa dön](#)

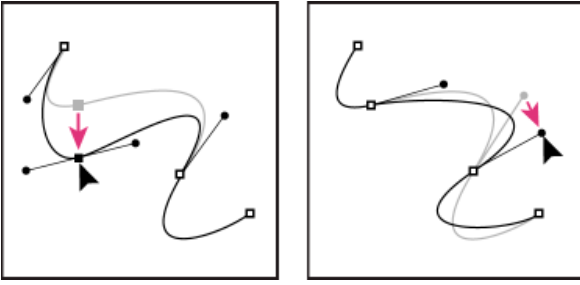
Parçanın açısını veya uzunluğunu değiştirmek için veya eğrinin eğim veya yönünü değiştirmek amacıyla eğri parçalarını ayarlamak için düz parçaları ayarlayın.

Düz bir noktadaki tanjant tutamacını taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğriler ayarlanır. Bir köşe noktasındaki teğet tutamacını taşıdığınızda, sadece teğet tutamacıyla aynı taraftaki eğri ayarlanır.

- Düz bir dilimi ayarlamak için Alt Seçim aracını  seçin ve düz bir dilim seçin. Dilimdeki bir tutturma noktasını yeni bir konuma sürüklemek için Alt Seçim aracını kullanın.
- Eğri bir dilimi ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve dilimi sürükleyin.

Not: Yolu tıklattığınızda, Flash Professional tutturma noktalarını gösterir. Alt Seçim aracıyla bir dilimi ayarlamak, yola noktalar ekleyebilir.

- Bir eğrideki noktaları veya teğet tutamaçlarını ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve eğri dilimdeki bir tutturma noktasını seçin.
- Tutturma noktasının her iki tarafındaki eğrinin şeklini ayarlamak için tutturma noktasını sürükleyin veya teğet tutamacını sürükleyin. Eğriyi 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Teğet tutamaçlarını ayrı ayrı sürüklemek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.



Tutturma noktasını sürükleyin veya yön noktasını sürükleyin.

Kalem aracı tercihler

[Başa dön](#)

Kalem aracı işaretçisinin görünümü için çizirken çizgi parçalarını önizleme için ve seçili tutturma noktalarının görünümü için tercihleri belirtin. Seçili çizgi parçaları ve tutturma noktaları, çizgilerin ve noktaların üzerinde göründükleri katmanın anahat rengini kullanır.

1. Kalem aracını  seçin, sonra Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneğini belirleyin.
2. Kategori listesinde Çizim'i seçin.
3. Kalem aracı için şu seçenekleri ayarlayın:

Kalem Önizlemesini Göster Çizerken, çizgi parçalarının önizlemesini oluşturur. Sahne Alanı etrafında işaretçiyi hareket ettirdikçe, parçanın bitiş noktasını oluşturmak için tıklatmanızdan önce, çizgi parçasının bir önizlemesi görünür. Bu seçenek seçilmezse, siz bitiş noktasını oluşturana kadar bir çizgi parçası görünmez.

Dolu Noktaları Göster Seçili tutturma noktalarını boş olarak ve seçili olmayan tutturma noktalarını dolu olarak görüntüler. Bu seçenek seçilmezse, seçili tutturma noktaları dolu olur ve seçili olmayan tutturma noktaları boş olur.

Kesin İmleçleri Göster Çizgilerin daha kesin yerleştirilmesi için Kalem aracının, varsayılan Kalem aracı simgesi yerine bir ince artı işaretçisi olarak görüneceğini belirtir. Kalem aracıyla varsayılan Kalem aracı simgesini görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Not: İnce artı işaretçisiyle varsayılan Kalem aracı simgesi arasında geçiş yapmak için Caps Lock tuşuna basın.

4. Tamam'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

QuickTime video dosyalarını dışa aktarma

Flash Professional uygulamasını kullanarak, bilgisayarlarında QuickTime eklentisi yüklü olan kullanıcılar tarafından oynatılabilecek QuickTime® filmleri (MOV dosyaları) oluşturabilirsiniz. Kişiler video içeriği olarak kullanmak üzere başlık sıraları ve animasyon oluşturmak için Flash Professional uygulamasını kullandığında bu genellikle yapılır. Yayınlanan QuickTime dosyası DVD olarak dağıtılabilir veya Adobe® Director® ya da Adobe® Premiere® Pro gibi diğer uygulamalara dahil edilebilir.

Flash Professional'ı kullanarak bir QuickTime videosu oluşturuyorsanız, yayınlama ayarınızı Flash Professional 3,4 veya 5'e ayarlayın.

Not: QuickTime Player sürüm 5'ten sonraki Flash Player dosyalarını desteklemez.

Eğitimler ve videolar

- Video: Uzunluk = 17: 24. [Flash QuickTime Exporting](#) (Flash Quick Time Dışa Aktarma). ActionScript tabanlı animasyonları Flash'a dışa aktarmayı ve After Effects'te bileşik olarak vermeyi öğrenin.

Daha fazla Yardım konusu

[QuickTime hakkında](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

İçe aktarılan bitmap'ler ve Flash

[İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma](#)
[Bitmap özelliklerini ayarlama](#)
[\(Yalnızca Flash Professional CC\) Birden fazla bitmap'i takas etme](#)
[Bitmap'i çalışma zamanında içe aktarma](#)
[Bitmap'i dolgu olarak uygulama](#)
[Bitmap'i harici düzenleyicide düzenleme](#)
[Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturma](#)

İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Professional'a bir bitmap içe aktardığınızda, çeşitli yollarla bitmap'i değiştirebilir ve Flash Professional belgenizde kullanabilirsiniz.

Bir Flash Professional belgesi içe aktarılmış bir bitmap'i orijinalinden daha büyük bir boyutta görüntülense, görüntü bozulabilir. Görüntülerin düzgün görüntülendiğinden emin olmak için içe aktarılmış bitmap'leri önizleyin.

Sahne Alanı'nda bir bitmap seçtiğinizde, Özellik denetçisi, bitmap'in sembol adını, piksel boyutlarını ve Sahne Alanı üzerindeki konumunu görüntüler. Özellik denetçisini kullanarak, bir bitmap örneğini takas edebilirsiniz, yani, örneği geçerli belgedeki başka bir bitmap'in örneğiyle değiştirebilirsiniz.

Aşağıdaki eğitim videosu Flash Professional uygulamasında bitmap kullanımını anlatır:

- [Working with bitmap graphics \(0:56\)](#) (Bitmap grafiklerle çalışma (0:56))

Özellik denetçisini bitmap özellikleriyle görüntüleme

1. Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

Bir bitmap örneğini başka bir bitmap'in örneğiyle değiştirme

1. Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Takas Et'i tıklayın.
3. Örneğe geçerli olarak atanmış bitmap'i değiştirmek için bir bitmap seçin.

Bitmap özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

Görüntüdeki kenarları düzgünleştirmek için içe aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygulayabilirsiniz. Ayrıca, bitmap dosyasının boyutunu küçültmek ve dosyayı web'de görüntülemek amacıyla biçimlendirmek için bir sıkıştırma seçeneği seçebilirsiniz.

1. Kütüphane panelinden bir bitmap seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.
2. Düzgünleştirmeye İzin Ver'i seçin. Düzleştirme, ölçeklendiğinde bitmap görüntülerinin kalitesini artırır.
3. Sıkıştırma için şunlardan birini seçin:

Fotoğraf (JPEG) Görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ın seçimini kaldırın ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız (PNG/GIF) Görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırmayla sıkıştırır.

Not: Fotoğraf sıkıştırmasını, fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı kullanın.

4. Dosya sıkıştırmasının sonuçlarını belirlemek için Test Et'i tıklayın. Seçili sıkıştırma ayarının kabul edilebilir olup olmadığını belirlemek için orijinal dosya boyutuyla sıkıştırılmış dosya boyutunu karşılaştırın.
5. Tamam'ı tıklayın.

Not: Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçtiğiniz JPEG Kalitesi ayarları, içe aktarılan JPEG dosyaları için bir kalite ayarı belirtmez. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda, içe aktarılan her JPEG dosyası için bir kalite ayarı belirtin.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla bitmap'i takas etme

[Başa dön](#)

Bitmap'i Takas Et seçeneği sembolleri ve bitmap'leri seçili bir sembol veya bitmap ile takas etmenize izin verir.

1. Flash Pro CC'de sahne alanında birden fazla bitmap seçin.
2. Özellikler panelinde, TAKAS ET seçeneğini tıklatın.
3. Sembolü Takas Et iletişim kutusunda, tüm seçilen sembolleri/bitmap'leri değiştirmek istediğiniz bitmap'i seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

Bitmap'i çalışma zamanında içe aktarma

[Başa dön](#)

Çalışma zamanında bir belgeye bitmap'ler eklemek için ActionScript® 2.0 veya ActionScript 3.0 BitmapData komutunu kullanın. Bu amaçla bitmap için bir bağlantı tanımlayıcısı belirtin. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Kütüphanedeki varlıklara bağlantı atama başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [ActionScript için kütüphane sembollerini dışa aktarma](#) başlığına bakın.

1. Kütüphane panelindeki bitmap'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden, Bağlantı'yı seçin.
 - Kütüphane panelindeki bitmap dosyasının adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.

Bağlantı özellikleri Özellikler iletişim kutusunda görünür değilse, Gelişmiş'i tıklatın.
3. Bağlantı için ActionScript İçin Dışa Aktar'ı seçin.
4. Metin alanına bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bitmap'i dolgu olarak uygulama

[Başa dön](#)

Bir bitmap'i bir grafik nesnesinde dolgu olarak kullanmak için Renk panelini kullanın. Bir bitmap'i dolgu olarak uygulamak nesneyi doldurmak üzere nesneyi döşer. Degradе Dönüştürme aracı, bir görüntüyü ve bitmap dolgusunu ölçeklemenize, döndürmenize ve eğmenize izin verir.

1. Dolguyu varolan resimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesini veya nesnelerini seçin.
2. Pencere > Renk'i seçin.
3. Panelin sağ üst kısmındaki açılır menüden Bitmap'i seçin.
4. Geçerli belgedeki daha çok bitmap'i görüntülemek üzere daha büyük bir önizleme penceresi kullanmak için Renk panelini genişletmek amacıyla sağ alt köşedeki oku tıklatın.
5. Seçmek için bir bitmap'i tıklatın.

Bitmap, geçerli dolgu rengi olur. 3. adımda resim seçtiyseniz, bitmap resme bir dolgu olarak uygulanır.

Bitmap'i harici düzenleyicide düzenleme

[Başa dön](#)

Düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarılan bir Fireworks PNG dosyasını düzenliyorsanız, mevcutsa, bitmap'in kaynak PNG dosyasını düzenleyin.

Not: PNG dosyalarından düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarılan bitmap'leri, harici bir görüntü düzenleyicide düzenleyemezsiniz.

Fireworks 3 veya daha sonrası ya da başka bir görüntü düzenleme uygulaması sisteminizde kuruluysa, içe aktarılmış bir bitmap'i düzenlemek için uygulamayı Flash Professional'tan başlatabilirsiniz.

Photoshop CS5 veya daha üstü ile bitmap düzenleme

Not: Flash Pro CS5.5 kullanıyorsanız, bu özelliğe erişmek için Photoshop CS5.1 kullanmanız gerekir.

1. Kütüphane panelinde, bitmap simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Photoshop CS5 ile Düzenle'yi seçin.
2. Photoshop'ta dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
3. Photoshop'ta, Dosya > Kaydet'i seçin. (Dosya adını veya biçimini değiştirmeyin.)
4. Flash Professional'a geri dönün.

Dosya Flash Professional içinde otomatik olarak güncellenir.

Fireworks 3 veya daha sonrasıyla bitmap düzenleme

1. Kütüphane panelinde, bitmap'in simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Fireworks 3 ile Düzenle'yi seçin.
2. PNG kaynak dosyasını mı, bitmap dosyasını mı açacağınızı belirtin.

3. Fireworks'te dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
4. Fireworks'te, Dosya > Güncelle'yi seçin.
5. Flash Professional'a geri dönün.

Dosya Flash Professional içinde otomatik olarak güncellenir.

Başka bir görüntü düzenleme uygulamasıyla bitmap düzenleme

1. Kütüphane panelinde, bitmap'in simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Birlikte Düzenle'yi seçin.
 2. Bitmap dosyasını açmak için bir görüntü düzenleme uygulaması seçin ve Tamam'ı tıklatın.
 3. Görüntü düzenleme uygulamasında dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
 4. Görüntü düzenleme uygulamasında dosyayı kaydedin.
- Dosya Flash Professional'ta otomatik olarak güncellenir.
5. Belgeyi düzenlemeye devam etmek için Flash Professional'a dönün.

Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturma

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'ndaki bir bitmap'in parçalara ayrılması, Sahne Alanı'ndaki resmi kendi kütüphane ögesinden ayırır ve bir bitmap örneğinden bir şekle dönüştürür. Bir bitmap'i parçaladığınızda, bitmap'i Flash Professional çizim ve boyama araçlarıyla değiştirebilirsiniz. Sihirli Değnek aracını kullanarak, aynı veya benzer renkleri içeren bitmap alanlarını seçebilirsiniz.

Parçalanmış bir bitmap'le birlikte boyamak için Damlalık aracıyla bitmap'i seçip, bitmap'i Boya Kovası aracıyla veya başka bir çizim aracıyla birlikte dolgu olarak uygulayın.

Bitmap parçalama

1. Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Parçalanmış bir bitmap'in alanlarının dolgusunu değiştirme

1. Araçlar Paneli'nde Sihirli Değnek aracını seçin. Sihirli Değnek aracı görünmüyorsa, Kement Aracı'nı tıklatın ve açılır menüden Sihirli Değnek aracını seçin. Özellik Denetçisi'nde şu seçenekleri belirleyin:
 - Eşik alanına, seçime dahil edilmeleri için bitişik piksellerin renklerinin ne kadar yakın eşleşmesi gerektiğini belirtmek amacıyla, 1 ile 200 arasında bir değer girin. Daha büyük bir sayı, daha geniş bir renk aralığını dahil eder. 0 giderseniz, yalnızca tıklattığınız ilk pikselle tam olarak aynı renkteki pikseller seçilir.
 - Düzgünleştirme alanında, seçimin kenarlarının ne kadar düzgünleştirileceğini belirtmek için bir seçenek seçin.
2. Bir alanı seçmek için bitmap'i tıklatın. Seçime eklemek için tıklatmaya devam edin.
3. Bitmap'teki seçilen alanları doldurmak için, Dolgu Rengi denetiminden kullanılacak dolguyu seçin.
4. Yeni dolguyu uygulamak için Boya Kovası aracını seçin ve seçili alandaki herhangi bir yeri tıklatın.

Bitmap'i vektör grafiğine dönüştürme

Bitmap'i İzle komutu, bitmap'i, düzenlenebilir, ayırık renk alanları içeren bir vektör grafiğine dönüştürür. Görüntüyü bir vektör grafiği olarak işlersiniz ve dosya boyutunu azaltabilirsiniz.

Bir bitmap'i vektör grafiğine dönüştürdükten sonra vektör grafiği artık Kütüphane panelindeki bitmap sembolüne bağlı olmaz.

Not: İçe aktarılan bitmap karmaşık şekiller ve çok sayıda renk içeriyorsa, dönüştürülmüş vektör grafiği, orijinal bitmap'ten daha büyük bir dosya boyutuna sahip olabilir. Dosya boyutu ve görüntü kalitesi arasında denge kurmak için Bitmap'i İzle iletişim kutusunda çeşitli ayarları deneyin. Ayrıca, görüntüyü Flash Professional çizim ve boyama araçlarıyla değiştirmek için bir bitmap'i parçalayabilirsiniz.

1. Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
2. Değiştir > Bitmap > Bitmap'i İzle'yi seçin.
3. Bir Renk Eşiği değeri girin.

İki piksel karşılaştırıldığında, RGB renk değerlerindeki farklılık renk eşiğinden azsa, iki piksel aynı renkte sayılır. Eşik değerini artırdıkça, renklerin sayısını azaltırsınız.

4. Minimum Alan için bir piksele renk atarken hesaba katılacak çevreleyen piksellerin sayısını ayarlamak amacıyla bir değer girin.
5. Eğim Düzgünlüğü için anahatların ne kadar düzgün çizileceğini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.
6. Köşe Eşiği için keskin kenarların korunmasını veya düzeltilmesini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.

Orijinal bitmap'e en çok benzeyen bir vektör grafiği oluşturmak için şu değerleri girin:

- Renk Eşığı: 10
- Minimum Alan: 1 piksel
- Eğim Düzgünlüğü: Piksel
- Köşe Eşığı: Çok Sayıda Köşe

Bitmap dolgusu uygulamak için damlalık aracını kullanma

1. Damlalık aracını seçin ve Sahne Alanı'ndaki parçalanmış bitmap'i tıklatın. Damlalık aracı bitmap'i geçerli dolgu olarak ayarlar ve Boya Kovası'nı etkin araç yapar.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Bitmap'i dolgu olarak uygulamak için varolan bir grafik nesnesini Boya Kovası aracıyla tıklatın.
 - Oval, Dikdörtgen veya Kalem aracını seçin ve yeni bir nesne çizin. Nesne, parçalanmış bitmap'le doldurulur.Bitmap dolgusunu ölçeklemek, döndürmek veya eğiltmek için Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Daha fazla Yardım konusu

[Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme](#)

[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesneleri taşıma ve kopyalama

[Nesneleri sürükleyerek taşıma](#)
[Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma](#)
[Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma](#)
[Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma](#)
[Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama](#)
[Nesneleri panoyla kopyalama](#)
[Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama](#)

Nesneleri sürükleyerek taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Seçim aracını  seçin, işaretçiyi nesnenin üzerinde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi taşımak için onu yeni konuma sürükleyin.
 - Nesneyi kopyalamak ve kopyayı taşımak için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
 - Nesnenin hareketini 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Seçimi her seferinde 1 piksel taşımak için nesnenin hareket etmesini istediğiniz yöndeki ok tuşuna basın.
 - Seçimi her seferinde 10 piksel taşımak için Shift tuşuyla ok tuşuna aynı anda basın.

Not: *Piksellere Yapış seçiliyken, ok tuşları nesneyi ekrandaki piksellere göre değil, belgenin piksel ızgarasındaki piksel artışlarına göre taşır.*

Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Özellik denetçisi görüntülenmiyorsa, Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

Not: *Özellik denetçisi, Belge Özellikleri iletişim kutusunda Cetvel Birimleri seçeneği için belirtilmiş birimleri kullanır.*

Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Bilgi paneli görünür değilse, Pencere > Bilgi'yi seçin.
3. Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama

[Başa dön](#)

Nesneleri katmanlar, sahneler veya diğer Flash dosyaları arasında taşımak veya kopyalamak için yapıştırma tekniğini kullanın. Bir nesneyi, orijinal konumuna göre bir konuma yapıştırabilirsiniz.

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Düzen > Kes veya Düzenle > Kopyala'yı seçin.
3. Başka bir katman, sahne veya dosya seçin ve sonra seçimi Sahne Alanı'na göre aynı konuma yapıştırmak için Düzen > Yerde Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Seçimi çalışma alanının ortasına yapıştırmak için Düzen > Ortaya Yapıştır seçeneklerini belirleyin.

Nesneleri panoyla kopyalama

Panoya kopyalanan öğelerin kenarları yumuşatılır, böylece başka uygulamalarda da Flash uygulamasında olduğu kadar iyi görünürler. Bu özellik, bitmap görüntüsü, degradeler, saydamlık veya maske katmanı içeren kareler için kullanışlıdır.

Başka Flash belgelerinden veya programlardan yapıştırılan grafikler, geçerli katmanın geçerli karesine yapıştırılır. Bir grafik öğesinin bir Flash sahnesine nasıl yapıştırıldığı, ne tür bir öğe olduğuna, kaynağına ve ayarladığınız tercihlere bağlıdır:

- Bir metin düzenleyiciden gelen metin, tek bir metin nesnesi haline gelir.
- Herhangi bir çizim programının vektör tabanlı grafikleri, grubu çözülebilen ve düzenlenebilen bir grup haline gelir.
- Bitmap'ler, tıpkı içe aktarılmış bitmap'ler gibi tek bir gruplanmış nesne haline gelirler. Yapıştırılan bitmap'leri parçalayabilir veya vektör grafiklerine dönüştürebilirsiniz.

Not: Grafikleri Illustrator uygulamasından Flash uygulamasına yapıştırmadan önce, renkleri Illustrator uygulamasında RGB'ye dönüştürün.

Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama

Bir nesnenin ölçeklenmiş, döndürülmüş veya eğilmiş bir kopyasını oluşturabilirsiniz.

1. Bir nesne seçin.
2. Pencere > Dönüştür'ü seçin.
3. Ölçekleme, döndürme veya eğim değerlerini girin.
4. Dönüştür panelinde Seçimi Çoğalt ve Dönüştür düğmesini  tıklatın.



Flash'a resim yerleştirme

[Flash'a resim içe aktarma hakkında](#)
[İçe aktarma için desteklenen dosya biçimleri](#)
[Flash'a resim içe aktarma](#)
[FXG dosyalarını içe aktarma](#)
[AutoCAD DXF dosyaları hakkında](#)
[ActionScript ile resim yükleme](#)

[Başa dön](#)

Flash'a resim içe aktarma hakkında

Adobe® Flash® Professional başka uygulamalarda oluşturulan resimleri kullanabilir. Vektör grafiklerini ve bitmap'leri çeşitli dosya biçimleri şeklinde içe aktarabilirsiniz. QuickTime® 4 veya üstü sisteminizde yüklüyse, ek vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz. Adobe® FreeHand® dosyaları (MX sürümü ve daha öncesi) ve Adobe® Fireworks® PNG dosyalarını doğrudan Flash Professional uygulamasına, bu biçimlerin niteliklerini koruyarak içe aktarabilirsiniz.

Flash Professional'a içe aktardığınız grafik dosyalarının boyutu en az 2 piksel x 2 piksel olmalıdır.

Çalışma zamanı sırasında bir Flash Professional SWF dosyasına JPEG dosyaları yüklemek için loadMovie eylem veya yöntemini kullanın. Ayrıntılı bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan loadMovie (MovieClip.loadMovie yöntemi) ögesine veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [Film klipleriyle çalışma](#) başlığına bakın.

Flash Professional vektör grafiklerini, bitmap'leri ve görüntü dizilerini şu şekilde içe aktarır:

- Adobe® Illustrator® ve Adobe® Photoshop® dosyalarını Flash Professional'a içe aktardığınızda, resminizin görsel verilerinin çoğunu ve belirli görsel niteliklerin Flash Professional geliştirme ortamıyla düzenlenebilme yeteneğini korumanıza olanak tanıyan içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz.
- FreeHand'den Flash Professional'a vektör görüntüleri içe aktardığınızda, FreeHand katmanları, sayfaları ve metin bloklarını korumak için seçenekleri belirleyin.
- Fireworks'ten PNG görüntüleri içe aktarırken, dosyaları Flash Professional'ta değiştirmek üzere düzenlenebilir nesneler olarak veya Fireworks'te düzenleyip güncellemek üzere düzleştirilmiş dosyalar olarak içe aktarın.
- Görüntü, metin ve kılavuzları korumak için seçenekleri belirleyin.

Not: Fireworks'ten bir PNG dosyasını kopyalama ve yapıştırma yoluyla içe aktarırsanız, dosya bitmap'e dönüştürülür.

- SWF ve ® Meta Dosyası Biçimi (WMF) dosyalarından doğrudan bir Flash Professional belgesine (bir kütüphane yerine) içe aktardığınız vektör görüntüleri, geçerli katmandaki bir grup olarak içe aktarılır.
- Doğrudan bir Flash Professional belgesine içe aktardığınız bitmap'ler (taranmış fotoğraflar, BMP dosyaları), geçerli katmanda tek nesneler olarak içe aktarılır. Flash Professional içe aktarılan bitmap'lerin saydamlık ayarlarını korur. Bir bitmap'i içe aktarma, bir SWF dosyasının dosya boyutunu artırabileceğinden, içe aktarılan bitmap'leri sıkıştırmayı düşünün.

Not: Bitmap'ler bir uygulama veya masaüstünden Flash Professional'a sürüklenip bırakılarak içe aktarıldığında, bitmap saydamlığı korunmayabilir. Saydamlığı korumak için içe aktarmak üzere Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını kullanın.

- Doğrudan bir Flash Professional belgesine içe aktardığınız herhangi bir görüntü sırası (örneğin, bir PICT ve BMP sırası), geçerli katmanda ardışık anahtar kareler olarak içe aktarılır.

[Başa dön](#)

İçe aktarma için desteklenen dosya biçimleri

Not: Flash tarafında içe aktarma için desteklenen tüm dosya biçimlerinin tam bir listesi için, bkz. [Supported File Formats](#) (Desteklenen Dosya Biçimleri) Teknik Notu.

Grafik biçimleri

QuickTime 4 veya üstünün sisteminizde kurulu olup olmamasına bağlı olarak, Flash Professional farklı vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilir. Flash Professional'ı QuickTime 4 yüklüken kullanmak, özellikle geliştiricilerin hem Windows hem Macintosh platformlarında çalıştığı ortak projeler için faydalıdır. QuickTime 4 belirli dosya biçimleri (PICT, QuickTime Movie ve diğerleri dahil) için desteği her iki platforma da yayar.

QuickTime 4'ün yüklü olup olmadığında bakılmaksızın, Flash Professional 8 veya daha sonrasına şu vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (sürüm 10 veya daha öncesi))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Geliştirilmiş Windows Meta Dosyası	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF ve hareketli GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Meta Dosyası	.wmf	•	•
Adobe XML Grafik dosyası	.fxg	•	•

Ancak QuickTime 4 veya üstü yüklüyse, Flash Professional uygulamasına şu bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
QuickTime Image	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Ses biçimleri

Flash, aşağıdaki ses biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Dalga	.wav	•	
Ses Değişim Dosyası Biçimi	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Flash, yalnızca QuickTime 4 veya sonraki bir sürümünün yüklü olması durumunda aşağıdaki ses biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Ses Değişim Dosyası Biçimi	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Yalnızca ses olan QuickTime filmleri	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
System 7 sesleri	.snd		•
Dalga	.wav	•	•

Video biçimleri

Flash aşağıdaki video biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Flash için Video	.flv, .f4v	•	•
QuickTime Filmi	.mov, .qt	•	•
Windows için video	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Dijital Video	.dv, .dvi	•	•
Mobil Cihazlar için 3GPP/3GPP2	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Flash'a resim içe aktarma

[Başa dön](#)

Flash Professional, ya doğrudan Sahne Alanı'na ya da kütüphaneye çeşitli dosya biçimlerinde resimleri içe aktarmanıza izin verir.

Flash'a dosya içe aktarma

1. Şunlardan birini yapın:

- Bir dosyayı doğrudan geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar seçeneklerini belirleyin.
- Bir dosyayı geçerli Flash Professional belgesinin kütüphanesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin. (Bir kütüphane öğesini bir belgede kullanmak için öğeyi Sahne Alanı'na sürükleyin.)

2. Dosya Türü (Windows) veya Show (Göster) (Macintosh) açılır menüsünden bir dosya biçimi seçin.

3. İstenilen dosyaya gidin ve dosyayı seçin. İçe aktarılmış bir dosyanın birden çok katmanı varsa, Flash Professional yeni katmanlar oluşturabilir (içe aktarma dosyasının türüne bağlı olarak). Oluşturulduysa, yeni katmanlar Zaman Çizelgesi'nde görünür.

4. Aç'ı tıklatın.

5. İçe aktarmakta olduğunuz dosyanın adı bir sayıyla bitiyorsa ve aynı klasörde ilave ardışık numaralandırılmış dosyalar bulunuyorsa, şunlardan birini yapın:

Not: (Yalnızca Windows 8) Metin içeren bir PSD dosyası Vektör Anahatları seçeneği işaretliken içe aktarılırsa, vektör nesnesinin tutturma noktalarını düzenleyemezsiniz. Bu, Windows 8'de mevcut olmayan fontlar kullanılarak oluşturulmuş PSD dosyalarında görülür.

- Tüm ardışık dosyaları içe aktarmak için Evet'i tıklatın.
- Sadece belirtilen dosyayı içe aktarmak için Hayır'ı tıklatın.

Şunlar bir dizi olarak kullanılacak dosya adlarına örnektir:

Kare001.gif, Kare002.gif, Kare003.gif

Kedi 1, Kedi 2, Kedi 3

Yurume-001.ai, Yurume-002.ai, Yurume-003.ai

Bir bitmap'i başka bir uygulamadan geçerli Flash belgesine doğrudan yapıştırma

- Diğer uygulamadaki görüntüyü kopyalayın.
- Flash Professional'ta, Düzen > Ortaya Yapıştır'ı seçin.

FXG dosyalarını içe aktarma

[Başa dön](#)

FXG biçimi, Flash'ın tüm karmaşık grafik bilgilerini koruyarak Adobe Illustrator, Fireworks ve Photoshop gibi diğer Adobe uygulamaları ile grafik alışverişi yapmasını sağlar. Flash, FXG dosyalarını (yalnızca 2.0 sürümü) Flash'a içe aktarmanıza ve Sahne Alanı'nda seçili nesneleri veya tam Sahne Alanı'nı FXG biçiminde kaydetmenize olanak verir. FXG dosyaları hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. FXG dosyaları hakkında.

- FXG dosyasını içe aktarmak için; Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına İçe Aktar veya Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin ve açmak istediğiniz FXG dosyasını seçin.

AutoCAD DXF dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional, AutoCAD 10'daki AutoCAD® DXF biçimini destekler.

DXF dosyaları standart sistem fontlarını desteklemez. Flash Professional fontları uygun olarak eşleştirmeye çalışır ancak, özellikle metin hizalama için umulmadık sonuçlarla karşılaşabilirsiniz.

DXF biçimi düz dolguları desteklemediğinden, doldurulmuş alanlar sadece anahatlar olarak dışa aktarılır. Bu nedenle, DXF biçimi zemin planları ve haritalar gibi çizgili çizimler için en uygundur.

İki boyutlu DXF dosyalarını Flash Professional'a içe aktarabilirsiniz. Flash Professional üç boyutlu DXF dosyalarını desteklemez.

Flash Professional bir DXF dosyasında ölçeklemeyi desteklememesine karşın, tüm içe aktarılan DXF dosyaları Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i kullanarak ölçekleyebileceğiniz 12 inç x 12 inç'lik dosyalar üretir. Ayrıca, Flash Professional sadece ASCII DXF dosyalarını destekler. DXF dosyalarınız ikili veriler halindeyse, bunları Flash Professional'a içe aktarmadan önce ASCII'ye dönüştürün.

ActionScript ile resim yükleme

[Başa dön](#)

ActionScript ile çalışma zamanında Kütüphane'den harici görüntü dosyaları veya varlıklar yükleyebilirsiniz.

ActionScript'te görüntüler ve varlıklarla çalışma hakkında bilgi için aşağıdaki makaleye bakın:

- [Loading images and Library assets in Flash with ActionScript 3](#) (Flash Uygulamasında ActionScript 3 ile görüntüleri ve Kütüphane varlıklarını yükleme) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme

Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Eğrileri en iyileştirme

Şekilleri değiştirme

Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

Sürükleyerek silme

Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

Başa dön

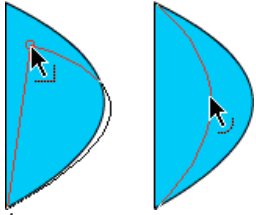
1. Alt Seçim aracını  seçin.
2. Çizgiyi veya şekil anahattını tıklatın.

Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Başa dön

Bir çizgi veya şekil anahattını yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanarak bir çizgideki herhangi bir noktayı sürükleyin. İşaretçi, çizgi veya dolgu üzerinde ne tür bir yeniden şekillendirme gerçekleştirebileceğini belirtmek için değişir.

Flash Professional, taşınan noktanın yeni konumuna uydurmak için çizgi parçasının eğrisini ayarlar. Yeniden konumlandırılan nokta bir uç noktaysa, çizgi uzar veya kısalır. Yeniden konumlandırılmış nokta bir köşeyse, köşeyi oluşturan çizgi parçaları uzayıp kısalırken düz kalırlar.



İşaretçinin yanında bir köşe görünürse, bir bitiş noktasını değiştirebilirsiniz. İşaretçinin yanında bir eğri görüldüğünde, bir eğriyi ayarlayabilirsiniz.

Bazı fırça konturu alanları, onları anahatlar olarak görüntülerseniz daha kolay yeniden şekillendirilirler.

Karmaşık bir çizgiyi yeniden şekillendirirken sorun yaşıyorsanız, bazı ayrıntılarını kaldırmak amacıyla çizgiyi düzgünleştirerek yeniden şekillendirmeyi kolaylaştırın. Ayrıca büyötmeyi artırmak da yeniden şekillendirmeyi daha kolay ve daha kesin yapabilir.

1. Seçim aracını  seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Dilimi yeniden şekillendirmek için herhangi bir noktadan sürükleyin.
 - Yeni bir köşe noktası oluşturmak üzere bir çizgiyi sürüklemek için Control (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.

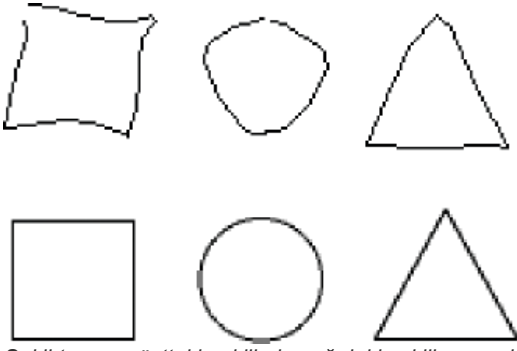
Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Başa dön

Düzleme, önceden çizdiğiniz çizgi ve eğrilere küçük düzleme ayarlamaları yapar. Zaten düz olan parçalar üzerinde bir etkisi yoktur.

Not: Otomatik düzgünleştirme ve düzlemenin derecesini ayarlamak için çizim ayarları tercihlerini belirtin.

Flash Professional uygulamasının şekilleri tanımasını sağlamak için düzleme tekniğini kullanın. Şekilleri Tanı seçeneği kapalıyken oval, dikdörtgen veya üçgene benzer şekiller çizerseniz, şekilleri geometrik olarak kusursuz yapmak için Düzleme seçeneğini kullanın. Başka öğelere dokunan, böylece bu öğelere bağlı sayılan şekiller tanınmaz.



Şekil tanıma, üstteki şekilleri aşağıdaki şekillere çevirir.

Düzgünleştirme eğrileri yumuşatır ve bir eğrinin genel doğrultusundaki tümsek veya diğer sapmaları azaltır. Ayrıca bir eğrideki parça sayısını da azaltır. Düzleme görecelidir, ancak, düz parçalar üzerinde etkisi yoktur. Özellikle, birkaç tane çok kısa eğri çizgi parçasını yeniden şekillendirmede sorun yaşıyorsanız kullanışlıdır. Tüm parçaları seçmek ve onları düzgünleştirmek parça sayısını azaltır, yeniden şekillendirmesi kolay olan yumuşak bir eğri oluşturur.

Düzgünleştirme ve düzlemenin tekrar tekrar uygulanması, her parçanın orijinal olarak ne kadar eğimli veya düz olduğuna bağlı olarak, her parçayı daha düzgün veya daha düz yapar.

- Seçilen her konturun eğrisini düzgünleştirmek için, Seçim aracını seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzgünleştirme değiştiricisini  tıklatın. Düzgünleştirme değiştiricisi düğmesi her tıklatıldığında, seçili kontur aşamalı olarak daha düzgün hale getirilir.
- Düzgünleştirme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzgünleştir seçeneklerini belirleyin. Düzgünleştir iletişim kutusunda, Yukarıdaki Açılırları Düzgünleştir, Aşağıdaki Açılırları Düzgünleştir ve Düzgünleştirme Gücü parametreleri için değerleri girin.
- Her seçili dolgu anahattı veya eğri çizgi üzerinde küçük düzleme ayarlamaları yapmak için Seçim aracını  seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzle değiştiricisini  tıklatın.
- Düzleme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzle seçeneklerini belirleyin. Düzle iletişim kutusunda, Düzleme Kuvveti parametresi için bir değer girin.
- Şekil tanımayı kullanmak için Seçim aracını  seçin ve Düzle değiştiricisini  tıklatın veya Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçin.

Eğrileri en iyileştirme

[Başa dön](#)

En iyileştirme, eğri çizgileri ve dolgu anahattını arıtarak eğrileri düzgünleştirir, böylece bu öğeleri tanımlamak için kullanılan eğrilerin sayısını azaltır. En iyileştirme ayrıca, Flash Professional belgesinin (FLA dosyası) ve dışa aktarılan Flash Professional uygulamasının (SWF dosyası) boyutunu azaltır. Aynı öğelere en iyileştirmeyi birçok defa uygulayın.

- En iyileştirilecek çizilmiş öğeleri seçin ve Düzen > Şekil > En İyileştir'i seçin.
- Düzgünleştirmenin derecesini belirtmek için En İyileştirme Gücü kaydırıcısını sürükleyin. Sonuçlar seçilen eğrilere bağlıdır. Genel olarak en iyileştirme, orijinal anahattla daha az benzerlik taşıyan daha az sayıda eğri oluşturur.
- En iyileştirmeden önce ve sonra seçimdeki parçaların sayısını belirten bir mesaj görüntülemek için, İşlem Raporu Göster seçeneğini belirleyin. Flash Professional, işlem tamamlandıktan sonra mesajı görüntüler.
- Tamam'ı tıklatın.

Şekilleri değiştirme

[Başa dön](#)

- Çizgileri dolgulara dönüştürmek için bir veya birden çok çizgiyi seçin ve Değiştir > Şekil > Çizgileri Dolgulara Dönüştür'ü seçin. Seçilen çizgiler doldurulmuş şekillere dönüştürülür, bu çizgileri degradelerle doldurmanıza veya çizginin bir bölümünü silmenize izin verir. Çizgileri dolgulara çevirmek dosya boyutlarını daha büyük yapabilir, fakat ayrıca bazı animasyonlar için çizimi hızlandırabilir.
- Doldurulmuş bir nesnenin şeklini genişletmek için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolguyu Genişlet'i seçin. Mesafe için piksel cinsinden bir değer girin ve Yön için Genişlet veya Daralt'ı seçin. Genişlet şekli büyütür, Daralt şekli küçültür.

Bu özellik en iyi, çok sayıda küçük ayrıntı içermeyen, tek bir küçük, doldurulmuş, kontursuz şekilde çalışır.

- Bir nesnenin kenarlarını yumuşatmak için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolgu Kenarlarını Yumuşat'ı seçin. Şu seçenekleri ayarlayın:

Mesafe Yumuşak kenarın piksel cinsinden genişliği.

Adım Sayısı Yumuşak kenar efekti için kaç tane eğri kullanılacağını kontrol eder. Ne kadar fazla sayıda adım kullanırsanız, efekt o kadar düzgün olur. Adımları artırmak ayrıca daha büyük dosyalar oluşturur ve çizimi yavaşlatır.

Genişlet Veya Daralt Kenarları yumuşatmak için şeklin genişletilmesini veya daraltılmasını kontrol eder.

Bu özellik en iyi, kontursuz tek bir doldurulmuş şekil üzerinde çalışır ve bir Flash Professional belgesinin ve oluşturulan SWF dosyasının dosya boyutunu artırabilir.

Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

[Başa dön](#)

❖ Araç çubuğundaki Silgi aracını  çift tıklatın. Bu işlem, Sahne Alanı ve yapıştırma alanındaki tüm içerik türlerini siler.

Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

[Başa dön](#)

1. Silgi aracını seçin ve sonra Musluk değiştiricisini  tıklatın.
2. Silinecek kontur dilimini veya doldurulmuş alanı tıklatın.

Sürükleyerek silme

[Başa dön](#)

1. Silgi aracını seçin.
2. Silgi Modu değiştiricisini tıklatın ve bir silme modu seçin:
Normal Sil Aynı katmandaki kontur ve dolguları siler.
Dolguları Sil Sadece dolguları siler; konturlar etkilenmez.
Çizgileri Sil Sadece konturları siler; dolgular etkilenmez.
Seçilen Dolguları Sil Sadece geçerli olarak seçilen dolguları siler ve seçili olsa da olmasa da konturları etkilemez. (Silgi aracını bu modda kullanmadan önce silinecek dolguları seçin.)
İçini Sil Yalnızca üzerinde Silgi konturuna başladığınız dolguyu siler. Silmeye boş bir noktadan başlarsanız, hiçbir şey silinmez. Bu modda, konturlar silgiden etkilenmezler.
3. Silgi Şekli değiştiricisini tıklatın ve bir silgi şekli ve boyutu seçin. Musluk değiştiricisinin seçili olmadığından emin olun.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesne seçme

Seçim aracıyla nesneler seçme

El yapımı seçim alanı çizme

Düz kenarlı seçim alanı çizme

Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Seçim vurgulamasını gizleme

Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Seçme tercihlerini ayarlama

Bir nesneyi değiştirmek için önce nesneyi seçin. İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçlarıyla nesneleri seçin. Tek nesneleri, onları tek bir nesne olarak işlemek için gruplayabilirsiniz. Çizgileri ve şekilleri değiştirme aynı katmandaki diğer çizgi ve şekilleri de değiştirebilir. Nesneleri veya konturları seçtiğinizde, Flash onları bir çerçeveye vurgular.

Bir nesnenin sadece konturlarını veya sadece dolgularını seçebilirsiniz. Nesneleri, vurgulamayı görüntülemekten düzenlemek için seçim vurgulamasını gizleyebilirsiniz.

Bir nesneyi seçtiğinizde, Özellik denetçisi şunları görüntüler:

- Nesnenin kontur ve dolgu, piksel boyutları ve nesnenin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları.
- Karışık bir seçim; birden çok öge seçerseniz. Seçilen öğelerin piksel boyutları; x ve y koordinatları.

Bir şeklin Özellik denetçisini, o nesnenin kontur ve dolgusunu değiştirmek için kullanabilirsiniz.

Bir grup veya sembolün seçilmesini ve yanlışlıkla değiştirilmesini engellemek için grup veya sembolü kilitleyin.

Seçim aracıyla nesneler seçme

[Başa dön](#)

Seçim aracı , bir nesneyi tıklatarak veya nesneyi dikdörtgen bir seçim çerçevesinin içinde çevrelemek amacıyla sürükleyerek nesnelerin bütününe seçmenizi sağlar.

Not: Seçim aracını seçmek için aynı zamanda V tuşuna da basabilirsiniz. Başka bir araç etkinken geçici olarak Seçim aracına geçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Shift seçimi seçeneğini devre dışı bırakmak için Flash Genel Tercihleri'nde seçeneğin seçimini kaldırın. Bkz. Flash uygulamasında tercihleri ayarlama. Örneklerin, grupların ve tür bloklarının seçilmeleri için tamamen çevrelenmeleri gerekir.

- Bir kontur, dolgu, grup, örnek veya metin bloğu seçmek için nesneyi tıklatın.
- Bağlı çizgileri seçmek için çizgilerin birini çift tıklatın.
- Doldurulmuş bir şekli ve konturlu anahattını seçmek için dolguyu çift tıklatın.
- Dikdörtgen biçiminde bir alan içindeki nesneleri seçmek için seçilecek nesne veya nesnelerin etrafında bir çerçeve sürükleyin.
- Bir seçime eklemek için ilave seçimler yaparken Shift tuşunu basılı tutun.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyi seçmek için Düzen > Tümünü Seç'i seçin veya Control+A (Windows) veya Command+A (Macintosh) tuşlarına basın. Tümünü Seç, kilitletli veya gizli katmanlardaki ya da geçerli Zaman Çizelgesi'nde olmayan katmanlardaki nesneleri seçmez.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyin seçimini kaldırmak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Control+Shift+A (Windows) veya Command+Shift+A (Macintosh) tuşlarına basın.
- Ana kareler arasında bir katmandaki her şeyi seçmek için Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi tıklatın.
- Bir grup veya sembolü kilitlemek veya kilidini açmak için grup veya sembolü seçin ve sonra Değiştir > Yerleştir > Kilitle'i seçin. Kilitletmiş tüm grup ve sembollerin kilidini açmak için Değiştir > Yerleştir > Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.

El yapımı seçim alanı çizme

[Başa dön](#)

- Kement aracını  alanın etrafında sürükleyin.
- Döngüyü yaklaşık olarak başladığınız yerde bitirin, yoksa Flash döngüyü düz bir çizgiyle otomatik olarak kapatır.

Düz kenarlı seçim alanı çizme

[Başa dön](#)

- Araçlar panelinin seçenekler alanında, Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisini  seçin.
- Başlangıç noktasını ayarlamak için tıklatın.

3. İlk çizginin bitmesini istediğiniz yerde işaretçiyi konumlandırın ve tıklatın. İlave çizgi dilimlerinin bitiş noktalarını ayarlamaya devam edin.
4. Seçim alanını kapatmak için çift tıklatın.

[Başa dön](#)

Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Kement aracını ve Çokgen Modu değiştiricisini kullandığınızda, el yapımı ve düz kenarlı seçim modları arasında geçiş yapabilirsiniz.

1. Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisinin seçimini kaldırın.
2. El yapımı dilim çizmek için Kement aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
3. Düz kenarlı dilimler çizmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun ve her yeni çizgi diliminin başlangıç ve bitiş noktalarını ayarlamak için tıklatın.
4. Seçim alanını kapatmak için şunlardan birini yapın:
 - Fare tuşunu bırakın; Flash Professional seçim alanını sizin için kapatacaktır.
 - Seçim alanı çizgisinin başlangıç ucunun üzerinde çift tıklatın.

[Başa dön](#)

Seçim vurgulamasını gizleme

Nesne seçerken veya düzenlerken vurgulamayı kapatmak, resmin son durumunda nasıl görüldüğünü görmenizi sağlar.

❖ Görünüm > Kenarları Gizle'yi seçin.

Seçim vurgulamasını göstermek için komutu yeniden seçin.

[Başa dön](#)

Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Sahne Alanı üzerinde, seçilen farklı tür nesnelerin etrafında görünen sınırlama kutusu dikdörtgenlerinde kullanılmak üzere farklı renkler ayarlayabilirsiniz.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Genel kategorisini tıklatın.
3. Vurgu Rengi bölümünde, her tür nesne için bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

Seçme tercihlerini ayarlama

İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçları, nesneleri üzerlerine tıklatarak seçerler. İşaretçi ve Alt Seçim araçları, nesneleri etraflarında dikdörtgen bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçerler. Kement aracı, nesneleri etraflarında serbest biçimli bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçer. Bir nesne seçildiğinde, nesnenin etrafında dikdörtgen bir kutu görünür.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Tercihler iletişim kutusunun Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:
 - Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nın seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçili olacaktır.
 - Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nı seçin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Resmi yerine yapıştırma

- [Nesne yapışmasını açma veya kapatma](#)
- [Nesne yapışması toleransını ayarlama](#)
- [Piksel yapışmasını kullanma](#)
- [Hizalı Yapışma ayarlarını seçme](#)
- [Hizalı Yapışma'yı açma](#)
- [Kılavuz katmanı oluşturma](#)

Grafik öğeleri birbiriyle otomatik olarak hizalamak için yapışmayı kullanın. Flash Professional Sahne Alanı'nda nesneleri hizalamanız için üç yol sunar:

- Nesne yapışması, nesneleri başka nesnelere kenarları boyunca yapıştırır.
- Piksel yapışması, nesneleri doğrudan Sahne Alanı'ndaki tek piksellere veya piksel çizgilerine yapıştırır.
- Hizalı yapışma, nesneleri belirli bir yapışma toleransına, yani nesneler ve başka nesneler arasında ya da nesneler ve Sahne Alanı'nın kenarı arasında önceden belirlenmiş bir sınıra yapıştırır.

Not: Ayrıca ızgara veya kılavuzlara da yapıştırabilirsiniz.

Nesne yapışmasını açma veya kapatma

[Başa dön](#)

Nesne yapışmasını açmak için Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisini veya Görünüm menüsündeki Nesnelere Yapış komutunu kullanın.

Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisi açıksa, bir öğeyi sürüklediğinizde işaretçinin altında küçük siyah bir halka görünür. Nesne başka bir nesnenin yapışma mesafesi içine girdiğinde, küçük halka daha büyük bir halkaya dönüşür.

❖ Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış'ı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Bir nesneyi taşıdığınızda veya yeniden şekillendirdiğinizde, Seçim aracının nesne üzerindeki konumu, yapışma halkasının başvuru noktasını belirtir. Örneğin, doldurulmuş bir şekli merkezine yakın bir yerden sürükleyerek taşırsanız, merkez nokta diğer nesnelere yapışır. Bu özellikle, hareketlendirme amacıyla şekilleri hareket yollarına yapıştırmak için kullanışlıdır.

Not: Yapıştırma sırasında nesne yerleşimini daha iyi kontrol etmek için sürüklemeye bir köşe veya merkez noktasından başlayın.

Nesne yapışması toleransını ayarlama

[Başa dön](#)

- Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Çizim'i tıklatın.
- Çizim Ayarları altında, Çizgileri Bağla ayarını ayarlayın.

Piksel yapışmasını kullanma

[Başa dön](#)

Piksel yapışmasını açmak için Görünüm menüsündeki Piksellere Yapış komutunu kullanın. Piksellere Yapış açıksa, büyütme % 400 veya daha yükseğe ayarlandığında bir piksel ızgarası görünür. Piksel ızgarası, Flash Professional uygulamanızda görüntülenen tek pikselleri temsil eder. Bir nesne oluşturduğunuzda veya taşıdığınızda, nesne piksel ızgarasına sınırlanır.

Kenarları piksel sınırlarının arasında kalan bir şekil oluşturursanız (örneğin, 3,5 piksel gibi, kesirli genişliğe sahip bir kontur kullanırsanız), Piksellere Yapış seçeneği, şeklin kenarına değil, piksel sınırlarına yapıştırır.

- Piksel yapışmasını açmak veya kapatmak için Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış'ı seçin. Büyütme %400 veya daha yükseğe ayarlanmışsa, bir piksel ızgarası görüntülenir. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.
- Piksel yapışmasını geçici olarak açmak veya kapatmak için C tuşuna basın. C tuşunu bıraktığınızda, piksel yapışması Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış ile seçtiğiniz duruma geri döner.
- Piksel ızgarasını geçici olarak gizlemek için X tuşuna basın. X tuşunu bıraktığınızda, piksel ızgarası yeniden görünür.

Hizalı Yapışma ayarlarını seçme

[Başa dön](#)

Hizalı Yapışma ayarlarını seçtiğinizde, nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki ve nesnelerin kenarları ile Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlayın. Ayrıca nesnelerin yatay ve dikey ortaları arasında yapışma hizalamasını açabilirsiniz. Tüm Hizalı Yapışma ayarları piksel cinsinden ölçülür.

- Görünüm > Yapışma > Yapışmayı Düzenle.

2. Yapışmayı Düzenle iletişim kutusunda, yapıştırmak istediğiniz nesnelerin türünü seçin.
3. Gelişmiş düğmesini tıklatın ve aşağıdakilerden birini seçin:
 - Nesneler ve Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Sahne Alanı Kenarlığı'na bir değer girin.
 - Nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Yatay, Dikey veya ikisine birden bir değer girin.
 - Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı kapatmak için Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı veya ikisini birden seçin.

Hizalı Yapışma'yı açma

[Başa dön](#)

Hizalı Yapışma açık olduğunda, bir nesneyi belirtilen yapışma toleransına sürüklediğinizde Sahne Alanı'nda noktalı çizgiler görünür. Örneğin, Yatay yapışma toleransını 18 piksele (varsayılan ayar) ayarladıysanız, sürüklediğiniz nesne başka bir nesneden tam 18 piksel uzakta olduğunda, nesnenin kenarı boyunca noktalı bir çizgi görünür. Yatay Ortaya Hizalama'yı açarsanız, iki nesnenin orta noktalarını kesin olarak hizaladığınızda orta noktalar boyunca noktalı bir çizgi görünür.

❖ Görünüm > Yapışma > Hizalı Yapışma'yı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Kılavuz katmanı oluşturma

[Başa dön](#)

Çizerken nesneleri hizalamanıza yardımcı olması için kılavuz katmanlar oluşturun ve diğer katmanlardaki nesneleri kılavuz katmanlarda oluşturduğunuz nesnelere hizalayın. Kılavuz katmanlar dışa aktarılmaz ve yayınlanan bir SWF dosyasında görünmez. Herhangi bir katman bir kılavuz katman olabilir. Kılavuz katmanlar, katman adının solundaki bir kılavuz simgesiyle belirtilir.

❖ Katmanı seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kılavuz'u seçin. Katmanı tekrar normal bir katmana dönüştürmek için Kılavuz'u tekrar seçin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Grafik nesnelerini dönüştürme ve birleştirme

Nesneleri dönüştürme Nesneleri bir araya getirme

Başla dön

Nesneleri dönüştürme

Gruplar, metin blokları ve örneklerin yanı sıra grafik nesnelerini de, Serbest Dönüştürme aracını veya Değiştir > Dönüştür menüsündeki seçenekleri kullanarak dönüştürebilirsiniz. Seçtiğiniz öğenin türüne bağlı olarak, öğeyi dönüştürebilir, döndürebilir, eğebilir, ölçekleyebilir veya deforme edebilirsiniz. Bir dönüştürme işlemi sırasında seçimi değiştirebilir veya ekleme yapabilirsiniz.

Bir nesne, grup, metin kutusu veya örneği dönüştürdüğünüzde, o öğenin Özellik denetçisi öğenin boyutlarına veya konumuna yapılmış değişiklikleri görüntüler.

Sürükleme içeren dönüştürme işlemleri sırasında bir sınırlama kutusu görünür. Sınırlama kutusu dikdörtgendir (Deforme Et komutuyla veya Zarf değiştiricisiyle değiştirilmediyse) ve kenarları başlangıçta Sahne Alanı'nın kenarlarına paralel olarak hizalanmıştır. Dönüştürme tutamaçları her köşede ve her kenarın ortasında konumlandırılmıştır. Siz sürükledikçe sınırlama kutusu dönüştürmelerin önizlemesini gösterir.

Dönüştürme noktasını taşıma, yeniden hizalama, değiştirme ve izleme

Dönüştürme sırasında, seçili öğenin merkezinde bir dönüştürme noktası görünür. Dönüştürme noktası başlangıçta nesnenin merkez noktasıyla hizalıdır. Dönüştürme noktasını taşıyabilir, varsayılan konumuna geri döndürebilir ve varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

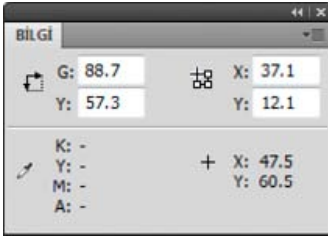
Grafik nesnelerini, grupları ve metin bloklarını ölçekleme, eğim veya döndürme için sürüklediğiniz noktanın karşısındaki nokta varsayılan olarak başlangıç noktasıdır. Örnekler için varsayılan olarak dönüştürme noktası başlangıç noktasıdır. Bir dönüştürmenin varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

1. Serbest Dönüştürme aracını  seçin veya Değiştir > Dönüştür komutlarından birini seçin.

Dönüştürmeye bir kere başladığınızda, dönüştürme noktasının konumunu Bilgi panelinde veya Özellik denetçisinde izleyebilirsiniz.

2. Şunlardan birini yapın:

- Dönüştürme noktasını taşımak için seçili grafik nesnesinin içinden sürükleyin.
- Dönüştürme noktasını öğenin merkez noktasıyla yeniden hizalamak için dönüştürme noktasını çift tıklayın.
- Bir ölçekleme veya eğim dönüştürmesinin başlangıç noktasını değiştirmek için, dönüştürme sırasında, seçili nesne kontrol noktasını sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.
- Bilgi panelinde, Kayıt ve Dönüştürme noktalarını görüntülemek üzere geçiş yapabilirsiniz. Düğme,  şeklinde görünür ve kayıt noktası koordinatlarının görüntülendiğini gösterir. Aynı düğme tekrar tıklatıldığında  olarak değişir ve Dönüştürme koordinatlarının görüntülendiğini gösterir.



Koordinat izgarası; Kayıt/Dönüştürme Noktası düğmesi dönüştürme modundayken ve seçimin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları görünürken Bilgi paneli.

Serbest Dönüştürme aracını kullanma

Tek dönüştürmeler gerçekleştirebilir veya taşıma, döndürme, ölçekleme, eğim veya deformasyon gibi birkaç dönüştürmeyi birleştirebilirsiniz.

Not: Serbest Dönüştürme aracı semboller, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri veya metni dönüştüremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Bir metin bloğunu dönüştürmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi, grup, örnek veya metin bloğu seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını  tıklayın.

İşaretçiyi seçimin üzerinde ve etrafında hareket ettirmek, hangi dönüştürme işlevinin kullanılabildiğini belirtmek üzere işaretçiyi değiştirir.

3. Seçimi dönüştürmek için tutamaçları sürükleyin:

- Seçimi taşımak için işaretçiyi sınırlama kutusunun içindeki nesnenin üzerinde konumlandırın ve nesneyi yeni bir konuma sürükleyin. Dönüştürme noktasını sürüklemeyin.
- Dönüş veya ölçeklemenin merkezini ayarlamak için dönüştürme noktasını yeni bir konuma sürükleyin.
- Seçimi döndürmek için işaretçiyi bir köşe tutamacının hemen dışında konumlandırın ve sürükleyin. Seçim, dönüştürme noktası etrafında döner. 45°'nin katlarında döndürmek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Karşı köşe etrafında döndürmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
- Seçimi ölçeklemek için iki boyutta ölçeklemek üzere bir köşe tutamacını çaprazlama sürükleyin. Orantılı olarak yeniden boyutlandırmak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Sadece karşılık gelen yönde ölçeklemek için bir köşe tutamacını veya kenar tutamacını, yatay veya dikey olarak sürükleyin.
- Seçimi eğmek için işaretçiyi dönüştürme tutamaçlarının arasındaki anahattın üzerinde konumlandırın ve sürükleyin.
- Şekilleri deforme etmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın ve bir köşe veya kenar tutamacını sürükleyin.
- Nesneyi sıvıltmek için (seçili köşeyi ve komşu köşeyi başlangıç konumlarından eşit uzaklığa taşımak için), bir köşe tutamacını Shift+Control (Windows) veya Shift+Command (Macintosh) tuşlarına basıp sürükleyin.

4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili öğenin dışında tıklatın.

Nesneleri deforme etme

Seçili bir nesneye Deformasyon dönüştürmesini uyguladığınızda, sınırlama kutusundaki bir köşe veya kenar tutamacını sürüklemek, köşeyi veya kenarı taşır ve komşu kenarları yeniden hizalar. Deformasyonu bir sıvıltmayla (o köşeyi ve komşu köşeyi eşit uzaklıkta ters yönlerde taşıma) sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Komşu köşe, sizin sürüklediğiniz yöne aynı ekseninde yer alan köşedir. Kenarın tamamını serbestçe taşımak için orta noktayı Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.

Deforme Et komutunu kullanarak grafik nesnelerini deforme edebilirsiniz. Nesneleri ayrıca, üzerlerinde bir serbest dönüştürme gerçekleştirirken de deforme edebilirsiniz.

Not: Deforme Et komutu; semboller, şekil temel öğelerini, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Deformasyon'u seçin.
3. İşaretçiyi dönüştürme tutamaçlarından birinin üzerine yerleştirin ve sürükleyin.
4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Şekilleri Zarf değiştiricisiyle değiştirme

Zarf değiştiricisi, nesneleri çarpıtmanızı ve deforme etmenizi sağlar. Zarf, bir veya daha çok nesne içeren bir sınırlama kutusudur. Bir zarfın şekline yapılan değişiklikler, zarfın içindeki nesnelerin şeklini etkiler. Bir zarfın şeklini, noktalarını ve teğet tutamaçlarını ayarlayarak düzenlersiniz.

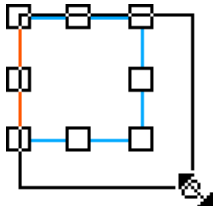
Not: Zarf değiştiricisi; semboller, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Zarfı seçin.
3. Zarfı değiştirmek amacıyla noktaları ve teğet tutamaçlarını sürükleyin.

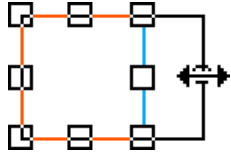
Nesneleri ölçekleme

Bir nesneyi ölçekleme, nesneyi yatay olarak, dikey olarak veya her iki yönde birden genişletir veya daraltır.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi hem yatay hem de dikey olarak ölçeklemek için köşe tutamaçlarından birini sürükleyin. Siz ölçeklerken oranlar korunur. Orantısız olarak ölçeklemek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.



- Nesneyi yatay ya da dikey olarak ölçeklemek için bir merkez tutamacını sürükleyin.



4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Not: Birkaç öğenin boyutunu artırdığınızda sınırlama kutusunun kenarlarına yakın öğeler Sahne Alanı'nın dışına taşınabilir. Bu olursa, Sahne Alanı'nın dışındaki öğeleri görmek için Görünüm > Çalışma Alanı'nı seçin.

Nesneleri döndürme ve eğme

Nesne döndürme, nesneyi dönüştürme noktası etrafında döndürür. Dönüştürme noktası, varsayılan olarak nesnenin merkezi olan kayıt noktasıyla hizalıdır, ancak bu noktayı sürükleyerek taşıyabilirsiniz.

Bir nesneyi aşağıdaki yöntemleri kullanarak döndürebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracıyla  sürükleyerek (aynı işlemde nesneyi eğebilir veya ölçekleyebilirsiniz).
- Dönüştür panelinde bir açı belirterek (aynı işlemde nesneyi ölçekleyebilirsiniz).

Nesneleri sürükleyerek döndürme ve eğme

1. Sahne Alanı'nda nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğim'i seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi döndürmek için bir köşe tutamacını sürükleyin.
 - Nesneyi eğmek için bir merkez tutamacını sürükleyin.
4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Nesneleri 90° döndürme

1. Nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Saat yönünde döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SY 90° Döndür'ü, saat yönünün tersine döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SYT 90° Döndür'ü seçin.

Nesneleri eğme

Nesneyi eğme işlemi, nesneyi bir veya her iki eksen boyunca eğerek dönüştürür. Bir nesneyi, sürükleyerek veya Dönüştür paneline bir değer girerek eğebilirsiniz.

1. Nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Pencere > Dönüştür'ü seçin.
3. Eğim'i tıklatın.
4. Yatay ve dikey değerler için açılırları girin.

Nesneleri çevirme

Nesneleri, Sahne Alanı üzerindeki göreceli konumlarını taşımadan dikey veya yatay eksenleri boyunca çevirebilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Dikey Çevir veya Yatay Çevir'i seçin.

Dönüştürülmüş nesneleri eski haline getirme

Örnekleri, grupları ve metinleri ölçeklemek, döndürmek ve eğmek için Serbest Dönüştürme aracını kullandığınızda, Flash orijinal boyut ve döndürme değerlerini nesneyle birlikte kaydeder. Bu, uyguladığınız dönüştürmeleri kaldırmanızı ve orijinal değerleri geri yüklemenizi sağlar.

Düzen > Geri Al'ı seçtiğinizde son dönüştürmeyi geri alabilirsiniz. Tüm dönüştürmeleri, nesnenin seçimini kaldırmadan önce panelde Sıfırla düğmesini tıklayarak sıfırlayabilirsiniz. Nesnenin seçimini kaldırdıktan sonra orijinal değerler kaybolur ve dönüştürme kaldırılamaz.

Dönüştürülmüş bir nesneyi orijinal durumuna geri getirme

1. Dönüştürülmüş nesnenin hala seçili olduğundan emin olun.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Dönüştür panelinde Dönüştürmeyi Kaldır düğmesini  tıklatın

Nesneleri bir araya getirme

Varolan nesneleri bir araya getirerek veya değiştirerek yeni şekiller oluşturmak için Değiştir menüsündeki Nesneleri Bir Araya Getir komutlarını kullanın (Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir). Bazı durumlarda, seçili nesnelerin yığma sırası, işlemin nasıl çalışacağını belirler.

Her komut, aşağıda not edilmiş olan belirli grafik nesneleri türleri için geçerlidir. Birleştirme şekli, Birleştirme Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir. Çizim Nesnesi, Nesne Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir.

Nesneleri Bir Araya Getir komutları şunlardır:

Topla İki veya daha fazla birleştirme şeklini veya çizim nesnesini birleştirir. Sonuçta, şekillerin bir araya toplanmadan önce görünen bütün bölümlerinden oluşan ve Nesne Çizimi modunda olan tek bir şekil ortaya çıkar. Şekillerin görünmeyen, üst üste gelen bölümleri silinir.

Not: *Grupla komutundan (Değiştir > Grupla) farklı olarak, Topla komutu kullanılarak birleştirilen şekilleri parçalayamazsınız.*

Kesiştir İki veya daha fazla çizim nesnesinin kesişiminden bir nesne oluşturur. Oluşturulan Nesne Çizimi şekli, bir araya getirilen şekillerin üst üste gelen bölümlerinden oluşur. Şeklin üst üste gelmeyen parçaları silinir. Oluşturulan şekil, yığında en üstte bulunan şeklin dolgu ve konturunu kullanır.

Zimbala Seçili çizim nesnesinin, önüne yerleştirilmiş başka bir seçili çizim nesnesinin altında kalan bölümlerini kaldırır. Bir çizim nesnesinin, en üstteki nesnenin altında kalan parçaları silinir ve en üstteki nesne tamamen silinir. Sonuçta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne içinde bir araya getirilmez (nesneleri birleştiren Topla ve Kesiştir komutlarından farklı olarak).

Kırp Bir çizim nesnesini kırmak için başka bir çizim nesnesinin anahattını kullanır. Öndeki veya en üstteki nesne kırılan alanın şeklini tanımlar. Altta bulunan çizim nesnesinin, en üstteki şeklin altında kalan parçaları korunurken diğer parçaları silinir ve en üstteki nesne tamamen silinir. Sonuçta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne içinde bir araya getirilmez (nesneleri birleştiren Topla veya Kesiştir komutlarından farklı olarak).

Daha fazla Yardım konusu



Adobe Premiere Pro ve After Effects ile çalışma

[Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash'la çalışma](#)
[Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash arasında varlıkları taşıma](#)
[Flash ve After Effects'le çalışma](#)

Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash'la çalışma

[Başa dön](#)

Adobe Premiere Pro video düzenleme için profesyonel bir araçtır. Web siteleri ya da mobil aygıtlar için etkileşimli içerik tasarlamak üzere Adobe Flash Professional kullanırsanız, o projelere ilişkin filmleri düzenlemek için Adobe Premiere Pro'yu kullanabilirsiniz. Adobe Premiere Pro kare bazında video düzenlemek için profesyonel araçlar sunar, bunlar arasında video dosyalarının bilgisayar ekranlarında ve mobil aygıtlarda oynatılmasını en iyileştirmeye yönelik araçlar da vardır.

Adobe Flash Professional, web ve mobil aygıtlardaki sunumlara video filmi eklemek için kullanılan bir araçtır. Adobe Flash videoları veri, grafik, ses ve etkileşimli kontrollerle zenginleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı avantajlar sağlar. FLV ve F4V formatları web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir formatta video koymanızı sağlar.

Adobe Premiere Pro'dan FLV ve F4V dosyalarını dışa aktarabilirsiniz. Adobe Flash ile bu dosyaları etkileşimli web sitelerine veya mobil aygıt uygulamalarına gömebilirsiniz. Adobe Flash, bir Adobe Premiere Pro sekansına eklediğiniz sekans işaretçilerini Adobe Flash'ta oynatma sırasında ipucu noktaları olarak içe aktarır. Kayıttan yürütme sırasında SWF dosyalarında olayları tetiklemek için bu ipucu noktalarını kullanabilirsiniz.

Video dosyalarını diğer standart formatlarla dışa aktırırsanız, Adobe Flash videolarınızı zengin medya uygulamaları içinde kodlayabilir. Adobe Flash küçük boyutlu dosyalarda mümkün olan en iyi kaliteyi sunmak için en son çıkan sıkıştırma teknolojilerini kullanır.

Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash arasında varlıkları taşıma

[Başa dön](#)

Adobe Premiere Pro'da, bir zaman çizelgesine Flash işaret noktası işaretçileri ekleyebilirsiniz. Flash işaret noktası işaretçileri zengin bir medya uygulamasında işaret noktası işlevi görür. İki tür işaret noktası işaretçisi vardır: olay ve gezinti işaret noktası işaretçileri. FLV ve F4V dosyalarının farklı bölümlerine gitmek ve ekrandaki metnin görüntüsünü tetiklemek için gezinti işaret noktası işaretçilerini kullanabilirsiniz. Eylem komut dosyalarının belirtilen zamanlarda FLV ve F4V dosyalarında tetiklenmesi için olay işaret noktası işaretçilerini kullanabilirsiniz.

Bir filmi Adobe Premiere Pro'dan doğrudan FLV ve F4V formatına dışa aktarabilirsiniz. Birkaç Dışa Aktarma Ayarları hazır ayarı içinden seçim yapabilirsiniz. Bu hazır ayarlar herhangi bir hedef izleyici veya aygıt için gerekli bit hızını elde etmek için dosya boyutuyla ses ve video kalitesi dengeler. Filmi alfa kanalıyla dışa aktırırsanız, filmi bir zengin medya projesinde kolayca katman olarak kullanabilirsiniz.

FLV veya F4V dosyasını Adobe Flash'a içe aktarabilirsiniz. Flash sıra işaretçilerini gezinti veya olay ipucu noktaları olarak okur. Flash'ta, videonuzu çevreleyen arabirimi de özelleştirebilirsiniz.

Alternatif olarak, filmlerde kullanmak için Flash ile animasyonlar da oluşturabilirsiniz. Flash'da bir animasyon oluşturabilirsiniz. Animasyonu FLV veya F4V dosyası olarak dışa aktarabilirsiniz. Daha sonra, FLV veya F4V dosyasını düzenlemek için Adobe Premiere Pro'ya içe aktarabilirsiniz. Adobe Premiere Pro'da, örneğin başlık ekleyebilir ya da animasyonu diğer video kaynaklarıyla karıştırabilirsiniz.

Flash ve After Effects'le çalışma

[Başa dön](#)

Video veya animasyon oluşturmak için Adobe® Flash® uygulamasını kullanıyorsanız videoyu düzenlemek ve hassas ayarlar yapmak için After Effects uygulamasını kullanabilirsiniz. Örneğin Flash'ta, animasyon ve uygulamaları QuickTime filmleri veya Flash Video (FLV) dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz. Ardından, bu videoyu düzenlemek ve hassas ayarlar yapmak için After Effects uygulamasını kullanabilirsiniz.

Video düzenlemek ve oluşturmak için After Effects kullanırsanız, bu videoyu yayınlamak için Flash uygulamasını kullanabilirsiniz. Ayrıca bir After Effects kompozisyonunu Flash uygulamasında daha ayrıntılı düzenlemek için XFL içeriği olarak da dışa aktarabilirsiniz.

Flash ve After Effects paylaştıkları bazı kavramlar için aşağıdakiler de dahil olmak üzere farklı terimler kullanır:

- After Effects uygulamasındaki bir kompozisyon Flash Professional'daki bir film klibi gibidir.
- Kompozisyon panelindeki kompozisyon karesi Flash Professional'daki Sahne Alanı gibidir.
- After Effects'teki Proje paneli Flash Professional'daki Kütüphane paneli gibidir.
- After Effects'teki Proje dosyaları Flash Professional'daki FLA dosyaları gibidir.
- After Effects uygulamasında bir film oluşturur ve dışa aktırırsınız; Flash Professional'da bir SWF dosyası yayınlarsınız.

Ek kaynaklar

Aşağıdaki video eğitimleri Flash'ı After Effects ile birlikte kullanma hakkında ek ayrıntılı bilgi sağlar:

- "XFL dosyalarını Flash ve After Effects arasında içe ve dışa aktarma", www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_tr.
- "After Effects kompozisyonlarını SWF, F4V/FLV ve XFL kullanarak Flash Professional'a dışa aktarma", www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_tr.
- "Flash'ta kullanım için meta verileri ve işaretçileri ipucu noktalarına dönüştürme", www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_tr.
- After Effects uygulamasının ürün müdürü Michael Coleman, Adobe TV'de, Flash Player'daki çalışma zamanında bir videoyu dinamik olarak değiştirmek için mocha'nın After Effects ve Flash'ta birlikte nasıl kullanıldığını gösterdiği bir Adobe MAX sunum videosu sağlamaktadır: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_tr
- Tom Green, Layers Magazine'in web sitesinde bir After Effects kompozisyonunu Flash Professional uygulamasında kullanmak için dışa aktarmak üzere XFL biçiminin nasıl kullanılacağını gösteren kısa bir video eğitimi sunmaktadır: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html>

Aşağıdaki makaleler Flash ve After Effects uygulamalarının birlikte kullanılmasıyla ilgili ek bilgi sağlar:

- Richard Harrington ve Marcus Geduld, Peachpit web sitesinde *After Effects for Flash | Flash for After Effects* (Flash için After Effects | After Effects için Flash) adlı kitaplarından "Flash Essentials for After Effects Users" (After Effects kullanıcıları için Flash Temelleri) başlıklı bir alıntı bölüm sunmaktadır. Bu bölümde, Richard ve Marcus Flash terimlerini bir After Effects kullanıcısının anlayacağı dilde açıklar. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- Richard Harrington ve Marcus Geduld, *After Effects for Flash | Flash for After Effects* (Flash için After Effects | After Effects için Flash) adlı kitaplarından "After Effects Essentials for Flash Users" (Flash Kullanıcıları için After Effects Temelleri) başlıklı başka bir alıntı bölüm daha sunmaktadır. Bu bölümde, Richard ve Marcus After Effects terimlerini bir Flash kullanıcısının anlayacağı dilde açıklar. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green, Flash Developer Center'da Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4 başlıklı ayrıntılı bir makale sunmaktadır: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_tr
- Robert Powers, Flash Professional uygulamasını iyi bilen birinin perspektifinden After Effects kullanımına ilişkin esasları gösteren bir video eğitimini Slippery Rock NYC web sitesinde sunmaktadır.

Flash'dan QuickTime videosu dışa aktarma

Flash'la animasyon ya da uygulama oluştursanız, Flash'daki Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar komutunu kullanarak bunları QuickTime filmleri olarak dışa aktarabilirsiniz. Flash animasyonu için video çıktısını en iyileştirebilirsiniz. Flash uygulaması için, Flash uygulamanın videosunu çalışırken oluşturarak kullanıcının değişiklik yapmasını sağlar. Bu, uygulamanızın video dosyasına dahil etmek istediğiniz bölümlerini ya da durumlarını kaydetmenizi sağlar.

FLV ve F4V dosyalarını After Effects'ten oluşturma ve dışa aktarma

After Effects'ten bitmiş videoyu oluşturduğunuzda, Flash Player'da yürütülebilecek videoyu oluşturmak ve dışa aktarmak için çıktı formatı olarak FLV ya da F4V'yi seçin. Daha sonra FLV ya da F4V dosyasını Flash'a içe aktarabilir ve Flash Player tarafından oynatılabilecek bir SWF dosyasında yayınlatabilirsiniz.

Flash'a video içe aktarma ve yayınlama

FLV ya da F4V dosyasını Flash'a içe aktardığınızda, videonuzu çevreleyen görsel arabirimi kontrol etmek için komut dosyası oluşturma ya da Flash bileşeni gibi çeşitli teknikleri kullanabilirsiniz. Örneğin oynatma kontrolleri ya da başka grafikler ekleyebilirsiniz. Ayrıca bileşik sonuçlar için FLV ya da F4V dosyasının üstüne grafik katmanlar ekleyebilirsiniz.

Bileşik grafikler, animasyon ve video

Flash ve After Effects'te, video ve grafiklerde karmaşık kompozisyonlar gerçekleştirmenizi sağlayan birçok özellik bulunur. Hangi uygulamayı kullanmayı seçeceğinize kişisel tercihlerinize ve oluşturmak istediğiniz çıktı türüne bağlıdır.

Küçük dosya boyutuyla Flash iki uygulama arasında web için daha uygun olmalıdır. Flash, animasyonun çalışma sırasında kontrolünü de sağlar. After Effects video ve film üretimine daha uygundur; genellikle de son çıktı olarak video dosyaları oluşturmak için kullanılır.

Her iki uygulama da orijinal grafikler ve animasyonlar oluşturmak için kullanılabilir. Her ikisi de zaman çizelgesi kullanır ve animasyonu programlı şekilde kontrol etmek için komut dosyası oluşturma özellikleri sağlar. After Effects'te daha büyük bir efekt kümesi varken, Flash ActionScript® dili, iki komut dosyası oluşturma ortamı arasında daha güçlü olmalıdır.

Her iki uygulama da kompozisyon için farklı katmanlara grafik yerleştirmenizi sağlar. Bu katmanlar gerektiğinde açılabilir ve kapatılabilir. Ayrıca, her ikisi de tek tek katmanların içeriğine efektler uygulamanızı sağlar.

Flash'ta bileşikler video içeriğini doğrudan etkilemez, yalnızca videonun görünümünü Flash Player'da oynatılırken etkiler. Bunun tersine, içe aktarılan dosyayla After Effects'te kompozisyon oluşturduğunuzda, dışa aktardığınız video dosyası'nda bileşik grafikler ve efektler de vardır.

After Effects'te tüm çizim ve boyama işlemleri içe aktarılmış videolardan ayrı katmanlarda yapıldığından hiçbir zaman zararlı bir etkisi yoktur. Flash hem zararlı, hem de zararsız çizim modlarına sahiptir.

After Effects içeriğini Flash'ta kullanmak için dışa aktarma

After Effects içeriğini Flash'ta kullanmak için dışa aktarabilirsiniz. Flash Player'da hemen oynatılabilecek ya da başka bir zengin ortam projesinin parçası olarak kullanılabilecek bir SWF dosyası dışa aktarabilirsiniz. After Effects'ten SWF formatında içerik dışa aktardığınızda bu içeriklerden bazıları SWF dosyasında düzleştirilebilir ve rasterleştirilebilir.

After Effects içeriğini Flash'ta daha fazla düzenlemek için kompozisyonu XFL dosyası olarak dışa aktarın. XFL dosyası, bir FLA dosyasıyla aynı bilgileri depolayan, ancak bunun için XFL biçimini kullanan Flash dosya türüdür. Kompozisyonu Flash'ta kullanmak amacıyla After Effects'ten XFL olarak dışa aktardığınızda After Effects'te oluşturduğunuz bazı katmanlar ve anahtar kareler Flash sürümünde korunur. XFL dosyasını Flash'a içe aktardığınızda XFL dosyasını paketinden çıkarıp dosyaya ait varlıkları XFL dosyasındaki yönergelerle göre FLA dosyasına ekler.

Aşağıdaki video eğitimleri After Effects'ten XFL dosyalarını dışa aktarma hakkında ek ayrıntılı bilgi sağlar:

- [Flash ve After Effects arasında XFL dosyalarını içe aktarma ve dışa aktarma](#) (Adobe.com)
- [Exporting XFL Format from After Effects to Flash](#) (XFL Formatını After Effects'ten Flash'a dışa aktarma) (Tom Green, Layers Magazine)

Flash SWF dosyalarını After Effects'e içe aktarma

Flash uygulamasında, After Effects ya da Adobe® Illustrator® uygulamalarında kullanılamayan farklı çizim görevleri için kullanışlı, benzersiz bir vektör resim araçları kümesi vardır. SWF dosyalarını diğer dosyalarla birleştirmek ya da ek yaratıcı efektlerle video olarak işlemek üzere After Effects'e içe aktarabilirsiniz. Etkileşimli içerik ve komut dosyalı animasyon tutulmaz. Anahtar karelerin tanımladığı animasyon tutulur.

After Effects'e içe aktarılan her SWF dosyası, korunan alfa kanalıyla birlikte sürekli rasterleştirilen tek katmanda düzleştirilir. Sürekli rasterleştirme grafiklerin ölçeklendikleri haliyle keskin kaldıkları anlamına gelir. Bu içe aktarma yöntemi, SWF dosyalarınızın kök katmanını ya da nesnesini After Effects'te sorunsuzca görüntü oluşturulan bir öge olarak kullanmanızı sağlayarak her aracın en iyi yeteneklerinin birlikte çalışmasını olanaklı kılar.

Daha fazla Yardım konusu

 [Flash Professional ve Flash Player için oluşturma ve dışa aktarma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Fireworks dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında](#)
[Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve karışımlar hakkında](#)
[Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında](#)

İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® Fireworks PNG dosyalarını Flash Professional uygulamasına düzleştirilmiş görüntüler veya düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarabilirsiniz. Bir PNG dosyasını düzleştirilmiş bir görüntü olarak içe aktardığınızda, bütün dosya (varsa, vektör resimler dahil) rasterleştirilir, yani bitmap görüntüsüne dönüştürülür. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, dosyadaki vektör resmi vektör biçiminde korunur. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, PNG dosyasındaki yerleştirilmiş bitmap'ler, metinler, filtreler (FireWorks'te efektler olarak adlandırılır) ve kılavuzları korumayı seçin.

Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve karışımlar hakkında

[Başa dön](#)

Fireworks® PNG dosyalarını içe aktardığınızda, nesnelere Fireworks'te uygulanmış filtreler ve karışım modlarının çoğunu koruyup bu filtreleri ve karışımları Flash Professional uygulamasını kullanarak değiştirmeye devam edebilirsiniz.

Flash Professional sadece metin ve film klibi olarak içe aktarılmış nesneler için değiştirilebilir filtreler ve karışımları destekler. Bir efekt veya karışım modu desteklenmiyorsa, Flash Professional, içe aktarıldığında bunu rasterleştirir veya yoksayar. Flash Professional'ın desteklemediği filtreler veya karışımlar içeren bir Fireworks PNG dosyasını içe aktarmak için içe aktarma işlemi sırasında dosyayı rasterleştirin. Bu işlemden sonra dosyayı düzenleyemezsiniz.

Flash'ta desteklenen Fireworks efektleri

Flash Professional, şu Fireworks efektlerini değiştirilebilir filtreler olarak içe aktarır:

Fireworks efekti	Flash Professional filtresi
Alt gölge	Alt gölge
Düz gölge	Alt gölge
İç gölge	Alt gölge (İç gölge otomatik olarak seçili olur)
Bulanıklaştır	Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak)
Daha fazla bulanıklaştır	Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak)
Gaus bulanıklığı	Bulanıklaştır
Renk parlaklığını ayarla	Renk ayarla
Renk kontrastını ayarla	Renk ayarla

Flash uygulamasında desteklenen Fireworks karışım modları

Flash Professional, şu Fireworks karışım modlarını değiştirilebilir karışımlar olarak içe aktarır:

Fireworks karışım modu	Flash Professional karışım modu
Normal	Normal
Koyulaştır	Koyulaştır
Çarp	Çarp
Açıklaştır	Açıklaştır
Ekran	Ekran

Kaplama	Kaplama
Sert ışık	Sert ışık
Artırıcı	Ekle
Fark	Fark
Ters Çevir	Ters Çevir
Alfa	Alfa
Sil	Sil

Flash Professional, Fireworks'ten içe aktarılan tüm diğer karışım modlarını yoksayar. Flash Professional uygulamasının desteklemediği karışım modları Ortalama, Negatiflik, Dışta Bırakma, Yumuşak Işık, Çıkartıcı, Belirsiz Işık, Renk Soldurma ve Renk Yanması'dır.

Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında

[Başa dön](#)

Fireworks'ten Flash Professional 8 veya daha sonrasına metin içe aktardığınızda, metin, geçerli belgenin varsayılan kenar yumuşatma ayarıyla içe aktarılır.

PNG dosyasını bir düzleştirilmiş görüntü olarak içe aktarırsanız, Flash Professional'tan Fireworks'ü başlatabilir ve orijinal PNG dosyasını düzenleyebilirsiniz (vektör verileriyle birlikte).

Birden fazla PNG dosyasını toplu işlemlerle içe aktardığınızda, içe aktarma ayarlarını bir defa seçersiniz. Flash Professional, toplu işlemedeki tüm dosyalar için aynı ayarları kullanır.

Not: *Flash Professional'ta bitmap görüntülerini düzenlemek için bitmap görüntülerini vektör resimlere dönüştürün veya parçalayın.*

1. Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Dosya Türü (Windows) veya Göster (Macintosh) açılır menüsünden PNG Görüntüsü'nü seçin.
3. Bir Fireworks PNG görüntüsüne gidin ve dosyayı seçin.
4. Aç'ı tıklatın.
5. Konum için şunlardan birini seçin:

Tüm Sayfaları Yeni Sahnelere İçe Aktar PNG dosyasındaki tüm sayfaları, bir film klbindeki sahneler olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır. Fireworks PNG dosyasının adıyla aynı ada sahip yeni bir katman oluşturulur. PNG belgesinin ilk karesi (sayfası) en sondaki ana kareden başlayan bir ana kareye yerleştirilir; tüm diğer kareler (sayfalar) bunu takip eder.

Bir Sayfayı Geçerli Katmana İçe Aktar PNG dosyasının seçili sayfasını (Sayfa Adı açılır menüsünde tanımlanan), tek bir yeni katmanda geçerli Flash Professional belgesine film klbi olarak içe aktarır. Seçili sayfanın içeriği bir film klbi olarak, orijinal katman ve kare yapısı korunup içe aktarılır. Sayfa film klbinin içinde kareler varsa, içindeki her kare de bir film klbi olur.

Sayfa Adı Geçerli sahneye içe aktarmak istediğiniz Fireworks sayfasını belirtir.

6. Dosya Yapısı için şunlardan birini seçin:

Film Klbi Olarak İçe Aktar Ve Katmanları Korumak PNG dosyasını bir film klbi olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır.

Sayfaları Yeni Katmanlar olarak İçe Aktar PNG dosyasını, geçerli Flash Professional belgesine, yığma sırasının en üstündeki tek bir yeni katmanda içe aktarır. Fireworks katmanları tek katmanın içinde düzleştirilir. Fireworks kareleri yeni katmanın içinde bulundurulur.

7. Nesneler için şunlardan birini seçin:

Görünümü Korumak İçin Bitmap Olarak İçe Aktar Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini Flash Professional'ta korur.

Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut Tüm nesneleri düzenlenebilir vektör yolları olarak tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

8. Metin için şunlardan birini seçin:

Görünümü Korumak İçin Bitmap Olarak İçe Aktar Flash Professional'a içe aktarılan metindeki Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini korur.

Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut Tüm metni düzenlenebilir tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

9. PNG dosyasını tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirmek için Düz Bitmap Olarak İçe Aktar'ı seçin. Bu seçenek seçiliyken, tüm diğer seçenekler soluk görünür.
10. Tamam'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

InDesign dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

InDesign resimlerini, InDesign CS4'ten dışa aktarılmış XFL dosya biçimini veya InDesign CS5'ten dışa aktarılmış FLA dosya biçimini kullanarak içe aktarabilirsiniz. XFL dosya biçimi hakkında daha fazla bilgi için, XFL dosyalarını açma bölümüne bakın.

Aşağıdaki video eğitimleri InDesign'dan Flash Professional uygulamasına içerik taşımak için XFL ve FLA biçimlerinin kullanılmasını gösterir:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5](#) (Adobe InDesign CS5'ten Adobe Flash Professional'a içerik aktarma) (4:49, WonderHowTo.com, Flash Professional'a içe aktarmak için InDesign'dan FLA biçimini dışa aktarma.)
- [Understanding Flash Integration](#) (Flash Birleşimini Anlama) (5:10, Adobe TV, InDesign içe aktarma.)
- [Using InDesign Export to Flash](#) (InDesign'dan Flash Uygulamasına Dışa Aktarmayı Kullanma) (6:22, Adobe TV, XFL'yi kullanma.)
- [Design and develop workflows](#) (Tasarım ve geliştirme iş akışları) (4:49, Adobe TV, InDesign üzerinden Flash'tan XFL'ye.)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash](#) (Flash Downunder - InDesign'dan Flash'a) (28:38, Adobe TV, CS4'te kapsamlı bir genel bakış.)
- [Design workflows with Creative Suite 4](#) (Creative Suite 4 ile tasarım iş akışları) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Photoshop PSD dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[Photoshop ve Flash ile çalışma](#)

[Photoshop İçerik Aktarma seçenekleri](#)

[\(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri\) Photoshop dosya içerik aktarıcı tercihleri](#)

[Başa dön](#)

Photoshop ve Flash ile çalışma

Adobe® Photoshop® ve Adobe® Flash® uygulamalarını, görsel bakımdan etkileyici web tabanlı uygulamalar, animasyonlar veya etkileşimli mesajlaşma öğeleri oluşturmak üzere bir arada kullanabilirsiniz. Photoshop, yüksek derecede yaratıcı kontrol sağlayarak, hareketsiz görüntü ve resimler oluşturmanızı sağlar. Flash, bu hareketsiz görüntüleri bir araya getirip, bunları etkileşimli Internet içeriği olarak birleştirmenizi sağlar.

Photoshop çizim ve seçim araçları, Flash'ta bulunan araçlardan daha yüksek derecede bir yaratıcı kontrol sağlar. Karmaşık görüntüler oluşturmanız veya etkileşimli sunumlarda kullanmak amacıyla fotoğraf rötuşlamanız gerekiyorsa, resminizi oluşturmak için Photoshop'u kullanabilir ve sonra da hazırlanmış görüntüleri Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Flash'a hareketsiz görüntü içerik aktarma

Flash çeşitli biçimlerdeki hareketsiz görüntüleri içerik aktarabilir ancak Photoshop'tan Flash uygulamasına hareketsiz görüntü içerik aktarırken, genellikle yerel Photoshop PSD biçimi kullanılır.

Bir PSD dosyası içerik aktarırken, Flash, Photoshop'ta uygulanmış niteliklerin çoğunu koruyabilir ve görüntünün görsel kalitesini korumak ve görüntüyü daha fazla değiştirmek için seçenekler sağlar. Bir PSD dosyasını Flash'a içerik aktardığınızda, her bir Photoshop katmanının Flash katmanı mı yoksa bireysel anahtar kare olarak mı temsil edileceğini seçebilirsiniz.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) QuickTime filmlerini değiştirme

Photoshop ve Flash arasında QuickTime video dosyaları alışverişi yapabilirsiniz. Örneğin, doğrudan Photoshop'ta bir QuickTime filmi oluşturabilir ve sonra da bu filmi Flash® Player'da oynatılabilen bir FLV (Flash Video) dosyasına dönüştürerek, Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Video görüntülerini değiştirmek için Photoshop kullandığınızda, videoya zarar vermeden karelerin üzerini boyayabilirsiniz. Video katmanına sahip bir Photoshop dosyasını kaydettiğinizde, kaynak video görüntülerine yapılan değişiklikler değil, video katmanına yaptığınız değişiklikler kaydedilmiş olursunuz.

Not: Photoshop'dan Flash'a bir QuickTime videosu içerik aktarırken, *İçerik Video Aktar iletişim kutusunu (Dosya > İçerik Aktar > İçerik Video Aktar) kullanın. Video içerik aktarmak için Photoshop PSD içerik aktarma özelliğini kullanmak, video dosyasının sadece ilk karesini içerik aktarır.*

Ayrıca Flash belgelerini de QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve video karelerine zarar vermeden boyama yapabileceğiniz Photoshop'a içerik aktarabilirsiniz. Örneğin, Flash'ta hareketli bir sekans oluşturup, Flash belgesini bir QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve sonra da videoyu Photoshop'a içerik aktarabilirsiniz.

Renk

Flash renklerle RGB (kırmızı, yeşil, mavi) renk uzayında ya da HSB (ton, doygunluk, parlaklık) renk uzayında dahili olarak çalışır. Flash'ın CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilmesine karşın, Photoshop resimlerini RGB'de oluşturmalısınız. CMYK resmini Photoshop'tan Flash'a içerik aktarmadan önce, görüntüyü Photoshop'ta RGB'ye dönüştürün.

Photoshop PSD dosyalarını içerik aktarma hakkında

Flash Professional, Photoshop PSD dosyalarını içerik aktarmanızı sağlar ve resminizin verilerinin çoğunu korur. PSD İçerik Aktarıcı ayrıca, bir PSD dosyasındaki belirli nesnelerin nasıl içerik aktarılacağını belirtmenize ve PSD dosyasının bir Flash Professional film kliline dönüştürüleceğini belirtmenize izin vererek, Photoshop resminizin Flash Professional uygulamasına nasıl içerik aktarıldığını denetlemenizi sağlar.

Flash Professional PSD İçerik Aktarıcı şu temel özellikleri sunar:

- Flash Professional'a içerik aktarılan PSD dosyaları, Photoshop'taki renk kalitelerini korur.
- Flash Professional ve Photoshop'ta ortak bulunan karışım modlarının düzenlenebilirliğini korur.
- PSD dosyasındaki Akıllı Nesneler rasterleştirilir ve nesne saydamlığını koruyan bitmap'ler olarak Flash Professional uygulamasına içerik aktarılır.
- PSD dosyası katmanlarını ayrı Flash Professional katmanlarına veya anahtar karelerine dönüştürür ya da PSD dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak içerik aktarır, bu durumda Flash Professional, dosyayı düzleştirir (rasterleştirir).
- Photoshop'tan Flash Professional'a sürükleyip bırakmak, Photoshop resminizin nasıl içerik aktarılacağını seçmenizi sağlayan PSD dosya içerik aktarıcısını çağırır.

Video ve eğitimler

Aşağıdaki videolar ve eğitimler Photoshop'la ve Flash Professional uygulamasıyla çalışmayı göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını göstermektedir ancak Flash Professional CS5 içinde de kullanılabilir.

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#) (Photoshop dosyalarını Flash'a (CS3) içe aktarma) (7:01)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#) (Photoshop ve Flash (CS3) ile web siteleri tasarlama) (6:01)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (AIR, Flash ve AS3 ile Photoshop uygulamaları mı oluşturmak istiyorsunuz?) (Daniel Koestler, Adobe)

Flash ve Photoshop arasında uyumluluk

Belirli görsel nitelikler ya tam olarak içe aktarılamaz ya da içe aktarıldıktan sonra, Flash Professional geliştirme ortamında daha fazla düzenlenebilir yeteneğini kaybeder. PSD İçe Aktarıcı, görsel görünümünü ve düzenlenebilirliğini en iyi şekilde korumak amacıyla, resim içe aktarmak ve yerleştirmek için çeşitli seçenekler sunar. Ancak belirli görsel nitelikler korunamaz. Flash Professional'a içe aktarılan PSD dosyalarının görünümünü iyileştirmek için şu talimatları izleyin:

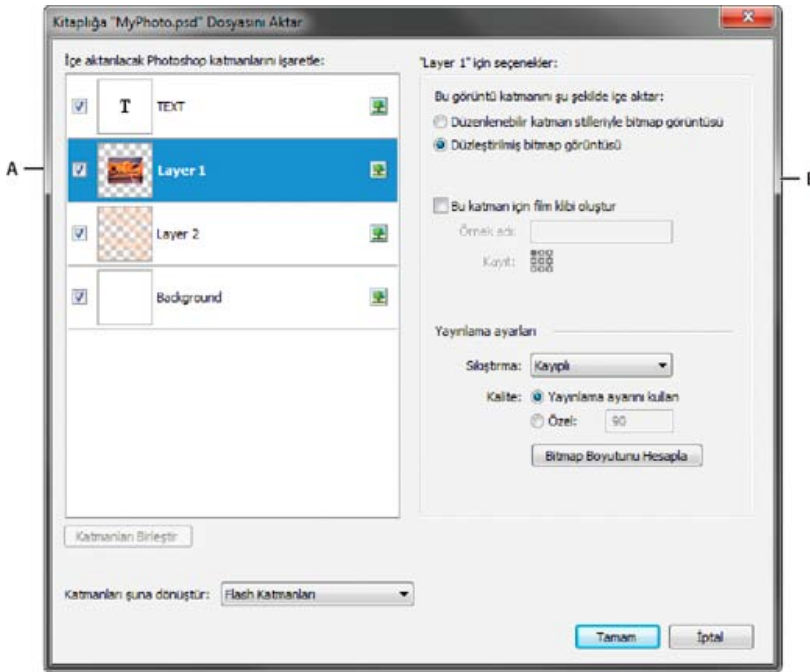
- Flash Professional, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu değil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash Professional, CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilir ancak CMYK renkleri Photoshop'ta RGB'ye dönüştürürseniz, renkler daha iyi korunur.
- Flash Professional, şu Photoshop karışım modlarını içe aktarıp düzenlenebilirlik özelliğini koruyabilir: Normal, Koyulaştır, Çarp, Açıklaştır, Ekran, Sert Işık, Fark ve Kaplama.
Flash Professional uygulamasının desteklemediği bir karışım modu kullanırsanız, görünümünü korumak için katmanı rasterleştirebilir veya katmandan karışım modunu kaldırabilirsiniz.
- Flash Professional, Photoshop Akıllı Nesneleri'ni düzenlenebilir nesneler olarak içe aktaramaz. Akıllı Nesneler, görünümünün korunması için rasterleştirilir ve Flash Professional'a bitmap'ler olarak içe aktarılır.
- Flash Professional, Photoshop Video katmanlarının sadece ilk karesini içe aktarabilir.
- Görüntü ve Dolgu katmanları Flash Professional'a aktarılırken her zaman rasterleştirilir.
- Photoshop uygulamasındaki PNG nesneleri Flash Professional uygulamasında içe aktarıldığında JPG dosyalarına dönüştürülür. Orijinal PNG dosyasındaki saydamlık sonuç JPG dosyasında da korunur.
- Photoshop, bitmap görüntüleri ölçeklendirmede Flash Professional uygulamasına göre daha iyidir. Photoshop uygulamasından, Flash Professional uygulamasına gelen bir bitmap'i ölçeklendirmeyi planlıyorsanız, bitmap'i Flash Professional uygulamasında içe aktarmadan önce Photoshop'ta ölçeklendirin.
- Saydam alanlar içeren nesneleri düzeltilmiş bitmap'ler olarak içe aktarılırken (saydamlık içeren nesnenin arkasında kalan nesnelerin de içe aktarıldığını varsayarsak) nesnenin saydam bölümlerinin arkasındaki katmanlarda bulunan nesneler saydam alanın içinden görünürler. Bunu engellemek için sadece saydam nesneyi düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarın.

Birden çok katman içe aktarıp, saydamlığın arkasındaki katmanların görünür kalıntıları olmadan saydamlığı korumak için PSD dosyasını Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü seçeneğini kullanarak içe aktarın. Bu seçenek, içe aktarılan nesneleri bir film klibi olarak kozalar ve film klibinin saydamlığını kullanır. Bu, özellikle Flash Professional'ta farklı katmanları hareketlendirmeniz gerektiğinde kullanışlıdır.

Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma

Photoshop biçimi (PSD), varsayılan Photoshop dosya biçimidir. Flash Professional, PSD dosyalarını doğrudan içe aktarabilir ve PSD dosyasının görüntü kalitesini ve düzenlenebilirliğini Flash Professional'ta kaybetmeden, Photoshop özelliklerinden çoğunu koruyabilir. Ayrıca, PSD dosyalarını içe aktarırken bu dosyaları, görüntünün görsel etkilerini koruyan ancak PSD dosya türüne özgü hiyerarşik katman bilgilerini kaldıran tek bir bitmap oluşturarak düzeltebilirsiniz.

Photoshop ve Flash Professional ile web sitesi tasarlama hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0201_tr.



PSD İçe Aktar iletişim kutusu

A. İçe aktarılan PSD dosyasındaki katmanlar B. Seçili katman veya nesne için kullanılacak içe aktarma seçenekleri

1. Dosya > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar'ı seçin.
2. İçe aktarılabilecek Adobe Photoshop PSD dosyasına gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın.
3. (İsteğe bağlı) PSD İçe Aktarma iletişim kutusunda, katman, grup ve tek nesneleri seçip, her bir öğenin nasıl içe aktarılacağını seçin.
4. Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

Flash Katmanları Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, kendi ayrı katmanlarına yerleştirilir. Her katman, Photoshop dosyasındaki katmanın adıyla etiketlenir. Photoshop'taki katmanlar, farklı katmanlardaki nesnelerdir. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

Anahtar Kareler Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, yeni bir katmandaki ayrı anahtar karelere yerleştirilir. Yeni katman, Photoshop dosyasının adını taşır (örneğin, dosyam.psd). Photoshop'taki katmanlar, farklı anahtar karelerdeki nesneler haline gelirler. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

5. Kalan seçenekler için şunların arasından seçin:

Katmanları Orijinal Konumlarına Yerleştir PSD dosyasının içerikleri, Photoshop'ta sahip oldukları konumlarını tam olarak korurlar. Örneğin, bir nesne Photoshop'ta X = 100 Y = 50 noktasına konumlandırılmışsa, Flash Professional Sahne Alanı'nda da aynı koordinatlarda olduğunu varsayar.

Bu seçenek belirlenmezse, içe aktarılmış Photoshop katmanları Sahne Alanı'nda ortalanır. PSD dosyasındaki öğeler içe aktarıldıklarında, göreceli konumlarını korurlar ancak tüm nesneler geçerli görünümde bir blok olarak ortalanır. Bu özellik, Sahne Alanı'nın bir bölümüne yakınlaştırdıysanız ve belirli bir nesneyi Sahne Alanı'nın o bölümüne içe aktarıyorsanız yararlı olabilir. Nesneyi orijinal koordinatları kullanarak içe aktardıysanız, geçerli sahne alanı görüş alanının dışına yerleştirilmiş olabileceğinden, nesneyi içe aktarılmış olarak göremeyebilirsiniz.

Not: PSD dosyasını Flash Professional kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

Sahne Alanı Boyutunu Photoshop Tuvaliyle Aynı Yap Flash Professional Sahne Alanı, PSD dosyasını oluşturmada kullanılan Photoshop belgesinin boyutuyla (veya etkin kırpmaya alanıyla) aynı boyuta dönüştürülür. Varsayılan olarak bu seçenek seçili değildir.

Not: PSD dosyasını Flash Professional kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

6. Tamam'ı tıklayın.

PSD dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma

Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer. Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktardığınızda, kök klasör PSD dosyasının adını taşır. PSD dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

Not: Kütüphane, içe aktarılmış PSD dosyasının içeriklerini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

Zaman çizelgesine içe aktarılan PSD dosyasının (sanki bu dosya sahne alanına içe aktarılmış gibi) tüm içeriğini barındıran bir klibi oluşturulur. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klibiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

Not: Kütüphaneye içe aktardığınızda, PSD dosyasının içerikleri, ana Flash zaman çizelgesine değil, film klibinin zaman çizelgesine içe aktarılır.

Photoshop İe Aktarma seenekleri

Birden ok katman ieren bir Photoshop PSD dosyasını ie aktardığınızda, řu seenekleri ayarlayabilirsiniz:

Katman Kompozisyonu Photoshop dosyası katman kompozisyonları ieriyorsa, grntnn hangi srmnn ie aktarılacağını belirtebilirsiniz. Bir katman kompozisyonu, Photoshop Katmanlar paletinin durumunun bir anlık grntsdr. Katman kompozisyonları, tm Flash Professional'a ie aktarılan  tr katman seeneğini kaydeder:

- **Katman grnrlğ:** bir katmanın grnr veya gizli olması.
- **Katman konumu:** katmanın belgedeki konumu.
- **Katman grnm:** katmana bir katman stilinin uygulanıp uygulanmadığı ve katmanın karışım modu.

Hi katman kompozisyonu yoksa, bu aılır men gizli olur. Flash Professional, katman kompozisyonunun kalitesinin, grnrlk, konum ve katman stili dahil, tm ynlerini destekler.

Metin nesnelerini ie aktarma

Metin nesneleri, Photoshop'taki metin katmanlarıdır. Metnin Flash Professional'a nasıl ie aktarılacağını sein.

Dzenlenebilir Metin Seili Photoshop katmanındaki metinden, dzenlenebilir bir metin nesnesi oluřturur. Metnin dzenlenebilirliğini korumak iin metnin grnmnden dn verilebilir. Metni bir film klibi olarak ie aktarırsanız, film klibi, dzenlenebilir bir metin nesnesi ierir.

Not: *Ktphaneye dzenlenebilir metin ie aktarırken, metin bir film klibinin iinde olmalıdır. Ktphanede sadece film klipleri, bitmap'ler ve grafik sembolleri saklanabilir. Ktphaneye ie aktarılan bir metin katmanı iin Dzenlenebilir Metin seeneğini seildiğinde, otomatik olarak bir grafik sembol olarak ie aktarılır.*

Vektr Ana Hatları Metnin grnmn korumak iin metni vektr yollarına dnřtrr. Metin artık dzenlenebilir deėildir ancak opaklık ve uyumlu karışım modları dzenlenebilirliklerini korur. Bu seenek seiliyse, nesne bir film klibine dnřtrlmek zorundadır.

Not: *(Yalnızca Windows 8) Metin ieren bir PSD dosyası Vektr Anahatları seeneğini iřaretliyen ie aktarılırsa, vektr nesnesinin tutturma noktalarını dzenleyemezsiniz. Bu, Windows 8'de mevcut olmayan fontlar kullanılarak oluřturulmuř PSD dosyalarında grlr.*

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri Metin katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin metni bir bitmap halinde rasterleřtirir. Rasterleřtirilmiř metin bundan sonra dzenlenebilir olmaz.

Not: *Yol zerinde metin ie aktarırken, nesnenin grsel kalitesini korumak iin metni dzleřtirilmiř bir bitmap grnts olarak ie aktarmalısınız.*

řekil nesneleri ie aktarma

řekil Katmanı nesnesi, orijinal olarak Photoshop'ta bir řekil katmanı olan veya zerinde bir vektr kırpma maskesi bulunan bir grnt katmanı olan bir nesnedir.

Dzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri İinde bir bitmap bulunan dzenlenebilir bir vektr řekli oluřturur. Desteklenen karışım modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash Professional uygulamasında retilemeyen, desteklenmeyen karışım modları kaldırılır. Nesne bir film klibine dnřtrlmek zorundadır.

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri řekil katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin řekli bir bitmap halinde rasterleřtirir. Rasterleřtirilmiř bir grnt bundan sonra dzenlenebilir olmaz.

Grnt veya dolgu katmanlarını ie aktarma

Grnt veya dolgu katmanı bir vektr maskesiyle iliřkiliyse, bir řekil katmanı nesnesi olarak kabul edilir.

Dzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Grnts İinde bir bitmap bulunan bir film klibi oluřturur. Desteklenen karışım modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash Professional uygulamasında retilemeyen, desteklenmeyen karışım modları kaldırılır. Nesne bir film klibine dnřtrlmek zorundadır.

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri Grnt veya dolgu katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin grnty bir bitmap halinde rasterleřtirir.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve nceki srmleri) Birleřtirilmiř bitmap nesnelerini ve birleřtirilmiř bitmap'teki nesneleri ie aktarma

Bir birleřtirilmiř bitmap, Flash Professional'a aktarıldığında tek bir bitmap'e dzleřtirilmiř (veya birleřtirilmiř) birden fazla Photoshop katmanını ieren bir nesnedir. Bir birleřtirilmiř bitmap'teki nesneler, Photoshop'taki katmanları temsil eder. Bir birleřtirilmiř bitmap oluřturmak iin iki veya daha fazla katman sein ve Katmanları Birleřtir dğmesini sein.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve nceki srmleri) Farklı trde birden fazla nesne ie aktarma

Farklı trlerdeki birden ok nesneyi ie aktarırsanız, Flash Professional, seili nesneleri sadece Film Klipleri Oluřtur ve Kayıt gibi, ortak olarak paylařtıkları ie aktarma ayarlarıyla ie aktarmanıza izin verir.

Aynı trde birden ok nesneyi ie aktarma

Aynı trdeki birden ok nesneyi ie aktarırsanız, grntlenen ie aktarma seenekleri, o trdeki tek bir nesne seildiğinde grntlenenlerle aynıdır. Nesneler aynı nitelikleri paylařmıyorlarsa, grntlenen ie aktarma seenekleri belirsiz bir durumdadır ve sonular beklendiğı gibi olmayabilir.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Grup klasörünü içe aktarma

Bir grup klasörünü içe aktarırken, grubu bir film klibi olarak içe aktarabilirsiniz ya da gruptaki her katmanı zaman çizelgesi üzerinde kendi ayrı katmanına veya anahtar karesine yerleştirebilirsiniz.

Film Klibi Olarak İçe Aktar'ı seçerseniz, grup klasöründeki her katman, bir film klibinde bir katmana yerleştirilir ve sonra bu film klibi, zaman çizelgesi üzerinde kendi katmanına veya anahtar karesine yerleştirilir. Film klibi, grup klasörünün Photoshop'ta sahip olduğu adı kullanır ve film klibini bir Flash Professional katmanına içe aktarırsanız, katman aynı adı kullanır.

Grubu bir film klibi içine yerleştirmeniz, her katman kendisi için geçerli olarak ayarlanmış türe dönüştürülür ve gruptaki her katman kendi Flash Professional katmanına içe aktarılır. Flash Professional katmanları, PSD dosyasındaki ayrı katmanların adlarını taşırlar.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Katmanları içe aktarma ve birleştirme

PSD İçe Aktarıcı, ayrı nesneler yerine tek bitmap dosyası olarak içe aktarılan birleştirilmiş bir bitmap'te iki veya daha fazla katmanı birleştirmenizi sağlar.

Birleştirilmiş bir bitmap oluşturmak için seçtiğiniz katmanlar, aynı düzeyde bulunan iki veya daha fazla katmanlık sürekli bir dizi halinde olmalıdır. Örneğin, bir grubun içindeki bir katmanı ve o grubun dışındaki bir katmanı seçip birleştiremezsiniz. Bunun yerine, grubun tamamını ve ayrı katmanı seçmelisiniz.

Yayınlama seçeneklerini ayarlama

PSD İçe Aktarıcı'daki yayınlama ayarları, Flash Professional belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirlemenizi sağlar. Bu ayarlar yalnızca belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etkili olur ve görüntüyü Flash Professional Sahne Alanı veya kütüphaneye içe aktarırken, görüntü üzerinde etki oluşturmaz.

Sıkıştırma Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma biçimlerinden birini seçmenizi sağlar:

Kayıplı Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırma ile sıkıştırır.

Not: Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

Bitmap Boyutunu Hesapla İçe aktarma seçimlerinize bağlı olarak, belirli bir katman için oluşturulan bitmap sayısını ve katmanda oluşturulan bitmap'lerin kilobayt olarak sıkıştırılmış boyutunu belirler. Örneğin, gölge ve bulanıklaştırmaya sahip bir katman seçerseniz ve katman stillerini korursanız, Bitmap Boyutunu Hesapla bilgisi, içe aktarmanın sonucunda her filtre efekti için birer tane ve görüntünün kendisi için başka bir tane olmak üzere, üç bitmap oluşturulacağını bildirir. İçe aktarılan tüm bitmap'lerin boyutunu hesaplamak için katmanların tümünü seçin ve Bitmap Boyutunu Hesapla'yı tıklayın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Photoshop dosya içe aktarıcı tercihleri

[Başa dön](#)

Flash Tercihleri iletişim kutusu, Photoshop PSD dosyaları için içe aktarma tercihlerini ayarlamanızı sağlar. PSD dosyaları içe aktarma için belirttiğiniz tercihler, Photoshop katman türleri için PSD İçe Aktar iletişim kutusunda başlangıçta doldurulan seçenekleri etkiler.

Not: Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için PSD İçe Aktarma iletişim kutusunu kullanın. İçe aktarma seçeneklerini değiştirmek amacıyla katmanı seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

Görüntü Katmanları İçe Aktarma Tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir. Görüntü katmanlarını aşağıdakilerden herhangi biri olarak içe aktarabilirsiniz:

Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü İçinde bitmap yuvalanmış bir film klibi oluşturur. Bu seçeneğin belirtilmesi, desteklenen karışım modlarını ve opaklığı korur ancak Flash uygulamasında üretilmeyen diğer görsel nitelikleri kaldırır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni, düzeltilmiş bir bitmap görüntüsü halinde rasterleştirir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Görüntü katmanlarının tamamının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçe Aktar iletişim kutusunda katman katman değiştirilebilir.

Metin katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Düzenlenebilir Metin Photoshop metin katmanındaki metinden, düzenlenebilir bir metin nesnesi oluşturur. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümü feda edilir. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Vektör Ana Hatları Metni, yollar oluşturacak şekilde vektörleştirir. Metnin görünümü değiştirilebilir ancak görsel nitelikleri korunur. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni rasterleştirir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, metin katmanını otomatik olarak bir film klibine dönüştürür. Metin katmanlarının tümünün film

kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçer Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Metin veya Vektör Anahatları seçildiğinde bu seçenek gerekir.

Şekil katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Düzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri Bu seçenek, içinde bir bitmap bulunan düzenlenebilir bir vektör şekli oluşturur. Bu seçenekle, desteklenen karışım modları ve opaklık da korunur ancak Flash'ta üretilmeyen diğer görsel nitelikler kaldırılır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzleştirilmiş Bitmap Görüntüleri Bu seçenek, şekli rasterleştirir ve şekil katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korunur.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Şekil katmanlarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Katman grubu içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, tüm grupların bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Katman gruplarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir.

Birleştirilmiş bitmap içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, birleştirilmiş bitmap'ler için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Film Klipleri Oluştur Bu seçenek, birleştirilmiş bitmap'lerin Flash'a içe aktarılırken bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Birleştirilmiş bitmap'lerden bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Film klibi kaydı içe aktarma tercihleri

Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek PSD İçer Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klibi kaydı hakkında daha fazla bilgi için bkz.Semboller düzenleme.

İçe aktarılan görüntüler için yayınlama ayarları

FLA dosyası için yayınlama ayarları tercihleri, Flash Professional belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirtmenizi sağlar. Bu ayarlar sadece belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etki ederler ve görüntüyü Flash Professional sahne alanına veya kütüphanesine içe aktarırken, görüntü üzerinde etkileri yoktur.

Sıkıştırma Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma biçimlerinden birini seçmenizi sağlar:

Kayıplı Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçer aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırmayla sıkıştırır.

Not: Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

Kalite Sıkıştırma için bir kalite düzeyi ayarlamınızı sağlar.

Yayınlama Ayarını Kullan Yayınlama Ayarları'ndaki geçerli JPEG Kalitesi ayarını uygular.

Özel Ayrı bir belirli kalite ayarı belirtmenizi sağlar.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Video işaret noktalarıyla çalışma

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Video Kilit Noktaları özelliği Flash Professional CC'de kaldırılmıştır ve işlevleri kullanılamaz.

Videoda belirli zamanlarda olayların tetiklenmesi için video işaret noktaları kullanın. Flash'ta çalışabileceğiniz iki tür işaret noktası bulunur:

- Kodlanmış işaret noktaları. Bunlar, Adobe Media Encoder ile video kodlarken eklediğiniz işaret noktalarıdır. Adobe Media Encoder'a işaret noktaları ekleme hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Adobe Media Encoder Kullanma](#). Kodlanmış işaret noktalarına Flash'ın yanı sıra diğer uygulamalar aracılığıyla da ulaşılabilir.
- ActionScript işaret noktaları. Bunlar Flash uygulamasındaki Özellik denetçisiyle videoya eklediğiniz işaret noktalarıdır. ActionScript işaret noktalarına yalnızca Flash ve Flash Player tarafından ulaşılabilir. ActionScript işaret noktaları hakkında daha fazla bilgi için bkz. *ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu* içindeki [İşaret Noktalarını Anlama](#)

Sahne Alanı'nda bir FLVPlayback bileşen örneği seçildiğinde, Özellik denetçisinde video işaret noktaları listesi belirir. Ayrıca Sahne Alanı'nda bütün videonun önizlemesini yapabilir ve Flash Media Server tarafından servis edilen videolar da dahil olmak üzere, videoların önizlemesini yaparken Özellik denetçisini kullanarak ActionScript işaret noktaları ekleyebilirsiniz.

Video işaret noktalarıyla çalışma hakkındaki bir eğitim videosuna www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_tr adresinden ulaşılabilir.

Özellik denetçisindeki işaret noktalarıyla çalışmak için:

- Videoyu aşamalı indirme olarak içe aktarın veya FLVPlayback bileşenini sahne alanına yerleştirin ve kaynak videoyu belirtin. Özellik denetçisinde kaynak videoyu belirtebilirsiniz.
- Özellik denetçisinde bölümü genişletmek için eğer açık değilse İşaret Noktaları'nı tıklayın.
- ActionScript işaret noktası eklemek için Ekle düğmesini (+) tıklayın, varolan bir işaret noktasını silmek içinse, Sil düğmesini (-) tıklayın. Süreyi, zaman kodu değerini arttırmak veya azaltmak için fareyi sağa veya sola sürükleyerek ya da bir değer yazarak belirtebilirsiniz.
- Bir işaret noktasına parametre eklemek için ActionScript işaret noktasını seçin ve Parametreler bölümünün altındaki Ekle düğmesini (+) tıklayın.
- Ad alanını tıklayıp adı düzenleyerek ActionScript işaret noktalarını ve herhangi bir parametreyi yeniden adlandırabilirsiniz.

Özellik denetçisinin içinden işaret noktalarını içe veya dışa aktarabilirsiniz. Kodlama esnasında videoya gömülmüş işaret noktalarıyla çakışmaları önlemek için yalnızca ActionScript işaret noktaları içe aktarılabilir.

İşaret Noktaları bölümünün üstündeki İşaret Noktalarını İçe Aktar ve Dışa Aktar düğmeleri işaret noktası listelerini XML biçiminde içe veya dışa aktarmanızı sağlar. Liste, dışa aktarırken videoya gömülmüş bütün Gezinme ve Olay işaret noktalarını ve sizin eklediğiniz tüm ActionScript işaret noktalarını barındırır. İçe aktarma işleminizde, içe aktarılmış olan ActionScript işaret noktalarının sayısını gösteren bir iletişim kutusu görüntülenir.



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Çizme ve boyama

[Altering the Curve of a motion \(Hareket eğrisini değiştirme\)](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Flash CS5'te bir hareketin eğrisini değiştirmeyi öğreneceksiniz.

[Flash için Grafik Efektleri Eğitimi Kılavuzu](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5, projelerinizin görünümünü ve içeriğini geliştirecek etkileyici grafik efektler oluşturmaya yönelik çok sayıda özellik sunar. Flash için Grafik Efektler Eğitimi Kılavuzu, döşemeleri ve karışım modlarını kullanma gibi temel görevlerden hareketli filtreler ve ActionScript kullanarak maske uygulama gibi daha gelişmiş konseptlere kadar tüm bu özellikleri keşfeder. Aşağıdaki bölümlere göz atın ve ilginizi çeken konuları inceleyin.

[Using the Deco Tool \(Süs Aracını kullanma\)](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda Flash CS5'te içeriğe uygun ölçeklendirmeyi öğreneceksiniz.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Konturlar, dolgular ve degradeler

Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Boyalı alanları değiştirme

Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmap'i kilitleme

Başa dön

Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Degrade, bir rengin giderek başka bir renge dönüştüğü çok renkli bir dolgudur. Flash Pro, bir degradeye en fazla 15 renk geçişi uygulamanıza olanak tanır. Degrade oluşturma, bir veya birden çok nesneyi kapsayan yumuşak bir renk degradesi oluşturmak için iyi bir yoldur. Bir degradenin birden çok nesneye uygulanmasını kolaylaştırmak için o degradeyi renk örneği olarak kaydedebilirsiniz. Flash Pro, iki tür degrade oluşturabilir:

Doğrusal degradeler tek bir eksen (yatay veya dikey) boyunca renk değiştirir.

Radyal degradeler merkezi bir odak noktasından başlayarak dışarıya doğru bir yönde renk değiştirir. Bir degradenin yönünü, renklerini, odak noktasının konumunu ve birçok başka özelliğini ayarlayabilirsiniz.

, Flash Player ile kullanılması için doğrusal ve radyal degradelere ek denetim sağlar. Taşma modları olarak adlandırılan bu kontroller, degradenin ötesine renklerin nasıl uygulandığını belirtir.

Degradeler üzerine bir örnek için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresinde Flash Samples (Flash Örnekleri) sayfasına bakın. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

1. Varolan çizimlere bir degrade dolgusu uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Renk paneli görünür değilse, Pencere > Renk seçeneklerini belirleyin.
3. Renk görüntüleme modu seçmek için, panel menüsünden RGB (varsayılan ayar) veya HSB seçeneğini belirleyin.
4. Tür menüsünden bir degrade türü seçin:

Doğrusal Başlangıç noktasından bitiş noktasına doğru düz bir çizgide sönen bir degrade oluşturur.

Radyal Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Not: Bir doğrusal veya radyal degradeyi seçtiğinizde Flash Player 8 veya daha sonrası için yayınlıyorsanız, Renk paneli ayrıca başka iki seçenek de içerir. İlk olarak, Tür menüsünün altında Taşma menüsü etkinleştirilir. Degradenin sınırlarının ötesine uygulanan renkleri kontrol etmek için Taşma menüsünü kullanın. İkinci olarak, degrade tanımlama çubuğu, altında degradedeki renkleri belirten işaretçilerle birlikte görünür.

5. (İsteğe bağlı) Taşma menüsünde, degradeye uygulanacak bir taşma modu seçin: Genişlet (varsayılan mod), Yansıt veya Tekrarla.
6. (İsteğe bağlı) SVG (Scalable Vector Graphics) uyumlu bir doğrusal veya radyal degrade oluşturmak için Doğrusal RGB onay kutusunu seçin. Degrade ilk kez uygulandıktan sonra farklı boyutlara ölçeklendiğinde, degradenin düz görünmesini sağlar.
7. Degradedeki bir rengi değiştirmek için, degrade tanımlama çubuğunun altındaki renk işaretçilerinden birini seçin (seçilen renk işaretçisinin üst kısmındaki üçgen siyah olur). Daha sonra, degrade çubuğunun üstünde görünen renk alanı bölmesini tıklatın. Rengin açıklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.
8. Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. Önceki adımda açıklandığı gibi, yeni işaretçi için bir renk seçin.
En fazla 15 renk işaretçisi ekleyebilirsiniz, bu da en fazla 15 renk geçişine sahip bir degrade oluşturmaınızı sağlar.
9. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için işaretçiyi aşağı, degrade tanımlama çubuğunun dışarısına doğru sürükleyin.
10. Degradeyi kaydetmek için Renk panelinin sağ üst köşesindeki üçgeni tıklatın ve menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.
Degrade, geçerli belgenin Renk Örnekleri paneline eklenir.

11. Yatay degrade yerine dikey degrade oluşturmak gibi, degradeyi dönüştürmek için Degrade Dönüştürme aracını kullanın. Daha fazla bilgi için bkz. [Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme](#).

[Başa dön](#)

Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Araçlar panelindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini kullanarak grafik nesnelerinin ve şekillerin kontur ve dolgu rengini belirtebilirsiniz.

Araçlar panelinin Kontur Rengi ve Dolgu Rengi bölümünde, seçilen nesnelerin kontur veya dolgularının renk tercihleri tarafından etkilenip etkilenmeyeceğini belirleyen Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kutularının etkinleştirilmesine yönelik denetimler yer alır. Ayrıca Renkler bölümünde, hızlıca renkleri varsayılan değerine döndürme, kontur ve dolgu rengi ayarlarını Hiçbiri olarak ayarlama ve dolgu ve kontur renklerini takas etmeye yönelik denetimler yer alır.

Özellik denetçisi, grafik nesnesi veya şekil için bir kontur ve dolgu rengi seçmenizi sağlamanın yanı sıra, kontur genişliği ve stiline belirtilmesine yönelik denetimler de sağlar.

Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

Ayrıca bkz: Renklerin Canlı Önizlemesi.

Araçlar panelini kullanarak kontur ve dolgu rengini ayarlama

Araçlar paneli Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kontrolleri, çizim veya boyama araçlarıyla oluşturduğunuz yeni nesnelerin boyama niteliklerini ayarlar. Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk örneği seçin.
- Açılır penceredeki Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve bir renk seçin. Şekildeki rengin efektini önizlemek için işaretçiyi farklı renklerin üzerine getirebilirsiniz.
- Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.
- Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için Araçlar panelindeki Siyah-Beyaz düğmesini tıklatın.
- Herhangi bir kontur veya dolguyu kaldırmak için Renk Yok düğmesini tıklatın.

Not: Renk Yok düğmesi yalnızca bir oval veya dikdörtgen oluşturduğunuzda görüntülenir. Kontur veya dolgusuz bir nesne oluşturabilirsiniz, ancak Renk Yok düğmesini varolan bir nesneyle kullanamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Dolguyla kontur arasında renkleri takas etmek için Araçlar panelindeki Renkleri Takas Et düğmesini tıklatın.

Flash Professional CC, Kontur veya Dolgu renklerini Renk Örneği'nden değiştirirken önizlemenize olanak sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. Renklerin Canlı Önizlemesi.

Özellik denetçisini kullanarak düz renk dolgusu uygulama

1. Sahne Alanı'nda kapalı bir nesne veya nesneler seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Bir renk seçmek için Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Paletten bir renk örneği seçin.
 - Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.

Özellik denetçisini kullanarak bir kontur rengi, stili ve ağırlığı seçme

Seçili nesnenin kontur rengi, stili ve ağırlığını değiştirmek için Özellik denetçisindeki Kontur Rengi kontrolünü kullanın. Kontur stili için Flash Pro ile önyüklenen stillerden birini seçin veya özel bir stil oluşturun. Düz bir renk dolgusu seçmek için Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kontrolünü kullanın.

1. Sahne Alanı üzerinde bir nesneyi veya nesneleri seçin (semboller için önce sembol düzenleme moduna girmek için çift tıklatın).
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Bir kontur stili seçmek için Stil menüsünü tıklatın ve bir seçenek belirleyin. Özel bir stil oluşturmak için Özellik denetçisinde Özel'i tıklatın, Kontur Stili iletişim kutusunda seçenekleri belirleyin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Düz'den başka bir kontur stili seçmek dosya boyutunu artırabilir.

4. Kontur ağırlığı seçmek için, Kontur kaydırıcısını ayarlayın ve metin kutusuna bir değer girin.
5. Kontur katkısını etkinleştirmek için Kontur Katkısı onay kutusunu seçin. Kontur katkısı, çizgi ve eğri tutturucularını tam piksellerin üzerine yerleştirerek bulanık yatay ve dikey çizgileri engeller.
6. Yol sonu için stil ayarlamak amacıyla bir Uç seçeneği seçin:

Yok Yolun sonunda biter.

Yuvarlak Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen yuvarlak bir uç ekler.

Kare Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen kare bir uç ekler.

7. (İsteğe bağlı) Kurşun Kalem veya Fırça araçlarını kullanarak Düzgünleştir çizim modunda çizgi çizerken, Flash Pro uygulamasının çizdiğiniz çizgileri ne derecede düzgünleştireceğini belirtmek için Düzgünleştirme kaydırıcısını kullanın.

Varsayılan olarak, Düzgünleştirme değeri 50'ye ayarlanmıştır, fakat 0'dan 100'e kadar bir değer belirtebilirsiniz. Düzgünleştirme değeri ne kadar büyükse, oluşturulan çizgi o kadar düzgün olur.

Not: Çizim modu Düzle veya Mürekkep'e ayarlandığında Düzgünleştirme kaydırıcısı devre dışı bırakılır.

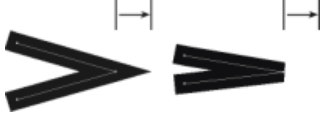
8. İki yol diliminin nasıl birleşeceğini tanımlamak için bir Birleştir seçeneği seçin. Açık veya kapalı bir yoldaki köşeleri değiştirmek için bir yolu seçin ve başka bir birleştir seçeneği seçin.



Gönye, yuvarlak ve eğim birleştirmeleri.

9. Bir Gönye birleştirmesine eğim vermekten kaçınmak için bir Gönye sınırı girin.

Bu değeri geçen çizgi uzunlukları sivriltilmek yerine kare yapılır. Örneğin, 3 noktalık bir kontur için 2 değerindeki bir Gönye sınırı, noktanın uzunluğu kontur ağırlığının iki katı olduğunda Flash Pro uygulamasının sınır noktasını kaldıracağı anlamına gelir.



Gönye sınırı uygulama.

Birden çok çizgi veya şeklin konturlarını ayarlama

Çizgilerin veya şekil anahatlarının kontur rengini, genişliğini ve stilini değiştirmek için Mürekkep Şişesi aracını kullanın. Çizgi ve şekil anahatlarına degrade veya bitmap'ler değil, sadece düz renkler uygulayabilirsiniz.

Tek çizgileri seçmek yerine Mürekkep Şişesi aracını kullanmak, birden çok nesnenin kontur niteliklerini aynı anda değiştirmeyi kolaylaştırır.

1. Araçlar panelinden Mürekkep Şişesi aracını seçin.
2. Bir kontur rengi seçin.
3. Özellik denetçisinden bir kontur stili ve kontur genişliği seçin.
4. Kontur değişikliklerini uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi tıklayın.

Konturları ve dolguları kopyalama

Dolgu ve kontur niteliklerini bir nesneden kopyalayıp bunları hemen başka bir nesneye uygulamak için Damlalık aracını kullanın. Damlalık aracı ayrıca, bir bitmap'teki görüntüyü dolgu olarak kullanmak üzere örnekleme yapar.

1. Bir kontur veya doldurulmuş alanın niteliklerini başka bir kontur veya doldurulmuş alana uygulamak için Damlalık aracını seçin ve niteliklerini uygulamak istediğiniz kontur veya doldurulmuş alanı tıklayın.

Bir konturu tıklattığınızda, araç otomatik olarak Mürekkep Şişesi aracına dönüşür. Bir doldurulmuş alanı tıklattığınızda, araç otomatik olarak Dolguyu Kilitte değiştiricisi açık bir şekilde Boya Kovası aracına dönüşür.

2. Yeni nitelikleri uygulayacağınız başka bir kontur veya doldurulmuş alanı tıklayın.

Boyalı alanları değiştirme

[Başa dön](#)

Boya Kovası aracı kapalı alanları renkle doldurur. Bu araç şunları yapmanızı sağlar:

- Boş alanları doldurmak ve önceden boyanmış alanların rengini değiştirmek.
- Düz renklerle, degradelerle ve bitmap dolgularıyla boyamak.
- Boya Kovası aracını, tamamen kapalı olmayan alanları doldurmak için kullanmak.
- Boya Kovası aracını kullanırken, Flash Pro uygulamasının şekil anahatlarındaki boşlukları kapatmasını sağlayın.

1. Araçlar panelinden Boya Kovası aracını seçin.

2. Bir dolgu rengi ve stili seçin.
 3. Araçlar Panelinin sonunda gözüken Boşluk Boyutu değiştiricisini tıklatın ve bir boşluk boyutu seçeneği seçin:
 - Şekli doldurmadan önce boşlukları el ile kapatmak için Aralıkları Kapatma'yı seçin. Boşlukları elle kapatmak karmaşık çizimler için daha hızlı olabilir.
 - Flash Pro uygulamasının boşlukları olan bir şekli doldurmasını sağlamak için bir Kapat seçeneğini belirleyin.
- Not:** Boşluklar çok büyükse, onları elle kapatmak zorunda kalabilirsiniz.
4. Doldurulacak şekil veya kapalı alanı tıklatın.

Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Başa dön

Dolgunun boyutunu, yönünü veya merkezini ayarlayarak, bir degrade veya bitmap dolgusunu dönüştürebilirsiniz.

1. Araçlar panelinden Degrade Dönüştürme aracını  seçin. Degrade Dönüştürme aracını Araçlar panelinde göremezseniz, Serbest Dönüştürme aracını tıklatıp basılı tutun ve ardından görüntülenen menüden Degrade Dönüştürme aracını seçin.
2. Degrade veya bitmap dolgusuyla doldurulmuş bir alanı tıklatın. Düzenleme tutamaçlarına sahip bir sınırlama kutusu görünür. İşaretçi bu tutamaçların herhangi birinin üzerindeyken, tutamacın işlevini belirtecek şekilde değişir.

Merkez noktası Merkez noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi dört yönlü bir oktur.

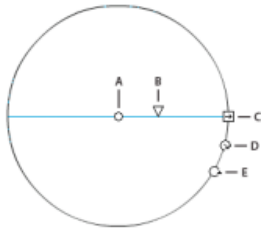
Odak noktası Odak noktası tutamacı, sadece bir radyal degrade seçtiğinizde görünür. Odak noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi ters bir üçgendir.

Boyut Boyut tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki orta tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi içinde bir ok bulunan bir dairedir.

Dönüş Degradenin dönüşünü ayarlar. Dönüş tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki alt tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi daire şeklinde dört oktur.

Genişlik Degradenin genişliğini ayarlar. Genişlik tutamacının (kare tutamaç) üzerine gelindiğinde görünen simgesi çift uçlu bir oktur.

Düz bir degrade dolgusunun yönünü 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basın.



Radyal degrade denetimleri

A. Merkez noktası B. Genişlik C. Dönüş D. Boyut E. Odak noktası.

3. Degrade veya dolguyu aşağıdaki yolların herhangi biriyle yeniden şekillendirin:
 - Degrade veya bitmap dolgusunun merkez noktasını yeniden konumlandırmak için merkez noktasını sürükleyin.



- Degrade veya bitmap dolgusunun genişliğini değiştirmek için sınırlama kutusunun kenarındaki kare tutamacı sürükleyin. (Bu seçenek dolguyu içeren nesneyi değil, sadece dolguyu yeniden boyutlandırır.)



- Degrade veya bitmap dolgusunun yüksekliğini değiştirmek için sınırlama kutusunun altındaki kare tutamacı sürükleyin.



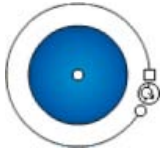
- Degrade veya bitmap dolgusunu döndürmek için köşedeki dairesel dönüş tutamacını sürükleyin. Ayrıca, bir dairesel degrade veya dolgunun sınırlama dairesindeki en alt tutamacı da sürükleyebilirsiniz.



- Doğrusal bir degradeyi veya bir dolguyu ölçeklemek için sınırlama kutusunun ortasındaki kare tutamacı sürükleyin.



- Bir dairesel degradenin odak noktasını değiştirmek için sınırlama çemberinde ortadaki dairesel tutamacı sürükleyin.



- Bir şeklin içindeki dolguyu eğiltmek veya eğmek için sınırlama kutusunun üst veya sağ kenarındaki dairesel tutamaçlardan birini sürükleyin.



- Bir bitmap'i şekil içinde döşemek için dolguyu ölçekleyin.



Not: Geniş dolgularla veya Sahne Alanı'nın kenarına yakın dolgularla çalışırken tüm tutamaçları görmek için Görünüm > Yapıştırma

Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmap'i kilitleme

Bir degrade veya bitmap dolgusunu, dolgu bütün Sahne Alanı üzerinde yayılıyormuş gibi görünmesi için ve dolguyla boyanan nesnelerin, altta bulunan degrade veya bitmap'i ortaya çıkaran maskeler olması için kilitleyebilirsiniz.

Fırça veya Boya Kovası aracıyla Dolguyu Kilitte değiştiricisini seçip araçla birlikte boyarsanız, bitmap veya degrade dolgusu, Sahne Alanı'nda boyadığınız nesnelerin üstünden yayılır.



Dolguyu Kilitte değiştiricisini kullanmak, Sahne Alanı'ndaki ayrı nesnelere tek bir degrade veya bitmap dolgusunun uygulandığı görünümünü oluşturur.

Kilitli degrade dolgusu kullanma

1. Fırça veya Boya Kovası aracını seçin ve dolgu olarak bir degrade veya bitmap'i seçin.
2. Renk panelindeki Tür menüsünden Doğrusal veya Radyal'i seçin.
3. Dolguyu Kilitte değiştiricisini  tıklatın.
4. Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

Kilitli bitmap dolgusu kullanma

1. Kullanılacak bitmap'i seçin.
 2. Renk panelindeki Tür menüsünden Bitmap'i seçin.
 3. Fırça veya Boya Kovası aracını seçin.
 4. Dolguyu Kilitte değiştiricisini  tıklatın.
 5. Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.
- [Grupları ve nesneleri parçalama](#)
 - [İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Basit çizgiler ve şekiller çizme

[Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme](#)
[Dikdörtgenler ve ovaler çizme](#)
[Çokgenler ve yıldızlar çizme](#)
[Kuruşun Kalem aracı ile çizme](#)
[Fırça aracı ile boyama](#)
[\(yalnızca Flash Professional CC\) Canlı Renkli Önizleme](#)

Çizgi Parçası aracıyla düz çizgiler çizme

[Başa dön](#)

Bir seferde tek bir düz çizgi dilimi çizmek için Çizgi aracını kullanın.

1. Çizgi aracını  seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve kontur niteliklerini seçin.

Not: Çizgi aracı için dolgu niteliklerini ayarlayamazsınız.

3. Birleştirme veya Nesne Çizimi modlarından birini seçmek için Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Nesne Çizimi düğmesini  tıklatın. Nesne Çizimi düğmesi basılıyken, Çizgi aracı Nesne Çizimi modundadır.
4. İşaretçiyi çizginin başlayacağı yere konumlandırın ve çizginin biteceği yere kadar sürükleyin. Çizginin açısını 45° ve katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

Dikdörtgenler ve ovaler çizme

[Başa dön](#)

Oval ve Dikdörtgen araçları, bu temel geometrik şekilleri oluşturmanızı ve kontur, dolgu uygulayıp yuvarlak köşeler belirtmenizi sağlar. Oval ve Dikdörtgen araçları, Birleştirme ve Nesne çizim modlarının yanı sıra Temel Nesne çizim modu da sağlar.

Dikdörtgen Temel Öge veya Oval Temel Öge araçlarını kullanarak dikdörtgenler ya da ovaler oluşturduğunuzda Flash, şekilleri ayrı nesneler olarak çizer. Bu şekiller, Nesne Çizimi modunu kullanarak oluşturduğunuz şekillerden farklıdır. Temel şekil araçları, Özellik denetçisindeki kontrolleri kullanarak dikdörtgenlerin köşe yarıçapını belirtmenize olanak sağlar. Ayrıca ovalerin başlangıç ve bitiş açısı ile iç yarıçapı. Temel bir şekil oluşturduktan sonra, şekli Sahne Alanı'nda seçip Özellik denetçisindeki kontrolleri ayarlayarak, yarıçapları ve boyutları değiştirin.

Not: Temel Nesne çizim araçlarından herhangi biri seçiliyken, Özellik denetçisi düzenlediğiniz son temel nesnenin değerlerini korur. Örneğin, bir dikdörtgeni değiştirip sonra ikinci bir dikdörtgen çizerseniz.

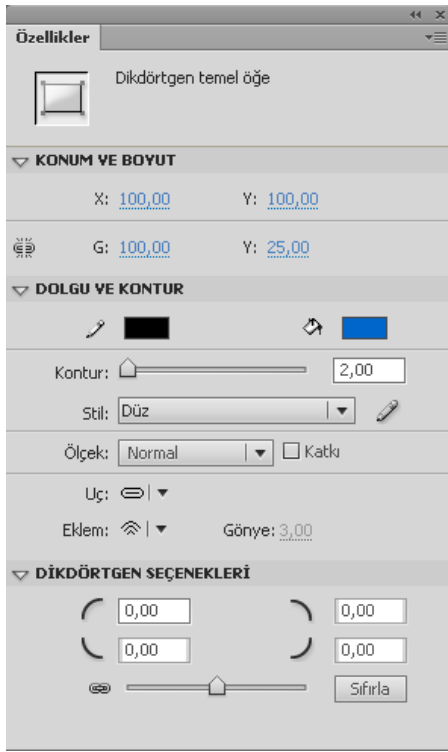
Not: Sahne Alanı'nın merkezinden şekil çizmek için, çizerken Alt tuşunu basılı tutun.

Dikdörtgen temel öğeler çizme

1. Dikdörtgen Temel Öge aracını seçmek için Dikdörtgen aracının  üzerini tıklatıp fare tuşunu basılı tutun ve açılır menüden Dikdörtgen Temel Öge aracını  seçin.
2. Bir dikdörtgen temel öge oluşturmak için, Sahne Alanı'nda Dikdörtgen Temel Öge aracı ile sürükleyin.

Not: Dikdörtgen temel öge aracıyla sürüklerken köşe yarıçapını değiştirmek için, Yukarı Ok tuşuna veya Aşağı Ok tuşuna basın. Köşeler istenilen yuvarlaklığa ulaştığında tuşu bırakın.

3. Dikdörtgen temel öge seçiliyken, şekli değiştirmek veya dolgu ve kontur renklerini belirtmek için Özellik denetçisinde bulunan denetimleri kullanabilirsiniz.



Dikdörtgen temel öge özellikleri.

Bu Özellik denetçisi denetimleri, Dikdörtgen Temel Öge aracına özeldir:

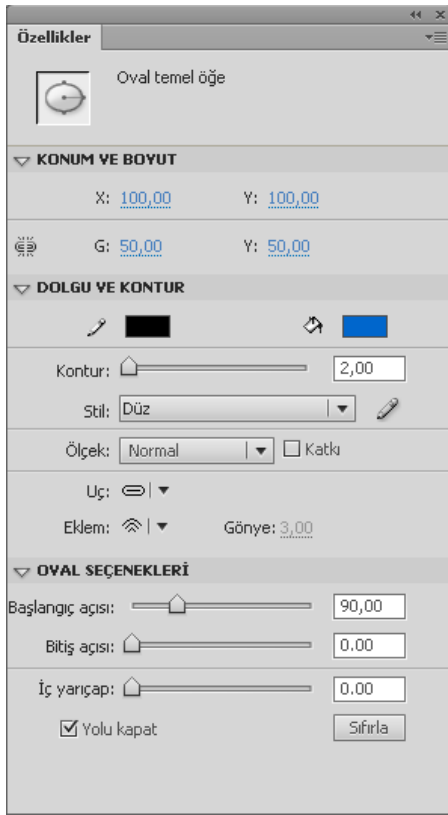
Dikdörtgen Köşe Yarıçapı Denetimleri Dikdörtgenin köşe yarıçaplarını belirtmenizi sağlar. Her metin kutusuna iç yarı çaplar için sayısal bir değer girebilirsiniz. Eksi değer girmek ters bir yarıçap oluşturur. Ayrıca köşe yarıçapını sınırla simgesinin seçimini kaldırabilir ve her köşe yarıçapını ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.

Sıfırla Dikdörtgen Temel Öge aracının tüm denetimlerini sıfırlar ve Sahne Alanı'nda çizilen dikdörtgen temel öge şeklini ilk boyutuna ve şekline döndürür.

4. Her köşe için farklı bir köşe yarıçapı belirtmek üzere Özellik denetçisinin Dikdörtgen Seçenekleri bölümünde yer alan Kilit simgesinin seçimini kaldırın. Kilitliken, yarıçap denetimleri her köşe aynı yarıçapı kullanacak şekilde sınırlanmıştır.
5. Köşe yarıçaplarını sıfırlamak için Özellik denetçisindeki Sıfırla düğmesini tıklayın.

Oval temel öğeler çizme

1. Dikdörtgen aracının  üzerini tıklayıp fare tuşunu basılı tutun ve Oval Temel Öge aracını  seçin.
2. Bir oval temel öge oluşturmak için, Sahne Alanı'nda Oval Temel Öge aracını sürükleyin. Şekli bir daireye sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
3. Sahne Alanı'nda oval temel öge seçiliyken, şekli değiştirmek veya dolgu ve kontur renklerini belirtmek için Özellik denetçisinde bulunan denetimleri kullanabilirsiniz.



Oval temel öge özellikleri.

Bu Özellik denetçisi denetimleri, Oval Temel Öge aracına özeldir:

Başlangıç Açısı/Bitiş Açısı Ovalin başlangıç noktası ve bitiş noktası açısı. Bu denetimleri kullanarak ovalerin ve dairelerin şeklini kolayca pasta dilimi, yarım daire ve başka yaratıcı şekiller haline getirebilirsiniz.

İç Yarıçap Ovalin içindeki bir iç yarıçap (veya oval). Kutuya iç yarıçap için sayısal bir değer girebilir veya kaydırıcıyı tıkatıp etkileşimli olarak iç yarıçapın boyutunu ayarlayabilirsiniz. Kaldırılacak dolgunun yüzdesini temsil eden, 0 - 99 arasında değer girebilirsiniz.

Yolu Kapat Ovalin yolunun (veya bir iç yarıçap belirtiyorsanız, yollarının) kapatılıp kapatılmayacağını belirtir. Açık bir yol belirtirseniz oluşturulan şekle dolgu uygulanmaz, sadece kontur çizilir. Yolu Kapat varsayılan olarak seçilidir.

Sıfırla Oval Temel Öge aracının tüm denetimlerini sıfırlar ve Sahne Alanı'nda çizilen oval temel öge şeklini ilk boyutuna ve şekline döndürür.

Dikdörtgen ve ovaler çizme

Oval ve Dikdörtgen araçları bu temel geometrik şekilleri oluşturur.

1. Dikdörtgen aracını  veya Oval aracını  seçmek için Dikdörtgen aracının üzerini tıklatın ve fare tuşunu basılı tutup sürükleyin.
2. Bir dikdörtgen veya oval oluşturmak için Dikdörtgen veya Oval aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
3. Dikdörtgen aracı için Yuvarlak Dikdörtgen değiştiricisini tıkatıp bir köşe yarıçapı değeri girerek yuvarlak köşeleri belirtin. Sıfır (0) değeri dik köşeler oluşturur.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Dikdörtgen aracını kullanıyorsanız yuvarlak köşelerin yarıçapını ayarlamak için sürüklerken Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşlarına basın.

Oval ve Dikdörtgen araçları için şekilleri daire ve karelere sınırlamak için Shift tuşuna basarak sürükleyin.

5. Belirli bir oval veya dikdörtgen boyutu belirtmek için, Oval ya da Dikdörtgen aracını seçin ve Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basın. Ardından Oval ve Dikdörtgen Ayarları iletişim kutusunu görüntülemek için Sahne Alanı'nı tıklatın.

- Ovaler için piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği belirte ovali merkezden çizip çizmemeyi seçin.
- Dikdörtgenler için piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği, yuvarlak köşeler için dikdörtgen köşe yarıçapını belirte dikdörtgeni merkezden çizip çizmemeyi seçin.

Ayrıca bkz: [Renklerin Canlı Önizlemesi](#).

Çokgenler ve yıldızlar çizme

[Başa dön](#)

1. Fare düğmesini Dikdörtgen aracı üzerinde basılı tutup görünen açılır menüden Çokgen Yıldız aracını  seçin.

2. Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve dolgu ve kontur niteliklerini seçin.
3. Seçenekler'i tıklatın ve şunları yapın:
 - Stil için Çokgen veya Yıldız'ı seçin.
 - Taraf Sayısı için 3 ile 32 arasında bir sayı girin.
 - Yıldız Noktası Boyutu için yıldız noktalarının derinliğini belirtmek üzere 0 ile 1 arasında bir sayı girin. 0'a yakın bir sayı daha derin noktalar oluşturur (iğne gibi). Çokgen çiziyorsanız bu ayarı değiştirmeyin. (Çokgenin şeklini etkilemez.)
4. Tamam'ı tıklatın.
5. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

Ayrıca bkz: [Renklerin Canlı Önizlemesi](#).

Kurşun Kalem aracı ile çizme

[Başa dön](#)

Çizgi ve şekiller çizmek için gerçek bir kurşun kalemle çizer gibi Kurşun Kalem aracını kullanın. Çizerken, çizgilere ve şekillere düzgünleştirme veya düzleme uygulamak için Kurşun Kalem aracı için bir çizim modu seçin.

1. Kurşun Kalem aracını  seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve bir kontur rengi, çizgi ağırlığı ve stili seçin.
3. Araçlar panelinde Seçenekler'in altında bir çizim modu seçin:
 - Düz çizgiler çizmek ve üçgen, oval, daire, dikdörtgen ve karelere yakın şekilleri, bu genel geometrik şekillere dönüştürmek için Düzle'yi  seçin.
 - Düzgün eğri çizgiler çizmek için Düzgünleştir'i  seçin.
 - Hiçbir değişiklik uygulanmamış el yapımı çizgiler çizmek için Mürekkep'i  seçin.



Sırasıyla Düzle, Düzgünleştir ve Mürekkep moduyla çizilmiş çizgiler.

4. Kurşun Kalem aracıyla çizmek için çizgileri dikey veya yatay yönlerle sınırlamak üzere Shift tuşuna basıp sürükleyin, Sahne Alanı'nı tıklatın ve sürükleyin.

Fırça aracı ile boyama

[Başa dön](#)

Fırça aracı  fırçaya benzer konturlar çizer. Kaligrafi efektleri dahil, özel efektler oluşturur. Fırça aracı değiştiricilerini kullanarak bir fırça boyutu ve şekli seçin.

Sahne Alanı'nın büyütme düzeyini değiştirdiğinizde bile yeni konturlar için fırça boyutu sabit kalır. Böylece Sahne Alanı büyütmesi daha küçük olduğunda aynı fırça boyutu daha büyük görünür. Örneğin, Sahne Alanı büyütmesini %100'e ayarladığınızı ve en küçük fırça boyutunu kullanarak Fırça aracıyla boyadığınızı düşünün. Sonra büyütmeyi %50'ye değiştirdiğinizi ve en küçük fırça boyutunu kullanarak tekrar boyadığınızı düşünün. Boyadığınız yeni kontur önceki konturdan %50 daha kalın görünür. (Sahne Alanı'nın büyütmesini değiştirmek, varolan fırça konturlarının boyutunu değiştirmez.)

Fırça aracıyla boyarken içe aktarılmış bir bitmap'i dolgu olarak kullanın. Bkz. [Grupları ve nesneleri parçalama](#).

Bilgisayarınıza bağlı bir Wacom basınca duyarlı tablet varsa, fırça konturunun genişliğini ve açısını değiştirin. Bu, Fırça aracının Basınç ve Eğim değiştiricileri kullanılarak ve stilus basıncı değiştirilerek gerçekleştirilebilir.

Basınç değiştiricisi, stilusta basıncı değiştirdiğinizde fırça konturlarının genişliğini değiştirir. Eğim değiştiricisi, tablette stilusun açısını değiştirdiğinizde fırça konturlarının açısını değiştirir. Eğim değiştiricisi, stilusun üst (silgi) ucuyla tabletin üst (kuzey) kenarı arasındaki açıyı ölçer. Örneğin kalemi tablete dik tutarsanız, Eğim 90 olur. Basınç ve Eğim değiştiricileri, stilusun silgi fonksiyonu için tamamen desteklenmektedir.

Not: Bir tablet bilgisayarda, Fırça Aracı'na ilişkin Eğim ve Basınç seçenekleri yalnızca Kalem modunu kullandığınızda çalışır. Fare modu bu seçenekleri etkinleştirmez.



Stilusla çizilmiş değişken genişlikli fırça konturu.

1. Fırça aracını  seçin .
2. Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin ve bir dolgu rengi seçin.
3. Fırça Modu değiştiricisini tıklatın ve bir boyama modu seçin:

Normal Boya Aynı katmandaki çizgi ve dolguların üzerini boyar.

Dolguları Boya Çizgileri etkilemeden dolgu ve boş alanları boyar.

Arkayı Boya Çizgi ve dolguları etkilemeden, aynı katmandaki Sahne Alanı'nın boş alanlarını boyar.

Seçimi Boya Doldurulmuş bir alanı seçip yeni dolgu uygulamakla aynı şekilde, Dolgu Rengi kontrolünde veya Özellik denetçisinin Dolgu kutusunda bir dolgu seçtiğinizde seçime yeni bir dolgu uygular.

İçini Boya İçinde bir fırça konturuna başladığınız dolguyu boyar ve çizgileri hiçbir zaman boyamaz. Boyamaya boş bir alanda başlarsanız, dolgu varolan doldurulmuş alanları etkilemez.

4. Fırça aracı değiştiricilerinden bir fırça boyutu ve şekli seçin.
5. Bir Wacom basınca duyarlı tablet bilgisayarınıza bağlıysa, fırça konturlarını değiştirmek için Basınç değiştiricisini, Eğim değiştiricisini veya ikisini birden seçin.
 - Stilusa uyguladığınız basıncı değiştirerek fırça konturlarınızın genişliğini değiştirmek için Basınç değiştiricisini seçin.
 - Wacom basınca duyarlı tablette stilusun açısını değiştirerek fırça konturlarınızın açısını değiştirmek için Eğim değiştiricisini seçin.
6. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Fırça konturlarını yatay ve dikey yönle sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

(Yalnızca Flash Professional CC) Canlı Renkli Önizleme

[Başa dön](#)

Canlı Renkli Önizleme özelliği, sahne alanına bir şekil çizilirken aynı anda kontur ve dolgu renklerini görüntüler. Çizim sırasında bir şeklin son haline en yakın görünümünü önizlemenize olanak sağlar. Bu özellik, Flash Pro içindeki tüm kullanılabilir çizim araçları için etkindir.

Canlı Renkli Önizleme özelliği, Flash Professional içindeki Renk Örnekleri için de etkindir. Bu, Sahne Alanı'nda seçilen bir şekil için kontur veya dolgu renklerindeki değişiklikleri önizlemenize olanak sağlar. İstediğiniz bir rengin üzerine işaretçi getirerek renk değişikliğini görebilirsiniz.

Canlı Renk Önizlemesi, şu panellerdeki renk örnekleri için etkinleştirilir:

- Araçlar paneli
- Özellik Denetçisi (PI)
- Sahne Alanı Özellik Denetçisi
- Metin Özellik Denetçisi
- Izgara
- Kılavuzlar

İlgili Bağlantılar

- [Çizim modları ve grafik nesneleri](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

3B grafikler

[Flash'taki 3B grafikler hakkında](#)
[3B alanda nesneleri taşıma](#)
[3D alanda nesneleri döndürme](#)
[Perspektif Açısı'nı ayarlama](#)
[Ufuk Noktası'nı ayarlama](#)

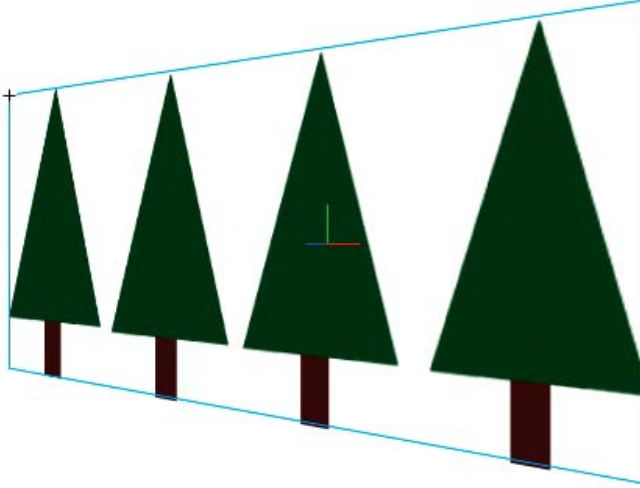
Flash'taki 3B grafikler hakkında

[Başa dön](#)

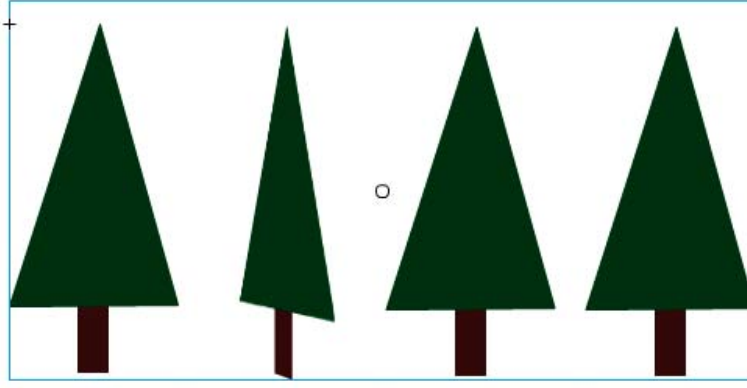
Flash Professional, Sahne Alanı üzerindeki 3D alanda film kliplerini taşıyarak ve döndürerek 3D efektler oluşturmanıza olanak tanır. Flash Professional, her film klibi örneğinin özelliklerine bir z eksenini dahil ederek 3B alanı temsil eder. Bir film klibine 3B perspektif efekti eklemek için 3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarını kullanarak onları x ya da y ekseninde hareket ettirebilir veya döndürebilirsiniz. 3B terminolojisinde, bir nesneyi 3B alanda taşımaya çevirme, bir nesneyi 3B alanda döndürmeye dönüştürme adı verilir. Siz bu efektlerden herhangi birini bir film klibine uyguladıktan sonra, Flash Professional uygulaması bunu bir 3B film klibi olarak değerlendirir ve film klibi her seçildiğinde, renklendirilmiş eksen göstergesi film klibinin üzerini kaplamış şekilde görüntülenir.

Bir nesnenin ekran karşısındaki kişiye daha yakın veya uzak görünmesini sağlamak için, 3B Çevirme aracını veya Özellik denetçisini kullanarak nesneyi z eksenini boyunca taşıyın. Ekran karşısındaki kişiye bir açıyla konumlandırılmış bir nesne izlenimi vermek için, 3B Döndürme aracını kullanarak film klibini z eksenini etrafında döndürün. Bu araçları birlikte kullanarak gerçekçi perspektif efektleri oluşturabilirsiniz.

3B Çevirme ve 3B Döndürme araçlarının her ikisi de nesneleri global veya yerel 3B alanda işlemenize olanak tanır. Global 3B alanı, Sahne Alanı'dır. Global dönüştürmeler ve çevirmeler, Sahne Alanı ile ilişkilidir. Yerel 3B alanı, film klibi alanıdır. Yerel dönüştürmeler ve çevirmeler, film klibi alanı ile ilişkilidir. Örneğin birkaç yuvalanmış film klibi içeren bir film klibiniz varsa, yuvalanmış film kliplerinin yerel 3B dönüştürmeleri, kap film klibinin içindeki çizim alanı ile ilişkilidir. 3B Çevirme ve Dönüştürme araçlarının varsayılan modu globaldir. Bu araçları yerel modda kullanmak için, Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklayın.



Global 3B alanında döndürülmüş bir film klibi içeren sahne alanı



Yerel 3B alanında döndürülmüş bir yuvalanmış film klipi içeren bir film kliline sahip sahne alanı

FLA dosyanızdaki film klipi örneklerinin 3B özelliklerini kullanarak, kütüphanedeki film kliplerini çoğaltmadan çeşitli grafik efektleri oluşturabilirsiniz. Ancak bir film klipini kütüphaneden düzenlediğinizde, uygulanan 3B dönüştürmeler ve çevirmeler görünmez. Film klipinin içeriklerini düzenlerken, yalnızca yuvalanmış film kliplerinin 3B dönüştürmeleri görünür.

Not: Bir film klipi örneğine 3B dönüştürme eklendikten sonra, bunun üst film klipi sembolü, *Yerinde Düzenle* modunda düzenlenemez.

Sahne Alanı'nda 3B nesneleriniz varsa, FLA dosyanızın Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası özelliklerini ayarlayarak bu nesnelerin tümüne grup olarak bazı 3B efektler ekleyebilirsiniz. Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'nın görünümünü yakınlaştırma efektine sahiptir. Ufuk Noktası özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3D nesneleri yatay kaydırma efektine sahiptir. Bu ayarlar, yalnızca 3D dönüştürme veya çevirme uygulanmış film kliplerinin görünümünü etkiler.

Flash Professional geliştirme aracında, yalnız bir görüş açısını veya kamerayı kontrol edebilirsiniz. FLA dosyanızın kamera görünümü, Sahne Alanı görünümüyle aynıdır. Her FLA dosyası yalnızca bir Perspektif Açısı ve Ufuk Noktası ayarına sahiptir.

Flash Professional uygulamasının 3B yeteneklerini kullanabilmeniz için, FLA dosyanızın yayınlama ayarlarının Flash Player 10 ve ActionScript 3.0 olarak belirlenmiş olması gerekir. Yalnızca film klipi örnekleri z eksenini boyunca döndürülebilir veya çevrilebilir. Birden çok Ufuk Noktası ve her film klipi için ayrı kamera gibi bazı 3B yetenekler, doğrudan Flash Professional kullanıcı arabiriminde bulunmayıp ActionScript üzerinden kullanılabilir. ActionScript 3.0'ı kullanarak, film kliplerinin yanı sıra metin, FLV Playback bileşenleri ve düğmeler gibi nesnelere de 3B özellikler uygulayabilirsiniz.

Not: 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. Maske katmanları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. *Maske katmanlarını kullanma*.

Ek kaynaklar

Aşağıdaki kaynaklar Flash Professional uygulamasında 3B grafiklerle çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgiler sunmaktadır:

Eğitim videoları:

- [3B resim ile çalışma \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – 3D rotation and 3D translation \(25:50\)](#) (Flash Downunder – 3B döndürme ve 3B çevirme (25:50)) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Layers TV – Bölüm 74: 3B araçlar ve ses (23:09)) (Adobe.com)

Makaleler:

- Mariko Ogawa Adobe Flash Developer Center'da (Adobe Flash Geliştirici Merkezi) [Exploring the new 3D features in Flash Professional](#) (Flash Professional'da yeni 3B özelliklerini keşfetme) başlıklı ayrıntılı bir makale yazmıştır. Makale 3B araçlarını kullanmayı, 3B özelliklerini hareketlendirmeyi ve ActionScript 3.0'da 3B ile çalışmayı açıklamaktadır.

3B alanda nesneleri taşıma

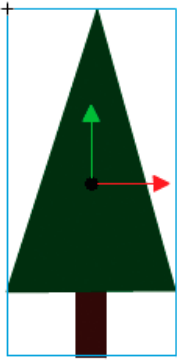
[Başa dön](#)

3B alandaki film klipi örneklerini 3B Dönüştürme aracı  ile taşırsınız. Aracı kullanarak bir film klipini seçtiğinizde, film klipinin üç eksenini oluşturan X, Y ve Z, Sahne Alanı'nda nesnenin üst kısmında görünür. x eksenini kırmızı, y eksenini yeşil ve z eksenini de mavidir.

3B Çevirme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3B alanda taşımak, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3B alanda taşımak, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3B Çevirme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3B Çevirme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3B Çevirme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D çevirme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



3B Çevirme aracı kaplaması.

Not: 3B film klipinin z eksen konumunun değiştirilmesi, film klipinin x ve y konumu da değişmiş şekilde görüntülenmesine neden olur. Bunun nedeni, z eksen boyunca hareketin, 3B ufuk noktasından (3B sembol örneği Özellik denetçisinde ayarlanır) Sahne Alanı'nın kenarlarına yayılan görünmez perspektif çizgilerini takip etmesidir.

3B alanda tek bir nesneyi taşıma

1. Araçlar panelinde 3B Çevirme aracını  seçin (veya seçmek için G tuşuna basın).
2. Aracı Yerel veya Global moda ayarlayın.
Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini denetleyerek aracın istediğiniz modda olduğundan emin olun. Modu değiştirmek için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.
3. 3B Çevirme aracı  ile bir film klipi seçin.
4. Nesneyi araçla sürükleyerek taşımak için işaretçiyi x, y veya z eksen denetimlerinin üzerine getirin. İşaretçi, denetimlerden herhangi birinin üzerine geldiğinde değişir.

x ve y eksen denetimleri, her eksen üzerindeki ok uçlarıdır. Nesneyi seçili eksen boyunca taşımak için bu kontrollerden birini okunun yönünde sürükleyin. Z eksen kontrolü, film klipinin merkezindeki siyah noktadır. Nesneyi z eksen üzerinde taşımak için z denetimini yukarı veya aşağı sürükleyin.

5. Nesneyi Özellik denetçisini kullanarak taşımak için, Özellik denetçisinin 3B Konumu ve Görünümü bölümüne X, Y ve Z için bir değer girin.

Bir nesneyi z eksen üzerinde taşıdığınızda, nesnenin görünen boyutu değişir. Özellik denetçisinde görünen boyut, Özellik denetçisinin 3D Konumu ve Görünümü bölümünde Width ve Height değerleri olarak görünür. Bu değerler salt okunur niteliktedir.

3D alanda seçilen birden çok nesneyi taşıma

Birden çok film klipi seçerseniz, seçili nesnelerden birini 3D Çevirme aracıyla  taşıyabilirsiniz; böylece diğer nesneler de aynı şekilde taşınır.

- Global 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını global moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.
- Yerel 3D alanda, grupta bulunan her bir nesneyi taşımak için, 3D Çevirme aracını yerel moda ayarlayın ve ardından nesnelerden birini eksen kontrolleriyle sürükleyin. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

Ayrıca, z-ekseni kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrolünü çift tıklatarak eksen kontrollerini çoklu seçimin merkezine de taşıyabilirsiniz. Eksen kontrollerini seçili nesnelerden birine taşımak için, nesneyi üst karakter tuşu basılıyken çift tıklatın.

3D alanda nesneleri döndürme

[Başa dön](#)

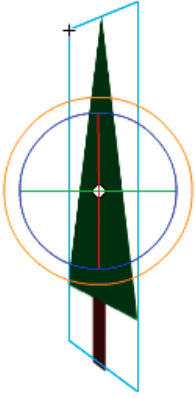
3B alanda film klipi örneklerini 3B Dönüş aracıyla  döndürsünüz. 3B döndürme denetimi, Sahne Alanı üzerindeki seçili nesnelerin en üstünde görüntülenir. X kontrolü kırmızı, Y kontrolü yeşil ve Z kontrolü de mavidir. X ve Y eksenlerinde aynı anda döndürmek için turuncu serbest döndürme kontrolünü kullanın.

3D Döndürme aracının varsayılan modu globaldir. Bir nesneyi global 3D alanda döndürmek, nesneyi Sahne Alanı ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. Bir nesneyi yerel 3D alanda döndürmek, nesneyi varsa üst film klipi ile ilişkili olarak taşımakla aynıdır. 3D Döndürme aracının global ve yerel modlar arasında geçiş yapmasını sağlamak için, 3D Döndürme aracı seçiliyken Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini tıklatın. 3D Döndürme aracıyla sürükleme sırasında D tuşuna basarak, modu geçici olarak globalden yerele geçirebilirsiniz.

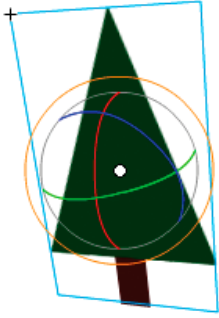
3B Çevirme ve Döndürme araçları, Araçlar panelinde aynı alanda yer alır. Geçerli devre dışı 3B aracını seçmek için Araçlar panelinde etkin 3B

aracı simgesini tıklatıp tutun.

Varsayılan olarak, 3D döndürme uygulanmış seçili nesneler, Sahne Alanı'nda bir 3D eksen kaplamasıyla görüntülenir. Bu kaplamayı, Flash Tercihleri'nin Genel bölümünde devre dışı bırakabilirsiniz.



Global 3B Döndürme aracı kaplaması.



Yerel 3B Döndürme aracı kaplaması.

3B alanda tek bir nesneyi döndürme

1. Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2. Sahne Alanı'nda bir film klibi seçin.

3D Döndürme kontrolleri seçili nesne üzerine kaplanmış olarak görünür. Denetimler farklı bir konumda görünüyorsa, denetimin merkez noktasını çift tıklatarak onu seçili nesneye taşıyın.

3. İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4. Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksen etrafında döndürme yapmak için X eksen denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksen etrafında döndürme yapmak için y eksen kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksen etrafında döndürme yapmak için z eksen denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

5. Dönüş kontrolünün merkez noktasını film klibine göre yeniden konumlandırmak için, merkez noktasını sürükleyin. Merkez noktasının hareketini 45°'lik artışlarla sınırlamak için, sürüklenme sırasında Shift tuşuna basın.

Dönüş kontrolünün merkez noktası, nesnedeki dönüşü ve nesnenin görünümünü kontrol etmenize olanak sağlar. Merkez noktasını seçili film klibinin merkezine geri taşımak için noktayı çift tıklatın.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

3B alanda seçilen birden çok nesneyi döndürme

1. Araçlar panelinde 3B Dönüş aracını  seçin (veya W tuşuna basın).

Araçlar panelinin Seçenekler bölümündeki Global aç/kapat düğmesini kontrol ederek aracın istediğiniz modda olduğunu doğrulayın. Global ve yerel modlar arasında geçiş yapmak için düğmeyi tıklatın veya D tuşuna basın.

2. Sahne Alanı'nda birden çok film klibi seçin.

3B Döndürme kontrolleri en son seçilen nesne üzerine kaplanmış olarak görünür.

3. İşaretçiyi dört döndürme eksen kontrolünden birinin üzerine getirin.

İşaretçi, dört kontrolden birinin üzerine geldiğinde değişir.

4. Bir eksenin etrafında döndürme yapmak için eksen denetimlerinden birini veya x ile y'yi aynı anda döndürmek için serbest döndürme denetimini (dıştaki turuncu daire) sürükleyin.

x eksenini etrafında döndürme yapmak için x eksenini denetimini sola veya sağa sürükleyin. y eksenini etrafında döndürme yapmak için y eksenini kontrolünü yukarı veya aşağı sürükleyin. z eksenini etrafında döndürme yapmak için z eksenini denetimini dairesel bir hareketle sürükleyin.

Seçili film kliplerinin tümü, döndürme kontrollerinin merkezinde görünen 3D merkez noktasının etrafında döndürülür.

5. 3D döndürme kontrolü merkez noktasının konumunu değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Merkez noktasını rastgele bir konuma taşımak için sürükleyin.
- Merkez noktasını seçili film kliplerinden birinin merkezine taşımak için, Shift tuşunu basılı tutarak film klibini çift tıklatın.
- Merkez noktasını seçili film klipleri grubunun merkezine taşımak için, film klibini çift tıklatın.

3D döndürme merkez noktasının konumunu değiştirmek, döndürmenin nesnelere uyguladığı efekti kontrol etmenize olanak sağlar.

Seçili nesnenin döndürme kontrolü merkez noktasının konumu, Dönüştürme panelinde 3D Merkez Noktası özelliği olarak görünür. Merkez noktasının konumunu Dönüştürme panelinde değiştirebilirsiniz.

Bir seçimi Dönüştürme paneli ile döndürme

1. Dönüştürme panelini açın (Pencere > Dönüştürme).
2. Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla film klibi seçin.
3. Seçimi döndürmek için, istenen değerleri Dönüştürme panelinde 3D Döndürme X, Y ve Z alanlarına girin. Bu alanlar etkin metin içerir; başka bir deyişle, değerleri değiştirmek için sürükleyebilirsiniz.

Not: 3D döndürme, Araçlar panelindeki 3D Döndürme aracının geçerli moduna bağlı olarak global veya yerel 3D alanda gerçekleştirilir.

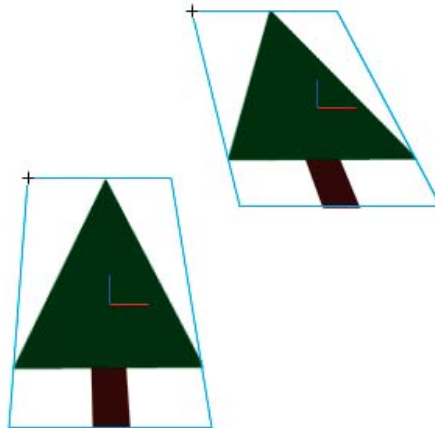
4. 3D döndürme noktasını taşımak için, istenen değerleri 3D Merkez Noktası X, Y ve Z alanlarına girin.

Perspektif Açısı'nı ayarlama

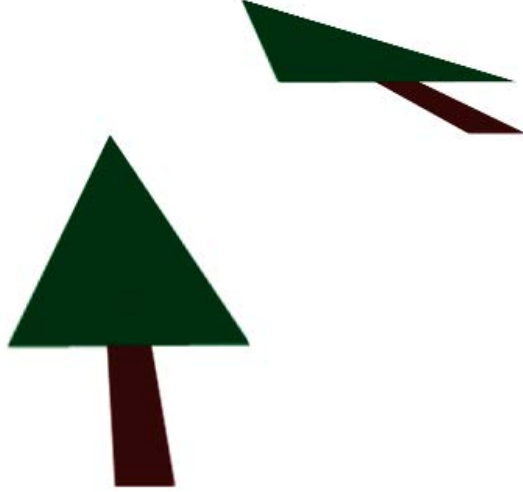
[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasının Perspektif Açısı özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin görünümünün görünen açısını denetler.

Perspektif Açısı'nın artırılması veya azaltılması, 3B film kliplerinin görünen boyutunu ve Sahne Alanı'nın kenarlarına göre konumunu etkiler. Perspektif Açısı'nı artırarak, 3B nesnelerin ekran karşısındaki kişiye daha yakın görünmesini sağlarsınız. Perspektif Açısı özelliğini azaltarak, 3B nesnelerin daha uzak görünmesini sağlarsınız. Efekt, bir fotoğraf makinesi merceğindeki görünümün açısını değiştiren yakınlaştırma veya uzaklaştırma işlemine benzer.



55 derecelik Perspektif Açısı'na sahip Sahne Alanı.



110 derecelik Perspektif Açısı'na sahip Sahne Alanı.

Perspektif Açısı özelliği, 3B çevirme ve döndürme işlemi uygulanmış bütün film kliplerini etkiler. Perspektif Açısı diğer film kliplerini etkilemez. Varsayılan Perspektif Açısı, normal bir fotoğraf makinesi lensinde olduğu gibi görünümüne 55 derecedir. Değer aralığı 1° - 180° arasındadır.

Perspektif Açısı'nı Özellik denetçisinde görüntülemek veya ayarlamak için, Sahne Alanı'nda bir 3B film klipi seçilmiş olmalıdır. Perspektif Açısı'nda yapılan değişiklikler Sahne Alanı'nda hemen görünür.

Sahne Alanı'nı değiştirdiğinizde Perspektif Açısı da otomatik olarak değişir ve böylece 3B nesnelerinin görünümü değişmez. Bu davranışı Belge Özellikleri iletişim kutusunda kapatabilirsiniz.

Perspektif Açısı'nı ayarlamak için:

1. Sahne Alanı'nda, 3D döndürme veya çevirme uygulanmış bir film klipi örneği seçin.
2. Özellik denetçisinde, Perspektif Açısı alanına yeni bir değer girin veya değeri değiştirmek için etkin metni sürükleyin.

Ufuk Noktası'nı ayarlama

[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasının Ufuk Noktası özelliği, Sahne Alanı'ndaki 3B film kliplerinin z ekseninin yönlendirmesini denetler. Bir FLA dosyasındaki tüm 3B film kliplerinin z eksenini Ufuk Noktası'na doğru geriler. Ufuk Noktası'nın konumunu değiştirerek, bir nesnenin z eksenini boyunca çevrildiğinde taşındığı yönü değiştirirsiniz. Ufuk Noktası'nın konumunu ayarlayarak, Sahne Alanı'ndaki 3B nesnelerin görünümünü ve animasyonu hassas bir şekilde kontrol edebilirsiniz.

Örneğin Ufuk Noktası'nı Sahne Alanı'nın sol üst köşesine (0, 0) konumlandırırsanız, bir film klipinin Z özelliğinin değerini artırmak, film klipinin ekran karşısındaki kişiden uzaklaşmasına ve Sahne Alanı'nın sol üst köşesine doğru taşınmasına neden olur.

Ufuk Noktası tüm 3B film kliplerini etkilediğinden, bunun değiştirilmesi, z eksenini çevirme işlemi uygulanmış tüm film kliplerinin konumunu değiştirir.

Ufuk Noktası, z eksenini çevirme veya döndürme işlemi uygulanmış tüm film kliplerini etkileyen bir belge özelliğidir. Ufuk Noktası diğer film kliplerini etkilemez. Ufuk Noktası'nın varsayılan konumu, Sahne Alanı'nın merkezidir.

Ufuk Noktası'nı Özellik denetçisinde görüntülemek veya belirlemek için, Sahne Alanı'nda bir film klipi seçilmiş olmalıdır. Ufuk Noktası'nda yapılan değişiklikler Sahne Alanı'nda hemen görünür.

Ufuk Noktası'nı ayarlamak için:

1. Sahne Alanı'nda, 3D döndürme veya çevirme uygulanmış bir film klipi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Ufuk Noktası alanına yeni bir değer girin veya değeri değiştirmek için etkin metni sürükleyin. Etkin metin sürüklenirken Sahne Alanı'nın üzerinde Ufuk Noktası'nın konumunu gösteren kılavuzlar görünecektir.
3. Ufuk Noktası'nı Sahne Alanı'nın merkezine geri taşımak için, Özellik denetçisinde Sıfırla düğmesini tıklayın.

Not: Sahne alanını yeniden boyutlandırırsanız ufuk noktası otomatik olarak güncellenmez. Ufuk noktasının belirli bir biçimde konumlandırılmasından kaynaklanan 3B görüntüsünü korumak için, ufuk noktasını yeni Sahne Alanı boyutuna göre yeniden konumlandırmanız gerekir.

Daha fazla Yardım konusu

[Üç boyutta \(3B\) çalışma](#)

Püskürtmeli Fırça aracıyla desenler uygulama

Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri

Püskürtme Fırçası, bir partikül spreyi görevi görür ve Sahne Alanı'nda şekillerden oluşan bir deseni tek seferde "fırçalamanızı" sağlar. Püskürtmeli Fırça, varsayılan olarak, geçerli seçili dolgu rengini kullanarak, partiküllü noktalardan oluşan bir sprey püskürtür. Ancak, bir film klibini veya grafik sembolünü desen olarak uygulamak için Püskürtmeli Fırça aracını kullanabilirsiniz.

1. Püskürtme Fırçası aracını seçin.
2. Püskürtme Fırçası aracındaki Özellik denetçisinde varsayılan nokta spreyi için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

"Partikül" olarak kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli partiküller, Flash'ta oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

3. Sahne Alanı'nda desenin görünmesini istediğiniz yeri tıklatıp deseni bu yerin üzerine sürükleyin.

Püskürtme Fırçası aracı seçenekleri

[Başa dön](#)

Araçlar panelinden Püskürtme Fırçası'nı seçtiğinizde, Püskürtme Fırçası aracına ait seçenekler, Özellik denetçisinde görünür.

Düzen Püskürtmeli fırça partikülü olarak kullanılacak bir film klibi veya grafik sembolü seçmenize izin veren Sembol Seç iletişim kutusunu açar. Kütüphanedeki bir sembol seçildiğinde, düzen düğmesinin yanında o sembolün adı görünür.

Renk seçici Varsayılan partikül spreyi için bir dolgu rengi seçer. Sprey partikülü olarak kütüphanedeki bir sembolü kullandığınızda, renk seçici devre dışı bırakılır.

Ölçekleme Bu özellik, yalnızca Kütüphane'den bir sembol parçacık olarak kullanılmadığında ortaya çıkar. Püskürtme parçacığı olarak kullanılan sembolü ölçekleyin. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 küçültür. %200 değeri, sembolü %200 büyütür.

Genişlik ölçekleme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sprey partikülü olarak kullanılan sembolün genişliğini ölçeklendirir. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 daraltır. %200 değeri, sembolü %200 genişletir.

Yükseklik ölçekleme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sprey partikülü olarak kullanılan sembolün yüksekliğini ölçekler. Örneğin, %10 değeri, sembolü %10 kısaltır. %200 değeri, sembolü %200 uzunlaştırır.

Rastgele ölçekleme Her sembol temelli sprey partikülünün, Sahne Alanı'na her partikülün boyutunu değiştiren bir rastgele ölçekle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreyi kullanıldığında, bu seçenek devre dışı kalır.

Sembol döndürme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Sembol temelli spreyi bir merkez noktası etrafında döndürür.

Rastgele Döndürme Bu özellik, yalnızca bir sembol parçacık olarak kullanıldığında ortaya çıkar. Her sembol temelli sprey partikülünün Sahne Alanı'na rastgele dönüş derecesiyle yerleştirildiğini belirtir. Varsayılan nokta spreyi kullanıldığında, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Genişlik Püskürtme parçacığının genişliği

Yükseklik Kütüphane'den bir sembol kullanılmadığında püskürtme parçacığının genişliği.

Fırça Açısı Kütüphane'den bir sembol kullanılmadığında püskürtme parçacığına uygulanacak saat yönünde döndürmenin miktarı.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Nesneleri yerleştirme

Nesneleri yığma

Nesneleri hizalama

Nesneleri gruplama

Grubu veya grup içindeki bir nesneyi düzenleme

Grup ve nesneleri parçalama

Nesneleri yığma

Başa dön

Bir katmanda, Flash en son oluşturulan nesneyi yığının en üstüne yerleştirerek, nesneleri oluşturuldukları sıraya göre yığar. Nesnelerin yığma düzenli sıralaması, üst üste geldiklerinde nasıl görüneceklerini belirler. Nesnelerin yığma düzenli sıralamasını istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Çizilen çizgiler ve şekiller, yığında grupların ve sembollerin her zaman altında görünür. Onları yığının yukarısına taşımak için gruplamalı veya sembollere dönüştürmelisiniz.

Katmanlar da yığın sırasını etkiler. Katman 2'deki her şey Katman 1'deki her şeyin önünde görünür, vs. Katman sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'nde katman adını yeni bir konuma sürükleyin.

1. Nesneyi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Nesne veya grubu yığın sırasının en üstüne veya en altına taşımak için Değiştir > Yerleştir > En Öne Getir veya En Alta Gönder'i seçin.
 - Nesne veya grubu yığın sırasında bir üste veya bir alta taşımak için Değiştir > Yerleştir > Öne Getir veya Alta Gönder'i seçin.

Birden fazla grup seçiliyse, gruplar birbirlerine göre sıralarını koruyarak, seçili olmayan tüm grupların önüne veya arkasına hareket eder.

Nesneleri hizalama

Başa dön

Hizala paneli, seçili nesneleri yatay veya dikey eksen boyunca hizalamanızı sağlar. Nesneleri, dikey olarak seçili nesnelerin sağ kenarı, merkezi veya sol kenarı boyunca ya da yatay olarak seçili nesnelerin üst kenarı, merkezi veya alt kenarı boyunca hizalayabilirsiniz.

Flash uygulamasındaki mizanpaj araçları hakkında bir eğitim metni için bkz. Use Layout Tools, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

1. Hizalanacak nesneleri seçin.
2. Pencere > Hizala'yı seçin.
3. Hizalama değişikliklerini Sahne Alanı boyutlarına göre uygulamak için Hizala panelinde Sahne Alanına'yı seçin.
4. Seçili nesne veya nesneleri değiştirmek için hizalama düğmelerini seçin.

Nesneleri gruplama

Başa dön

Öğeleri tek bir nesne olarak işlemek için onları gruplayın. Örneğin bir çizim oluşturduktan sonra, çizimi bir bütün olarak kolayca seçmek ve taşımak için çizimin öğelerini gruplayabilirsiniz.

Bir grubu seçtiğinizde, Özellik denetçisi grubun x ve y koordinatlarıyla piksel boyutlarını görüntüler.

Grupları çözmeden düzenleyebilirsiniz. Ayrıca nesnelerin grubunu çözmeden, bir gruptaki tek bir nesneyi düzenlemek için seçebilirsiniz.

❖ Gruplanacak nesneleri seçin. Şekiller, başka gruplar, semboller, metin, vs. seçebilirsiniz.

- Nesneleri gruplamak için Değiştir > Grupa'yı seçin veya Control+G (Windows) veya Command+G (Macintosh) tuşlarına basın.
- Nesnelerin grubunu çözmek için Değiştir > Grubu Çöz'ü seçin veya Control+Shift+G (Windows) veya Command+Shift+G (Macintosh) tuşlarına basın.

Grubu veya grup içindeki bir nesneyi düzenleme

Başa dön

1. Grubu seçin, sonra Düzen > Seçileni Düzenle'yi seçin veya Seçim aracıyla grubu çift tıklayın.

Sayfada grubun parçası olmayan her şey soluk görünür; bu, grup dışındaki öğelerin erişilemez olduğunu belirtir.
2. Grup içindeki herhangi bir öğeyi düzenleyin.

3. Düzen > Tümünü Düzenle'yi seçin veya Sahne Alanı üzerinde boş bir yeri Seçim aracıyla çift tıklayın.

Flash, grubu tek bir varlık durumuna geri getirir ve yeniden Sahne Alanı'ndaki diğer öğelerle çalışabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Grup ve nesneleri parçalama

Grupları, örnekleri ve bitmap'leri, grubu çözülmüş, düzenlenebilir öğelere ayırmak için onları parçalarsınız ve bu da içe aktarılan grafiklerin dosya boyutunu önemli ölçüde azaltır.

Bir grup veya nesneyi parçaladıktan sonra Düzen > Geri Al'ı seçebilmenize karşın, parçalama tamamen ters çevrilebilir değildir. Nesneleri şu şekilde etkiler:

- Bir sembol örneğinin, esas sembole bağığını koparır
- Hareketlendirilmiş bir sembolde geçerli kare dışındakileri atar
- Bitmap'leri dolgulara dönüştürür
- Metin bloklarına uygulandığında, her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirir
- Tek bir metin karakterine uygulandığında, karakterleri anahatlara dönüştürür.

Parçala komutunu Grubu Çöz komutuyla karıştırmayın. Grubu Çöz komutu, gruplanmış öğeleri gruplamadan önceki durumlarına geri döndürerek, gruplanmış nesneleri ayırır. Bitmap'leri, örnekleri veya metni parçalamaz ya da metni anahatlara dönüştürmez.

1. Parçalanacak grup, bitmap veya sembolü seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Not: *Enterpolasyonlu bir animasyondaki hareketlendirilmiş sembolleri veya grupları parçalamak önerilmez ve umulmadık sonuçları olabilir. Karmaşık sembolleri ve büyük metin bloklarını parçalamak uzun zaman alabilir. Karmaşık nesneleri düzgün parçalamak için uygulamanın bellek ayırmasını artırmanız gerekebilir.*

Daha fazla Yardım konusu

 [TLF Metni'ni parçalama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Renk

Renk paneli

Renk paletleri

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Dijital grafiklerde gördüğümüz ve kullandığımız renkleri tanımlamak için renk modellerini kullanırız. RGB, HSB veya CMYK gibi her renk modeli, rengi tanımlamak ve sınıflandırmak için farklı bir yöntemi temsil eder. Renk modellerinde, rengin görülebilen tayfını temsil etmek için sayısal değerler kullanılır. Renk alanı, renk modelinin bir varyantıdır ve kendine özgü bir renk gamutuna (aralığına) sahiptir. Örneğin, RGB renk modeli içinde, bir dizi renk alanı vardır: Adobe® RGB, sRGB ve Apple® RGB. Bu renk alanlarından her birinde renkler aynı üç eksen (R, G ve B) kullanılarak tanımlanmakla birlikte, bunların gamutları birbirinden farklıdır.

Bir grafikteki renklerle çalıştığınızda, aslında dosyanın içindeki sayısal değerleri ayarlamaktasınızdır. Sayısal bir renk değerini renk olarak düşünmek daha kolaydır, ancak aslında bu sayısal değerler kendi içinde mutlak renkler değildir; bunların sadece, rengi oluşturan aygıtın renk alanı içinde renk olarak birer anlamı vardır.

Her aygıtın kendi renk alanı olduğundan, renkleri sadece kendi gamutu içinde yeniden üretebilir. Görüntü bir aygıttan başka bir aygıtı geçtiğinde, her aygıt RGB veya HSB değerlerini kendi renk uzayına göre yorumladığından, görüntünün renkleri değişebilir. Örneğin, bir monitörde görüntülenen bütün renklerin, bir masaüstü yazıcısının çıktısıyla tam tamına eşleşmesi mümkün değildir. Yazıcı, CMYK renk alanında çalışırken, monitör RGB renk alanında çalışır. Gamutları birbirinden farklıdır. Mürekkeplerin ürettiği bazı renkler monitörde gösterilemez; monitörde gösterilen bazı renklerle, mürekkep kullanılarak kağıt üzerinde aynı şekilde yeniden üretilemez.

Flash belgelerinde kullanmak üzere renkler oluştururken, farklı aygıtlardaki renklerin tümünü eşleştirmek olanaksız olsa da, kullandığımız aygıtların grafik görüntüleme yeteneklerini hedef kitlenize göre göz önünde bulundurarak iyi sonuçlar elde edebilirsiniz.

Adobe® Flash® Professional, RGB veya HSB renk modellerini kullanarak renkleri uygulamanızı, oluşturmanızı ve değiştirmenizi sağlar. Varsayılan paleti veya oluşturduğunuz bir paleti kullanarak oluşturacağınız bir nesnenin veya zaten Sahne Alanı'nda bulunan bir nesnenin kontur veya dolgusuna uygulanacak renkleri seçebilirsiniz.

Bir şekle bir kontur rengi uygularken, şunlardan herhangi birini yapabilirsiniz:

- Bir şeklin dolgusuna düz bir renk, degrade veya bitmap uygulamak. Bir şekle bir bitmap dolgusu uygulamak için geçerli dosyaya bir bitmap içe aktarmalısınız. Herhangi bir düz renk, degrade ve kontur stili ve ağırlığı seçin.
- Renk Yok'u dolgu olarak kullanarak dolgusuz, anahatlarıyla belirtilen bir şekil oluşturmak.
- Renk Yok'u anahat olarak kullanarak anahatsız, doldurulmuş bir şekil oluşturmak.
- Metne düz bir renk uygulamak.

Renk paneliyle, düz renkleri ve degrade dolgularını RGB ve HSB modlarında oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Sistem renk seçicisine erişmek için, Kontrol Paneli, Araçlar paneli veya Şekil Özelliği denetçisindeki Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kontrolünden Renk Seçici simgesini  seçin.

Renk paneli

[Başa dön](#)

Renk paneli, bir FLA'nın renk paletini ve aşağıdakiler de dahil olmak üzere konturların ve dolguların rengini değiştirmenizi sağlar:

- Renk Örnekleri panelini kullanarak bir FLA dosyasının renk paletini içe aktarmak, dışa aktarmak, silmek veya değiştirmek.
- Onaltılık modda renkler seçmek.
- Çok renkli degradeler oluşturma.
- İki boyutlu bir nesneye derinlik yanılsaması vermek gibi pek çok efekti üretmek için degradeleri kullanın.

Renk paneli, şu denetimleri içerir:

Kontur Rengi Bir grafik nesnesinin konturunun, yani sınırının rengini değiştirir.

Dolgu Rengi Dolgunun rengini değiştirir. Dolgu, şekli dolduran renk alanıdır.

Renk Türevi menüsü Dolgu stilini değiştirir:

Yok Dolguyu kaldırır.

Düz Renk Düz, tek bir dolgu rengi sunar.

Doğrusal Degrade Doğrusal bir yolda karışan bir degrade üretir.

Radyal Degrade Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Bitmap Dolgu Seçili dolgu alanını, seçebildiğiniz bir bitmap görüntüsüyle döşer. Bitmap'i seçtiğinizde, bir iletişim kutusu, yerel

bilgisayarınızdaki bir bitmap görüntüsünü seçip kitaplığa eklemenizi sağlar. Bu bitmap'i bir dolgu olarak uygulayabilirsiniz; görünüm, görüntünün şekil içinde tekrarlandığı bir mozaik döşeme desenine benzer.

HSB Bir dolgudaki Ton, Doygunluk ve Parlaklık ayarlarını değiştirmenize izin verir.

RGB Bir dolgudaki kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) renklerinin yoğunluklarını değiştirmenizi sağlar.

Alfa Düz bir dolgu veya bir degrade dolgusunun geçerli olarak seçilen kaydırıcısı için opaklığı ayarlar. %0'lık bir alfa değeri görünmez (veya şeffaf) dolgu oluşturur; %100'lük bir alfa değeri opak bir dolgu oluşturur.

Geçerli Renk Örneği Geçerli olarak seçilen rengi görüntüler. Dolgu Tür menüsünden bir degrade dolgu türü (Doğrusal veya Radyal) seçerseniz, Geçerli Renk Örneği oluşturduğunuz degrade içindeki renk geçişlerini görüntüler.

Sistem Renk Seçicisi Görsel olarak bir renk seçmenizi sağlar. Sistem Renk Seçicisi'ni tıklattın ve istediğiniz rengi bulana kadar ince artı işaretçisini sürükleyin.

Onaltılık değer Geçerli rengin onaltılık değerini görüntüler. Rengi onaltılık değeri kullanarak değiştirmek için yeni bir değer yazın. Onaltılık renk değerleri (aynı zamanda heks değerleri de denir), bir rengi temsil eden 6 basamaklı alfasayısal kombinasyonlardır.

Akış Doğrusal veya radyal degradelerin limitlerinin dışına uygulanan renkleri kontrol etmenizi sağlar.

Genişlet Renk (Varsayılan) Belirttiğiniz renkleri degradenin sınırlarının dışına yayar.

Yansıt Renk Degrade renklerinin şekli bir yansıtıcı ayna efekti kullanarak doldurmasına neden olur. Belirttiğiniz degradeler, seçili şekil doldurulana kadar önce degradenin başlangıcından sonuna kadar, sonra tam ters yönde ve sonra tekrar degradenin başlangıcından sonuna kadar uygulanır.

Tekrarla Renk Seçili şekil doldurulana kadar, degradeyi, degradenin başından sonuna kadar tekrarlar.

Not: *Taşma modları yalnızca Adobe Flash Player 8 ve daha sonrasında desteklenir.*

Doğrusal RGB SVG (Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri) uyumlu doğrusal veya radyal degrade oluşturur.

Renk paletleri

[Başa dön](#)

Her Flash Professional dosyası, Flash Professional belgesinin içinde saklanan kendi renk paletine sahiptir. Flash Professional, bir dosyanın paletini Renk Örnekleri panelinde ve Dolgu Rengi ve Kontur Rengi kontrollerinde renk örnekleri olarak görüntüler. Varsayılan renk paleti web için güvenli 216 renkli bir palettir. Geçerli renk paletine renk eklemek için Renk panelini kullanın.

Flash Professional dosyaları arasında ve ayrıca Flash Professional ve başka uygulamaların arasında da, düz ve degrade renk paletlerini içe ve dışa aktarabilirsiniz.

Varsayılan palet ve web için güvenli palet

Geçerli paleti varsayılan palet olarak kaydedin, geçerli paleti dosyanın varsayılan paletiyle değiştirin veya geçerli paletin yerine web için güvenli paleti yükleyin.

- Varsayılan paleti yüklemek veya kaydetmek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
Varsayılan Renkleri Yükle Geçerli paleti varsayılan paletle değiştirir.

Varsayılan Olarak Kaydet Geçerli renk paletini varsayılan palet olarak kaydeder. Yeni dosyalar oluşturduğunuzda, yeni varsayılan palet kullanılır.

- Web için güvenli 216 renkli paleti yüklemek için Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Web 216'yı seçin.

Palette renkleri tona göre sıralama

Bir rengi bulmayı kolaylaştırmak için paletteki renkleri tona göre sıralayın.

❖ Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renge Göre Sırala'yı seçin.

Renk paletlerini içe ve dışa aktarma

Flash Professional dosyaları arasında hem RGB renklerini, hem de degradeleri içe ve dışa aktarmak için Flash Professional Renk Kümesi dosyalarını (CLR dosyaları) kullanın. RGB renk paletlerini, Renk Tablosu dosyalarını (ACT dosyaları) kullanarak içe ve dışa aktarın. Ayrıca GIF dosyalarından, degradeler haricinde renk paletleri içe aktarabilirsiniz. ACT dosyalarından degradeler içe veya dışa aktaramazsınız.

Bir renk paletini içe aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden şu komutlardan birini seçin:
 - Geçerli renk paletinin sonuna içe aktarılan renkler eklemek için Renkler Ekle'yi seçin.
 - Geçerli renk paletini içe aktarılan renklerle değiştirmek için Renkleri Değiştir'i seçin.
- İstenilen dosyaya gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklattın.

Bir renk paletini dışa aktarma

- Renk Örnekleri panelinde, sağ üst köşedeki menüden Renkleri Kaydet'i seçin ve renk paleti için bir isim girin.
- Kayıt Türü (Windows) veya Format (Macintosh) için Flash Renk Kümesi veya Renk Tablosu'nu seçin. Kaydet'i tıklattın.

Düz renk oluşturma veya düzenleme

Renk panelini kullanarak herhangi bir rengi oluşturabilirsiniz. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Renkleri RGB veya HSB'de seçebilirsiniz ya da onaltılık modu kullanmak için paneli genişletebilirsiniz. Ayrıca, bir rengin saydamlık derecesini tanımlamak için bir alfa değeri belirtebilirsiniz. Ayrıca, varolan renk paletinden bir renk seçebilirsiniz.

Renk panelini, renk çubuğunun yerinde daha büyük bir renk uzayı, geçerli ve önceki renkleri gösteren ayrılmış bir renk örneği ve tüm renk modlarında parlaklığı değiştirmek için bir Parlaklık kaydırıcısı görüntüleyecek şekilde genişletebilirsiniz.

1. Rengi varolan çizimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin ve Pencere > Renk'i seçin.
2. Hangi niteliğin değiştirileceğini belirtmek için Kontur veya Dolgu'yu tıklatın.

Not: Renk denetimini değil, simgeyi tıklatın, yoksa Renk Seçicisi açılır.

3. 3. adımda Dolgu simgesini seçtiyseniz, Tür menüsünde Düz'ün seçildiğini doğrulayın.

4. Sahne Alanı üzerinde bir nesne seçiliyse, Renk panelinde yaptığınız renk değişiklikler seçime de uygulanır. Şunlardan birini yapın:

- Bir renk seçmek için Renk panelindeki renk uzayında tıklatın. Rengin parlaklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.

Not: Siyah veya beyazdan başka renkler oluşturmak için Parlaklık kaydırıcısının iki uçtan birine ayarlanmadığından emin olun.

- Renk değeri kutularına değerler girin: RGB görünümü için Kırmızı, Yeşil ve Mavi değerleri; HSB görünümü için Ton, Doygunluk ve Parlaklık değerleri; veya onaltılık görünüm için onaltılık değerler. Saydamlık derecesini belirtmek amacıyla, tam saydamlık için 0'dan tam opaklık için 100'e kadar bir Alfa değeri girin.
- Varsayılan renk ayarlarına (siyah beyaz) (siyah kontur ve beyaz dolgu) geri dönmek için, Siyah Beyaz düğmesini  tıklatın.
- Dolgu ile kontur arasında renkleri takas etmek için Renkleri Takas Et  düğmesini tıklatın.
- Dolgu veya kontura hiçbir renk uygulamamak için Renk Yok düğmesini  tıklatın.

Not: Varolan bir nesneye Renk Yok değerinde bir kontur veya dolgu uygulayamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk seçin.

5. Geçerli belgenin renk örneği listesine yeni rengi eklemek için sağ üst köşedeki menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.

Renkleri çoğaltma, silme ve temizleme

Paletteki renkleri çoğaltın, tek renkleri silin veya paletten tüm renkleri temizleyin.

- Bir rengi çoğaltmak veya silmek için Pencere > Renk Örnekleri'ni seçin, çoğaltılacak veya silinecek rengi tıklatın ve panel menüsünden Renk Örneğini Çoğalt veya Renk Örneğini Sil'i seçin. Bir renk örneğini çoğaltırken, boya kovası görünür. Seçili rengin bir kopyasını yapmak için Renk örnekleri panelinin boş alanını boya kovasıyla tıklatın.
- Renk paletinden tüm renkleri temizlemek için Renk Örnekleri panelinde, panel menüsünden Renkleri Temizle'yi seçin. Siyah ve beyaz dışındaki tüm renkler paletten kaldırılır.



Flash'ta Çizim Yapma

[Çizim hakkında](#)
[Çizim modları ve grafik nesneleri](#)

[Başa dön](#)

Çizim hakkında

Adobe® Flash® Professional uygulamasındaki çizim araçları belgelerinizdeki resimler için çizgiler ve şekiller oluşturmaları ve bunları değiştirmenizi sağlar. Flash Professional uygulamasında oluşturduğunuz çizgiler ve şekillerin tümü FLA dosyanızın boyutunu küçük tutan vektörel grafiklerdir.

Flash Professional uygulamasında çizim ve boyama yapmadan önce, Flash Professional uygulamasının resimleri nasıl oluşturduğunu ve şekil çizme, boyama ve değiştirmenin aynı katman üzerindeki diğer şekilleri nasıl etkilediğini anlamak önemlidir.

Aşağıdaki eğitim videoları, Flash Professional uygulamasındaki çizim araçlarının nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

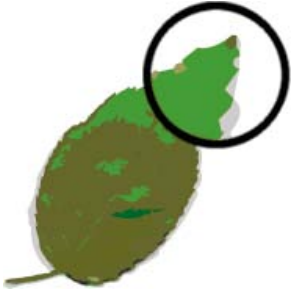
- [Using the drawing tools \(1:55\)](#) (Çizim araçlarını kullanma (1:55))
- [Çizim araçlarını kullanma \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Object and merge drawing \(2:09\)](#) (Nesne ve birleştirme çizimi (2:09))

Vektör ve bitmap grafikleri

Bilgisayarlar grafikleri ya vektör ya da bitmap biçiminde görüntüler. İki biçim arasındaki farkı anlamak daha verimli çalışmanıza yardımcı olur. Flash Professional uygulamasını kullanarak küçük boyutlu vektör grafikleri oluşturabilir ve hareketlendirebilirsiniz. Flash Professional ayrıca, başka uygulamalarda oluşturulmuş vektör ve bitmap grafiklerini içe aktararak işleyebilir.

Vektör grafikleri

Vektör grafikleri, görüntüleri, vektör olarak adlandırılan ve aynı zamanda renk ve konum özellikleri içeren çizgiler ve eğriler kullanarak tanımlar. Örneğin bir yaprak görüntüsü, içinden çizgiler geçen ve yaprağın anahattını oluşturan noktalarla tanımlanır. Yaprığın rengi, anahattın rengi ve anahatla çevrelenmiş alanın rengi tarafından belirlenir.



Vektör çiziminde çizgiler.

Bir vektör grafiğini düzenlediğinizde, onun şeklini tanımlayan çizgilerin ve eğrilerin özelliklerini değiştirirsiniz. Görünüm kalitesini değiştirmeden bir vektör grafiğini taşıyın, yeniden boyutlandırın, yeniden şekillendirin ve rengini değiştirin. Vektör grafikleri çözünürlükten bağımsızdır; yani, kalite kaybı olmadan farklı çözünürlüklere sahip çıktı aygıtlarında görüntülenebilirler.

Bitmap grafikleri

Bitmap grafikleri, görüntüleri bir ızgarada yerleştirilmiş piksel olarak adlandırılan renkli noktaları kullanarak tanımlar. Örneğin bir yaprak görüntüsü, ızgaradaki her pikselin konumu ve renk değeriyle tanımlanır, bu da bir mozaiğe benzer şekilde görüntü oluşturur.



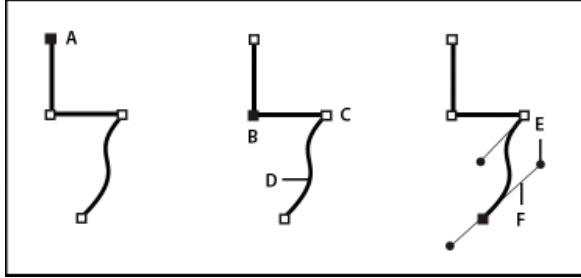
Bitmap çiziminde pikseller.

Bir bitmap grafiğini düzenlediğinizde, çizgiler ve eğriler yerine pikselleri değiştirirsiniz. Görüntüyü tanımlayan veri belirli bir boyuttaki ızgaraya sabitlendiğinden, bitmap grafikleri çözünürlüğe bağlıdır. Bir bitmap'i düzenlemek, görünümünün kalitesini değiştirebilir. Örneğin, bir bitmap grafiğini yeniden boyutlandırmak, pikseller ızgara içinde yeniden dağıtıldığından, görüntünün kenarlarını düzensiz hale getirebilir. Ayrıca bir bitmap grafiğini görüntünün kendisinden daha düşük çözünürlüğe sahip bir çıktı aygıtında görüntülemek de kalitesini düşürür.

Yollar

Flash uygulamasında her çizgi veya şekil çizdiğinizde yol olarak adlandırılan bir çizgi oluşturursunuz. Bir yol, bir veya daha fazla düz veya eğimli parçadan oluşur. Her parçanın başlangıcı ve bitişi, bir teli yerinde tutan çiviler ile aynı görevi gören tutturma noktaları ile işaretlenir. Bir yol kapalı (örneğin bir daire) olabilir veya açık olup ayrı uç noktalarına sahip olabilir (örneğin dalgalı bir çizgi).

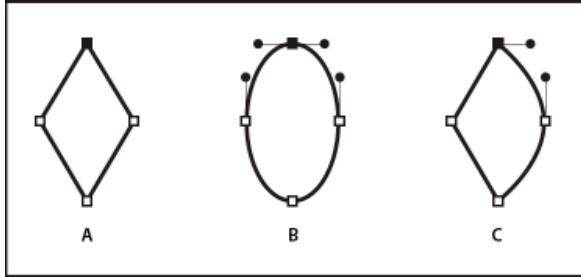
Bir yolun şeklini, tutturma noktalarını sürükleyerek, tutturma noktalarında görünen yön çizgilerinin ucundaki yön noktalarını veya yol diliminin kendisini sürükleyerek değiştirebilirsiniz.



Bir yolun bileşenleri

A. Seçili (düz) uç noktası **B.** Seçili tutturma noktası **C.** Seçili olmayan tutturma noktası **D.** Eğimli yol dilimi **E.** Yön noktası **F.** Yön çizgisi.

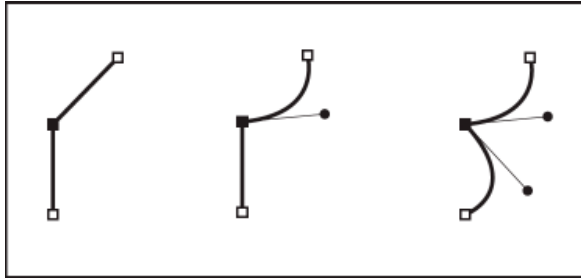
Yolların iki çeşit tutturma noktaları olabilir: köşe noktaları ve düzgünleştirme noktaları. Bir köşe noktasında, bir yol aniden yön değiştirir. Bir düzgünleştirme noktasında, yol dilimleri devamlı bir eğri olarak bağlanır. Köşe noktalarının ve düzgünleştirme noktalarının kombinasyonlarını kullanarak bir yol çizebilirsiniz. Yanlış türde bir nokta çizerseniz, bunu her zaman değiştirebilirsiniz.



Bir yoldaki noktalar

A. Dört köşe noktası **B.** Dört düzgünleştirme noktası **C.** Köşe noktaları ve düzgünleştirme noktalarının kombinasyonu.

Bir düzgünleştirme noktasının her zaman iki eğimli parçayı bağlamasına rağmen, bir köşe noktası herhangi iki düzgün veya eğimli parçayı bağlayabilir.



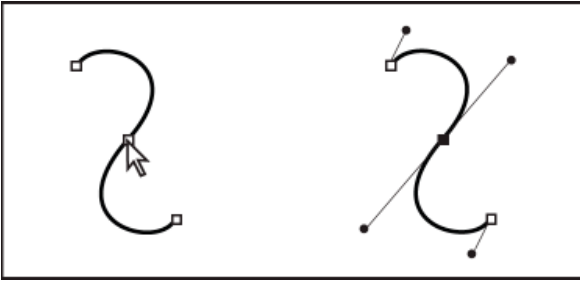
Bir köşe noktası hem düzgün dilimleri hem de eğimli dilimleri bağlayabilir.

Not: Köşe noktalarını ve düzgünleştirme noktalarını, düzgün ve eğimli parçalarla karıştırmayın.

Yolun anahattı kontur olarak adlandırılır. Açık veya kapalı bir yola uygulanan renk ya da degrade dolgu olarak adlandırılır. Bir konturun ağırlığı (kalınlık), rengi ve bir tire deseni olabilir. Bir yol veya şekil oluşturduktan sonra, kontur ve dolgusunun özelliklerini değiştirebilirsiniz.

Yön çizgileri ve yön noktaları

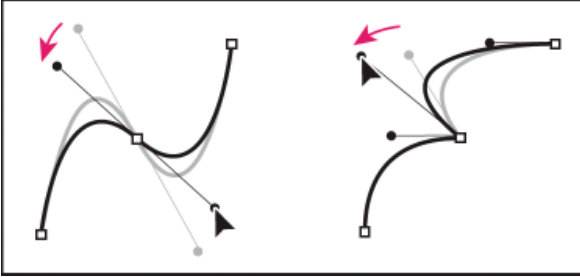
Eğimli dilimleri bağlayan bir tutturma noktasını seçtiğinizde (veya dilimin kendisini seçtiğinizde), bağlanan dilimlerin tutturma noktaları yön tutamaçları görüntüler; bunlar yön noktalarında biten yön çizgilerinden oluşur. Yön çizgilerinin açısı ve uzunluğu, eğimli dilimlerin şekil ve boyutunu belirler. Yön noktalarını taşımak eğrileri yeniden şekillendirir. Yön çizgileri son çıktıda görünmez.



Bir tutturma noktasını seçtikten sonra (sol), tutturma noktası tarafından bağlanan eğimli dilimlerde yön çizgileri görünür (sağ).

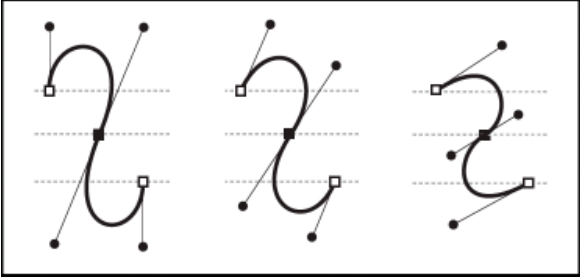
Bir düzgünleştirme noktasının her zaman, tek bir düz öge gibi hareket eden iki yön çizgisi vardır. Bir düzgünleştirme noktasındaki yön çizgisini taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğri dilimler, o tutturma noktasında devamlı bir eğri oluşturacak şekilde aynı anda ayarlanır.

Buna karşılık, bir köşe noktasının, iki veya bir eğimli dilimi birleştirmesine veya hiçbir eğimli dilimi birleştirmemesine bağlı olarak sırasıyla, iki veya bir yön çizgisi olabilir veya hiç yön çizgisi olmayabilir. Köşe noktası yön çizgileri, köşeyi farklı açılar kullanarak korur. Bir köşe noktasındaki yön çizgisini taşıdığınızda, sadece o yön çizgisiyle aynı taraftaki eğri ayarlanır.



Bir düzgünleştirme noktasında (sol) ve bir köşe noktasında (sağ) yön çizgilerini ayarlama.

Yön çizgileri eğriye her zaman tutturma noktalarında teğettir (yarıçapına diktir). Her yön çizgisinin açısı eğrinin eğimini belirtir ve her yön çizgisinin uzunluğu, eğrinin yüksekliği veya derinliğini belirtir.



Yön çizgilerini taşımak ve yeniden boyutlandırmak, eğrilerin eğimlerini değiştirir.

Çizim modları ve grafik nesneleri

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamasında farklı çizim modlarını ve çizim araçlarını kullanarak çok farklı çeşitlerde grafik nesneleri oluşturabilirsiniz. Her çeşidin kendine özgü avantajları ve dezavantajları vardır. Farklı grafik nesnesi türlerinin yeteneklerini anlayarak, çalışmanızda hangi tür nesneleri kullanacağınız hakkında iyi kararlar verebilirsiniz.

Not: Flash Professional uygulamasında, grafik nesneleri Sahne Alanı'ndaki öğelerdir. Flash, grafik nesnelerini taşımanızı, kopyalamanızı, silmenizi, dönüştürmenizi, yığmanızı, hizalamanızı ve gruplamanızı sağlar. Flash uygulamasındaki "Grafik nesneleri", ActionScript® programlama dilinin parçası olan "ActionScript nesnelerinden" farklıdır. "Nesneler" teriminin iki kullanımını karıştırmayın. Programlama dilindeki nesneler hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan [Veri Türleri Hakkında başlığına](#) veya ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu bölümünde bulunan [Veri türleri](#) öğesine bakın.

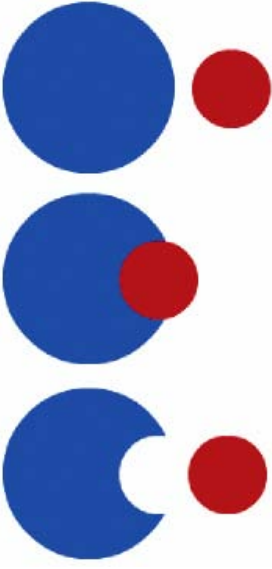
Aşağıdaki eğitim videoları Flash Professional uygulamasındaki çizim modlarını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını göstermektedir ancak Flash Professional CS5 içinde de kullanılabilir.

- [Object and merge drawing \(2:09\)](#) (Nesne ve birleştirme çizimi (2:09))
- [Çizim araçlarını kullanma \(CS3\) \(5:03\)](#)

Birleştirme Çizimi modu

Varsayılan çizim modu, çizdiğiniz şekiller örtüştüğünde bunları otomatik olarak birleştirir. Aynı katmanda, birbirleriyle örtüşen şekiller çizdiğinizde, en üstteki şekil, altındaki şekil ile örtüşen kısmını keser. Bu yöntemde şekil çizme, yıkıcı bir çizim modudur. Örneğin, bir daire çizip üzerine daha küçük bir daire yerleştirirseniz ve ardından küçük daireyi seçip taşırsanız, ikinci dairenin birinci daire ile örtüşen bölümü silinir.

Bir şekil hem kontur hem de dolgu içerdiğinde, bunlar, bağımsız olarak seçilebilen ve taşınabilen ayrı grafik öğeleri sayılır.



Birleştirme Çizimi moduyla oluşturulan şekiller örtüştüğünde birleştirilir. Bir şeklin seçilip taşınması, üzeri kaplanan şeklin değiştirilmesine yol açar.

Birleştirme Çizimi moduna girme

1. Araçlar panelinde Birleştirme Çizimi seçeneğini belirleyin.
2. Araçlar panelinden bir çizim aracı seçin ve Sahne Alanı üzerinde çizim yapın

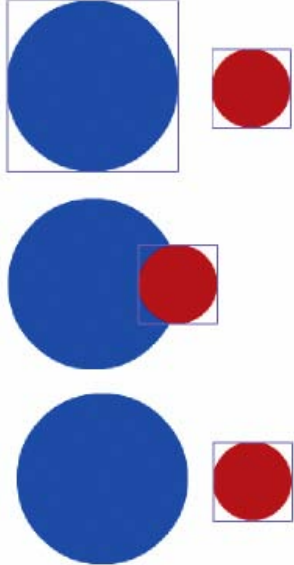
Not: Flash Professional, varsayılan olarak, Birleştirme Çizimi modunu kullanır.

Nesne Çizimi modu

Çizim nesneleri olarak adlandırılan şekiller oluşturur. Çizim nesneleri, üst üste geldiklerinde otomatik olarak birleşmeyen ayrı grafik nesneleridir. Bu sayede, şekilleri ayırmanız veya görünümünü yeniden düzenlemeniz durumunda, şekillerin görünümünü hiç değiştirmeden, onların örtüşmesini sağlayabilirsiniz. Flash Professional, her şekli, tek tek işleyebileceğiniz ayrı bir nesne halinde oluşturur.

Çizim aracı Nesne Çizimi modundayken, onunla oluşturduğunuz şekiller diğerlerinden bağımsızdır. Şeklin kontur ve dolgusu ayrı öğeler değildir ve örtüşen şekiller birbirlerini değiştirmezler. Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş bir şekli seçtiğinizde, Flash Professional, şekli belirlemek için onu dikdörtgen bir sınırlama kutusuyla çevreler.

Not: Nesne Çizimi modu kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayın.



Nesne Çizimi moduyla oluşturulan şekiller, tek tek işleyebileceğiniz ayrı nesneler olarak kalır.

Nesne Çizimi moduna girme

Nesne Çizimi modunu kullanarak şekil çizmek için, bu modu açık şekilde etkinleştirmeniz gerekir.

1. Nesne Çizimi modunu destekleyen bir çizim aracı seçin (Kuşun Kalem, Çizgi, Kalem, Fırça, Oval, Dikdörtgen ve Çokgen araçları).
2. Araçlar panelinin Seçenekler kategorisinden Nesne Çizimi düğmesini  seçin veya Birleştirme ve Nesne Çizimi modu arasında geçiş yapmak için J tuşuna basın. Nesne Çizimi düğmesi, Birleştirme ve Nesne Çizimi modları arasında geçiş yapar. Nesne Çizimi modu

kullanılarak oluşturulmuş şekilleri seçerken temas duyarlılığı için tercihleri ayarlayabilirsiniz.

3. Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

Birleştirme Çizimi modunda oluşturulmuş bir şekli Nesne Çizimi modundaki bir şekle dönüştürme

1. Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.
2. Şekli Nesne Çizimi modundaki bir şekle dönüştürmek için, Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir > Topla seçeneklerini belirleyin. Şekil dönüştürmeden sonra, başka şekillerle etkileşince görünümü değişmeyen, vektör tabanlı bir çizim nesnesi olarak kabul edilir.

Not: İki veya daha fazla şekli tek, nesne tabanlı bir şekil içinde birleştirmek için Topla komutunu kullanın.

Temel nesneler

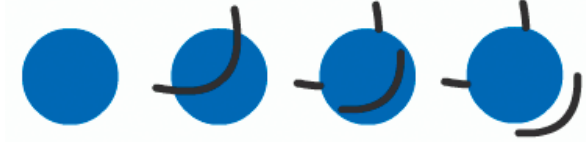
Temel nesneler, özelliklerini Özellik denetçisinde ayarlamaya izin veren şekillerdir. Şeklin boyut, köşe yarıçapı ve diğer özelliklerini, şekli oluşturduktan sonra herhangi bir zamanda, şekli baştan çizmeye gerek kalmadan tam olarak kontrol edebilirsiniz.

İki tür temel öge kullanılabilir, dikdörtgenler ve ovaler.

1. Araçlar panelinden Dikdörtgen Temel Öge Aracı  veya Oval Temel Öge Aracı  seçeneklerini belirleyin.
2. Sahne Alanı üzerinde çizim yapın.

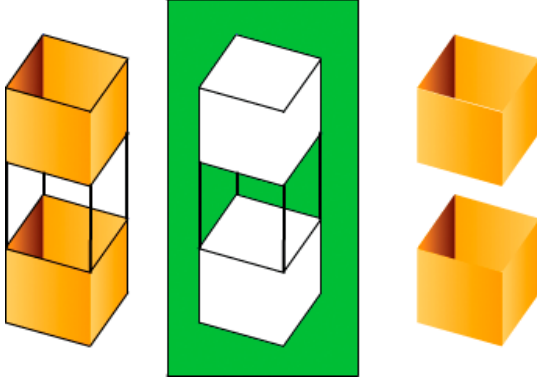
Örtüşen şekiller

Birleştirme Çizimi modunda başka bir çizgi veya boyanmış şekil üzerine bir çizgi çizdiğinizde, örtüşen çizgiler kesişim noktalarında parçalara ayrılır. Her parçayı tek olarak seçmek, taşımak ve yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanın.



Bir dolgu; içinden çizgi geçen dolgu; ve parçalamayla oluşturulan üç çizgi parçası.

Şekil ve çizgilerin üzerini boyadığınızda, alttaki parça, üst tarafta olanlarla değiştirilir. Aynı renkteki boyalar birleştirilir. Farklı renkteki boyalar ayrı kalır. Maskeler, kesmeler ve başka negatif görüntüler oluşturmak için bu özellikleri kullanın. Örneğin, aşağıdaki kesme, gruplanmamış uçurtmayı yeşil şeklin üzerine taşıyıp, uçurtmanın seçimini kaldırıp, uçurtmanın doldurulmuş parçalarını yeşil şekilden uzağa taşıyarak yapılmıştır.



Uçurtma görüntüsüyle bir kesme yapma.

Şekilleri ve çizgileri üst üste getirerek yanlışlıkla değiştirmekten kaçınmak için şekilleri gruplayın veya birbirinden ayırmak için katmanları kullanın.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Dekoratif çizim aracıyla desenler çizme

[Simetri Fırça efektini uygulama](#)
[Izgara Dolgusu efektini uygulama](#)
[Asma Dolgusu efektini uygulama](#)
[Parça Sistemi efektini uygulama](#)
[3B Fırça efektini uygulama](#)
[İnşaat Fırçası efektini uygulama](#)
[Desen Fırçası efektini uygulama](#)
[Ateş Animasyonu efektini uygulama](#)
[Alev Fırçası efektini uygulama](#)
[Çiçek Fırçası efektini uygulama](#)
[Şimşek Fırçası efektini uygulama](#)
[Duman Animasyonu efektini uygulama](#)
[Ağaç Fırçası efektini uygulama](#)

Süsleyici çizim aracı, karmaşık, geometrik şekiller ve desenler oluşturmaya sağlar. Süsleyici çizim araçları, *prosedürle ilgili çizim* olarak bilinen algoritmik hesaplamalar kullanır.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using the decorative drawing tools \(5:36\)](#) (Süsleyici Çizim Araçlarını Kullanma (5:36))
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs aracı (22:00))
- Video: [Using the Deco tool](#) (Süs aracını kullanma) (Uzunluk = 4:28, Peachpit.com)
- Jonathan Duran, www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html adresinde, Flash'ta karmaşık, geometrik desenler oluşturmak için Using the Deco tool and Spray Brush (Dekorasyon aracını ve Püskürtme Fırçasını Kullanma) başlıklı ayrıntılı bir makale yayınlamıştır.

Simetri Fırça efektini uygulama

Başla dön

Merkezi bir nokta etrafında sembolleri simetrik olarak düzenlemek için Simetri Fırça efektini kullanın. Sahne Alanı'na sembolleri çizdiğinizde, tutamaçlar kümesi görüntülenir. Sembol sayısını artırarak, simetriti ekleyerek veya efektleri düzenleyip değiştirerek simetriyi denetlemek için tutamaçları kullanın.

Dairesel kullanıcı arabirim öğeleri (örn. analog saat kadranı veya ibreli gösterge aleti gibi) ve dönen desenler oluşturmak için Simetri Fırça efektini kullanın. Simetri Fırça efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası seçeneğini belirleyin.
2. Süs Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan dikdörtgen şekli için kullanılacak dolgu rengini seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü, Simetri Fırçası efektiyle kullanabilirsiniz. Bu sembol temelli parçacıklar, oluşturduğunuz resimler üzerinde size büyük bir yaratıcı kontrol sağlar.

3. Özellik denetçisindeki Çizim Efekt menüsünden Simetri Fırçası'nı seçtiğinizde, Özellik denetçisinde Simetri Fırçası gelişmiş seçenekleri görüntülenir.

Etrafında Döndür Simetrideki şekilleri sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında döndürür. Varsayılan başvuru noktası, simetrinin merkez noktasıdır. Nesneyi merkez noktasının etrafında döndürmek için, dairesele bir hareketle sürükleyin.

Çizgi Boyunca Yansıtma Şekilleri sizin belirlediğiniz görünmez bir çizgi boyunca birbirlerine eşit mesafelerde çevirir.

Nokta Etrafında Yansıtma İki şekli sizin belirlediğiniz sabit bir nokta etrafında birbirlerine eşit mesafe yerleştirir.

Izgara Yerleştir Çizdiğiniz Simetri efektindeki şekilleri kullanarak bir izgara oluşturur. Sahne Alanı'nda Süs Çizim aracı her tıklatıldığında, şekillerden bir izgara oluşur. Simetri Fırçası tutamaçları tarafından tanımlanan x ve y koordinatlarını kullanarak şekillerin yüksekliğini ve genişliğini ayarlayın.

Çarpışmaları Test Etme Simetri efektindeki örneklerin sayısını nasıl artırdığınıza bakılmaksızın, çizdiğiniz Simetri efektindeki şekillerin birbirine çarpmasını önler. Simetri efektinde şekilleri üst üste getirmek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

4. Simetri Fırçası resminin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı tıklatın.
5. Simetrinin boyutunu ve sembol örneklerinin sayısını ayarlamak için Simetri Fırçası tutamaçlarını kullanın.

Izgara Dolgusu efektini uygulama

Izgara Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, kütüphaneden bir sembol ile doldurmanızı sağlar. Izgara Dolgusu Sahne Alanı'na çekildikten sonra, dolgu sembolü taşınır veya yeniden boyutlandırılırsa, Izgara Dolgusu da buna uygun şekilde taşınır veya yeniden boyutlanır.

Dama tahtası, döşenmiş bir arka plan veya özel desen içeren alan ya da şekil oluşturmak için Izgara Dolgusu efektini kullanın. Simetri efektinin varsayılan sembolü, 25 x 25 piksel, kontursuz, siyah bir dikdörtgen şeklindedir.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Izgara Dolgusu seçeneğini belirleyin.
2. Özellik Denetçisi'nde, varsayılan dikdörtgen şekil için bir dolgu rengi seçin. Ya da kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen seçeneğini belirleyin.

Izgara Doldurma efekti ile kütüphanede 4'e kadar film klibi veya grafik sembolü kullanabilirsiniz. Flash ızgarayı doldurduğunda semboller değişir.

3. Izgara dolgusu için bir Mizanpaj seçin. Mizanpaj için 3 seçenek mevcuttur.

Döşeme Deseni Semboller basit bir ızgara deseninde düzenlenir.

Tuğla Deseni Semboller yatay uzaklıkta bir ızgara deseninde düzenlenir.

Zemin Deseni Semboller yatay ve dikey uzaklıkta bir ızgara deseninde düzenlenir.

4. Dolgunun, içeren sembol, şekil, veya Sahne Alanı'nın kenarıyla çakışmasına izin vermek için Kenar Üzerinde Boya seçeneğini belirleyin.
5. Sembollerin ızgara içinde rastgele dağıtılmasına izin vermek için Rastgele Sıra seçeneğini belirleyin.

6. Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Izgara Dolgusu efekti uygulandıktan sonra, sonradan dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

Yatay aralık Izgara Doldurma'da kullanılan semboller arasındaki yatay uzaklığı piksel cinsinden belirtir.

Dikey aralık Izgara Doldurma'da kullanılan şekiller arasındaki yatay mesafeyi piksel cinsinden belirtir.

Desen ölçekleme Semboller yatay olarak (x ekseni boyunca) ve dikey olarak (y ekseni boyunca) genişletir veya daraltır.

7. Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

Asma Dolgusu efektini uygulama

Asma Dolgusu efekti, Sahne Alanı'nı, bir sembolü veya kapalı bir bölgeyi, bir asma deseni ile doldurmanızı sağlar. Kütüphaneden sembol seçerek yapraklar ve çiçekler için kendi resimlerinizi de koyabilirsiniz. Sonuçta ortaya çıkan şekil, deseni oluşturan semboller içeren bir film klibinin içinde barındırılır.

1. Süs Çizim aracını seçin ve Özellik denetçisindeki Çizim Efekti menüsünden Asma Dolgusu seçeneğini belirleyin.
2. Süs Çizim aracındaki Özellik denetçisinden, varsayılan çiçek ve yaprak şekilleri için bir dolgu rengi seçin. Ya da varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin birinin veya her ikisinin yerine kütüphaneden özel bir sembol seçmek için Düzen'i tıklatın.

Asma Dolgusu efektindeki varsayılan çiçek ve yaprak sembollerinin yerine koymak için kütüphanedeki herhangi bir film klibini veya grafik sembolünü kullanabilirsiniz.

3. Dolgu şeklinin yatay ve dikey aralıklarını ve boyutunu belirleyebilirsiniz. Asma Dolgusu efekti uyguladıktan sonra, dolgu deseninde değişiklik yapmak için Özellik denetçisindeki gelişmiş seçenekleri değiştiremezsiniz.

Dal açısı Dal deseninin açısını belirler.

Dal rengi Dal için kullanılacak rengi belirler.

Desen ölçekleme Bir nesneyi ölçekleme, onu hem yatay (x ekseni boyunca) hem de dikey (y ekseni boyunca) olarak büyütür veya küçültür.

Parçası uzunluğu Yaprak ve çiçek düğümleri arasındaki parçaların uzunluğunu belirler.

Desene animasyon uygulama Efektin her tekrarının zaman çizelgesindeki yeni bir kareye çizildiğini belirtir. Bu seçenek, çiçek deseninin çizilirken kare kare animasyona sahip bir dizisini oluşturur.

Kare adımı Efektin saniyesi başına yayılma alanına kaç kare çizildiğini belirtir.

4. Izgara Dolgusu deseninin görünmesini istediğiniz Sahne Alanı'nı veya şeklin ya da sembolün içini tıklatın.

Parça Sistemi efektini uygulama

Parça Sistemi efektini kullanarak ateş, duman, su, kabarcıklar ve diğer efektler gibi parça animasyonları oluşturabilirsiniz.

Parça sistemi efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.

2. Özellikler panelinde efekt özelliklerini ayarlayın.

3. Efectin görüntülenmesini istediğiniz konumu Sahne Alanı'nda tıklatın.

Flash, ayarladığınız özelliklere göre parça efectinin tek tek kareler halinde animasyonunu oluşturur. Sahne Alanı'nda oluşturulan parçalar animasyonun her karesinde bir grup içinde barındırılır.

Parça Sistemi efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Parça 1 Bu, parça olarak kullanılması için atayabileceğiniz 2 sembolden ilkidir. Eğer bir sembol belirtmezseniz, küçük siyah bir kare kullanılır. Grafikleri dikkatlice seçerek çok ilgi çekici ve gerçekçi efectler oluşturabilirsiniz.

Parça 2 Bu, parça olarak atayabileceğiniz ikinci semboldür.

Toplam Uzunluk Geçerli kareden başlayarak animasyonun kareler halinde uzunluğudur.

Parça Oluşturma Parçaların oluşturulduğu kare sayısıdır. Eğer kare sayısı Toplam Uzunluk özelliğinden azsa, araç kalan karelerde yeni parça üretmeyi keser ancak üretilmiş parçalar hareket etmeye devam eder.

Kare başına Hız Bir karede oluşturulan parça sayısıdır.

Yaşam Ömrü Sahne Alanı'ndaki tek bir parçanın görüldüğü kare sayısıdır.

Başlangıç Hızı Her parçanın yaşam ömrünün başındaki hareket hızıdır. Hız birimi kare başına pikseldir.

Başlangıç Boyutu Her parçanın yaşam ömrünün başındaki ölçeklendirilmesidir.

Min. Başlangıç Yönü Her parçanın yaşam ömrünün başındaki olası hareket yönlerinin minimum aralığıdır. Derecelerle ölçülür. Sıfır yukarıdır; 90 sağdır; 180 aşağıdır; 270 soladır ve 360 yine yukarıdır. Negatif sayılara izin verilir.

Maks. Başlangıç Yönü Her parçanın yaşam ömrünün başındaki olası hareket yönlerinin maksimum aralığıdır. Derecelerle ölçülür. Sıfır yukarıdır; 90 sağdır; 180 aşağıdır; 270 soladır ve 360 yine yukarıdır. Negatif sayılara izin verilir.

Yerçekimi Bir sayı pozitif olduğunda, parçalar aşağı doğru yön değiştirir ve hızları parçalar düşüyormuş gibi artar. Yerçekimi negatifse, parçalar yukarı doğru yön değiştirir.

Dönüş Hızı Kare başına her parçaya uygulanacak dönüş derecesidir.

[Başa dön](#)

3B Fırça efekti uygulama

3B Fırça efekti Sahne Alanı'nda bir sembolün çoklu örneğini 3B perspektif ile boyamanızı sağlar. Flash, sembolleri Sahne Alanı'nın üst kısmının yakınında aşağı doğru (arka plan) ve alt kısmının yakınında yukarı doğru (ön plan) ölçeklendirerek 3B perspektif oluşturur. Sahne Alanı'nın altına yakın çizilmiş semboller, çizilme sıralarından bağımsız olarak, üste yakın sembollerin üstünde çizilir.

Boyama desenindeki 1'den 4'e kadar olan sembolleri dahil edebilirsiniz. Sahne Alanı'nda görünen her sembol örneği kendi grubundadır. Doğrudan Sahne Alanı'nda veya bir şeklin ya da örneğin içinde boyayabilirsiniz. Eğer 3B fırçanın ilk tıklatılışı bir şeklin içerisinde olursa, 3B fırça yalnızca şeklin içinde aktif olur.

3B Fırça efekti kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim efekti menüsünden 3B Fırça efekti seçin.
3. Boyama deseninin içine dahil etmek istediğiniz sembollerden 1'den 4'e kadar seçin.
4. Özellikler panelinde diğer efekt özelliklerini ayarlayın. 3B efekti oluşturmak için Perspektif özelliğinin seçili olduğundan emin olun.
5. Boyamaya başlamak için Sahne Alanı'na sürükleyin. Daha küçük örnekler boyamak için imleci Sahne Alanı'nın üstüne doğru taşıyın. Daha büyük örnekler boyamak için imleci Sahne Alanı'nın altına doğru taşıyın.

3B Fırça efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Maks. nesne sayısı Boyanacak maksimum nesne sayısı.

Püskürtme alanı Sembollerin boyandığı imleçten olan maksimum uzaklık.

Perspektif Bu, 3B efekti kapatıp açar. Eşdeğer boyutta örnekleri boyamak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Mesafe ölçeği Bu özellik 3B perspektif efectinin miktarını belirler. İmleci aşağı veya yukarı taşımaktan dolayı olan ölçeklendirmeyi artırmak için değeri artırın.

Rastgele ölçek aralığı Bu özellik, ölçeklendirmenin her örnek için rastgele belirlenmesini sağlar. Her örneğe uygulanabilen ölçeklendirme değerinin aralığını artırmak için değeri artırın.

Rastgele dönüş aralığı Bu özellik dönüşün her örnek için rastgele belirlenmesini sağlar. Her örnek için maksimum olası dönüşü artırmak için değeri artırın.

[Başa dön](#)

İnşaat Fırçası efekti uygulama

İnşaat Fırçası efekti, Sahne Alanı'nda binalar çizmenizi sağlar. Binaların görünümü oluşturma özellikleri için seçtiğiniz değerlere bağlıdır.

Sahne Alanı'nda bir bina çizmek için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde, Çizim Efekti menüsünden İnşaat Fırçası'nı seçin.

3. İnşaat Fırçası efektinin özelliklerini ayarlayın.
4. Binanın tabanının olmasını istediğiniz yerden başlayarak imleci dikey biçimde yukarı doğru, binanızın bitiş yüksekliğine erişene kadar sürükleyin.

İnşaat Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Bina türü Oluşturulacak binanın stilidir.

Bina boyutu Binanın genişliğidir. Daha yüksek değerler daha geniş binalar oluşturur.

Desen Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Desen fırçası efekti, noktalı çizgiler, dalgalı çizgiler ve bunlar gibi başka dekoratif çizgiler çizmenizi sağlar. İsteddiğiniz tasarım için hangi ayarın daha iyi sonuç verdiğini görmek için efekt ile deneyler yapın.

Desen Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellikler panelinde efekt özelliklerini ayarlayın.
3. İmleci Sahne Alanı'na sürükleyin.

Desen Fırçası efekti, imlecin yolunu takip eden stilize bir çizgi çizer.

Desen Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Çizgi Stili Çizilecek çizginin stilidir. Çeşitli efektleri görmek için 20 seçeneğin tümüyle deneyler yapın.

Desen rengi Çizginin rengi

Desen boyutu Seçili desenin boyutudur.

Desen genişliği Seçili desenin genişliğidir.

Ateş Animasyonu efektini uygulama

[Başa dön](#)

Ateş Animasyonu efekti, stilize edilmiş tek tek kareli ateş animasyonu oluşturur.

Ateş Animasyonu efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Ateş Animasyonu'nu seçin.
3. Ateş Animasyonu efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Animasyon oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Flash fare tuşunu basılı tuttuğunuz süre boyunca zaman çizelgesine kare ekler.

Çoğu durumda ateş animasyonunuzu kendi sembolü, örneğin bir film klibi sembolü gibi, içine yerleştirmeniz en iyisidir.

Ateş Animasyonu efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Ateş boyutu Alevlerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.

Ateş hızı Animasyonun hızıdır. Daha yüksek değerler daha hızlı hareket eden alevler oluşturur.

Ateş süresi Animasyon esnasında zaman çizelgesinde oluşturulan kare sayısıdır.

Bitiş animasyonu Sürekli yanan bir ateş yerine sönen bir ateş oluşturmak için bu seçeneği seçin. Flash, sönmeye efektini gerçekleştirmek için belirtilen Ateş süresinden sonra ek kareler ekler. Bitmiş animasyonunu sürekli yanma efekti oluşturmak için döngüye almak istiyorsanız, bu seçeneği seçmeyin.

Alev rengi Alevlerin uçlarının rengidir.

Alev merkezinin rengi Alevlerin ana rengidir.

Ateş kıvılcımı Ateşin ana kısmındaki tek alevlerin sayısıdır.

Alev Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Alev Fırçası efekti, zaman çizelgesinin geçerli karesinde Sahne Alanı'nda alevler çizmenizi sağlar.

Alev Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Alev Fırçası'nı seçin.
3. Alev Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Alevler çizmek için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Alev Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Alev boyutu Alevlerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.
Alev rengi Alevlerin orta bölümlerinin rengidir. Siz çizdikçe, alevler seçili renkten siyaha döner.

[Başa dön](#)

Çiçek Fırçası efektini uygulama

Çiçek Fırçası efekti, zaman çizelgesinin geçerli karesinde stilize edilmiş çiçekler çizmenizi sağlar.

Çiçek Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Çiçek Fırçası'nı seçin.
3. Çiçek Türü menüsünden bir çiçek seçin.
4. Çiçek Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
5. Çiçekler çizmek için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Çiçek Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Çiçek rengi Çiçeklerin rengidir.

Çiçek boyutu Çiçeklerin genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük çiçekler oluşturur.

Yaprak Rengi Yaprakların rengidir.

Yaprak boyutu Yaprakların genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük yapraklar oluşturur.

Meyve rengi Meyvenin rengidir.

Dal Bu seçeneği çiçek ve yapraklara ek olarak dallar çizmek istiyorsanız seçin.

Dal rengi Dalların rengidir.

[Başa dön](#)

Şimşek Fırçası efektini uygulama

Şimşek Fırçası, yıldırımlar oluşturmanızı sağlar. Ayrıca hareketlendirilmiş şimşekler de oluşturabilirsiniz.

Şimşek Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim efekti menüsünden Şimşek Fırçası efektini seçin.
3. Şimşek Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin. Flash, fareyi hareket ettirdiğiniz yönde şimşek çizer.

Şimşek Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Şimşek rengi Şimşneğin rengidir.

Şimşek ölçeği Şimşneğin uzunluğudur.

Animasyon Bu seçenek tek tek kareler halinde şimşek animasyonu oluşturmanızı sağlar. Flash, Zaman Çizelgesi üzerindeki geçerli katmana şimşek çizilirken kareler ekler.

Işın genişliği Şimşneğin kökündeki kalınlıktır.

Karmaşıklık Her dalın bölünme sayısıdır. Daha yüksek değerler daha fazla dallı uzun şimşekler oluşturur.

[Başa dön](#)

Duman Animasyonu efektini uygulama

Duman Animasyonu efekti, stilize edilmiş tek tek kareli ateş animasyonu oluşturur.

Duman Animasyonu efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Duman Animasyonu'nu seçin.
3. Duman Animasyonu efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Animasyon oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Flash fare tuşunu basılı tuttuğunuz süre boyunca zaman çizelgesine kare ekler.

Çoğu durumda duman animasyonunuzu kendi sembolü, örneğin bir film klibi sembolü gibi, içine yerleştirmeniz en iyisidir.

Duman Animasyonu efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Duman boyutu Dumanın genişliği ve yüksekliğidir. Daha yüksek değerler daha büyük alevler oluşturur.

Duman hızı Animasyonun hızıdır. Daha yüksek değerler daha hızlı hareket eden duman oluşturur.

Duman süresi Animasyon esnasında zaman çizelgesinde oluşturulan kare sayısıdır.

Bitiş animasyonu Sürekli tüten bir duman yerine dağılan bir duman oluşturmak için bu seçeneği seçin. Flash, dağılma efektini gerçekleştirmek için belirtilen Duman süresinden sonra ek kareler ekler. Bitmiş animasyonunu sürekli tüten bir duman efekti oluşturmak için döngüye almak istiyorsanız, bu seçeneği seçmeyin.

Duman rengi Dumanın rengidir.

Arka plan rengi Dumanın arka plan rengidir. Duman dağıldıkça bu renge dönüşür.

Ağaç Fırçası efektini uygulama

[Başa dön](#)

Ağaç Fırçası efekti hızlı bir şekilde ağaç resmi oluşturmanızı sağlar.

Ağaç Fırçası efektini kullanmak için:

1. Araçlar panelinde Süs aracını seçin.
2. Özellik denetçisinde Çizim Efekti menüsünden Ağaç Fırçası efektini seçin.
3. Ağaç Fırçası efekti için özellikleri ayarlayın.
4. Ağaç oluşturmak için Sahne Alanı'nda sürükleyin.

Sürükleyerek büyük dallar oluşturun. İmleci hep aynı konumda tutarak küçük dallar oluşturun.

Flash, Sahne Alanı'nda gruplarda barındırılan dallar oluşturur.

Ağaç Fırçası efekti aşağıdaki özelliklere sahiptir:

Ağaç stili Oluşturulacak ağaç türüdür. Her ağaç stili gerçek ağaç türlerine dayanır.

Ağaç Ölçeği Ağacın boyutudur. Değerler 75-100 arasında olmalıdır. Daha yüksek değerler daha büyük ağaçlar oluşturur.

Dal rengi Ağaç gövdesinin rengidir.

Yaprak Rengi Yaprakların rengidir.

Çiçek/Meyve rengi Çiçek ve meyvelerin rengidir.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çizim tercihleri

Çizim ayarları

Seçim, Alt Seçim ve Kement araçlarının temas seçenekleri

Yapışma, düzgünleştirme ve düzleme davranışlarını belirtmek için çizim ayarlarını belirtin. Her seçenek için tolerans ayarını değiştirin ve her seçeneği kapatın veya açın. Tolerans ayarları, bilgisayar ekranınızın çözünürlüğü ve sahnenin geçerli büyütmesine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Varsayılan olarak, her seçenek açıktır ve Normal toleransa ayarlıdır.

Çizim ayarları

[Başa dön](#)

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve Çizim'i seçin.
2. Çizim kategorisinin altında, şu seçeneklerin arasından seçim yapın:

Kalem aracı Kalem aracının seçeneklerini ayarlamanızı sağlar. Son tıklatılan noktadan yazıcının geçerli konumuna giden bir önizleme çizgisini görüntülemek için Kalem Önizlemesini Göster seçeneğini belirleyin. Denetim noktalarını dolu olmayan kareler yerine, küçük dolu kareler olarak görüntülemek için Dolu Noktaları Göster seçeneğini belirleyin. Kalem aracını kullanırken Kalem aracı simgesi yerine artı işareti imlecini görüntülemek için Kesin İmleçleri Göster seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, tıklatmaların gerçek hedefini daha kolayca görmeyi sağlar.

Çizgileri Bağla Çizilmekte olan bir çizginin bitiş noktasının başka bir çizgideki en yakın noktaya yapışması için çizginin sonunun varolan çizgi parçasına ne kadar yakın olması gerektiğini belirtir. Bu tercih ayrıca yatay ve dikey çizgi tanınmasını da kontrol eder; yani, bir çizginin Flash Professional tarafından tam olarak yatay veya dikey yapılması için yataya veya dikeye ne kadar yakın olması gerektiğini. Nesnelere Yapış seçeneği etkinken, bu ayar, nesnelerin birbirine yapışabilmesi için ne kadar yakın olmaları gerektiğini kontrol eder.

Eğrileri Düzgünleştir Çizim modu Düzle veya Düzgünleştir'e ayarlandığında, Kurşun Kalem aracıyla çizilen eğri çizgilere uygulanan düzgünleştirme miktarını belirtir. (Daha düzgün eğriler daha kolay yeniden şekillendirilir, oysa, daha kaba eğriler orijinal çizgi konturlarına daha çok benzerler.)

Not: Varolan eğri parçalarını daha fazla düzgünleştirmek için Değiştir > Şekil > Düzgünleştir ve Değiştir > Şekil > En İyileştir'i kullanın.

Çizgileri Tanı Flash Professional uygulamasının o çizgiyi düz çizgi olarak tanıyıp tamamen düz yapması için Kurşun Kalem'le çizilen bir çizgi parçasının ne kadar düz olması gerektiğini tanımlar. Çizerken Çizgileri Tanı kapalıysa, sonradan bir veya daha fazla çizgi parçasını seçip Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçerek çizgileri düzleyin.

Şekilleri Tanı Geometrik şekil olarak tanınıp kusursuzca yeniden çizilmeleri için daire, oval, kare, dikdörtgen ve 90 ve 180 derecelik yayların ne kadar düzgün çizilmeleri gerektiğini kontrol eder. Seçenekler, Yok, Katı, Normal ve Toleranslı şeklindedir. Katı seçeneği, şeklin düze çok yakın çizilmesini gerektirir; Toleranslı seçeneği, şeklin biraz kaba olabileceğini belirtir ve Flash şekli yeniden çizer. Çizerken Şekilleri Tanı kapalıysa, sonradan bir veya daha fazla şekli (örneğin, bağlantılı çizgi parçaları) seçip Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçerek çizgileri düzleyin.

Tıklatma Hassasiyeti Flash Professional uygulamasının bir öğeyi tanınması için işaretçinin öğeye ne kadar yakın olması gerektiğini belirtir.

Seçim, Alt Seçim ve Kement araçlarının temas seçenekleri

[Başa dön](#)

Nesne Çizimi modunu kullanarak şekil oluştururken, Seçim, Alt Seçim ve Kement aracının temas duyarlılığı seçeneklerini belirleyin. Varsayılan olarak, ancak aracın seçim çerçevesi nesneyi tamamen sarıyorsa nesneler seçilir. Bu seçeneğin seçimini kaldırmak, nesne Seçim, Alt Seçim veya Kement araçlarının seçim çerçevesi tarafından kısmen çevrelendiğinde, tüm nesneyi seçer.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:
 - Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçlarının seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçilidir.
 - Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçlarını seçin.

Not: Alt Seçim araçları aynı temas duyarlı ayarını kullanır.



Kalem aracı ile çizim yapma

Kalem aracı çizim durumları

Kalem aracıyla düz çizgiler çizme

Kalem aracıyla eğriler çizme

Tutturma noktaları ekleme veya silme

Yollardaki tutturma noktalarını ayarlama

Parçaları ayarlama

Kalem aracı tercihler

Düz çizgiler veya düzgün, akıcı eğriler halinde kesin yollar çizmek için Kalem aracını kullanın. Kalem aracıyla çizim yaparken, düz çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için tıklatın ve eğimli çizgi parçaları üzerinde nokta oluşturmak için sürükleyin. Çizgi üzerindeki noktaları ayarlayarak düz ve eğimli çizgi parçaları ayarlayın.

Aşağıdaki eğitim videosunda, Flash Professional uygulamasındaki Kalem aracının nasıl kullanıldığı gösterilmektedir:

- [Adobe Flash CS4 basics : 0102 Pen Tool \(10:55\)](#) (Adobe Flash CS4 temelleri : 0102 Kalem Aracı (10:55)) (YouTube.com)

Kalem aracı çizim durumları

Başa dön

Kalem aracı farklı işaretçiler görüntüleyerek, geçerli çizim durumu hakkında geribildirim sağlar. Çeşitli çizim durumları şu işaretçilerle belirtilir:

İlk Tutturma Noktası işaretçisi  Kalem aracını seçtiğinizde ilk gördüğünüz işaretçidir. Sahne Alanı'ndaki bir sonraki fare tıklatmasının, yeni bir yolun başlangıcı olan bir ilk tutturma noktası oluşturacağını belirtir (tüm yeni yollar bir ilk tutturma noktasıyla başlar). Varolan çizim yolları sonlandırılır.

Sıralı Tutturma Noktası işaretçisi  Bir sonraki fare tıklatmasının, bir tutturma noktasını ve onu bir önceki tutturma noktasına bağlayan bir çizgiyi oluşturacağını belirtir. Bu işaretçi, yolun ilk noktası dışındaki tüm kullanıcı tanımlı tutturma noktalarının oluşturulması sırasında görüntülenir.

Tutturma Noktası Ekle işaretçisi  Bir sonraki fare tıklatmasının, varolan bir yola bir tutturma noktası ekleyeceğini belirtir. Bir tutturma noktası eklemek için yol seçilmelidir ve Kalem aracı varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmamalıdır. Varolan yol ilave tutturma noktasına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir tutturma noktası eklenebilir.

Tutturma Noktasını Sil işaretçisi  Varolan bir yolun üzerinde bir sonraki fare tıklatmasının, bir tutturma noktasını kaldıracağını belirtir. Bir tutturma noktasını kaldırmak için yol Seçim aracıyla seçilmelidir ve işaretçi varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmalıdır. Varolan yol tutturma noktasının kaldırılışına göre yeniden çizilir. Aynı anda sadece bir tutturma noktası kaldırılabilir.

Yola Devam Et işaretçisi  Varolan bir tutturma noktasından yeni bir yol uzatır. Bu işaretçisinin etkinleştirilmesi için fare bir yoldaki varolan bir tutturma noktasının üzerinde olmalıdır. İşaretçi sadece o anda bir yol çizmiyorsanız kullanımdadır. Tutturma noktası bir yolun uç tutturma noktalarından biri olmak zorunda değildir; herhangi bir tutturma noktası, devam edilen bir yolun konumu olabilir.

Yolu Kapat işaretçisi  Çizmekte olduğunuz yolu, yolun başlangıç noktasında kapatır. Sadece o anda çizmekte olduğunuz bir yolu kapatabilirsiniz ve varolan tutturma noktası aynı yolun başlangıç tutturma noktası olmalıdır. Oluşturulan yolun kapatılan şekle uygulanan bir özel dolgu rengi ayarı yoktur; dolgu rengini ayrı olarak uygulayın.

Yolları Birleştir işaretçisi  Farenin aynı yolun ilk tutturma noktası üzerinde olmasının gerekmemesi dışında Yolu Kapat Aracı'na benzer. İşaretçi benzersiz bir yolun uç noktalarından birinin üzerinde olmalıdır. Dilim seçili olabilir veya olmayabilir.

Not: Yolları birleştirmek kapalı bir şekil oluşturabilir veya oluşturmayabilir.

Bezier Tutamacını Geri Çek işaretçisi  Fare, Bezier tutamaçları görüntülenen bir tutturma noktasının üzerindeyse görünür. Farenin tıklatılması, Bezier tutamaçlarını geri çeker ve tutturma noktasının içinden geçen eğimli yolun düz parçalara dönüştürülmesine neden olur.

Tutturma Noktasını Dönüştür işaretçisi  Yön çizgileri olmayan bir köşe noktasını, bağımsız yön çizgileri olan bir köşe noktasına dönüştürür. Tutturma Noktasını Dönüştür işaretçisini etkinleştirmek için Kalem aracına geçiş yapmak üzere Shift + C değiştirici tuşlarını kullanın.

Kalem aracı hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0120_tr.

Kalem aracıyla düz çizgiler çizme

Başa dön

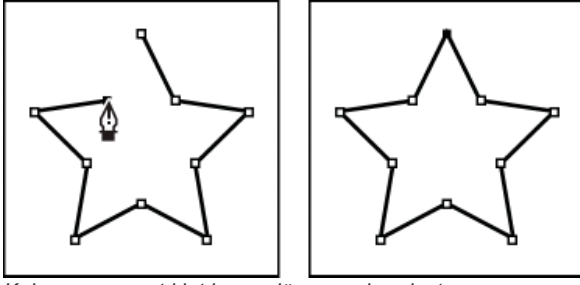
Kalem aracıyla çizebileceğiniz en basit yol, iki bağlantı noktası oluşturmak için Kalem aracını tıklatarak çizilen düz bir çizgidir. Köşe noktalarıyla bağlanmış düz çizgi parçalarından oluşan bir yol oluşturmak için tıklatmaya devam edin.

1. Kalem aracını  seçin.
2. Kalem aracını düz parçanın başlayacağı yere konumlandırın ve ilk tutturma noktasını tanımlamak için tıklatın. Yön çizgileri görünürse, yanlışlıkla Kalem Aracı'nı sürüklediğinizdir; Düzen > Geri Al seçeneklerini belirleyin ve tekrar tıklatın.

Not: Çizdiğiniz ilk parça, siz ikinci bir tutturma noktasını tıklatana kadar görünmez (Tercihler iletişim kutusunun Çizim kategorisinde Kalem Önizlemesini Göster'i belirtmediyseniz).

3. Dilimin bitmesini istediğiniz yeri tekrar tıklatın (dilimin açısını 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp tıklatın).

4. İlave düz parçalar için tutturma noktaları belirtmek üzere tıklatmaya devam edin.



Kalem aracının tıklatılması düz parçalar oluşturur.

5. Yolu bir açık veya kapalı şekil olarak tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Açık bir yolu tamamlamak için son noktayı çift tıklatın, Araçlar panelinde Kalem aracını tıklatın veya yoldan uzakta herhangi bir yeri Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) tutturma noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem  aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Şekli olduğu gibi bırakıp tamamlamak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Araçlar panelinde başka bir araç seçin.

Kalem aracıyla eğriler çizme

[Başa dön](#)

Bir eğri oluşturmak için eğrinin yön değiştirdiği bir tutturma noktası ekleyin ve eğriye şekil veren yön çizgilerini sürükleyin. Yön çizgilerinin uzunluk ve eğimi, eğrinin şeklini belirler.

Eğrileri mümkün olduğu kadar az sayıda tutturma noktası kullanarak çizerseniz eğrileri daha kolay düzenleyebilirsiniz ve sisteminiz onları daha hızlı görüntüleyebilir ve yazdırabilir. Çok fazla nokta kullanmak ayrıca bir eğride istenmeyen tümsekler oluşturabilir. Bunun yerine, tutturma noktaları arasında geniş aralık bırakın ve yön çizgilerinin uzunluk ve açılarını ayarlayarak eğrileri şekillendirmeye çalışın.

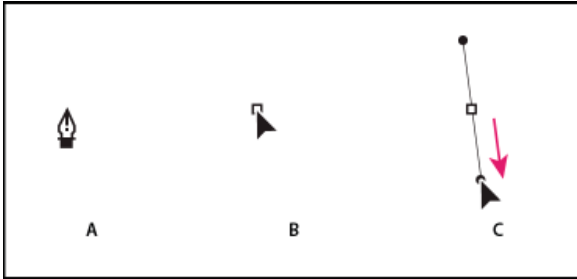
1. Kalem aracını  seçin.
2. Kalem aracını eğrinin başlayacağı yerde konumlandırın ve fare tuşunu basılı tutun.

İlk tutturma noktası görünür ve Kalem aracı işaretçisi bir ok ucuna dönüşür. (Photoshop uygulamasında, işaretçi sadece siz sürüklemeye başladıktan sonra değişir.)

3. Oluşturmakta olduğunuz eğri diliminin eğimini ayarlamak için sürükleyin ve sonra fare tuşunu bırakın.

Genel olarak, yön çizgisini çizmeyi planladığınız bir sonraki tutturma noktasına olan uzaklığın üçte biri kadar uzatın. (Yön çizgisinin bir veya iki tarafını daha sonra ayarlayabilirsiniz.)

Aracı 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.

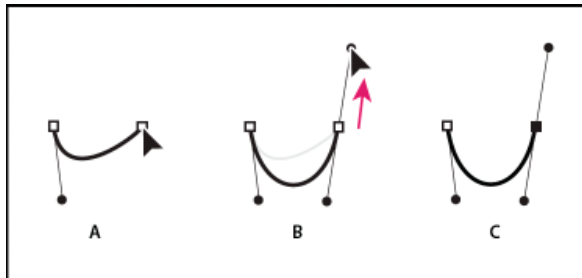


Bir eğrideki ilk noktayı çizme

A. Kalem aracını konumlandırma B. Sürüklemeye başlama (fare tuşu basılı) C. Yön çizgilerini uzatmak için sürükleme.

4. Kalem aracını eğri parçasının biteceği yerde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:

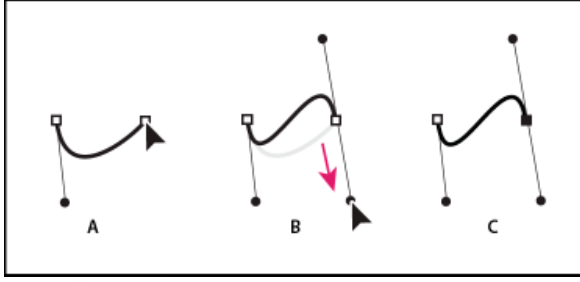
- C şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisine ters yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir eğrideki ikinci noktayı çizme

A. İkinci düz noktayı sürüklemeye başlama **B.** Bir önceki yön çizgisinden uzağa sürükleyip bir C eğrisi oluşturma **C.** Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

- S şeklinde bir eğri oluşturmak için bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyin ve fare tuşunu bırakın.



Bir S eğrisi çizme

A. Yeni düzgünleştirme noktasını sürüklemeye başlama **B.** Bir önceki yön çizgisiyle aynı yönde sürükleyip S eğrisi oluşturma **C.** Fare tuşunu bıraktıktan sonraki sonuç.

5. Bir dizi düzgün eğri oluşturmak için Kalem aracını farklı konumlardan sürüklemeye devam edin. Tutturma noktalarını eğrilerin tepe noktasına değil, her eğrinin başlangıç ve bitişine yerleştirin.

💡 Bir tutturma noktasının yön çizgilerini düzenlemek için yön çizgilerini **Alt (Windows)** veya **Option (Macintosh)** tuşuna basıp sürükleyin.

6. Yolu tamamlamak için şunlardan birini yapın:

- Yolu kapatmak için Kalem aracını ilk (boş) tutturma noktasının üzerinde konumlandırın. Doğru konumlandırıldığında Kalem aracı işaretçisinin yanında küçük bir daire görünür. Yolu kapatmak için tıklatın veya sürükleyin.
- Yolu açık bırakmak için tüm nesnelerden uzakta herhangi bir yeri **Ctrl (Windows)** veya **Command (Macintosh)** tuşuna basıp tıklatın, başka bir araç seçin veya **Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır** seçeneklerini belirleyin.

Tutturma noktaları ekleme veya silme

Başa dön

Tutturma noktaları eklemek, bir yol üzerinde size daha fazla kontrol verebilir veya açık bir yolu uzatabilir. Ancak, gerekenden fazla nokta eklememek iyi bir fikirdir. Daha az noktaya sahip bir yol daha kolay düzenlenir, görüntülenir ve yazdırılır. Bir yolun karmaşıklığını azaltmak için gereksiz noktaları silin.

Araç kutusu nokta eklemek ve silmek için üç araç içerir: Kalem aracı, Tutturma Noktası Ekle aracı ve Tutturma Noktasını Sil aracı.

Varsayılan olarak, Kalem aracını seçili bir yolun üzerinde konumlandığınızda Tutturma Noktası Ekle aracına dönüşür veya bir tutturma noktası üzerinde konumlandığınızda Tutturma Noktasını Sil aracına dönüşür.

Not: Bağlantı noktalarını silmek için **Delete**, **Backspace** ve **Clear** tuşlarını veya **Düzen > Kes** veya **Düzen > Temizle** komutlarını kullanmayın; bu tuşlar ve komutlar noktayı ve o noktaya bağlanan çizgi parçalarını siler.

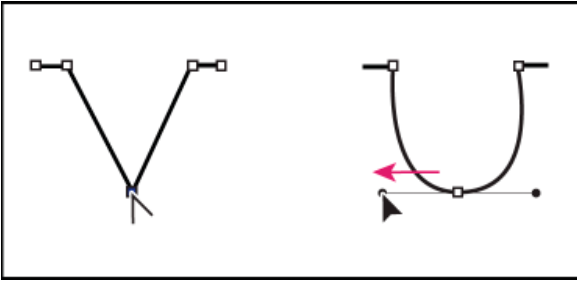
1. Değiştirilecek yolu seçin.
2. Fare tuşunu Kalem aracı üzerinde tıklatın ve basılı tutun, sonra Kalem aracını, Tutturma Noktası Ekle aracını veya Tutturma Noktasını Sil aracını seçin.
3. Bir tutturma noktası eklemek için işaretçiyi bir yol dilimi üzerinde konumlandırın ve tıklatın. Bir tutturma noktasını silmek için işaretçiyi bir tutturma noktası üzerinde konumlandırın ve tıklatın.

Yollardaki tutturma noktalarını ayarlama

Başa dön

Kalem aracıyla bir eğri çizdiğinizde, düz noktalar (sürekli ve eğri bir yoldaki tutturma noktaları) oluşturursunuz. Düz bir çizgi parçası veya eğimli bir parçaya bağlı düz bir çizgi çizdiğinizde, köşe noktaları (düz bir yoldaki veya düz ve eğri yolların birleşme noktasındaki tutturma noktaları) oluşturursunuz.

Varsayılan olarak, seçili düz noktaları boş daireler olarak görünür ve seçili köşe noktaları boş kareler olarak görünür.



Düz bir nokta oluşturmak için bir köşe noktasından dışarı bir yön noktası sürükleyin.

Tutturma noktaları taşıma veya ekleme

- Bir tutturma noktasını taşımak için noktayı Alt Seçim aracıyla sürükleyin.
- Bir tutturma noktasını veya noktalarını itelemek için noktayı veya noktaları Alt Seçim aracıyla seçin, noktayı ve noktaları taşımak için ok tuşlarını kullanın. Birden çok noktayı seçmek için Shift tuşuna basıp tıklayın.
- Tutturma noktası eklemek için bir çizgi dilimini Kalem aracıyla tıklayın. Seçili çizgi dilimine bir tutturma noktası eklenebiliyorsa, Kalem aracının yanlarında bir artı (+) işareti görünür. Çizgi dilimi henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklayın ve sonra bir tutturma noktası ekleyin.

Tutturma noktalarını silme

Eğri bir yoldaki gereksiz tutturma noktalarını silmek, eğriyi en iyileştirir ve oluşturulan SWF dosyasının boyutunu azaltır.

- Bir köşe noktasını silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklayın. Seçili çizgi parçasından bir tutturma noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi parçası henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklayın ve sonra tutturma noktasını silin.
- Düz bir noktayı silmek için noktayı Kalem aracıyla bir defa tıklayın. Seçili çizgi parçasından bir tutturma noktası silinebiliyorsa, Kalem aracının yanında bir eksi (-) işareti görünür. Çizgi dilimi henüz seçili değilse, seçmek için Kalem aracıyla tıklayın ve sonra köşe noktasını silin. (Noktayı bir köşe noktasına dönüştürmek için bir defa, noktayı silmek için bir defa daha tıklayın.)

Parçaları düz parçalar ve eğri parçaları arasında dönüştürme

Bir çizgideki parçaları düz parçalardan eğri parçalarına dönüştürmek için, köşe noktalarını düz noktalara dönüştürün. Bu işlemin tersini de gerçekleştirebilirsiniz.

- Bir köşe noktasını bir düz noktaya dönüştürmek için noktayı seçmek amacıyla Alt Seçim aracını kullanın, sonra teğet tutamaçlarını yerleştirmek amacıyla Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak noktayı sürükleyin.
- Düz bir noktayı köşe noktasına dönüştürmek için noktayı Kalem aracıyla tıklayın. İşaretçinin yanındaki düzeltme ^ işareti, işaretçinin düz noktanın üzerinde olduğunu gösterir.

Parçaları ayarlama

[Başa dön](#)

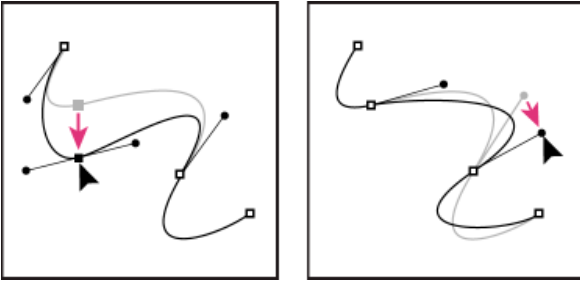
Parçanın açısını veya uzunluğunu değiştirmek için veya eğrinin eğim veya yönünü değiştirmek amacıyla eğri parçalarını ayarlamak için düz parçaları ayarlayın.

Düz bir noktadaki tanjant tutamacını taşıdığınızda, noktanın her iki tarafındaki eğriler ayarlanır. Bir köşe noktasındaki teğet tutamacını taşıdığınızda, sadece teğet tutamacıyla aynı taraftaki eğri ayarlanır.

- Düz bir dilimi ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve düz bir dilim seçin. Dilimdeki bir tutturma noktasını yeni bir konuma sürüklemek için Alt Seçim aracını kullanın.
- Eğri bir dilimi ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve dilimi sürükleyin.

Not: Yolu tıklattığınızda, Flash Professional tutturma noktalarını gösterir. Alt Seçim aracıyla bir dilimi ayarlamak, yola noktalar ekleyebilir.

- Bir eğrideki noktaları veya teğet tutamaçlarını ayarlamak için Alt Seçim aracını seçin ve eğri dilimdeki bir tutturma noktasını seçin.
- Tutturma noktasının her iki tarafındaki eğrinin şeklini ayarlamak için tutturma noktasını sürükleyin veya teğet tutamacını sürükleyin. Eğriyi 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Teğet tutamaçlarını ayrı ayrı sürüklemek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.



Tutturma noktasını sürükleyin veya yön noktasını sürükleyin.

Kalem aracı tercihler

[Başa dön](#)

Kalem aracı işaretçisinin görünümü için çizerken çizgi parçalarını önizleme için ve seçili tutturma noktalarının görünümü için tercihleri belirtin. Seçili çizgi parçaları ve tutturma noktaları, çizgilerin ve noktaların üzerinde göründükleri katmanın anahat rengini kullanır.

1. Kalem aracını  seçin, sonra Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneğini belirleyin.
2. Kategori listesinde Çizim'i seçin.
3. Kalem aracı için şu seçenekleri ayarlayın:

Kalem Önizlemesini Göster Çizerken, çizgi parçalarının önizlemesini oluşturur. Sahne Alanı etrafında işaretçiyi hareket ettirdikçe, parçanın bitiş noktasını oluşturmak için tıklatmanızdan önce, çizgi parçasının bir önizlemesi görünür. Bu seçenek seçilmezse, siz bitiş noktasını oluşturana kadar bir çizgi parçası görünmez.

Dolu Noktaları Göster Seçili tutturma noktalarını boş olarak ve seçili olmayan tutturma noktalarını dolu olarak görüntüler. Bu seçenek seçilmezse, seçili tutturma noktaları dolu olur ve seçili olmayan tutturma noktaları boş olur.

Kesin İmleçleri Göster Çizgilerin daha kesin yerleştirilmesi için Kalem aracının, varsayılan Kalem aracı simgesi yerine bir ince artı işaretçisi olarak görüneceğini belirtir. Kalem aracıyla varsayılan Kalem aracı simgesini görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Not: İnce artı işaretçisiyle varsayılan Kalem aracı simgesi arasında geçiş yapmak için Caps Lock tuşuna basın.

4. Tamam'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında Bul ve Değiştir özelliği

[Bul ve Değiştir hakkında](#)
[Metin bulma ve değiştirme](#)
[Font bulma ve değiştirme](#)
[Renk bulma ve değiştirme](#)
[Sembol bulma ve değiştirme](#)
[Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme](#)

Bul ve Değiştir hakkında

[Başa dön](#)

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlama'yı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

Not: Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash Professional sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

Metin bulma ve değiştirme

[Başa dön](#)

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
3. Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
4. Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
5. Metin arama için seçenekleri seçin:

Tam Sözcük Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, yer için bir arama bariyer, yerleştirme gibi kelimeleri ortaya çıkarır.

Büyük/Küçük Harf Eşleştir Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf biçimine tam olarak uyan metinleri arar.

Normal İfadeler ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash Professional tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.

Metin Alanı İçeriği Bir metin alanının içeriğini arar.

Kareler/Katmanlar/Parametreler Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.

ActionScript'teki dizeler Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).

ActionScript Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.

6. Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

Not: 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.

7. Metin bulmak için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
- Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.

8. Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:

- Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Font bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:
 - Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
 - Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
 - Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.
3. Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
4. Font bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
5. Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Renk bulma ve değiştirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup değiştiremezsiniz.

Not: Bir Flash Professional belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve değiştirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
3. Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
4. Belirtilen rengi değiştirmek üzere bir renk seçmek için Değiştir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
5. Rengin hangi tekrarlamasının bulunup değiştirileceğini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
6. Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Renk bulun.
 - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Rengi değiştirin.

- Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol bulma ve değiştirme

Sembolleri bulup değiştirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düğme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle değiştirin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
3. Adı için açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.
3. Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Ses, video veya bitmap bulun.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Sesi, videoyu veya bitmap'i değiştirin.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

İçe aktarılan bitmap'ler ve Flash

[İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma](#)
[Bitmap özelliklerini ayarlama](#)
[\(Yalnızca Flash Professional CC\) Birden fazla bitmap'i takas etme](#)
[Bitmap'i çalışma zamanında içe aktarma](#)
[Bitmap'i dolgu olarak uygulama](#)
[Bitmap'i harici düzenleyicide düzenleme](#)
[Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturma](#)

İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Professional'a bir bitmap içe aktardığınızda, çeşitli yollarla bitmap'i değiştirebilir ve Flash Professional belgenizde kullanabilirsiniz.

Bir Flash Professional belgesi içe aktarılmış bir bitmap'i orijinalinden daha büyük bir boyutta görüntülerse, görüntü bozulabilir. Görüntülerin düzgün görüntülendiğinden emin olmak için içe aktarılmış bitmap'leri önizleyin.

Sahne Alanı'nda bir bitmap seçtiğinizde, Özellik denetçisi, bitmap'in sembol adını, piksel boyutlarını ve Sahne Alanı üzerindeki konumunu görüntüler. Özellik denetçisini kullanarak, bir bitmap örneğini takas edebilirsiniz, yani, örneği geçerli belgedeki başka bir bitmap'in örneğiyle değiştirebilirsiniz.

Aşağıdaki eğitim videosu Flash Professional uygulamasında bitmap kullanımını anlatır:

- [Working with bitmap graphics \(0:56\)](#) (Bitmap grafiklerle çalışma (0:56))

Özellik denetçisini bitmap özellikleriyle görüntüleme

1. Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.

Bir bitmap örneğini başka bir bitmap'in örneğiyle değiştirme

1. Sahne Alanı'nda bir bitmap örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Takas Et'i tıklayın.
3. Örneğe geçerli olarak atanmış bitmap'i değiştirmek için bir bitmap seçin.

Bitmap özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

Görüntüdeki kenarları düzgünleştirmek için içe aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygulayabilirsiniz. Ayrıca, bitmap dosyasının boyutunu küçültmek ve dosyayı web'de görüntülemek amacıyla biçimlendirmek için bir sıkıştırma seçeneği seçebilirsiniz.

1. Kütüphane panelinden bir bitmap seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.
2. Düzgünleştirmeye İzin Ver'i seçin. Düzleştirme, ölçeklendiğinde bitmap görüntülerinin kalitesini artırır.
3. Sıkıştırma için şunlardan birini seçin:

Fotoğraf (JPEG) Görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Varsayılan Belge Kalitesini Kullan'ın seçimini kaldırın ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız (PNG/GIF) Görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırmayla sıkıştırır.

Not: Fotoğraf sıkıştırmasını, fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonal çeşitliliğe sahip görüntüler için kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı kullanın.

4. Dosya sıkıştırmasının sonuçlarını belirlemek için Test Et'i tıklayın. Seçili sıkıştırma ayarının kabul edilebilir olup olmadığını belirlemek için orijinal dosya boyutuyla sıkıştırılmış dosya boyutunu karşılaştırın.
5. Tamam'ı tıklayın.

Not: Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçtiğiniz JPEG Kalitesi ayarları, içe aktarılan JPEG dosyaları için bir kalite ayarı belirtmez. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda, içe aktarılan her JPEG dosyası için bir kalite ayarı belirtin.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla bitmap'i takas etme

[Başa dön](#)

Bitmap'i Takas Et seçeneği sembolleri ve bitmap'leri seçili bir sembol veya bitmap ile takas etmenize izin verir.

1. Flash Pro CC'de sahne alanında birden fazla bitmap seçin.
2. Özellikler panelinde, TAKAS ET seçeneğini tıklatın.
3. Sembolü Takas Et iletişim kutusunda, tüm seçilen sembolleri/bitmap'leri değiştirmek istediğiniz bitmap'i seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

Bitmap'i çalışma zamanında içe aktarma

[Başa dön](#)

Çalışma zamanında bir belgeye bitmap'ler eklemek için ActionScript® 2.0 veya ActionScript 3.0 BitmapData komutunu kullanın. Bu amaçla bitmap için bir bağlantı tanımlayıcısı belirtin. Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Kütüphanedeki varlıklara bağlantı atama başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [ActionScript için kütüphane sembollerini dışa aktarma](#) başlığına bakın.

1. Kütüphane panelindeki bitmap'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden, Bağlantı'yı seçin.
 - Kütüphane panelindeki bitmap dosyasının adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.

Bağlantı özellikleri Özellikler iletişim kutusunda görünür değilse, Gelişmiş'i tıklatın.
3. Bağlantı için ActionScript İçin Dışa Aktar'ı seçin.
4. Metin alanına bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bitmap'i dolgu olarak uygulama

[Başa dön](#)

Bir bitmap'i bir grafik nesnesinde dolgu olarak kullanmak için Renk panelini kullanın. Bir bitmap'i dolgu olarak uygulamak nesneyi doldurmak üzere nesneyi döşer. Degradе Dönüştürme aracı, bir görüntüyü ve bitmap dolgusunu ölçeklemenize, döndürmenize ve eğmenize izin verir.

1. Dolguyu varolan resimlere uygulamak için Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesini veya nesnelerini seçin.
2. Pencere > Renk'i seçin.
3. Panelin sağ üst kısmındaki açılır menüden Bitmap'i seçin.
4. Geçerli belgedeki daha çok bitmap'i görüntülemek üzere daha büyük bir önizleme penceresi kullanmak için Renk panelini genişletmek amacıyla sağ alt köşedeki oku tıklatın.
5. Seçmek için bir bitmap'i tıklatın.

Bitmap, geçerli dolgu rengi olur. 3. adımda resim seçtiyseniz, bitmap resme bir dolgu olarak uygulanır.

Bitmap'i harici düzenleyicide düzenleme

[Başa dön](#)

Düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarılan bir Fireworks PNG dosyasını düzenliyorsanız, mevcutsa, bitmap'in kaynak PNG dosyasını düzenleyin.

Not: PNG dosyalarından düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarılan bitmap'leri, harici bir görüntü düzenleyicide düzenleyemezsiniz.

Fireworks 3 veya daha sonrası ya da başka bir görüntü düzenleme uygulaması sisteminizde kuruluysa, içe aktarılmış bir bitmap'i düzenlemek için uygulamayı Flash Professional'tan başlatabilirsiniz.

Photoshop CS5 veya daha üstü ile bitmap düzenleme

Not: Flash Pro CS5.5 kullanıyorsanız, bu özelliğe erişmek için Photoshop CS5.1 kullanmanız gerekir.

1. Kütüphane panelinde, bitmap simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Photoshop CS5 ile Düzenle'yi seçin.
2. Photoshop'ta dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
3. Photoshop'ta, Dosya > Kaydet'i seçin. (Dosya adını veya biçimini değiştirmeyin.)
4. Flash Professional'a geri dönün.

Dosya Flash Professional içinde otomatik olarak güncellenir.

Fireworks 3 veya daha sonrasıyla bitmap düzenleme

1. Kütüphane panelinde, bitmap'in simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Fireworks 3 ile Düzenle'yi seçin.
2. PNG kaynak dosyasını mı, bitmap dosyasını mı açacağınızı belirtin.

3. Fireworks'te dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
4. Fireworks'te, Dosya > Güncelle'yi seçin.
5. Flash Professional'a geri dönün.

Dosya Flash Professional içinde otomatik olarak güncellenir.

Başka bir görüntü düzenleme uygulamasıyla bitmap düzenleme

1. Kütüphane panelinde, bitmap'in simgesini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Birlikte Düzenle'yi seçin.
 2. Bitmap dosyasını açmak için bir görüntü düzenleme uygulaması seçin ve Tamam'ı tıklatın.
 3. Görüntü düzenleme uygulamasında dosyaya istenilen değişiklikleri yapın.
 4. Görüntü düzenleme uygulamasında dosyayı kaydedin.
- Dosya Flash Professional'ta otomatik olarak güncellenir.
5. Belgeyi düzenlemeye devam etmek için Flash Professional'a dönün.

Bitmap parçalama ve bir bitmap dolgusu oluşturma

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'ndaki bir bitmap'in parçalara ayrılması, Sahne Alanı'ndaki resmi kendi kütüphane ögesinden ayırır ve bir bitmap örneğinden bir şekle dönüştürür. Bir bitmap'i parçaladığınızda, bitmap'i Flash Professional çizim ve boyama araçlarıyla değiştirebilirsiniz. Sihirli Değnek aracını kullanarak, aynı veya benzer renkleri içeren bitmap alanlarını seçebilirsiniz.

Parçalanmış bir bitmap'le birlikte boyamak için Damlalık aracıyla bitmap'i seçip, bitmap'i Boya Kovası aracıyla veya başka bir çizim aracıyla birlikte dolgu olarak uygulayın.

Bitmap parçalama

1. Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Parçalanmış bir bitmap'in alanlarının dolgusunu değiştirme

1. Araçlar Paneli'nde Sihirli Değnek aracını seçin. Sihirli Değnek aracı görünmüyorsa, Kement Aracı'nı tıklatın ve açılır menüden Sihirli Değnek aracını seçin. Özellik Denetçisi'nde şu seçenekleri belirleyin:
 - Eşik alanına, seçime dahil edilmeleri için bitişik piksellerin renklerinin ne kadar yakın eşleşmesi gerektiğini belirtmek amacıyla, 1 ile 200 arasında bir değer girin. Daha büyük bir sayı, daha geniş bir renk aralığını dahil eder. 0 giderseniz, yalnızca tıklattığınız ilk pikselle tam olarak aynı renkteki pikseller seçilir.
 - Düzgünleştirme alanında, seçimin kenarlarının ne kadar düzgünleştirileceğini belirtmek için bir seçenek seçin.
2. Bir alanı seçmek için bitmap'i tıklatın. Seçime eklemek için tıklatmaya devam edin.
3. Bitmap'teki seçilen alanları doldurmak için, Dolgu Rengi denetiminden kullanılacak dolguyu seçin.
4. Yeni dolguyu uygulamak için Boya Kovası aracını seçin ve seçili alandaki herhangi bir yeri tıklatın.

Bitmap'i vektör grafiğine dönüştürme

Bitmap'i İzle komutu, bitmap'i, düzenlenebilir, ayırık renk alanları içeren bir vektör grafiğine dönüştürür. Görüntüyü bir vektör grafiği olarak işlersiniz ve dosya boyutunu azaltabilirsiniz.

Bir bitmap'i vektör grafiğine dönüştürdükten sonra vektör grafiği artık Kütüphane panelindeki bitmap sembolüne bağlı olmaz.

Not: İçer aktarılan bitmap karmaşık şekiller ve çok sayıda renk içeriyorsa, dönüştürülmüş vektör grafiği, orijinal bitmap'ten daha büyük bir dosya boyutuna sahip olabilir. Dosya boyutu ve görüntü kalitesi arasında denge kurmak için Bitmap'i İzle iletişim kutusunda çeşitli ayarları deneyin.

Ayrıca, görüntüyü Flash Professional çizim ve boyama araçlarıyla değiştirmek için bir bitmap'i parçalayabilirsiniz.

1. Geçerli sahnede bir bitmap seçin.
2. Değiştir > Bitmap > Bitmap'i İzle'yi seçin.
3. Bir Renk Eşiği değeri girin.

İki piksel karşılaştırıldığında, RGB renk değerlerindeki farklılık renk eşiğinden azsa, iki piksel aynı renkte sayılır. Eşik değerini artırdıkça, renklerin sayısını azaltırsınız.

4. Minimum Alan için bir pikselle renk atarken hesaba katılacak çevreleyen piksellerin sayısını ayarlamak amacıyla bir değer girin.
5. Eğim Düzgünlüğü için anahatların ne kadar düzgün çizileceğini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.
6. Köşe Eşiği için keskin kenarların korunmasını veya düzeltilmesini belirlemek amacıyla bir seçenek seçin.

Orijinal bitmap'e en çok benzeyen bir vektör grafiği oluşturmak için şu değerleri girin:

- Renk Eşığı: 10
- Minimum Alan: 1 piksel
- Eğim Düzgünlüğü: Piksel
- Köşe Eşığı: Çok Sayıda Köşe

Bitmap dolgusu uygulamak için damlalık aracını kullanma

1. Damlalık aracını seçin ve Sahne Alanı'ndaki parçalanmış bitmap'i tıklatın. Damlalık aracı bitmap'i geçerli dolgu olarak ayarlar ve Boya Kovası'nı etkin araç yapar.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Bitmap'i dolgu olarak uygulamak için varolan bir grafik nesnesini Boya Kovası aracıyla tıklatın.
 - Oval, Dikdörtgen veya Kalem aracını seçin ve yeni bir nesne çizin. Nesne, parçalanmış bitmap'le doldurulur.Bitmap dolgusunu ölçeklemek, döndürmek veya eğiltmek için Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Daha fazla Yardım konusu

[Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme](#)

[Kontur ve Dolgu rengini ayarlama](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesneleri taşıma ve kopyalama

- Nesneleri sürükleyerek taşıma
- Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma
- Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma
- Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma
- Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama
- Nesneleri panoyla kopyalama
- Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama

Nesneleri sürükleyerek taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Seçim aracını  seçin, işaretçiyi nesnenin üzerinde konumlandırın ve şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi taşımak için onu yeni konuma sürükleyin.
 - Nesneyi kopyalamak ve kopyayı taşımak için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
 - Nesnenin hareketini 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.

Nesneleri ok tuşlarını kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Seçimi her seferinde 1 piksel taşımak için nesnenin hareket etmesini istediğiniz yöndeki ok tuşuna basın.
 - Seçimi her seferinde 10 piksel taşımak için Shift tuşuyla ok tuşuna aynı anda basın.

Not: Piksellere Yapış seçiliyken, ok tuşları nesneyi ekrandaki piksellere göre değil, belgenin piksel ızgarasındaki piksel artışlarına göre taşır.

Nesneleri Özellik denetçisini kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Özellik denetçisi görüntülenmiyorsa, Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

Not: Özellik denetçisi, Belge Özellikleri iletişim kutusunda Cetvel Birimleri seçeneği için belirtilmiş birimleri kullanır.

Nesneleri Bilgi panelini kullanarak taşıma

[Başa dön](#)

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Bilgi paneli görünür değilse, Pencere > Bilgi'yi seçin.
3. Seçimin sol üst köşesinin konumu için x ve y değerlerini girin.

Birimler Sahne Alanı'nın sol üst köşesine göredir.

Nesneleri yapıştırarak taşıma ve kopyalama

[Başa dön](#)

Nesneleri katmanlar, sahneler veya diğer Flash dosyaları arasında taşımak veya kopyalamak için yapıştırma tekniğini kullanın. Bir nesneyi, orijinal konumuna göre bir konuma yapıştırabilirsiniz.

1. Bir veya birden çok nesneyi seçin.
2. Düzen > Kes veya Düzenle > Kopyala'yı seçin.
3. Başka bir katman, sahne veya dosya seçin ve sonra seçimi Sahne Alanı'na göre aynı konuma yapıştırmak için Düzen > Yerde Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Seçimi çalışma alanının ortasına yapıştırmak için Düzen > Ortaya Yapıştır seçeneklerini belirleyin.

Nesneleri panoyla kopyalama

Panoya kopyalanan öğelerin kenarları yumuşatılır, böylece başka uygulamalarda da Flash uygulamasında olduğu kadar iyi görünürler. Bu özellik, bitmap görüntüsü, degradeler, saydamlık veya maske katmanı içeren kareler için kullanışlıdır.

Başka Flash belgelerinden veya programlardan yapıştırılan grafikler, geçerli katmanın geçerli karesine yapıştırılır. Bir grafik öğesinin bir Flash sahnesine nasıl yapıştırıldığı, ne tür bir öğe olduğuna, kaynağına ve ayarladığınız tercihlere bağlıdır:

- Bir metin düzenleyiciden gelen metin, tek bir metin nesnesi haline gelir.
- Herhangi bir çizim programının vektör tabanlı grafikleri, grubu çözülebilen ve düzenlenebilen bir grup haline gelir.
- Bitmap'ler, tıpkı içe aktarılmış bitmap'ler gibi tek bir gruplanmış nesne haline gelirler. Yapıştırılan bitmap'leri parçalayabilir veya vektör grafiklerine dönüştürebilirsiniz.

Not: Grafikleri Illustrator uygulamasından Flash uygulamasına yapıştırmadan önce, renkleri Illustrator uygulamasında RGB'ye dönüştürün.

Dönüştürülmüş nesneleri kopyalama

Bir nesnenin ölçeklenmiş, döndürülmüş veya eğilmiş bir kopyasını oluşturabilirsiniz.

1. Bir nesne seçin.
2. Pencere > Dönüştür'ü seçin.
3. Ölçekleme, döndürme veya eğim değerlerini girin.
4. Dönüştür panelinde Seçimi Çoğalt ve Dönüştür düğmesini  tıklatın.



Flash'a resim yerleştirme

[Flash'a resim içe aktarma hakkında](#)
[İçe aktarma için desteklenen dosya biçimleri](#)
[Flash'a resim içe aktarma](#)
[FXG dosyalarını içe aktarma](#)
[AutoCAD DXF dosyaları hakkında](#)
[ActionScript ile resim yükleme](#)

[Başa dön](#)

Flash'a resim içe aktarma hakkında

Adobe® Flash® Professional başka uygulamalarda oluşturulan resimleri kullanabilir. Vektör grafiklerini ve bitmap'leri çeşitli dosya biçimleri şeklinde içe aktarabilirsiniz. QuickTime® 4 veya üstü sisteminizde yüklüyse, ek vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz. Adobe® FreeHand® dosyaları (MX sürümü ve daha öncesi) ve Adobe® Fireworks® PNG dosyalarını doğrudan Flash Professional uygulamasına, bu biçimlerin niteliklerini koruyarak içe aktarabilirsiniz.

Flash Professional'a içe aktardığınız grafik dosyalarının boyutu en az 2 piksel x 2 piksel olmalıdır.

Çalışma zamanı sırasında bir Flash Professional SWF dosyasına JPEG dosyaları yüklemek için loadMovie eylem veya yöntemini kullanın. Ayrıntılı bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan loadMovie (MovieClip.loadMovie yöntemi) ögesine veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [Film klipleriyle çalışma](#) başlığına bakın.

Flash Professional vektör grafiklerini, bitmap'leri ve görüntü dizilerini şu şekilde içe aktarır:

- Adobe® Illustrator® ve Adobe® Photoshop® dosyalarını Flash Professional'a içe aktardığınızda, resminizin görsel verilerinin çoğunu ve belirli görsel niteliklerin Flash Professional geliştirme ortamıyla düzenlenebilme yeteneğini korumanıza olanak tanıyan içe aktarma seçeneklerini belirtebilirsiniz.
- FreeHand'den Flash Professional'a vektör görüntüleri içe aktardığınızda, FreeHand katmanları, sayfaları ve metin bloklarını korumak için seçenekleri belirleyin.
- Fireworks'ten PNG görüntüleri içe aktarırken, dosyaları Flash Professional'ta değiştirmek üzere düzenlenebilir nesneler olarak veya Fireworks'te düzenleyip güncellemek üzere düzleştirilmiş dosyalar olarak içe aktarın.
- Görüntü, metin ve kılavuzları korumak için seçenekleri belirleyin.

Not: Fireworks'ten bir PNG dosyasını kopyalama ve yapıştırma yoluyla içe aktarırsanız, dosya bitmap'e dönüştürülür.

- SWF ve ® Meta Dosyası Biçimi (WMF) dosyalarından doğrudan bir Flash Professional belgesine (bir kütüphane yerine) içe aktardığınız vektör görüntüleri, geçerli katmandaki bir grup olarak içe aktarılır.
- Doğrudan bir Flash Professional belgesine içe aktardığınız bitmap'ler (taranmış fotoğraflar, BMP dosyaları), geçerli katmanda tek nesneler olarak içe aktarılır. Flash Professional içe aktarılan bitmap'lerin saydamlık ayarlarını korur. Bir bitmap'i içe aktarma, bir SWF dosyasının dosya boyutunu artırabileceğinden, içe aktarılan bitmap'leri sıkıştırmayı düşünün.

Not: Bitmap'ler bir uygulama veya masaüstünden Flash Professional'a sürüklenip bırakılarak içe aktarıldığında, bitmap saydamlığı korunmayabilir. Saydamlığı korumak için içe aktarmak üzere Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını kullanın.

- Doğrudan bir Flash Professional belgesine içe aktardığınız herhangi bir görüntü sırası (örneğin, bir PICT ve BMP sırası), geçerli katmanda ardışık anahtar kareler olarak içe aktarılır.

[Başa dön](#)

İçe aktarma için desteklenen dosya biçimleri

Not: Flash tarafında içe aktarma için desteklenen tüm dosya biçimlerinin tam bir listesi için, bkz. [Supported File Formats](#) (Desteklenen Dosya Biçimleri) Teknik Notu.

Grafik biçimleri

QuickTime 4 veya üstünün sisteminizde kurulu olup olmamasına bağlı olarak, Flash Professional farklı vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilir. Flash Professional'ı QuickTime 4 yüklüken kullanmak, özellikle geliştiricilerin hem Windows hem Macintosh platformlarında çalıştığı ortak projeler için faydalıdır. QuickTime 4 belirli dosya biçimleri (PICT, QuickTime Movie ve diğerleri dahil) için desteği her iki platforma da yayar.

QuickTime 4'ün yüklü olup olmadığında bakılmaksızın, Flash Professional 8 veya daha sonrasına şu vektör ve bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (sürüm 10 veya daha öncesi))	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Geliştirilmiş Windows Meta Dosyası	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF ve hareketli GIF	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Windows Meta Dosyası	.wmf	•	•
Adobe XML Grafik dosyası	.fxg	•	•

Ancak QuickTime 4 veya üstü yüklüyse, Flash Professional uygulamasına şu bitmap dosya biçimlerini içe aktarabilirsiniz:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
QuickTime Image	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Ses biçimleri

Flash, aşağıdaki ses biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Dalga	.wav	•	
Ses Değişim Dosyası Biçimi	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

Flash, yalnızca QuickTime 4 veya sonraki bir sürümünün yüklü olması durumunda aşağıdaki ses biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Ses Değişim Dosyası Biçimi	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Yalnızca ses olan QuickTime filmleri	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
System 7 sesleri	.snd		•
Dalga	.wav	•	•

Video biçimleri

Flash aşağıdaki video biçimlerini içe aktarabilir:

Dosya türü	Uzantı	Windows	Macintosh
Adobe Flash için Video	.flv, .f4v	•	•
QuickTime Filmi	.mov, .qt	•	•
Windows için video	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Dijital Video	.dv, .dvi	•	•
Mobil Cihazlar için 3GPP/3GPP2	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Flash'a resim içe aktarma

[Başa dön](#)

Flash Professional, ya doğrudan Sahne Alanı'na ya da kütüphaneye çeşitli dosya biçimlerinde resimleri içe aktarmanıza izin verir.

Flash'a dosya içe aktarma

1. Şunlardan birini yapın:

- Bir dosyayı doğrudan geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar seçeneklerini belirleyin.
- Bir dosyayı geçerli Flash Professional belgesinin kütüphanesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin. (Bir kütüphane öğesini bir belgede kullanmak için öğeyi Sahne Alanı'na sürükleyin.)

2. Dosya Türü (Windows) veya Show (Göster) (Macintosh) açılır menüsünden bir dosya biçimi seçin.

3. İstenilen dosyaya gidin ve dosyayı seçin. İçe aktarılmış bir dosyanın birden çok katmanı varsa, Flash Professional yeni katmanlar oluşturabilir (içe aktarma dosyasının türüne bağlı olarak). Oluşturulduysa, yeni katmanlar Zaman Çizelgesi'nde görünür.

4. Aç'ı tıklatın.

5. İçe aktarmakta olduğunuz dosyanın adı bir sayıyla bitiyorsa ve aynı klasörde ilave ardışık numaralandırılmış dosyalar bulunuyorsa, şunlardan birini yapın:

Not: (Yalnızca Windows 8) Metin içeren bir PSD dosyası Vektör Anahatları seçeneği işaretliken içe aktarılırsa, vektör nesnesinin tutturma noktalarını düzenleyemezsiniz. Bu, Windows 8'de mevcut olmayan fontlar kullanılarak oluşturulmuş PSD dosyalarında görülür.

- Tüm ardışık dosyaları içe aktarmak için Evet'i tıklatın.
- Sadece belirtilen dosyayı içe aktarmak için Hayır'ı tıklatın.

Şunlar bir dizi olarak kullanılacak dosya adlarına örnektir:

Kare001.gif, Kare002.gif, Kare003.gif

Kedi 1, Kedi 2, Kedi 3

Yurume-001.ai, Yurume-002.ai, Yurume-003.ai

Bir bitmap'i başka bir uygulamadan geçerli Flash belgesine doğrudan yapıştırma

- Diğer uygulamadaki görüntüyü kopyalayın.
- Flash Professional'ta, Düzen > Ortaya Yapıştır'ı seçin.

FXG dosyalarını içe aktarma

[Başa dön](#)

FXG biçimi, Flash'ın tüm karmaşık grafik bilgilerini koruyarak Adobe Illustrator, Fireworks ve Photoshop gibi diğer Adobe uygulamaları ile grafik alışverişi yapmasını sağlar. Flash, FXG dosyalarını (yalnızca 2.0 sürümü) Flash'a içe aktarmanıza ve Sahne Alanı'nda seçili nesneleri veya tam Sahne Alanı'nı FXG biçiminde kaydetmenize olanak verir. FXG dosyaları hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. FXG dosyaları hakkında.

- FXG dosyasını içe aktarmak için; Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına İçe Aktar veya Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin ve açmak istediğiniz FXG dosyasını seçin.

AutoCAD DXF dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional, AutoCAD 10'daki AutoCAD® DXF biçimini destekler.

DXF dosyaları standart sistem fontlarını desteklemez. Flash Professional fontları uygun olarak eşleştirmeye çalışır ancak, özellikle metin hizalama için umulmadık sonuçlarla karşılaşabilirsiniz.

DXF biçimi düz dolguları desteklemediğinden, doldurulmuş alanlar sadece anahatlar olarak dışa aktarılır. Bu nedenle, DXF biçimi zemin planları ve haritalar gibi çizgili çizimler için en uygundur.

İki boyutlu DXF dosyalarını Flash Professional'a içe aktarabilirsiniz. Flash Professional üç boyutlu DXF dosyalarını desteklemez.

Flash Professional bir DXF dosyasında ölçeklemeyi desteklememesine karşın, tüm içe aktarılan DXF dosyaları Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i kullanarak ölçekleyebileceğiniz 12 inç x 12 inç'lik dosyalar üretir. Ayrıca, Flash Professional sadece ASCII DXF dosyalarını destekler. DXF dosyalarınız ikili veriler halindeyse, bunları Flash Professional'a içe aktarmadan önce ASCII'ye dönüştürün.

ActionScript ile resim yükleme

[Başa dön](#)

ActionScript ile çalışma zamanında Kütüphane'den harici görüntü dosyaları veya varlıklar yükleyebilirsiniz.

ActionScript'te görüntüler ve varlıklarla çalışma hakkında bilgi için aşağıdaki makaleye bakın:

- [Loading images and Library assets in Flash with ActionScript 3](#) (Flash Uygulamasında ActionScript 3 ile görüntüleri ve Kütüphane varlıklarını yükleme) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çizgileri ve şekilleri yeniden şekillendirme

Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Eğrileri en iyileştirme

Şekilleri değiştirme

Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

Sürükleyerek silme

Alt Seçim aracıyla noktaları görüntüleme ve ayarlama

Başa dön

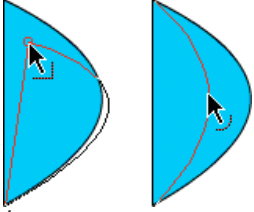
1. Alt Seçim aracını  seçin.
2. Çizgiyi veya şekil anahattını tıklatın.

Çizgiyi ve şekli yeniden şekillendirme

Başa dön

Bir çizgi veya şekil anahattını yeniden şekillendirmek için Seçim aracını kullanarak bir çizgideki herhangi bir noktayı sürükleyin. İşaretçi, çizgi veya dolgu üzerinde ne tür bir yeniden şekillendirme gerçekleştirebileceğini belirtmek için değişir.

Flash Professional, taşınan noktanın yeni konumuna uydurmak için çizgi parçasının eğrisini ayarlar. Yeniden konumlandırılan nokta bir uç noktaysa, çizgi uzar veya kısalır. Yeniden konumlandırılmış nokta bir köşeyse, köşeyi oluşturan çizgi parçaları uzayıp kısalırken düz kalırlar.



İşaretçinin yanında bir köşe görünürse, bir bitiş noktasını değiştirebilirsiniz. İşaretçinin yanında bir eğri görüldüğünde, bir eğriyi ayarlayabilirsiniz.

Bazı fırça konturu alanları, onları anahatlar olarak görüntülerseniz daha kolay yeniden şekillendirilirler.

Karmaşık bir çizgiyi yeniden şekillendirirken sorun yaşıyorsanız, bazı ayrıntılarını kaldırmak amacıyla çizgiyi düzgünleştirerek yeniden şekillendirmeyi kolaylaştırın. Ayrıca büyötmeyi artırmak da yeniden şekillendirmeyi daha kolay ve daha kesin yapabilir.

1. Seçim aracını  seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Dilimi yeniden şekillendirmek için herhangi bir noktadan sürükleyin.
 - Yeni bir köşe noktası oluşturmak üzere bir çizgiyi sürüklemek için Control (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.

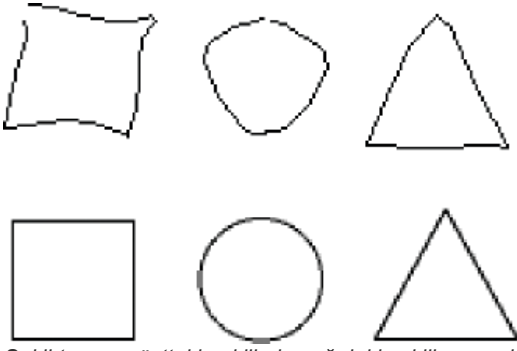
Çizgileri düzleme ve düzgünleştirme

Başa dön

Düzleme, önceden çizdiğiniz çizgi ve eğrilere küçük düzleme ayarlamaları yapar. Zaten düz olan parçalar üzerinde bir etkisi yoktur.

Not: Otomatik düzgünleştirme ve düzlemenin derecesini ayarlamak için çizim ayarları tercihlerini belirtin.

Flash Professional uygulamasının şekilleri tanımasını sağlamak için düzleme tekniğini kullanın. Şekilleri Tanı seçeneği kapalıyken oval, dikdörtgen veya üçgene benzer şekiller çizerseniz, şekilleri geometrik olarak kusursuz yapmak için Düzleme seçeneğini kullanın. Başka öğelere dokunan, böylece bu öğelere bağlı sayılan şekiller tanınmaz.



Şekil tanıma, üstteki şekilleri aşağıdaki şekillere çevirir.

Düzgünleştirme eğrileri yumuşatır ve bir eğrinin genel doğrultusundaki tümsek veya diğer sapmaları azaltır. Ayrıca bir eğrideki parça sayısını da azaltır. Düzleme görecelidir, ancak, düz parçalar üzerinde etkisi yoktur. Özellikle, birkaç tane çok kısa eğri çizgi parçasını yeniden şekillendirmede sorun yaşıyorsanız kullanışlıdır. Tüm parçaları seçmek ve onları düzgünleştirmek parça sayısını azaltır, yeniden şekillendirmesi kolay olan yumuşak bir eğri oluşturur.

Düzgünleştirme ve düzlemenin tekrar tekrar uygulanması, her parçanın orijinal olarak ne kadar eğimli veya düz olduğuna bağlı olarak, her parçayı daha düzgün veya daha düz yapar.

- Seçilen her konturun eğrisini düzgünleştirmek için, Seçim aracını seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzgünleştirme değiştiricisini tıklatın. Düzgünleştirme değiştiricisi düğmesi her tıklatıldığında, seçili kontur aşamalı olarak daha düzgün hale getirilir.
- Düzgünleştirme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzgünleştir seçeneklerini belirleyin. Düzgünleştir iletişim kutusunda, Yukarıdaki Açılırları Düzgünleştir, Aşağıdaki Açılırları Düzgünleştir ve Düzgünleştirme Gücü parametreleri için değerleri girin.
- Her seçili dolgu anahattı veya eğri çizgi üzerinde küçük düzleme ayarlamaları yapmak için Seçim aracını seçin ve Araçlar panelinin Seçenekler bölümünde Düzle değiştiricisini tıklatın.
- Düzleme işlemi için belirli parametreler girmek üzere Değiştir > Şekil > Düzle seçeneklerini belirleyin. Düzle iletişim kutusunda, Düzleme Kuvveti parametresi için bir değer girin.
- Şekil tanımayı kullanmak için Seçim aracını seçin ve Düzle değiştiricisini tıklatın veya Değiştir > Şekil > Düzle'yi seçin.

Eğrileri en iyileştirme

[Başa dön](#)

En iyileştirme, eğri çizgileri ve dolgu anahattını arıtarak eğrileri düzgünleştirir, böylece bu öğeleri tanımlamak için kullanılan eğrilerin sayısını azaltır. En iyileştirme ayrıca, Flash Professional belgesinin (FLA dosyası) ve dışa aktarılan Flash Professional uygulamasının (SWF dosyası) boyutunu azaltır. Aynı öğelere en iyileştirmeyi birçok defa uygulayın.

- En iyileştirilecek çizilmiş öğeleri seçin ve Düzen > Şekil > En İyileştir'i seçin.
- Düzgünleştirmenin derecesini belirtmek için En İyileştirme Gücü kaydırıcısını sürükleyin. Sonuçlar seçilen eğrilere bağlıdır. Genel olarak en iyileştirme, orijinal anahattla daha az benzerlik taşıyan daha az sayıda eğri oluşturur.
- En iyileştirmeden önce ve sonra seçimdeki parçaların sayısını belirten bir mesaj görüntülemek için, İşlem Raporu Göster seçeneğini belirleyin. Flash Professional, işlem tamamlandıktan sonra mesajı görüntüler.
- Tamam'ı tıklatın.

Şekilleri değiştirme

[Başa dön](#)

- Çizgileri dolgulara dönüştürmek için bir veya birden çok çizgiyi seçin ve Değiştir > Şekil > Çizgileri Dolgulara Dönüştür'ü seçin. Seçilen çizgiler doldurulmuş şekillere dönüştürülür, bu çizgileri degradelerle doldurmanıza veya çizginin bir bölümünü silmenize izin verir. Çizgileri dolgulara çevirmek dosya boyutlarını daha büyük yapabilir, fakat ayrıca bazı animasyonlar için çizimi hızlandırabilir.
- Doldurulmuş bir nesnenin şeklini genişletmek için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolguyu Genişlet'i seçin. Mesafe için piksel cinsinden bir değer girin ve Yön için Genişlet veya Daralt'ı seçin. Genişlet şekli büyütür, Daralt şekli küçültür.

Bu özellik en iyi, çok sayıda küçük ayrıntı içermeyen, tek bir küçük, doldurulmuş, kontursuz şekilde çalışır.

- Bir nesnenin kenarlarını yumuşatmak için doldurulmuş bir şekil seçin ve Değiştir > Şekil > Dolgu Kenarlarını Yumuşat'ı seçin. Şu seçenekleri ayarlayın:

Mesafe Yumuşak kenarın piksel cinsinden genişliği.

Adım Sayısı Yumuşak kenar efekti için kaç tane eğri kullanılacağını kontrol eder. Ne kadar fazla sayıda adım kullanırsanız, efekt o kadar düzgün olur. Adımları artırmak ayrıca daha büyük dosyalar oluşturur ve çizimi yavaşlatır.

Genişlet Veya Daralt Kenarları yumuşatmak için şeklin genişletilmesini veya daraltılmasını kontrol eder.

Bu özellik en iyi, kontursuz tek bir doldurulmuş şekil üzerinde çalışır ve bir Flash Professional belgesinin ve oluşturulan SWF dosyasının dosya boyutunu artırabilir.

Sahne Alanı'ndaki her şeyi silme

[Başa dön](#)

❖ Araç çubuğundaki Silgi aracını  çift tıklatın. Bu işlem, Sahne Alanı ve yapıştırma alanındaki tüm içerik türlerini siler.

Kontur parçalarını veya doldurulmuş alanları kaldırma

[Başa dön](#)

1. Silgi aracını seçin ve sonra Musluk değiştiricisini  tıklatın.
2. Silinecek kontur dilimini veya doldurulmuş alanı tıklatın.

Sürükleyerek silme

[Başa dön](#)

1. Silgi aracını seçin.
2. Silgi Modu değiştiricisini tıklatın ve bir silme modu seçin:
Normal Sil Aynı katmandaki kontur ve dolguları siler.
Dolguları Sil Sadece dolguları siler; konturlar etkilenmez.
Çizgileri Sil Sadece konturları siler; dolgular etkilenmez.
Seçilen Dolguları Sil Sadece geçerli olarak seçilen dolguları siler ve seçili olsa da olmasa da konturları etkilemez. (Silgi aracını bu modda kullanmadan önce silinecek dolguları seçin.)
İçini Sil Yalnızca üzerinde Silgi konturuna başladığınız dolguyu siler. Silmeye boş bir noktadan başlarsanız, hiçbir şey silinmez. Bu modda, konturlar silgiden etkilenmezler.
3. Silgi Şekli değiştiricisini tıklatın ve bir silgi şekli ve boyutu seçin. Musluk değiştiricisinin seçili olmadığından emin olun.
4. Sahne Alanı üzerinde sürükleyin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Nesne seçme

Seçim aracıyla nesneler seçme

El yapımı seçim alanı çizme

Düz kenarlı seçim alanı çizme

Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Seçim vurgulamasını gizleme

Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Seçme tercihlerini ayarlama

Bir nesneyi değiştirmek için önce nesneyi seçin. İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçlarıyla nesneleri seçin. Tek nesneleri, onları tek bir nesne olarak işlemek için gruplayabilirsiniz. Çizgileri ve şekilleri değiştirme aynı katmandaki diğer çizgi ve şekilleri de değiştirebilir. Nesneleri veya konturları seçtiğinizde, Flash onları bir çerçeveye vurgular.

Bir nesnenin sadece konturlarını veya sadece dolgularını seçebilirsiniz. Nesneleri, vurgulamayı görüntülemekten düzenlemek için seçim vurgulamasını gizleyebilirsiniz.

Bir nesneyi seçtiğinizde, Özellik denetçisi şunları görüntüler:

- Nesnenin kontur ve dolgu, piksel boyutları ve nesnenin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları.
- Karışık bir seçim; birden çok öge seçerseniz. Seçilen öğelerin piksel boyutları; x ve y koordinatları.

Bir şeklin Özellik denetçisini, o nesnenin kontur ve dolgusunu değiştirmek için kullanabilirsiniz.

Bir grup veya sembolün seçilmesini ve yanlışlıkla değiştirilmesini engellemek için grup veya sembolü kilitleyin.

Seçim aracıyla nesneler seçme

[Başa dön](#)

Seçim aracı , bir nesneyi tıklatarak veya nesneyi dikdörtgen bir seçim çerçevesinin içinde çevrelemek amacıyla sürükleyerek nesnelerin bütününe seçmenizi sağlar.

Not: Seçim aracını seçmek için aynı zamanda V tuşuna da basabilirsiniz. Başka bir araç etkinken geçici olarak Seçim aracına geçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Shift seçimi seçeneğini devre dışı bırakmak için Flash Genel Tercihleri'nde seçeneğin seçimini kaldırın. Bkz. Flash uygulamasında tercihleri ayarlama. Örneklerin, grupların ve tür bloklarının seçilmeleri için tamamen çevrelenmeleri gerekir.

- Bir kontur, dolgu, grup, örnek veya metin bloğu seçmek için nesneyi tıklatın.
- Bağlı çizgileri seçmek için çizgilerin birini çift tıklatın.
- Doldurulmuş bir şekli ve konturlu anahattını seçmek için dolguyu çift tıklatın.
- Dikdörtgen biçiminde bir alan içindeki nesneleri seçmek için seçilecek nesne veya nesnelerin etrafında bir çerçeve sürükleyin.
- Bir seçime eklemek için ilave seçimler yaparken Shift tuşunu basılı tutun.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyi seçmek için Düzen > Tümünü Seç'i seçin veya Control+A (Windows) veya Command+A (Macintosh) tuşlarına basın. Tümünü Seç, kilitleli veya gizli katmanlardaki ya da geçerli Zaman Çizelgesi'nde olmayan katmanlardaki nesneleri seçmez.
- Bir sahnenin tüm katmanlarındaki her şeyin seçimini kaldırmak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Control+Shift+A (Windows) veya Command+Shift+A (Macintosh) tuşlarına basın.
- Ana kareler arasında bir katmandaki her şeyi seçmek için Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi tıklatın.
- Bir grup veya sembolü kilitlemek veya kilidini açmak için grup veya sembolü seçin ve sonra Değiştir > Yerleştir > Kilitle'yi seçin. Kilitlemiş tüm grup ve sembollerin kilidini açmak için Değiştir > Yerleştir > Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.

El yapımı seçim alanı çizme

[Başa dön](#)

- Kement aracını  alanın etrafında sürükleyin.
- Döngüyü yaklaşık olarak başladığınız yerde bitirin, yoksa Flash döngüyü düz bir çizgiyle otomatik olarak kapatır.

Düz kenarlı seçim alanı çizme

[Başa dön](#)

- Araçlar panelinin seçenekler alanında, Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisini  seçin.
- Başlangıç noktasını ayarlamak için tıklatın.

3. İlk çizginin bitmesini istediğiniz yerde işaretçiyi konumlandırın ve tıklatın. İlave çizgi dilimlerinin bitiş noktalarını ayarlamaya devam edin.
4. Seçim alanını kapatmak için çift tıklatın.

[Başa dön](#)

Hem el yapımı hem de düz çizgili kenarlarla seçim alanı çizme

Kement aracını ve Çokgen Modu değiştiricisini kullandığınızda, el yapımı ve düz kenarlı seçim modları arasında geçiş yapabilirsiniz.

1. Kement aracının Çokgen Modu değiştiricisinin seçimini kaldırın.
2. El yapımı dilim çizmek için Kement aracını Sahne Alanı'nda sürükleyin.
3. Düz kenarlı dilimler çizmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun ve her yeni çizgi diliminin başlangıç ve bitiş noktalarını ayarlamak için tıklatın.
4. Seçim alanını kapatmak için şunlardan birini yapın:
 - Fare tuşunu bırakın; Flash Professional seçim alanını sizin için kapatacaktır.
 - Seçim alanı çizgisinin başlangıç ucunun üzerinde çift tıklatın.

[Başa dön](#)

Seçim vurgulamasını gizleme

Nesne seçerken veya düzenlerken vurgulamayı kapatmak, resmin son durumunda nasıl görüldüğünü görmenizi sağlar.

❖ Görünüm > Kenarları Gizle'yi seçin.

Seçim vurgulamasını göstermek için komutu yeniden seçin.

[Başa dön](#)

Seçili nesneler için özel sınırlama kutusu renkleri ayarlama

Sahne Alanı üzerinde, seçilen farklı tür nesnelerin etrafında görünen sınırlama kutusu dikdörtgenlerinde kullanılmak üzere farklı renkler ayarlayabilirsiniz.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Genel kategorisini tıklatın.
3. Vurgu Rengi bölümünde, her tür nesne için bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

Seçme tercihlerini ayarlama

İşaretçi, Alt Seçim ve Kement araçları, nesneleri üzerlerine tıklatarak seçerler. İşaretçi ve Alt Seçim araçları, nesneleri etraflarında dikdörtgen bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçerler. Kement aracı, nesneleri etraflarında serbest biçimli bir seçim çerçevesi sürükleyerek seçer. Bir nesne seçildiğinde, nesnenin etrafında dikdörtgen bir kutu görünür.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Tercihler iletişim kutusunun Genel kategorisinde, şunlardan birini yapın:
 - Sadece seçim çerçevesinin tamamen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nın seçimini kaldırın. Seçim alanının içinde bulunan noktalar hala seçili olacaktır.
 - Seçim çerçevesinin kısmen çevrelediği nesne ve noktaları seçmek için Temas Duyarlı Seçim ve Kement araçları'nı seçin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Resmi yerine yapıştırma

[Nesne yapışmasını açma veya kapatma](#)

[Nesne yapışması toleransını ayarlama](#)

[Piksel yapışmasını kullanma](#)

[Hizalı Yapışma ayarlarını seçme](#)

[Hizalı Yapışma'yı açma](#)

[Kılavuz katmanı oluşturma](#)

Grafik öğeleri birbiriyle otomatik olarak hizalamak için yapışmayı kullanın. Flash Professional Sahne Alanı'nda nesneleri hizalamanız için üç yol sunar:

- Nesne yapışması, nesneleri başka nesnelere kenarları boyunca yapıştırır.
- Piksel yapışması, nesneleri doğrudan Sahne Alanı'ndaki tek piksellere veya piksel çizgilerine yapıştırır.
- Hizalı yapışma, nesneleri belirli bir yapışma toleransına, yani nesneler ve başka nesneler arasında ya da nesneler ve Sahne Alanı'nın kenarı arasında önceden belirlenmiş bir sınıra yapıştırır.

Not: Ayrıca ızgara veya kılavuzlara da yapıştırabilirsiniz.

Nesne yapışmasını açma veya kapatma

[Başa dön](#)

Nesne yapışmasını açmak için Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisini veya Görünüm menüsündeki Nesnelere Yapış komutunu kullanın.

Seçim aracının Nesnelere Yapış değiştiricisi açıksa, bir öğeyi sürüklediğinizde işaretçinin altında küçük siyah bir halka görünür. Nesne başka bir nesnenin yapışma mesafesi içine girdiğinde, küçük halka daha büyük bir halkaya dönüşür.

❖ Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış'ı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Bir nesneyi taşıdığınızda veya yeniden şekillendirdiğinizde, Seçim aracının nesne üzerindeki konumu, yapışma halkasının başvuru noktasını belirtir. Örneğin, doldurulmuş bir şekli merkezine yakın bir yerden sürükleyerek taşırsanız, merkez nokta diğer nesnelere yapışır. Bu özellikle, hareketlendirme amacıyla şekilleri hareket yollarına yapıştırmak için kullanışlıdır.

Not: Yapıştırma sırasında nesne yerleşimini daha iyi kontrol etmek için sürüklemeye bir köşe veya merkez noktasından başlayın.

Nesne yapışması toleransını ayarlama

[Başa dön](#)

- Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Çizim'i tıklatın.
- Çizim Ayarları altında, Çizgileri Bağla ayarını ayarlayın.

Piksel yapışmasını kullanma

[Başa dön](#)

Piksel yapışmasını açmak için Görünüm menüsündeki Piksellere Yapış komutunu kullanın. Piksellere Yapış açıksa, büyütme % 400 veya daha yükseğe ayarlandığında bir piksel ızgarası görünür. Piksel ızgarası, Flash Professional uygulamanızda görüntülenen tek pikselleri temsil eder. Bir nesne oluşturduğunuzda veya taşıdığınızda, nesne piksel ızgarasına sınırlanır.

Kenarları piksel sınırlarının arasında kalan bir şekil oluşturursanız (örneğin, 3,5 piksel gibi, kesirli genişliğe sahip bir kontur kullanırsanız), Piksellere Yapış seçeneği, şeklin kenarına değil, piksel sınırlarına yapıştırır.

- Piksel yapışmasını açmak veya kapatmak için Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış'ı seçin. Büyütme %400 veya daha yükseğe ayarlanmışsa, bir piksel ızgarası görüntülenir. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.
- Piksel yapışmasını geçici olarak açmak veya kapatmak için C tuşuna basın. C tuşunu bıraktığınızda, piksel yapışması Görünüm > Yapışma > Piksellere Yapış ile seçtiğiniz duruma geri döner.
- Piksel ızgarasını geçici olarak gizlemek için X tuşuna basın. X tuşunu bıraktığınızda, piksel ızgarası yeniden görünür.

Hizalı Yapışma ayarlarını seçme

[Başa dön](#)

Hizalı Yapışma ayarlarını seçtiğinizde, nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki ve nesnelerin kenarları ile Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlayın. Ayrıca nesnelerin yatay ve dikey ortaları arasında yapışma hizalamasını açabilirsiniz. Tüm Hizalı Yapışma ayarları piksel cinsinden ölçülür.

- Görünüm > Yapışma > Yapışmayı Düzenle.

2. Yapışmayı Düzenle iletişim kutusunda, yapıştırmak istediğiniz nesnelerin türünü seçin.
3. Gelişmiş düğmesini tıklatın ve aşağıdakilerden birini seçin:
 - Nesneler ve Sahne Alanı sınırı arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Sahne Alanı Kenarlığı'na bir değer girin.
 - Nesnelerin yatay veya dikey kenarları arasındaki yapışma toleransını ayarlamak için Yatay, Dikey veya ikisine birden bir değer girin.
 - Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı kapatmak için Yatay veya Dikey Ortaya Hizalama'yı veya ikisini birden seçin.

Hizalı Yapışma'yı açma

[Başa dön](#)

Hizalı Yapışma açık olduğunda, bir nesneyi belirtilen yapışma toleransına sürüklediğinizde Sahne Alanı'nda noktalı çizgiler görünür. Örneğin, Yatay yapışma toleransını 18 piksele (varsayılan ayar) ayarladıysanız, sürüklediğiniz nesne başka bir nesneden tam 18 piksel uzakta olduğunda, nesnenin kenarı boyunca noktalı bir çizgi görünür. Yatay Ortaya Hizalama'yı açarsanız, iki nesnenin orta noktalarını kesin olarak hizaladığınızda orta noktalar boyunca noktalı bir çizgi görünür.

❖ Görünüm > Yapışma > Hizalı Yapışma'yı seçin. Komut açık olduğunda yanında bir onay işareti görünür.

Kılavuz katmanı oluşturma

[Başa dön](#)

Çizerken nesneleri hizalamanıza yardımcı olması için kılavuz katmanlar oluşturun ve diğer katmanlardaki nesneleri kılavuz katmanlarda oluşturduğunuz nesnelere hizalayın. Kılavuz katmanlar dışa aktarılmaz ve yayınlanan bir SWF dosyasında görünmez. Herhangi bir katman bir kılavuz katman olabilir. Kılavuz katmanlar, katman adının solundaki bir kılavuz simgesiyle belirtilir.

❖ Katmanı seçin ve sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kılavuz'u seçin. Katmanı tekrar normal bir katmana dönüştürmek için Kılavuz'u tekrar seçin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Grafik nesnelerini dönüştürme ve birleştirme

Nesneleri dönüştürme Nesneleri bir araya getirme

Başa dön

Nesneleri dönüştürme

Gruplar, metin blokları ve örneklerin yanı sıra grafik nesnelerini de, Serbest Dönüştürme aracını veya Değiştir > Dönüştür menüsündeki seçenekleri kullanarak dönüştürebilirsiniz. Seçtiğiniz öğenin türüne bağlı olarak, öğeyi dönüştürebilir, döndürebilir, eğebilir, ölçekleyebilir veya deforme edebilirsiniz. Bir dönüştürme işlemi sırasında seçimi değiştirebilir veya ekleme yapabilirsiniz.

Bir nesne, grup, metin kutusu veya örneği dönüştürdüğünüzde, o öğenin Özellik denetçisi öğenin boyutlarına veya konumuna yapılmış değişiklikleri görüntüler.

Sürükleme içeren dönüştürme işlemleri sırasında bir sınırlama kutusu görünür. Sınırlama kutusu dikdörtgendir (Deforme Et komutuyla veya Zarf değiştiricisiyle değiştirilmediyse) ve kenarları başlangıçta Sahne Alanı'nın kenarlarına paralel olarak hizalanmıştır. Dönüştürme tutamaçları her köşede ve her kenarın ortasında konumlandırılmıştır. Siz sürükledikçe sınırlama kutusu dönüştürmelerin önizlemesini gösterir.

Dönüştürme noktasını taşıma, yeniden hizalama, değiştirme ve izleme

Dönüştürme sırasında, seçili öğenin merkezinde bir dönüştürme noktası görünür. Dönüştürme noktası başlangıçta nesnenin merkez noktasıyla hizalıdır. Dönüştürme noktasını taşıyabilir, varsayılan konumuna geri döndürebilir ve varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

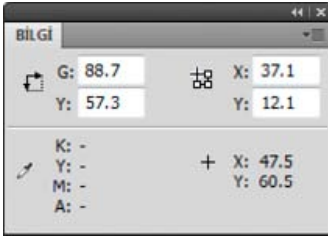
Grafik nesnelerini, grupları ve metin bloklarını ölçekleme, eğim veya döndürme için sürüklediğiniz noktanın karşısındaki nokta varsayılan olarak başlangıç noktasıdır. Örnekler için varsayılan olarak dönüştürme noktası başlangıç noktasıdır. Bir dönüştürmenin varsayılan başlangıç noktasını taşıyabilirsiniz.

1. Serbest Dönüştürme aracını  seçin veya Değiştir > Dönüştür komutlarından birini seçin.

Dönüştürmeye bir kere başladığınızda, dönüştürme noktasının konumunu Bilgi panelinde veya Özellik denetçisinde izleyebilirsiniz.

2. Şunlardan birini yapın:

- Dönüştürme noktasını taşımak için seçili grafik nesnesinin içinden sürükleyin.
- Dönüştürme noktasını öğenin merkez noktasıyla yeniden hizalamak için dönüştürme noktasını çift tıklayın.
- Bir ölçekleme veya eğim dönüştürmesinin başlangıç noktasını değiştirmek için, dönüştürme sırasında, seçili nesne kontrol noktasını sürüklerken Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.
- Bilgi panelinde, Kayıt ve Dönüştürme noktalarını görüntülemek üzere geçiş yapabilirsiniz. Düğme,  şeklinde görünür ve kayıt noktası koordinatlarının görüntülendiğini gösterir. Aynı düğme tekrar tıklatıldığında  olarak değişir ve Dönüştürme koordinatlarının görüntülendiğini gösterir.



Koordinat izgarası; Kayıt/Dönüştürme Noktası düğmesi dönüştürme modundayken ve seçimin dönüştürme noktasının x ve y koordinatları görünürken Bilgi paneli.

Serbest Dönüştürme aracını kullanma

Tek dönüştürmeler gerçekleştirebilir veya taşıma, döndürme, ölçekleme, eğim veya deformasyon gibi birkaç dönüştürmeyi birleştirebilirsiniz.

Not: Serbest Dönüştürme aracı semboller, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri veya metni dönüştüremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Bir metin bloğunu dönüştürmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi, grup, örnek veya metin bloğu seçin.
2. Serbest Dönüştürme aracını  tıklayın.

İşaretçiyi seçimin üzerinde ve etrafında hareket ettirmek, hangi dönüştürme işlevinin kullanılabildiğini belirtmek üzere işaretçiyi değiştirir.

3. Seçimi dönüştürmek için tutamaçları sürükleyin:

- Seçimi taşımak için işaretçiyi sınırlama kutusunun içindeki nesnenin üzerinde konumlandırın ve nesneyi yeni bir konuma sürükleyin. Dönüştürme noktasını sürüklemeyin.
- Dönüş veya ölçeklemenin merkezini ayarlamak için dönüştürme noktasını yeni bir konuma sürükleyin.
- Seçimi döndürmek için işaretçiyi bir köşe tutamacının hemen dışında konumlandırın ve sürükleyin. Seçim, dönüştürme noktası etrafında döner. 45°'nin katlarında döndürmek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Karşı köşe etrafında döndürmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.
- Seçimi ölçeklemek için iki boyutta ölçeklemek üzere bir köşe tutamacını çaprazlama sürükleyin. Orantılı olarak yeniden boyutlandırmak için Shift tuşuna basıp sürükleyin.
- Sadece karşılık gelen yönde ölçeklemek için bir köşe tutamacını veya kenar tutamacını, yatay veya dikey olarak sürükleyin.
- Seçimi eğmek için işaretçiyi dönüştürme tutamaçlarının arasındaki anahattın üzerinde konumlandırın ve sürükleyin.
- Şekilleri deforme etmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın ve bir köşe veya kenar tutamacını sürükleyin.
- Nesneyi sıvıltmek için (seçili köşeyi ve komşu köşeyi başlangıç konumlarından eşit uzaklığa taşımak için), bir köşe tutamacını Shift+Control (Windows) veya Shift+Command (Macintosh) tuşlarına basıp sürükleyin.

4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili öğenin dışında tıklatın.

Nesneleri deforme etme

Seçili bir nesneye Deformasyon dönüştürmesini uyguladığınızda, sınırlama kutusundaki bir köşe veya kenar tutamacını sürüklemek, köşeyi veya kenarı taşır ve komşu kenarları yeniden hizalar. Deformasyonu bir sıvıltmayla (o köşeyi ve komşu köşeyi eşit uzaklıkta ters yönlerde taşıma) sınırlamak için Shift tuşuna basıp sürükleyin. Komşu köşe, sizin sürüklediğiniz yöne aynı ekseninde yer alan köşedir. Kenarın tamamını serbestçe taşımak için orta noktayı Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp sürükleyin.

Deforme Et komutunu kullanarak grafik nesnelerini deforme edebilirsiniz. Nesneleri ayrıca, üzerlerinde bir serbest dönüştürme gerçekleştirirken de deforme edebilirsiniz.

Not: Deforme Et komutu; semboller, şekil temel öğelerini, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Deformasyon'u seçin.
3. İşaretçiyi dönüştürme tutamaçlarından birinin üzerine yerleştirin ve sürükleyin.
4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Şekilleri Zarf değiştiricisiyle değiştirme

Zarf değiştiricisi, nesneleri çarpıtmanızı ve deforme etmenizi sağlar. Zarf, bir veya daha çok nesne içeren bir sınırlama kutusudur. Bir zarfın şekline yapılan değişiklikler, zarfın içindeki nesnelerin şeklini etkiler. Bir zarfın şeklini, noktalarını ve teğet tutamaçlarını ayarlayarak düzenlersiniz.

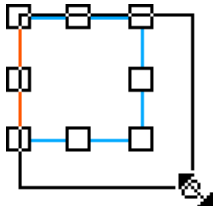
Not: Zarf değiştiricisi; semboller, bitmap'leri, video nesnelerini, sesleri, degradeleri, nesne gruplarını veya metni değiştiremez. Çoklu bir seçim bu öğelerden herhangi birini içerirse, sadece şekil nesneleri deforme edilir. Metni değiştirmek için önce karakterleri şekil nesnelere dönüştürmelisiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Zarf'ı seçin.
3. Zarfı değiştirmek amacıyla noktaları ve teğet tutamaçlarını sürükleyin.

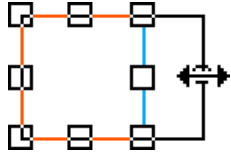
Nesneleri ölçekleme

Bir nesneyi ölçekleme, nesneyi yatay olarak, dikey olarak veya her iki yönde birden genişletir veya daraltır.

1. Sahne Alanı'nda bir grafik nesnesi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi hem yatay hem de dikey olarak ölçeklemek için köşe tutamaçlarından birini sürükleyin. Siz ölçeklerken oranlar korunur. Orantısız olarak ölçeklemek için Shift tuşuna basıp sürükleyin.



- Nesneyi yatay ya da dikey olarak ölçeklemek için bir merkez tutamacını sürükleyin.



4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Not: Birkaç öğenin boyutunu artırdığınızda sınırlama kutusunun kenarlarına yakın öğeler Sahne Alanı'nın dışına taşınabilir. Bu olursa, Sahne Alanı'nın dışındaki öğeleri görmek için Görünüm > Çalışma Alanı'nı seçin.

Nesneleri döndürme ve eğme

Nesne döndürme, nesneyi dönüştürme noktası etrafında döndürür. Dönüştürme noktası, varsayılan olarak nesnenin merkezi olan kayıt noktasıyla hizalıdır, ancak bu noktayı sürükleyerek taşıyabilirsiniz.

Bir nesneyi aşağıdaki yöntemleri kullanarak döndürebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracıyla  sürükleyerek (aynı işlemde nesneyi eğebilir veya ölçekleyebilirsiniz).
- Dönüştür panelinde bir açı belirterek (aynı işlemde nesneyi ölçekleyebilirsiniz).

Nesneleri sürükleyerek döndürme ve eğme

1. Sahne Alanı'nda nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğim'i seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi döndürmek için bir köşe tutamacını sürükleyin.
 - Nesneyi eğmek için bir merkez tutamacını sürükleyin.
4. Dönüştürmeyi bitirmek için seçili nesne veya nesnelerin dışında tıklatın.

Nesneleri 90° döndürme

1. Nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Saat yönünde döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SY 90° Döndür'ü, saat yönünün tersine döndürmek için Değiştir > Dönüştür > SYT 90° Döndür'ü seçin.

Nesneleri eğme

Nesneyi eğme işlemi, nesneyi bir veya her iki eksen boyunca eğerek dönüştürür. Bir nesneyi, sürükleyerek veya Dönüştür paneline bir değer girerek eğebilirsiniz.

1. Nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Pencere > Dönüştür'ü seçin.
3. Eğim'i tıklatın.
4. Yatay ve dikey değerler için açılırları girin.

Nesneleri çevirme

Nesneleri, Sahne Alanı üzerindeki görel konumlarını taşımadan dikey veya yatay eksenleri boyunca çevirebilirsiniz.

1. Nesneyi seçin.
2. Değiştir > Dönüştür > Dikey Çevir veya Yatay Çevir'i seçin.

Dönüştürülmüş nesneleri eski haline getirme

Örnekleri, grupları ve metinleri ölçeklemek, döndürmek ve eğmek için Serbest Dönüştürme aracını kullandığınızda, Flash orijinal boyut ve döndürme değerlerini nesneyle birlikte kaydeder. Bu, uyguladığınız dönüştürmeleri kaldırmanızı ve orijinal değerleri geri yüklemenizi sağlar.

Düzen > Geri Al'ı seçtiğinizde son dönüştürmeyi geri alabilirsiniz. Tüm dönüştürmeleri, nesnenin seçimini kaldırmadan önce panelde Sıfırla düğmesini tıklayarak sıfırlayabilirsiniz. Nesnenin seçimini kaldırdıktan sonra orijinal değerler kaybolur ve dönüştürme kaldırılamaz.

Dönüştürülmüş bir nesneyi orijinal durumuna geri getirme

1. Dönüştürülmüş nesnenin hala seçili olduğundan emin olun.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Dönüştür panelinde Dönüştürmeyi Kaldır düğmesini  tıklatın

Nesneleri bir araya getirme

Varolan nesneleri bir araya getirerek veya değiştirerek yeni şekiller oluşturmak için Değiştir menüsündeki Nesneleri Bir Araya Getir komutlarını kullanın (Değiştir > Nesneleri Bir Araya Getir). Bazı durumlarda, seçili nesnelerin yığma sırası, işlemin nasıl çalışacağını belirler.

Her komut, aşağıda not edilmiş olan belirli grafik nesneleri türleri için geçerlidir. Birleştirme şekli, Birleştirme Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir. Çizim Nesnesi, Nesne Çizimi moduna ayarlanmış bir araçla çizilen şekildir.

Nesneleri Bir Araya Getir komutları şunlardır:

Topla İki veya daha fazla birleştirme şeklini veya çizim nesnesini birleştirir. Sonuçta, şekillerin bir araya toplanmadan önce görünen bütün bölümlerinden oluşan ve Nesne Çizimi modunda olan tek bir şekil ortaya çıkar. Şekillerin görünmeyen, üst üste gelen bölümleri silinir.

Not: *Grupla komutundan (Değiştir > Grupla) farklı olarak, Topla komutu kullanılarak birleştirilen şekilleri parçalayamazsınız.*

Kesiştir İki veya daha fazla çizim nesnesinin kesişiminden bir nesne oluşturur. Oluşturulan Nesne Çizimi şekli, bir araya getirilen şekillerin üst üste gelen bölümlerinden oluşur. Şeklin üst üste gelmeyen parçaları silinir. Oluşturulan şekil, yığında en üstte bulunan şeklin dolgu ve konturunu kullanır.

Zimbala Seçili çizim nesnesinin, önüne yerleştirilmiş başka bir seçili çizim nesnesinin altında kalan bölümlerini kaldırır. Bir çizim nesnesinin, en üstteki nesnenin altında kalan parçaları silinir ve en üstteki nesne tamamen silinir. Sonuçta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne içinde bir araya getirilmez (nesneleri birleştiren Topla ve Kesiştir komutlarından farklı olarak).

Kırp Bir çizim nesnesini kırmak için başka bir çizim nesnesinin anahattını kullanır. Öndeki veya en üstteki nesne kırılan alanın şeklini tanımlar. Altta bulunan çizim nesnesinin, en üstteki şeklin altında kalan parçaları korunurken diğer parçaları silinir ve en üstteki nesne tamamen silinir. Sonuçta elde edilen nesneler ayrı nesneler olarak kalır ve tek bir nesne içinde bir araya getirilmez (nesneleri birleştiren Topla veya Kesiştir komutlarından farklı olarak).

Daha fazla Yardım konusu



Fireworks dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında](#)
[Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve karışımlar hakkında](#)
[Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında](#)

İçe aktarılan Fireworks PNG dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® Fireworks PNG dosyalarını Flash Professional uygulamasına düzleştirilmiş görüntüler veya düzenlenebilir nesneler olarak içe aktarabilirsiniz. Bir PNG dosyasını düzleştirilmiş bir görüntü olarak içe aktardığınızda, bütün dosya (varsa, vektör resimler dahil) rasterleştirilir, yani bitmap görüntüsüne dönüştürülür. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, dosyadaki vektör resmi vektör biçiminde korunur. Bir PNG dosyasını düzenlenebilir nesneler olarak içe aktardığınızda, PNG dosyasındaki yerleştirilmiş bitmap'ler, metinler, filtreler (FireWorks'te efektler olarak adlandırılır) ve kılavuzları korumayı seçin.

Fireworks PNG dosyalarından içe aktarılan filtreler ve karışımlar hakkında

[Başa dön](#)

Fireworks® PNG dosyalarını içe aktardığınızda, nesnelere Fireworks'te uygulanmış filtreler ve karışım modlarının çoğunu koruyup bu filtreleri ve karışımları Flash Professional uygulamasını kullanarak değiştirmeye devam edebilirsiniz.

Flash Professional sadece metin ve film klibi olarak içe aktarılmış nesneler için değiştirilebilir filtreler ve karışımları destekler. Bir efekt veya karışım modu desteklenmiyorsa, Flash Professional, içe aktarıldığında bunu rasterleştirir veya yoksayar. Flash Professional'ın desteklemediği filtreler veya karışımlar içeren bir Fireworks PNG dosyasını içe aktarmak için içe aktarma işlemi sırasında dosyayı rasterleştirin. Bu işlemden sonra dosyayı düzenleyemezsiniz.

Flash'ta desteklenen Fireworks efektleri

Flash Professional, şu Fireworks efektlerini değiştirilebilir filtreler olarak içe aktarır:

Fireworks efekti	Flash Professional filtresi
Alt gölge	Alt gölge
Düz gölge	Alt gölge
İç gölge	Alt gölge (İç gölge otomatik olarak seçili olur)
Bulanıklaştır	Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak)
Daha fazla bulanıklaştır	Bulanıklaştır (bulanıklaştırX = bulanıklaştırY=1 olarak)
Gaus bulanıklığı	Bulanıklaştır
Renk parlaklığını ayarla	Renk ayarla
Renk kontrastını ayarla	Renk ayarla

Flash uygulamasında desteklenen Fireworks karışım modları

Flash Professional, şu Fireworks karışım modlarını değiştirilebilir karışımlar olarak içe aktarır:

Fireworks karışım modu	Flash Professional karışım modu
Normal	Normal
Koyulaştır	Koyulaştır
Çarp	Çarp
Açıklaştır	Açıklaştır
Ekran	Ekran

Kaplama	Kaplama
Sert ışık	Sert ışık
Artırıcı	Ekle
Fark	Fark
Ters Çevir	Ters Çevir
Alfa	Alfa
Sil	Sil

Flash Professional, Fireworks'ten içe aktarılan tüm diğer karışım modlarını yoksayar. Flash Professional uygulamasının desteklemediği karışım modları Ortalama, Negatiflik, Dışta Bırakma, Yumuşak Işık, Çıkartıcı, Belirsiz Işık, Renk Soldurma ve Renk Yanması'dır.

Fireworks'ten Flash'a metin içe aktarma hakkında

[Başa dön](#)

Fireworks'ten Flash Professional 8 veya daha sonrasına metin içe aktardığınızda, metin, geçerli belgenin varsayılan kenar yumuşatma ayarıyla içe aktarılır.

PNG dosyasını bir düzleştirilmiş görüntü olarak içe aktarırsanız, Flash Professional'tan Fireworks'ü başlatabilir ve orijinal PNG dosyasını düzenleyebilirsiniz (vektör verileriyle birlikte).

Birden fazla PNG dosyasını toplu işlemlerle içe aktardığınızda, içe aktarma ayarlarını bir defa seçersiniz. Flash Professional, toplu işlemedeki tüm dosyalar için aynı ayarları kullanır.

Not: *Flash Professional'ta bitmap görüntülerini düzenlemek için bitmap görüntülerini vektör resimlere dönüştürün veya parçalayın.*

1. Dosya > İçe Aktar > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Dosya Türü (Windows) veya Göster (Macintosh) açılır menüsünden PNG Görüntüsü'nü seçin.
3. Bir Fireworks PNG görüntüsüne gidin ve dosyayı seçin.
4. Aç'ı tıklatın.
5. Konum için şunlardan birini seçin:

Tüm Sayfaları Yeni Sahnelere İçe Aktar PNG dosyasındaki tüm sayfaları, bir film klbindeki sahneler olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır. Fireworks PNG dosyasının adıyla aynı ada sahip yeni bir katman oluşturulur. PNG belgesinin ilk karesi (sayfası) en sondaki ana kareden başlayan bir ana kareye yerleştirilir; tüm diğer kareler (sayfalar) bunu takip eder.

Bir Sayfayı Geçerli Katmana İçe Aktar PNG dosyasının seçili sayfasını (Sayfa Adı açılır menüsünde tanımlanan), tek bir yeni katmanda geçerli Flash Professional belgesine film klbi olarak içe aktarır. Seçili sayfanın içeriği bir film klbi olarak, orijinal katman ve kare yapısı korunup içe aktarılır. Sayfa film klbinin içinde kareler varsa, içindeki her kare de bir film klbi olur.

Sayfa Adı Geçerli sahneye içe aktarmak istediğiniz Fireworks sayfasını belirtir.

6. Dosya Yapısı için şunlardan birini seçin:

Film Klbi Olarak İçe Aktar Ve Katmanları Korumak PNG dosyasını bir film klbi olarak, katman ve kareleri film klbi sembolünün içinde koruyup içe aktarır.

Sayfaları Yeni Katmanlar Olarak İçe Aktar PNG dosyasını, geçerli Flash Professional belgesine, yığma sırasının en üstündeki tek bir yeni katmanda içe aktarır. Fireworks katmanları tek katmanın içinde düzleştirilir. Fireworks kareleri yeni katmanın içinde bulundurulur.

7. Nesneler için şunlardan birini seçin:

Görünümü Korumak İçin Bitmap Olarak İçe Aktar Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini Flash Professional'ta korur.

Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut Tüm nesneleri düzenlenebilir vektör yolları olarak tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

8. Metin için şunlardan birini seçin:

Görünümü Korumak İçin Bitmap Olarak İçe Aktar Flash Professional'a içe aktarılan metindeki Fireworks dolgu, kontur ve efektlerini korur.

Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut Tüm metni düzenlenebilir tutar. Bazı Fireworks dolgu, kontur ve efektleri içe aktarmada kaybolur.

9. PNG dosyasını tek bir bitmap görüntüsüne düzleştirmek için Düz Bitmap Olarak İçe Aktar'ı seçin. Bu seçenek seçiliyken, tüm diğer seçenekler soluk görünür.

10. Tamam'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

InDesign dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

InDesign resimlerini, InDesign CS4'ten dışa aktarılmış XFL dosya biçimini veya InDesign CS5'ten dışa aktarılmış FLA dosya biçimini kullanarak içe aktarabilirsiniz. XFL dosya biçimi hakkında daha fazla bilgi için, XFL dosyalarını açma bölümüne bakın.

Aşağıdaki video eğitimleri InDesign'dan Flash Professional uygulamasına içerik taşımak için XFL ve FLA biçimlerinin kullanılmasını gösterir:

- [How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5](#) (Adobe InDesign CS5'ten Adobe Flash Professional'a içerik aktarma) (4:49, WonderHowTo.com, Flash Professional'a içe aktarmak için InDesign'dan FLA biçimini dışa aktarma.)
- [Understanding Flash Integration](#) (Flash Birleşimini Anlama) (5:10, Adobe TV, InDesign içe aktarma.)
- [Using InDesign Export to Flash](#) (InDesign'dan Flash Uygulamasına Dışa Aktarmayı Kullanma) (6:22, Adobe TV, XFL'yi kullanma.)
- [Design and develop workflows](#) (Tasarım ve geliştirme iş akışları) (4:49, Adobe TV, InDesign üzerinden Flash'tan XFL'ye.)
- [Flash Downunder - InDesign to Flash](#) (Flash Downunder - InDesign'dan Flash'a) (28:38, Adobe TV, CS4'te kapsamlı bir genel bakış.)
- [Design workflows with Creative Suite 4](#) (Creative Suite 4 ile tasarım iş akışları) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Photoshop PSD dosyalarıyla çalışma Flash uygulamasında

[Photoshop ve Flash ile çalışma](#)

[Photoshop İçerik Aktarma seçenekleri](#)

[\(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri\) Photoshop dosya içerik aktarıcı tercihleri](#)

[Başa dön](#)

Photoshop ve Flash ile çalışma

Adobe® Photoshop® ve Adobe® Flash® uygulamalarını, görsel bakımdan etkileyici web tabanlı uygulamalar, animasyonlar veya etkileşimli mesajlaşma öğeleri oluşturmak üzere bir arada kullanabilirsiniz. Photoshop, yüksek derecede yaratıcı kontrol sağlayarak, hareketsiz görüntü ve resimler oluşturmanızı sağlar. Flash, bu hareketsiz görüntüleri bir araya getirip, bunları etkileşimli Internet içeriği olarak birleştirmenizi sağlar.

Photoshop çizim ve seçim araçları, Flash'ta bulunan araçlardan daha yüksek derecede bir yaratıcı kontrol sağlar. Karmaşık görüntüler oluşturmanız veya etkileşimli sunumlarda kullanmak amacıyla fotoğraf rötuşlamanız gerekiyorsa, resminizi oluşturmak için Photoshop'u kullanabilir ve sonra da hazırlanmış görüntüleri Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Flash'a hareketsiz görüntü içerik aktarma

Flash çeşitli biçimlerdeki hareketsiz görüntüleri içerik aktarabilir ancak Photoshop'tan Flash uygulamasına hareketsiz görüntü içerik aktarırken, genellikle yerel Photoshop PSD biçimi kullanılır.

Bir PSD dosyası içerik aktarırken, Flash, Photoshop'ta uygulanmış niteliklerin çoğunu koruyabilir ve görüntünün görsel kalitesini korumak ve görüntüyü daha fazla değiştirmek için seçenekler sağlar. Bir PSD dosyasını Flash'a içerik aktardığınızda, her bir Photoshop katmanının Flash katmanı mı yoksa bireysel anahtar kare olarak mı temsil edileceğini seçebilirsiniz.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) QuickTime filmlerini değiştirme

Photoshop ve Flash arasında QuickTime video dosyaları alışverişi yapabilirsiniz. Örneğin, doğrudan Photoshop'ta bir QuickTime filmi oluşturabilir ve sonra da bu filmi Flash® Player'da oynatılabilen bir FLV (Flash Video) dosyasına dönüştürerek, Flash'a içerik aktarabilirsiniz.

Video görüntülerini değiştirmek için Photoshop kullandığınızda, videoya zarar vermeden karelerin üzerini boyayabilirsiniz. Video katmanına sahip bir Photoshop dosyasını kaydettiğinizde, kaynak video görüntülerine yapılan değişiklikler değil, video katmanına yaptığınız değişiklikler kaydedilmiş olursunuz.

Not: Photoshop'dan Flash'a bir QuickTime videosu içerik aktarırken, *İçerik Video Aktar iletişim kutusunu (Dosya > İçerik Aktar > İçerik Video Aktar) kullanın. Video içerik aktarmak için Photoshop PSD içerik aktarma özelliğini kullanmak, video dosyasının sadece ilk karesini içerik aktarır.*

Ayrıca Flash belgelerini de QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve video karelerine zarar vermeden boyama yapabileceğiniz Photoshop'a içerik aktarabilirsiniz. Örneğin, Flash'ta hareketli bir sekans oluşturup, Flash belgesini bir QuickTime videosu olarak dışa aktarabilir ve sonra da videoyu Photoshop'a içerik aktarabilirsiniz.

Renk

Flash renklerle RGB (kırmızı, yeşil, mavi) renk uzayında ya da HSB (ton, doygunluk, parlaklık) renk uzayında dahili olarak çalışır. Flash'ın CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilmesine karşın, Photoshop resimlerini RGB'de oluşturmalısınız. CMYK resmini Photoshop'tan Flash'a içerik aktarmadan önce, görüntüyü Photoshop'ta RGB'ye dönüştürün.

Photoshop PSD dosyalarını içerik aktarma hakkında

Flash Professional, Photoshop PSD dosyalarını içerik aktarmanızı sağlar ve resminizin verilerinin çoğunu korur. PSD İçerik Aktarıcı ayrıca, bir PSD dosyasındaki belirli nesnelerin nasıl içerik aktarılacağını belirtmenize ve PSD dosyasının bir Flash Professional film klibine dönüştürüleceğini belirtmenize izin vererek, Photoshop resminizin Flash Professional uygulamasına nasıl içerik aktarıldığını denetlemenizi sağlar.

Flash Professional PSD İçerik Aktarıcı şu temel özellikleri sunar:

- Flash Professional'a içerik aktarılan PSD dosyaları, Photoshop'taki renk kalitelerini korur.
- Flash Professional ve Photoshop'ta ortak bulunan karışım modlarının düzenlenebilirliğini korur.
- PSD dosyasındaki Akıllı Nesneler rasterleştirilir ve nesne saydamlığını koruyan bitmap'ler olarak Flash Professional uygulamasına içerik aktarılır.
- PSD dosyası katmanlarını ayrı Flash Professional katmanlarına veya anahtar karelerine dönüştürür ya da PSD dosyasını tek bir bitmap görüntüsü olarak içerik aktarır, bu durumda Flash Professional, dosyayı düzleştirir (rasterleştirir).
- Photoshop'tan Flash Professional'a sürükleyip bırakmak, Photoshop resminizin nasıl içerik aktarılacağını seçmenizi sağlayan PSD dosya içerik aktarıcısını çağırır.

Video ve eğitimler

Aşağıdaki videolar ve eğitimler Photoshop'la ve Flash Professional uygulamasıyla çalışmayı göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını göstermektedir ancak Flash Professional CS5 içinde de kullanılabilir.

- Video: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#) (Photoshop dosyalarını Flash'a (CS3) içe aktarma) (7:01)
- Video: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#) (Photoshop ve Flash (CS3) ile web siteleri tasarlama) (6:01)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (AIR, Flash ve AS3 ile Photoshop uygulamaları mı oluşturmak istiyorsunuz?) (Daniel Koestler, Adobe)

Flash ve Photoshop arasında uyumluluk

Belirli görsel nitelikler ya tam olarak içe aktarılamaz ya da içe aktarıldıktan sonra, Flash Professional geliştirme ortamında daha fazla düzenlenebilir yeteneğini kaybeder. PSD İçe Aktarıcı, görsel görünümünü ve düzenlenebilirliğini en iyi şekilde korumak amacıyla, resim içe aktarmak ve yerleştirmek için çeşitli seçenekler sunar. Ancak belirli görsel nitelikler korunamaz. Flash Professional'a içe aktarılan PSD dosyalarının görünümünü iyileştirmek için şu talimatları izleyin:

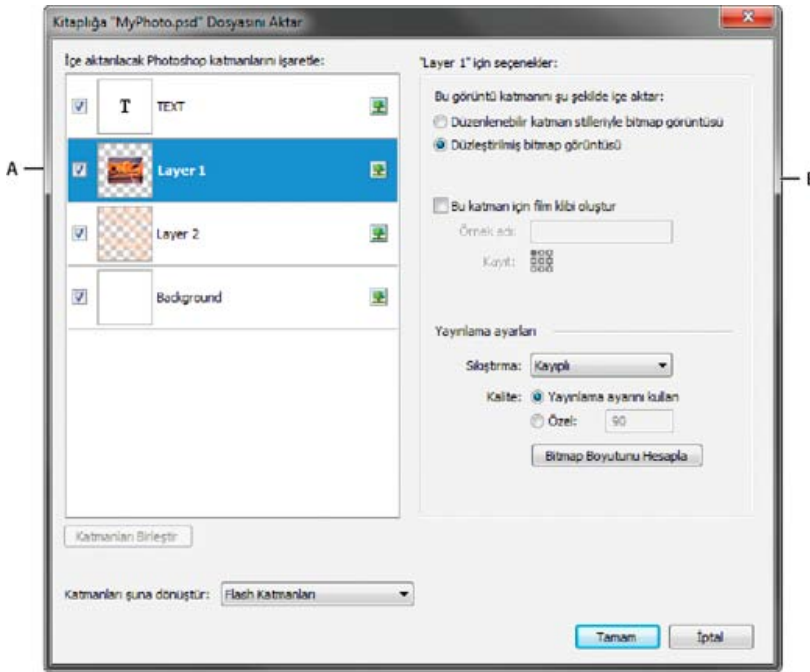
- Flash Professional, yayıncılıkta yaygın olan CMYK modunu değil, sadece RGB renk modunu destekler. Flash Professional, CMYK görüntülerini RGB'ye dönüştürebilir ancak CMYK renkleri Photoshop'ta RGB'ye dönüştürürseniz, renkler daha iyi korunur.
- Flash Professional, şu Photoshop karışım modlarını içe aktarıp düzenlenebilirlik özelliğini koruyabilir: Normal, Koyulaştır, Çarp, Açıklaştır, Ekran, Sert Işık, Fark ve Kaplama.
Flash Professional uygulamasının desteklemediği bir karışım modu kullanırsanız, görünümünü korumak için katmanı rasterleştirebilir veya katmandan karışım modunu kaldırabilirsiniz.
- Flash Professional, Photoshop Akıllı Nesneleri'ni düzenlenebilir nesneler olarak içe aktaramaz. Akıllı Nesneler, görünümünün korunması için rasterleştirilir ve Flash Professional'a bitmap'ler olarak içe aktarılır.
- Flash Professional, Photoshop Video katmanlarının sadece ilk karesini içe aktarabilir.
- Görüntü ve Dolgu katmanları Flash Professional'a aktarılırken her zaman rasterleştirilir.
- Photoshop uygulamasındaki PNG nesneleri Flash Professional uygulamasında içe aktarıldığında JPG dosyalarına dönüştürülür. Orijinal PNG dosyasındaki saydamlık sonuç JPG dosyasında da korunur.
- Photoshop, bitmap görüntüleri ölçeklendirmede Flash Professional uygulamasına göre daha iyidir. Photoshop uygulamasından, Flash Professional uygulamasına gelen bir bitmap'i ölçeklendirmeyi planlıyorsanız, bitmap'i Flash Professional uygulamasında içe aktarmadan önce Photoshop'ta ölçeklendirin.
- Saydam alanlar içeren nesneleri düzeltilmiş bitmap'ler olarak içe aktarılırken (saydamlık içeren nesnenin arkasında kalan nesnelerin de içe aktarıldığını varsayarsak) nesnenin saydam bölümlerinin arkasındaki katmanlarda bulunan nesneler saydam alanın içinden görünürler. Bunu engellemek için sadece saydam nesneyi düzeltilmiş bir bitmap olarak içe aktarın.

Birden çok katman içe aktarıp, saydamlığın arkasındaki katmanların görünür kalıntıları olmadan saydamlığı korumak için PSD dosyasını Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü seçeneğini kullanarak içe aktarın. Bu seçenek, içe aktarılan nesneleri bir film klipi olarak kozalar ve film klipinin saydamlığını kullanır. Bu, özellikle Flash Professional'ta farklı katmanları hareketlendirmeniz gerektiğinde kullanışlıdır.

Photoshop PSD dosyalarını içe aktarma

Photoshop biçimi (PSD), varsayılan Photoshop dosya biçimidir. Flash Professional, PSD dosyalarını doğrudan içe aktarabilir ve PSD dosyasının görüntü kalitesini ve düzenlenebilirliğini Flash Professional'ta kaybetmeden, Photoshop özelliklerinden çoğunu koruyabilir. Ayrıca, PSD dosyalarını içe aktarırken bu dosyaları, görüntünün görsel etkilerini koruyan ancak PSD dosya türüne özgü hiyerarşik katman bilgilerini kaldıran tek bir bitmap oluşturarak düzeltebilirsiniz.

Photoshop ve Flash Professional ile web sitesi tasarlama hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0201_tr.



PSD İçe Aktar iletişim kutusu

A. İçe aktarılan PSD dosyasındaki katmanlar B. Seçili katman veya nesne için kullanılacak içe aktarma seçenekleri

1. Dosya > Sahne Alanına Aktar veya Kütüphaneye Aktar'ı seçin.
2. İçe aktarılan Adobe Photoshop PSD dosyasına gidin, dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın.
3. (İsteğe bağlı) PSD İçe Aktarma iletişim kutusunda, katman, grup ve tek nesneleri seçip, her bir öğenin nasıl içe aktarılacağını seçin.
4. Katmanları Şuna Dönüştür için şunlardan birini seçin:

Flash Katmanları Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, kendi ayrı katmanlarına yerleştirilir. Her katman, Photoshop dosyasındaki katmanın adıyla etiketlenir. Photoshop'taki katmanlar, farklı katmanlardaki nesnelerdir. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

Anahtar Kareler Photoshop katmanları seçme listesindeki tüm seçili katmanlar, yeni bir katmandaki ayrı anahtar karelere yerleştirilir. Yeni katman, Photoshop dosyasının adını taşır (örneğin, dosyam.psd). Photoshop'taki katmanlar, farklı anahtar karelerdeki nesneler haline gelirler. Nesneler, Kütüphane paneline yerleştirildiğinde Photoshop'taki katmanın adını taşır.

5. Kalan seçenekler için şunların arasından seçin:

Katmanları Orijinal Konumlarına Yerleştir PSD dosyasının içerikleri, Photoshop'ta sahip oldukları konumlarını tam olarak korurlar. Örneğin, bir nesne Photoshop'ta X = 100 Y = 50 noktasına konumlandırılmışsa, Flash Professional Sahne Alanı'nda da aynı koordinatlarda olduğunu varsayar.

Bu seçenek belirlenmezse, içe aktarılmış Photoshop katmanları Sahne Alanı'nda ortalanır. PSD dosyasındaki öğeler içe aktarıldıklarında, göreceli konumlarını korurlar ancak tüm nesneler geçerli görünümde bir blok olarak ortalanır. Bu özellik, Sahne Alanı'nın bir bölümüne yakınlaştırdıysanız ve belirli bir nesneyi Sahne Alanı'nın o bölümüne içe aktarıyorsanız yararlı olabilir. Nesneyi orijinal koordinatları kullanarak içe aktardıysanız, geçerli sahne alanı görüş alanının dışına yerleştirilmiş olabileceğinden, nesneyi içe aktarılmış olarak göremeyebilirsiniz.

Not: PSD dosyasını Flash Professional kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

Sahne Alanı Boyutunu Photoshop Tuvaliyle Aynı Yap Flash Professional Sahne Alanı, PSD dosyasını oluşturmada kullanılan Photoshop belgesinin boyutuyla (veya etkin kırpmaya alanıyla) aynı boyuta dönüştürülür. Varsayılan olarak bu seçenek seçili değildir.

Not: PSD dosyasını Flash Professional kütüphanesine içe aktarırken, bu seçenek kullanılabilir değildir.

6. Tamam'ı tıklayın.

PSD dosyalarını Flash kütüphanesine içe aktarma

Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktarmak, Sahne Alanı'na içe aktarmaya benzer. Bir PSD dosyasını kütüphaneye içe aktardığınızda, kök klasör PSD dosyasının adını taşır. PSD dosyası kütüphaneye içe aktarıldıktan sonra, kök klasörün adını değiştirebilir veya katmanları klasörün dışına taşıyabilirsiniz.

Not: Kütüphane, içe aktarılmış PSD dosyasının içeriklerini alfabetik olarak sıralar. Hiyerarşik gruplama ve klasör yapısı aynı kalır, ancak kütüphane bunları alfabetik olarak tekrar sıralar.

Zaman çizelgesine içe aktarılan PSD dosyasının (sanki bu dosya sahne alanına içe aktarılmış gibi) tüm içeriğini barındıran bir klibi oluşturulur. Hemen hemen tüm film klipleri, kendileriyle ilişkilendirilmiş bir bitmap veya başka bir varlığa sahiptir. Karışıklık ve adlandırma çatışmalarını en aza indirmek için bu varlıklar, film klibiyle aynı klasördeki Varlıklar klasöründe saklanır.

Not: Kütüphaneye içe aktardığınızda, PSD dosyasının içerikleri, ana Flash zaman çizelgesine değil, film klibinin zaman çizelgesine içe aktarılır.

Photoshop İe Aktarma seenekleri

Birden ok katman ieren bir Photoshop PSD dosyasını ie aktardığınızda, řu seenekleri ayarlayabilirsiniz:

Katman Kompozisyonu Photoshop dosyası katman kompozisyonları ieriyorsa, grntnn hangi srmnn ie aktarılacağını belirtebilirsiniz. Bir katman kompozisyonu, Photoshop Katmanlar paletinin durumunun bir anlık grntsdr. Katman kompozisyonları, tm Flash Professional'a ie aktarılan  tr katman seeneğini kaydeder:

- **Katman grnrlğ:** bir katmanın grnr veya gizli olması.
- **Katman konumu:** katmanın belgedeki konumu.
- **Katman grnm:** katmana bir katman stilinin uygulanıp uygulanmadığı ve katmanın karışım modu.

Hi katman kompozisyonu yoksa, bu aılır men gizli olur. Flash Professional, katman kompozisyonunun kalitesinin, grnrlk, konum ve katman stili dahil, tm ynlerini destekler.

Metin nesnelerini ie aktarma

Metin nesneleri, Photoshop'taki metin katmanlarıdır. Metnin Flash Professional'a nasıl ie aktarılacağını sein.

Dzenlenebilir Metin Seili Photoshop katmanındaki metinden, dzenlenebilir bir metin nesnesi oluřturur. Metnin dzenlenebilirliğini korumak iin metnin grnmnden dn verilebilir. Metni bir film klipi olarak ie aktarırsanız, film klipi, dzenlenebilir bir metin nesnesi ierir.

Not: *Ktphaneye dzenlenebilir metin ie aktarırken, metin bir film klipinin iinde olmalıdır. Ktphanede sadece film klipleri, bitmap'ler ve grafik sembolleri saklanabilir. Ktphaneye ie aktarılan bir metin katmanı iin Dzenlenebilir Metin seeneğini seildiğinde, otomatik olarak bir grafik sembol olarak ie aktarılır.*

Vektr Ana Hatları Metnin grnmn korumak iin metni vektr yollarına dnřtrr. Metin artık dzenlenebilir deėildir ancak opaklık ve uyumlu karışım modları dzenlenebilirliklerini korur. Bu seenek seiliyse, nesne bir film kliline dnřtrlmek zorundadır.

Not: *(Yalnızca Windows 8) Metin ieren bir PSD dosyası Vektr Anahatları seeneğini iřaretliyen ie aktarılsa, vektr nesnesinin tutturma noktalarını dzenleyemezsiniz. Bu, Windows 8'de mevcut olmayan fontlar kullanılarak oluřturulmuř PSD dosyalarında grlr.*

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri Metin katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin metni bir bitmap halinde rasterleřtirir. Rasterleřtirilmiř metin bundan sonra dzenlenebilir olmaz.

Not: *Yol zerinde metin ie aktarırken, nesnenin grsel kalitesini korumak iin metni dzleřtirilmiř bir bitmap grnts olarak ie aktarmalısınız.*

řekil nesneleri ie aktarma

řekil Katmanı nesnesi, orijinal olarak Photoshop'ta bir řekil katmanı olan veya zerinde bir vektr kırpma maskesi bulunan bir grnt katmanı olan bir nesnedir.

Dzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri İinde bir bitmap bulunan dzenlenebilir bir vektr řekli oluřturur. Desteklenen karışım modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash Professional uygulamasında retilemeyen, desteklenmeyen karışım modları kaldırılır. Nesne bir film kliline dnřtrlmek zorundadır.

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri řekil katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin řekli bir bitmap halinde rasterleřtirir. Rasterleřtirilmiř bir grnt bundan sonra dzenlenebilir olmaz.

Grnt veya dolgu katmanlarını ie aktarma

Grnt veya dolgu katmanı bir vektr maskesiyle iliřkiliyse, bir řekil katmanı nesnesi olarak kabul edilir.

Dzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Grnts İinde bir bitmap bulunan bir film klipi oluřturur. Desteklenen karışım modları, filtreler ve opaklık korunur. Flash Professional uygulamasında retilemeyen, desteklenmeyen karışım modları kaldırılır. Nesne bir film kliline dnřtrlmek zorundadır.

Dzleřtirilmiř Bitmap Grntleri Grnt veya dolgu katmanının Photoshop'taki grnmn tam olarak korumak iin grnty bir bitmap halinde rasterleřtirir.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve nceki srmleri) Birleřtirilmiř bitmap nesnelerini ve birleřtirilmiř bitmap'teki nesneleri ie aktarma

Bir birleřtirilmiř bitmap, Flash Professional'a aktarıldığında tek bir bitmap'e dzleřtirilmiř (veya birleřtirilmiř) birden fazla Photoshop katmanını ieren bir nesnedir. Bir birleřtirilmiř bitmap'teki nesneler, Photoshop'taki katmanları temsil eder. Bir birleřtirilmiř bitmap oluřturmak iin iki veya daha fazla katman sein ve Katmanları Birleřtir dğmesini sein.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve nceki srmleri) Farklı trde birden fazla nesne ie aktarma

Farklı trlerdeki birden ok nesneyi ie aktarırsanız, Flash Professional, seili nesneleri sadece Film Klipleri Oluřtur ve Kayıt gibi, ortak olarak paylařtıkları ie aktarma ayarlarıyla ie aktarmanıza izin verir.

Aynı trde birden ok nesneyi ie aktarma

Aynı trdeki birden ok nesneyi ie aktarırsanız, grntlenen ie aktarma seenekleri, o trdeki tek bir nesne seildiğinde grntlenenlerle aynıdır. Nesneler aynı nitelikleri paylařmıyorlarsa, grntlenen ie aktarma seenekleri belirsiz bir durumdadır ve sonular beklendiğı gibi olmayabilir.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Grup klasörünü içe aktarma

Bir grup klasörünü içe aktarırken, grubu bir film klibi olarak içe aktarabilirsiniz ya da gruptaki her katmanı zaman çizelgesi üzerinde kendi ayrı katmanına veya anahtar karesine yerleştirebilirsiniz.

Film Klibi Olarak İçe Aktar'ı seçerseniz, grup klasöründeki her katman, bir film klibinde bir katmana yerleştirilir ve sonra bu film klibi, zaman çizelgesi üzerinde kendi katmanına veya anahtar karesine yerleştirilir. Film klibi, grup klasörünün Photoshop'ta sahip olduğu adı kullanır ve film klibini bir Flash Professional katmanına içe aktarırsanız, katman aynı adı kullanır.

Grubu bir film klibi içine yerleştirmeniz, her katman kendisi için geçerli olarak ayarlanmış türe dönüştürülür ve gruptaki her katman kendi Flash Professional katmanına içe aktarılır. Flash Professional katmanları, PSD dosyasındaki ayrı katmanların adlarını taşırlar.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Katmanları içe aktarma ve birleştirme

PSD İçe Aktarıcı, ayrı nesneler yerine tek bitmap dosyası olarak içe aktarılan birleştirilmiş bir bitmap'te iki veya daha fazla katmanı birleştirmenizi sağlar.

Birleştirilmiş bir bitmap oluşturmak için seçtiğiniz katmanlar, aynı düzeyde bulunan iki veya daha fazla katmanlık sürekli bir dizi halinde olmalıdır. Örneğin, bir grubun içindeki bir katmanı ve o grubun dışındaki bir katmanı seçip birleştiremezsiniz. Bunun yerine, grubun tamamını ve ayrı katmanı seçmelisiniz.

Yayınlama seçeneklerini ayarlama

PSD İçe Aktarıcı'daki yayınlama ayarları, Flash Professional belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirlemenizi sağlar. Bu ayarlar yalnızca belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etkili olur ve görüntüyü Flash Professional Sahne Alanı veya kütüphaneye içe aktarırken, görüntü üzerinde etki oluşturmaz.

Sıkıştırma Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma biçimlerinden birini seçmenizi sağlar:

Kayıplı Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçe aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırma ile sıkıştırır.

Not: Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonsal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

Bitmap Boyutunu Hesapla İçe aktarma seçimlerinize bağlı olarak, belirli bir katman için oluşturulan bitmap sayısını ve katmanda oluşturulan bitmap'lerin kilobayt olarak sıkıştırılmış boyutunu belirler. Örneğin, gölge ve bulanıklaştırmaya sahip bir katman seçerseniz ve katman stillerini korursanız, Bitmap Boyutunu Hesapla bilgisi, içe aktarmanın sonucunda her filtre efekti için birer tane ve görüntünün kendisi için başka bir tane olmak üzere, üç bitmap oluşturulacağını bildirir. İçe aktarılan tüm bitmap'lerin boyutunu hesaplamak için katmanların tümünü seçin ve Bitmap Boyutunu Hesapla'yı tıklayın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Photoshop dosya içe aktarıcı tercihleri

[Başa dön](#)

Flash Tercihleri iletişim kutusu, Photoshop PSD dosyaları için içe aktarma tercihlerini ayarlamana yardımcı sağlar. PSD dosyaları içe aktarma için belirttiğiniz tercihler, Photoshop katman türleri için PSD İçe Aktar iletişim kutusunda başlangıçta doldurulan seçenekleri etkiler.

Not: Farklı katman türleri için belirtilen tercihleri nesne nesne geçersiz kılmak için PSD İçe Aktarma iletişim kutusunu kullanın. İçe aktarma seçeneklerini değiştirmek amacıyla katmanı seçin ve gerekli seçenekleri belirtin.

Görüntü Katmanları İçe Aktarma Tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir. Görüntü katmanlarını aşağıdakilerden herhangi biri olarak içe aktarabilirsiniz:

Düzenlenebilir Katman Stilleriyle Bitmap Görüntüsü İçinde bitmap yuvalanmış bir film klibi oluşturur. Bu seçeneğin belirtilmesi, desteklenen karışım modlarını ve opaklığı korur ancak Flash uygulamasında üretilmeyen diğer görsel nitelikleri kaldırır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni, düzeltilmiş bir bitmap görüntüsü halinde rasterleştirir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Görüntü katmanlarının tamamının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçe Aktar iletişim kutusunda katman katman değiştirilebilir.

Metin katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, metin katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Düzenlenebilir Metin Photoshop metin katmanındaki metinden, düzenlenebilir bir metin nesnesi oluşturur. Metnin düzenlenebilirliğini korumak için metnin görünümü feda edilir. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Vektör Ana Hatları Metni, yollar oluşturacak şekilde vektörleştirir. Metnin görünümü değiştirilebilir ancak görsel nitelikleri korunur. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzeltilmiş Bitmap Görüntüleri Metin katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korumak için metni rasterleştirir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, metin katmanını otomatik olarak bir film klibine dönüştürür. Metin katmanlarının tümünün film

kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek PSD İçer Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Metin veya Vektör Anahatları seçildiğinde bu seçenek gerekir.

Şekil katmanı içe aktarma tercihleri

Bu seçenekler, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Düzenlenebilir Yollar Ve Katman Stilleri Bu seçenek, içinde bir bitmap bulunan düzenlenebilir bir vektör şekli oluşturur. Bu seçenekle, desteklenen karışım modları ve opaklık da korunur ancak Flash'ta üretilmeyen diğer görsel nitelikler kaldırılır. Bu seçenek seçiliyse, nesnenin bir film klibine dönüştürülmesi gerekir.

Düzleştirilmiş Bitmap Görüntüleri Bu seçenek, şekli rasterleştirir ve şekil katmanının Photoshop'taki görünümünü tam olarak korunur.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, görüntü katmanlarının bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Şekil katmanlarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Katman grubu içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, şekil katmanları için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Film Klipleri Oluştur Flash'a içe aktarılırken, tüm grupların bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Katman gruplarından bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir.

Birleştirilmiş bitmap içe aktarma tercihleri

Bu seçenek, birleştirilmiş bitmap'ler için içe aktarma seçeneklerinin başlangıçta nasıl ayarlanacağını belirtir.

Film Klipleri Oluştur Bu seçenek, birleştirilmiş bitmap'lerin Flash'a içe aktarılırken bir film klibine dönüştürüleceğini belirtir. Birleştirilmiş bitmap'lerden bazılarının film kliplerine dönüştürülmesini istemiyorsanız, bu seçenek nesne nesne değiştirilebilir. Düzenlenebilir Yollar ve Katman Stilleri onay kutusu işaretliyse, bu seçenek devre dışı bırakılır.

Film klibi kaydı içe aktarma tercihleri

Oluşturulan filmler için genel bir kayıt noktası belirtir. Bu ayar, tüm nesne türlerinin kayıt noktaları için geçerlidir. Bu seçenek PSD İçer Aktar iletişim kutusunda nesne nesne değiştirilebilir; bu, tüm nesne türleri için ilk ayardır. Film klibi kaydı hakkında daha fazla bilgi için bkz.Semboller düzenleme.

İçe aktarılan görüntüler için yayınlama ayarları

FLA dosyası için yayınlama ayarları tercihleri, Flash Professional belgesini bir SWF dosyası olarak yayınlarken görüntüye uygulanacak sıkıştırma derecesini ve belge kalitesini belirtmenizi sağlar. Bu ayarlar sadece belgeyi bir SWF dosyası olarak yayınladığınızda etki ederler ve görüntüyü Flash Professional sahne alanına veya kütüphanesine içe aktarırken, görüntü üzerinde etkileri yoktur.

Sıkıştırma Kayıplı veya kayıpsız sıkıştırma biçimlerinden birini seçmenizi sağlar:

Kayıplı Kayıplı (JPEG), görüntüyü JPEG biçiminde sıkıştırır. İçer aktarılan görüntü için varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Yayınlama Ayarını Kullan'ı seçin. Yeni bir kalitede sıkıştırma ayarı belirtmek için Özel seçeneğini belirleyin ve Kalite metin alanına 1 ile 100 arasında bir değer girin. (Daha yüksek bir ayar görüntü doğruluğunu daha iyi korur, fakat daha büyük bir dosya boyutu ortaya çıkarır.)

Kayıpsız Kayıpsız (PNG/GIF), görüntüyü, hiçbir verinin görüntüden atılmadığı kayıpsız sıkıştırma ile sıkıştırır.

Not: Fotoğraflar veya degrade dolgularına sahip görüntüler gibi, karmaşık renk veya tonal çeşitliliğe sahip görüntüler için kayıplı sıkıştırmayı, kullanın. Basit şekiller ve nispeten daha az sayıda renge sahip görüntüler için kayıpsız sıkıştırmayı, kullanın.

Kalite Sıkıştırma için bir kalite düzeyi ayarlamınızı sağlar.

Yayınlama Ayarını Kullan Yayınlama Ayarları'ndaki geçerli JPEG Kalitesi ayarını uygular.

Özel Ayrı bir belirli kalite ayarı belirtmenizi sağlar.

Daha fazla Yardım konusu



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Dışa Aktarma ve Yayınlama

Eksik codec'ler | Adobe Media Encoder | Creative Cloud'dan yüklenen Premiere Pro
sorun giderme (10 Mayıs 2012)

Export to HTML5 from Flash Professional (Flash Professional'dan HTML5'e dışa aktarma)

Tom Barclay (27 Şubat 2012)

video-eğitim

Bu videoda, Adobe Flash Professional ekibinin üzerinde çalıştığı heyecan verici HTML5 dışa aktarma özelliğine yayınlanmadan önce göz atma fırsatına sahip olacaksınız. Toolkit for CreateJS, ActionScript geliştirmeden JavaScript dünyasına kolayca geçiş yapmanıza yardımcı olabilir.

Flash Professional'da yaygın geliştirme hatalarından kaçınma

Tommi West (16 Ocak 2012)

eğitim

Bu makale dizisi Adobe Flash Professional projelerinizde sorun oluşturabilecek yaygın geliştirme hatalarının ana hatlarını belirtir ve bu hataları önlemek için uygulayabileceğiniz teknikler sunar. Bu kılavuzlar ayrıca daha verimli çalışma yöntemlerini gösterir ve bu yöntemler sayesinde daha az performans sorunuyla ve çalışma zamanı hatasıyla karşılaşsınız.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

AIR for iOS için uygulama paketleme

Videolar ve eğitimler

[AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma](#)

[Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme ve AIR uygulamaları hatalarını ayıklama](#)

[Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran desteğine sahip aygıtlar için AIR uygulamaları yayınlama](#)

[Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama](#)

[iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama](#)

[USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı](#)

[Sorun Giderme](#)

Flash Professional, AIR for iOS için uygulama yayınlamak üzere destek içerir. AIR for iOS uygulamaları Apple iPhone ve iPad cihazlarında çalışabilir. iOS için yayınladığınızda, Flash FLA dosyalarınızı yerel iPhone uygulamalarına dönüştürür.

Masaüstü ve mobil AIR uygulamalarına ilişkin donanım ve yazılım gereksinimleri hakkında bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

iPhone'a yönelik uygulamaları paketleme hakkındaki ayrıntılı talimatlar için bkz. [Packager for iPhone ile Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Videolar ve eğitimler

[Başa dön](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices](#) (Flash Professional CS5.5 - iOS cihazlarına içerik yayınlama) (8:08, Adobe TV)
- Makale: [Flash kullanarak Apple iPhone için Geliştirme](#)
- Adobe Laboratuvarları: [Applications for iPhone](#) (iPhone Uygulamaları)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)
- Makale: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS](#) (iOS için çok sayıda SWF içeren Flash/AIR projelerini derleme) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Excluding Devices From Requested Display Resolution Mode](#) (İstenen Ekran Çözünürlük Modundan Aygıtları Hariç Tutma)

AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma

[Başa dön](#)

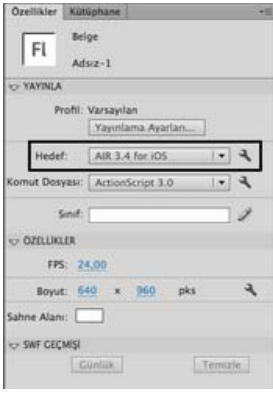
AIR uygulaması dağıtımı iş akışında yapılan önemli bir değişiklik sayesinde, AIR uygulamalarını doğrudan iOS'ta aygıtlarında dağıtabilirsiniz. Önceden, iOS aygıtlarına uygulamaları dağıtmak için iTunes'tan AIR uygulamalarının çağrılması gerekirdi.

Ancak Flash Professional sayesinde, artık iTunes'u kullanmanıza gerek kalmadan AIR uygulamalarını iOS üzerinde doğrudan dağıtabilirsiniz. Bu özellik AIR uygulamalarını iOS'ta yayınlarken harcadığınız zamanı azaltmanızı ve bunun yanında üretkenliği ve performansı önemli ölçüde artırmanızı sağlar.

Not: Flash Professional'ın yüklü olduğu makineye iTunes'u yüklemeniz gerekir.

iOS aygıtında doğrudan dağıtımı etkinleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Flash Professional'ın yüklü olduğu makinede iTunes'un yüklenmiş olduğundan emin olun.
2. Flash Professional'daki Özellikler panelinde AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklayın.



3. Dağıtım sekmesinde, Uygulamayı Bağlı iOS Aygıtına Yükle seçeneğini belirleyin.



4. Yayınla'yı tıklayın.

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme ve AIR uygulamaları hatalarını ayıklama

[Başa dön](#)

Flash Professional'ı Apple Xcode ile entegre ederek, Yerel iOS Simulator'ın iOS için yazılmış olan AIR uygulamalarını test etmesini ve hata ayıklaması yapmasını sağlayabilirsiniz. Aygıtların kendilerine (iPhone veya iPad) erişiminizin olmadığı durumlarda iOS Simulator son derece faydalıdır. Yerel iOS Simulator sayesinde, birden fazla aygıtta (iPhone ve iPad) bulunan AIR uygulamalarını test edebilir ve bunlarda hataları ayıklayabilirsiniz. Ancak iOS Simulator, yalnızca Macintosh sistemlerinde yüklü olan Flash Professional CS6 ile entegre edilebilir.

Flash Professional ile iOS Simulator'ı kullanmanız için, Xcode'u indirmeniz ve yüklemeniz gerekir. Daha fazla bilgi için bkz. [iOS Simulator Desteği için Xcode'u ayarlama](#).

iOS Simulator Desteği için Xcode'u ayarlama

1. Xcode'u <http://developer.apple.com> adresinden indirip yükleyebilir veya Mac App Store'dan indirebilirsiniz.
2. Flash Professional'ı başlatın.
3. Bir AIR for iOS belgesi oluşturun veya varolan bir AIR for iOS belgesini açın.
4. Özellikler panelinde Oynatıcı hedefini AIR3.6 for iOS olarak ayarlayın.
5. AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu getirmek için Hedef açılır menüsünün yanında bulunan  düğmesini tıklayın.



6. Genel sekmesinde, iOS Simulator SDK'nin tam yolunu girin veya manuel olarak konuma gözetin. Örneğin:

Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0

Not: Flash Pro, iOS SDK'ye yol eklemenize yalnızca AIR uygulamasının ANE dosyası içermesi durumunda izin verir. ANE dosyası eklemek için Dosya > ActionScript Ayarları > Kütüphane Yolu'na gidin.

7. Dağıtım sekmesinde Sertifikayı ve Şifreyi girin. İsteğe bağlı olarak, AIR uygulaması için Temel Hazırlık Profilini de sağlayın.



8. Tamamlamak için Tamam'ı tıklayın.

Artık uygulamanızı test etmek ve uygulamanızdaki hataları ayıklamak için iOS Simulator'ı kullanabilirsiniz. Bilgi için bkz. [Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme](#) ve [Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarında hata ayıklama](#).

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme

AIR uygulamanızı test etmeden önce Xcode'u ayarladığınızdan ve iPhone SDK'nin yolunu ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. iOS Simulator için XCode'u ayarlama.

1. Flash Professional'da, iOS Simulator'ı açmak için Kontrol Et > Filmi Test Et > iOS Simulator'da seçeneklerini belirleyin. Ancak AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda iOS Simulator SDK'nin yolunu ayarlamadıysanız, bu durumu bildiren bir hata oluşur.
2. iOS Simulator'da uygulamaya gözetin, ardından başlatmak için tıklayın.

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarında hata ayıklama

AIR uygulamanızda hata ayıklamadan önce Xcode'u ayarladığınızdan ve iPhone SDK'nin yolunu ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. iOS Simulator için XCode'u ayarlama.

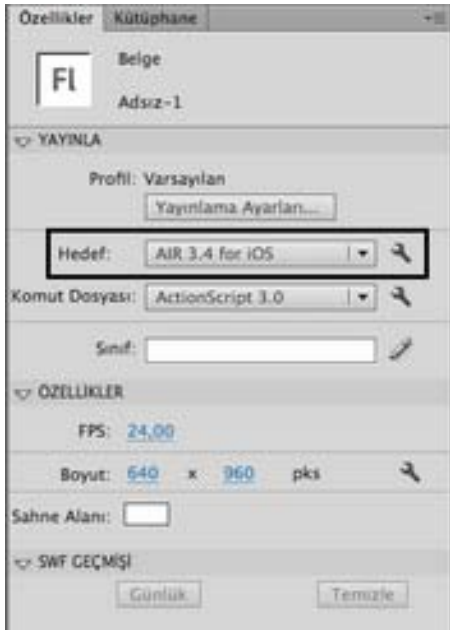
1. Flash Professional'da, iOS Simulator'ı açmak için Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > iOS Simulator'da seçeneklerini belirleyin. Ancak AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda iOS Simulator SDK'nin yolunu ayarlamadıysanız, bu durumu bildiren bir hata oluşur.
2. Flash Professional'da Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.
3. iOS Simulator'da uygulamaya gözetin, ardından başlatmak için tıklayın.

Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran desteğine sahip aygıtlar için AIR uygulamaları yayınlama

[Başa dön](#)

Flash Professional, genişletilmiş Yüksek Çözünürlüklü Retina ekran desteğine sahip iOS için zengin AIR uygulamaları oluşturmanıza izin verir. AIR uygulamalarını yayınlarken Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran seçeneğini belirleyebilirsiniz.

1. Flash Professional'da bir AIR for iOS belgesi oluşturun veya mevcut bir AIR for iOS belgesini açın.
2. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki düğmesini tıklayın.



3. Genel sekmesinde, Çözünürlük ayarını Yüksek olarak belirleyin.

Oluşturma modu: Otomatik
Aygıt: iPhone ve iPad
Çözünürlük: Yüksek

4. Yayınla'yı tıklatın.

Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

Yorumlayıcı Modu, iOS için yazılan AIR uygulamalarınızda hızlı bir şekilde hata ayıklamanıza veya bu uygulamaları test etmenize olanak tanır. Yorumlayıcı Modu seçildiğinde AIR uygulamaları, ARM koduna dönüştürülmeden yüklenir.

Yorumlayıcı Modu'nu etkinleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklatın.
2. Dağıtım sekmesinde iOS dağıtım türü seçeneği için Yorumlayıcı Modunda Aygıt Testi veya Yorumlayıcı Modunda Aygıt Hatalarını Ayıklama seçeneğini belirleyin.
3. Tamamlamak için Tamam'ı tıklatın.

Not: Yorumlayıcı ve AOT (Vaktinden Önce) modlarını kullanarak ActionScript bayt kodu içeren birden fazla SWF'yi paketleyebilir ve yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için [bu bloga](#) bakın

Not: Yorumlayıcı Modu yalnızca test ve hata ayıklama amaçlı olarak kullanılmalıdır. Yorumlayıcı Modu kullanılarak oluşturulan AIR yükleme dosyaları Mac App Store'a yüklenemez.

iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

USB aracılığıyla bağlanan iOS aygıtlarında uygulamaları test edebilir ve uygulamaların hatalarını ayıklayabilirsiniz. Bu, uzaktan test etme ve hata ayıklama işlevini Flash Professional CC içinde kullanılabilen wi-fi aracılığıyla zenginleştirir. Ancak aygıtlar USB aracılığıyla bağlandığında, manuel adım sayısının azaltılması ve test etme ve hata ayıklama işlemlerinin hızlandırılması ile test etme ve hata ayıklama iş akışları basitleştirilir.

USB aracılığıyla test etme veya hata ayıklama işlevini etkinleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- **(Hata ayıklama için)** Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > USB Aracılığıyla Aygıtta seçeneğini belirleyin.
- **(Test için)** Kontrol Et > Filmi Test Et > USB Aracılığıyla Aygıtta seçeneğini belirleyin.

USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

Flash Professional, uygulamaların aynı anda birden fazla aygıtta test edilmesini destekler. USB aracılığıyla birden çok aygıtla bağlanıp bunları test edebilirsiniz.

Çeşitli ekran boyutlarına, işletim sistemi sürümlerine ve donanım yapılandırmalarına sahip birden fazla aygıtı aynı anda dağıtım yaparak test gerçekleştirmek için bu özellikten yararlanabilirsiniz. Bu, aynı anda bir dizi aygıtta uygulama performansını analiz etmenize olanak tanır.

1. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklatın.
2. Dağıtım sekmesinde tüm bağlı aygıtların listesi gösterilir. Uygulamayı yayınlamak istediğiniz aygıtları seçin.
3. Yayınla'yı tıklatın.

Sorun Giderme

[Başa dön](#)

- FLA veya SWF için belirtilen dosya adında çift baytlı karakterler bulunuyorsa AIR for iOS uygulaması yayınlanamaz.
- AIR for iOS uygulaması yayınlanırken aygıtın bağlantısı kesilirse Flash Pro askıda kalır.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Adobe AIR for desktop için yayınlama

[Adobe AIR hakkında](#)
[Adobe AIR dosyası oluşturma](#)
[Adobe AIR uygulamasını önizleme veya yayınlama](#)
[AIR uygulaması ve yükleyici dosyaları oluşturma](#)
[Uygulamanızı imzalama](#)
[AIR SDK sürümü ekleme veya kaldırma](#)

Adobe AIR hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® AIR™, Zengin İnternet Uygulamaları (RIA'lar) oluşturup masaüstüne dağıtmak için, web geliştirme becerilerinizi (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax) kullanmanıza olanak sağlayan işletim sistemleri arası çalışma zamanıdır. AIR, bilindik ortamlarda çalışmanıza, en rahat bulduğunuz araç ve yaklaşımları kullanmanıza ve Flash, Flex, HTML, JavaScript ve Ajax uygulamalarını destekleyerek, gereksinimlerinizi karşılayan olası en iyi deneyimi oluşturmanıza olanak sağlar.

Kullanıcılar, yerel masaüstü uygulamalarıyla etkileşim kurdukları aynı şekilde AIR uygulamalarıyla etkileşim kurar. Kullanıcının bilgisayarına çalışma zamanı yüklenir, ardından AIR uygulamaları yüklenir ve diğer masaüstü uygulamaları gibi çalışır. Çalışma zamanı, uygulamaların konuşlandırılması için tutarlı bir işletim sistemleri arası platform ve çerçeve sağlar ve böylece masaüstleri arasında tutarlı işlevsellik ve etkileşim sağlayarak tarayıcılar arası testi ortadan kaldırır. Belirli bir işletim sistemi için geliştirme yapmak yerine, çalışma zamanını hedeflersiniz.

AIR, uygulamaların oluşturulma, konuşlandırılma ve deneyim edilme şeklini büyük ölçüde değiştirir. Daha yaratıcı kontrol elde edersiniz ve geleneksel masaüstü geliştirme teknolojilerini öğrenmeden Flash, Flex, HTML ve Ajax tabanlı uygulamaları masaüstüne genişletebilirsiniz.

Masaüstü ve mobil AIR uygulamalarına ilişkin donanım ve yazılım gereksinimleri hakkında bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

Adobe AIR™ uygulamaları oluşturma ile ilgili tam bilgi için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Videolar, eğitimler ve diğer kaynaklar

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro'da AIR™ uygulamalarının nasıl oluşturulacağını açıklar:

- Video: [Converting a Flash Project to AIR \(8:32\)](#) (Flash Projesini AIR'ye Dönüştürme (8:32))
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#) (Flash CS3 ile Adobe AIR uygulamaları oluşturma (5:33))
- Video: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#) (Lynda.com Geliştiriciler için Eğitim – AIR Temel Eğitimi – 5. Bölüm; Flash CS3'te Flash içeriğini AIR'ye dönüştürme (4:57))
- Video: [Designing an AIR application \(8:51\)](#) (AIR uygulaması tasarlama (8:51))
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#) (Flash içeren AIR uygulamaları için özel krom oluşturma (6:24))
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)
- Teknik Not: [Flash Professional CS5.5 için AIR 2.7 SDK'yi Kaplama](#)

Adobe AIR dosyası oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Hoş Geldiniz ekranını veya Dosya > Yeni komutunu kullanarak Adobe AIR Flash Dosyası belgeleri oluşturabilir ya da bir ActionScript® 3.0 Flash Dosyası oluşturup Yayınlama Ayarları iletişim kutusu üzerinden Adobe AIR dosyasına dönüştürebilirsiniz.

Adobe AIR dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Flash uygulamasını başlatın. Karşılama ekranı görüntülenir. Flash uygulamasını önceden başlattıysanız, karşılama ekranına geri dönmek için açık belgeleri kapatın. Hoş Geldiniz ekranında Adobe AIR 2 (CS5) veya AIR (CS5.5) ögesini seçin.

Not: Flash Hoş Geldiniz ekranını devre dışı bıraktıysanız, Düzen > Tercihler'i seçerek ve Genel kategorisinde Başlatırken açılır menüsünden Hoş Geldiniz Ekranı'nı seçerek tekrar görüntüleyebilirsiniz.

- Dosya > Yeni'yi seçin ve Adobe AIR 2 (CS5) veya AIR (CS5.5) ögesini seçip Tamam'ı tıklayın.
- Varolan bir Flash dosyasını açın ve Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun (Dosya > Yayınlama Ayarları) Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünden Adobe AIR seçeneğini belirleyerek Flash dosyasını bir AIR dosyasına dönüştürün.

Not: (Yalnızca Flash CS5) Flash CS5 AIR dosyasını Flash CS4 biçiminde kaydederseniz, Flash CS4'te dosyayı açarken Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Oynatıcı sürümünü el ile AIR 1.5 ayarına getirin. Flash CS4 yalnızca AIR 1.5'e yayınlamayı destekler.

[Başa dön](#)

Adobe AIR uygulamasını önizleme veya yayınlama

Flash AIR SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde önizleyebilirsiniz. Uygulama paketlenip yüklenmeden önce uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde önizleme kullanışlıdır.

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Hedef ayarını Adobe AIR olarak ayarladığınızdan emin olun.
2. Kontrol Et > Filmi Test Et > Test Et'i seçin veya Control+Enter tuşlarına basın.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu üzerinden uygulama ayarlarını belirlemediyseniz, Flash uygulaması, SWF dosyasının yazıldığı aynı klasörde sizin için varsayılan bir uygulama tanımlama dosyası (*swfname-app.xml*) oluşturur. AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlama dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR dosyasını yayınlamak için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınl düğmesini tıklatın.
- AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda Yayınl düğmesini tıklatın.
- Dosya > Yayınl seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınl Önizleme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını yayınladığınızda Flash Pro, bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlayıcı dosyasını oluşturur ve her ikisinin kopyasını uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname.air*) paketler.

Not: (Yalnızca Windows) Dosya adı İngilizce olmayan karakterler içeriyorsa AIR uygulaması yayınlanamaz.

[Başa dön](#)

AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, uygulamanızı dağıtmak için gerekli olan AIR uygulama tanımlayıcısı ve yükleyici dosyaları ayarlarını belirtin. Flash Pro, bir AIR dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda bu dosyaların ayarlarını belirtirsiniz. Siz bir AIR dosyası oluşturduktan sonra, bu iletişim kutusu belgenin Özellik denetçisinden veya Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünün Ayarlar düğmesinden açılabilir.

Adobe AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

1. Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
2. AIR Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce Adobe AIR FLA dosyasını kaydedin.
3. Dosya > AIR 2 Ayarları'nı seçin.
4. AIR Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve ardından Yayınl'a'yı tıklatın.

Yayınl'a'yı tıklattığınızda şu dosyalar paketlenir: SWF dosyası, uygulama tanımlama dosyası, uygulama simge dosyaları ve Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar. Henüz bir dijital sertifika oluşturmadıysanız, Yayınl düğmesini tıklattığınızda Flash, Dijital İmza iletişim kutusunu görüntüler.

AIR Uygulaması Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu 4 sekmeye ayrılmıştır: Genel, İmza, Simgeler ve Gelişmiş. Bu ayarlar hakkında daha fazla bilgi için, aşağıdaki bölümlere bakın.

Genel ayarlar

AIR Uygulama Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Genel sekmesi şu seçenekleri içerir:

Çıktı dosyası Yayınl komutunu kullanırken oluşturulacak .air dosyasının adı ve konumu

Çıktı biçimi Oluşturulacak paket türü.

- AIR paketi - AIR çalışma zamanının yükleme işlemi sırasında ayrı olarak indirilebileceğini veya hedef aygıtta zaten yüklü olduğunu varsayan standart bir AIR yükleyici dosyası oluşturur.
- Mac yükleyicisi - Tam bir Macintosh yükleyici dosyası oluşturur.
- Çalışma zamanı gömülü uygulama - AIR çalışma zamanını içeren bir AIR yükleyici dosyası oluşturur, böylece ek bir indirme işlemi gerekmez.

Windows Installer Platformdan bağımsız bir AIR yükleyici (.air) yerine yerel, platforma özel bir Windows installer (.exe) derlemek için bu seçeneği

belirleyin.

Ad Ana uygulama dosyasının adı. Varsayılan olarak, FLA dosyasının adıdır.

Sürüm İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

Uygulama Kimliği Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z, . (nokta) ve - (kısık çizgi) olup 1- 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak com.adobe.example.applicationName *şeklindedir*.

Açıklama İsteğe bağlı. Kullanıcı uygulamayı yüklediğinde yükleyici penceresinde görüntülenecek bir uygulama açıklaması girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

Telif Hakkı İsteğe bağlı. Bir telif hakkı duyurusu girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

Pencere Stili Kullanıcı, bilgisayarında uygulamayı çalıştırdığında kullanıcı arabirimi için hangi pencere stiline (veya krom) kullanılacağını belirtir. İşletim sisteminin kullandığı standart pencere görsel stiline ifade eden Sistem Kromu'nu (varsayılan) belirtebilirsiniz. Ayrıca Özel Krom (opak) veya Özel Krom (saydam) seçeneğini de belirtebilirsiniz. Sistem kromu olmadan uygulamanızı görüntülemek için Yok seçeneğini belirleyin. Sistem Kromu, uygulamayı işletim sistemi standart pencere denetimiyle çevreler. Özel Krom (opak), standart sistem kromunu ortadan kaldırır ve uygulama için kendinize ait bir krom oluşturmanızı sağlar. (Özel kromu doğrudan FLA dosyasında oluşturursunuz.) Özel Krom (saydam), Özel Krom (opak) öğesine benzer ancak sayfanın kenarlarına saydam yetenekleri de ekler. Bu yetenekler, kare veya dikdörtgen şeklinde olmayan uygulama pencerelerine olanak sağlar.

Görüntü oluşturma modu AIR çalışma zamanının, grafik içeriği oluşturmak için kullanacağı yöntemi belirtmenize olanak sağlar. Seçenekler şunları içerir:

- Otomatik - Ana aygıtta kullanılabilir olan en hızlı görüntü oluşturma yöntemini otomatik olarak algılar ve kullanır.
- CPU - CPU'yu kullanır.
- Doğrudan - Stage3D'yi kullanarak oluşturur. Bu, kullanılabilir en hızlı görüntü oluşturma yöntemidir.

Doğrudan modunu desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. [Stage 3D tarafından desteklenmeyen yonga kümeleri, sürücüler | Flash Player 11, AIR 3](#)

Profiller AIR dosyası oluştururken dahil edilecek profiller. AIR uygulamanızı belirli bir profil ile sınırlandırmak için gerekmeyen profillerin seçimini kaldırın. AIR profilleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Uygulama profilleri.

Dahil Edilen Dosyalar Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklayın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklayın. Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yol adları gösterilir ancak gerektiğinde kırpılır.

ActionScript kütüphane yoluna herhangi bir AIR yerel uzantı dosyası eklediyseniz, bu dosyalar da bu listede görünür.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlenildiğinde, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketlenme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

İmza ayarları

AIR Uygulama & Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun İmza sekmesi uygulamanız için bir kod imza sertifikası belirlemenize olanak tanır.

Dijital imzalarla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Uygulamanızı imzalama](#) ve [AIR dosyasını dijital olarak imzalama](#).

Simge ayarları

AIR Uygulama & Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Simgeler sekmesi uygulama için bir simge belirlemenize olanak tanır. Uygulamayı yükleyip Adobe AIR çalışma zamanında çalıştırdıktan sonra simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128, 48, 32 ve 16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir. Ayrıca masaüstü simgesi olarak ve AIR uygulama penceresinin başlığında ve başka yerlerde de görüntülenebilir.

Başka bir simge dosyası belirtilmezse, simge görüntüsü varsayılan olarak örnek AIR uygulamasının simgesi olur(Yalnızca Flash CS5).

Bir simge belirlemek için Simgeler sekmesinin en üstündeki bir simge boyutunu tıklayın ve sonra o boyut için kullanmak istediğiniz dosyaya gidin. Bu dosyalar PNG (Taşınabilir Ağ Grafiği) biçiminde olmalıdır.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun tam bir boyutta olması gerekir (128x128, 48x48, 32x32 veya 16x16). Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

Gelişmiş Ayarlar

Gelişmiş sekmesi uygulama tanımlama dosyası için ek ayarlar belirlemenize olanak tanır.

AIR uygulamanızın işlemesi gereken her tür ilişkilendirilmiş dosyayı belirleyebilirsiniz. Örneğin, uygulamanızın HTML dosyalarını işlemeye yönelik birincil uygulama olmasını istiyorsanız, ilişkilendirilmiş Dosya Türleri metin kutusunda bunu belirtirsiniz.

Uygulamanın şu yönleri için de ayarları belirtebilirsiniz:

- Başlangıç penceresinin boyutu ve yerleşimi
- Uygulamanın yüklü olduğu klasör
- Uygulamanın yerleştirileceği Program menüsü klasörü.

İletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

İlişkilendirilmiş dosya türleri AIR uygulamasının işleyeceği ilişkilendirilmiş dosya türlerini belirlemenizi sağlar. Yeni dosya türünü metin kutusuna eklemek için Artı (+) düğmesini tıklatın. Artı düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir. Eksi (-) düğmesi tıklatıldığında, metin kutusunda seçili öge kaldırılır. Kurşun Kalem düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir ve metin kutusunda seçtiğiniz bir ögeyi düzenlemenize olanak sağlar. Varsayılan olarak, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri soluktur. Metin kutusunda bir öge seçildiğinde, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri etkinleştirilir ve böylece ögeyi kaldırmanıza veya düzenlemenize olanak sağlanır. Metin kutusundaki varsayılan değer Yok'tur.

Başlangıç pencere ayarları Başlangıç uygulama penceresi için boyut ve yerleşim ayarları belirtmenizi sağlar.

- Genişlik: Pencerenin başlangıçtaki genişliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Yükseklik: Pencerenin başlangıçtaki yüksekliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- X: Pencerenin başlangıçtaki yatay konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Y: Pencerenin başlangıçtaki dikey konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Maksimum Genişlik ve Maksimum Yükseklik: Pencerenin maksimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik: Pencerenin minimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Büyütülebilir: Kullanıcının pencereyi büyütüp büyütemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Küçültülebilir: Kullanıcının pencereyi küçültüp küçütemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Yeniden Boyutlandırılabilir: Kullanıcının pencereyi yeniden boyutlandırıp boyutlandıramayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek belirlenmemişse, Maksimum Genişlik, Maksimum Yükseklik, Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik seçenekleri soluktur. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Görünebilir: Uygulama penceresinin başlangıçta görünebilir olup olmayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).

Diğer Ayarlar Yüklemeyle ilgili şu ek bilgileri belirtmenizi sağlar:

- Yükleme Klasörü: Uygulamanın yüklendiği klasörü belirtir.
- Program Menüsü Klasörü (yalnızca Windows): Uygulamanın program menüsü klasörünün adını belirtir.
- Güncellemeler için Özel Kullanıcı Arabirimi Kullan: Kullanıcı önceden yüklenmiş bir uygulamanın AIR yükleme dosyasını açtığında ne olduğunu belirtir. Varsayılan olarak, AIR uygulaması kullanıcının yüklenmiş sürümü AIR dosyasındaki sürümle güncellemesine olanak sağlayan bir iletişim kutusunu görüntüler. Kullanıcının bu kararı belirlemesini istemiyorsanız ve uygulamanın kendi güncellemeleri üzerinde tam kontrol sahibi olmasını istiyorsanız, bu seçeneği belirleyin. Bu seçenek belirlendiğinde, varsayılan davranış geçersiz kılınır ve uygulamaya kendi güncellemeleri üzerinde kontrol sağlar.

Dil ayarları

Dil bölümü, uygulamanızın uygulama deposunda veya pazar alanında ilişkilendirilmesini istediğiniz dilleri belirlemenize olanak sağlar. Bir dil belirleyerek, söz konusu dildeki işletim sistemi kullanıcılarına uygulamanızı indirme olanağı sağlarsınız. Bu dil ayarlarının, uygulamanızın kullanıcı arabirimini yerelleştirmek için başka herhangi bir işlem gerçekleştirmediğini unutmayın.

Hiçbir dil seçilmediyse uygulama desteklenen tüm dillerle yayınlanır. Bu, her dili seçme gerekliliğinizi önler. Listelenen diller, Adobe AIR tarafından desteklenenlerdir. Android, daha fazla dil destekleyebilir.

Dosya türü ayarları

AIR uygulaması için ilişkilendirilmiş dosya türlerini eklemek veya düzenlemek için Gelişmiş sekmesinin İlişkilendirilmiş Dosya Türleri bölümünde bulunan Artı (+) veya Kurşun Kalem düğmesini tıklatırsanız Flash, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusunu görüntüler.

Bu iletişim kutusundaki zorunlu olan iki alan yalnızca Ad ve Uzantı'dır. Tamam'ı tıklatırsanız ve bu alanlardan herhangi biri boşsa, Flash uygulaması bir hata iletişim kutusu görüntüler.

İlişkilendirilmiş bir dosya türü için şu ayarları belirtebilirsiniz:

Ad Dosya türünün adı (örneğin, Köprü Metni Biçimlendirme Dili, Metin Dosyası veya Örnek).

Uzantı Dosya adı uzantısı (örneğin, html, txt veya xml), en fazla 39 temel alfasayısal karakter, (A-Za-z0-9) ve başında nokta olmadan.

Açıklama İsteğe bağlı. Dosya türünün açıklaması (örneğin, Adobe Video Dosyası).

İçerik türü İsteğe bağlı. Dosya için MIME türünü belirtir.

Dosya Türü Simgesi Ayarları İsteğe bağlı. Dosya türüyle ilişkilendirilmiş bir simge belirtmenizi sağlar. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128x128, 48x48, 32x32 ve 16x16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun belirttiğiniz boyutta olması gerekir. Belirli bir boyutta dosya belirtmezseniz, AIR uygulaması en yakın boyuttaki görüntüyü kullanır ve bunu belirli bir kullanım için sığacak şekilde ölçekler.

Bir simge belirtmek için, simge boyutunun klasörünü tıklatın ve kullanılacak bir simge dosyasını seçin ya da yolu ve simge dosyasının dosya adını istemin yanındaki metin kutusuna girin. Simge dosyasının PNG biçiminde olması gerekir.

Yeni bir dosya oluşturulduktan sonra, Gelişmiş Ayarlar iletişim kutusundaki Dosya Türü liste kutusunda gösterilir.

Uygulama ve yükleme dosya oluşturma hatası

Uygulama ve yükleme dosyaları şu durumlarda oluşturulamaz:

- Uygulama kimliği dizesi yanlış uzunlukta veya geçersiz karakterler içeriyorsa. Uygulama kimliği dizesi 1 ile 212 karakter arasında olabilir ve şu karakterleri içerebilir: 0-9, a-z, A-Z, . (nokta), - (kısa çizgi).
- Dahil Edilen Dosyalar listesindeki dosyalar yoksa.
- Özel simge dosyalarının boyutları hatalıysa.
- AIR hedef klasörü yazma erişimine sahip değilse.
- Uygulamayı imzalamadıysanız veya uygulamanın daha sonra imzalanacak bir Adobe AIR uygulaması olduğunu belirtmediyseniz.

Uygulamanızı imzalama

[Başa dön](#)

Tüm Adobe AIR uygulamalarının başka bir sisteme yüklenmesi için imzalanması gerekir. Flash uygulaması, uygulama daha sonra imzalanabilecek şekilde, imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları oluşturma yeteneği sağlar. Bu imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları, AIRI (AIR Intermediate) paketi olarak adlandırılır. Bu yetenek, sertifikanın farklı bir makinede olması veya imzalamanın uygulama gelişiminden ayrı olarak işlenmesi durumlarına karşı sağlanmıştır.

Kök sertifika yetkilisinden önceden satın alınmış bir dijital sertifika ile Adobe AIR uygulamasını imzalama

1. Dosya > AIR 2 Ayarları'nı seçin ve sonra İmza sekmesini tıklatın.

Bu sekme, Adobe AIR uygulamanızı dijital bir sertifika ile imzalamanıza veya bir AIRI paketi hazırlamanıza olanak sağlayan iki radyo düğmesi içerir. AIR uygulamanızı imzalarsanız, bir kök sertifika yetkilisi tarafından verilen dijital bir sertifikayı kullanabilir veya kendinden imzalı bir sertifika oluşturabilirsiniz. Kendinden imzalı sertifikanın oluşturulması kolaydır ancak bu sertifika, kök sertifika yetkilisi tarafından verilen bir sertifika kadar güvenilir değildir.

2. Açılır menüden bir sertifika dosyası seçin veya sertifika dosyasını bulmak için Gözet düğmesini tıklatın.

3. Sertifikayı seçin.

4. Bir şifre girin.

5. Tamam'ı tıklatın.

AIR uygulamanızın imzalanmasına ilişkin daha fazla bilgi için bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma

1. Oluştur düğmesini tıklatın. Kendinden İmzalı Dijital Sertifika iletişim kutusu açılır.

2. Yayıncı Adı, Kuruluş Birimi, Kuruluş Adı, Ülke, Şifre ve Şifreyi Onayla için girişleri tamamlayın. Ülke için, menüden bir seçim yapabilir veya menüde görüntülenmeyen 2 harfli bir ülke kodu girebilirsiniz. Geçerli ülke kodlarının listesi için bkz. http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Sertifika türünü belirtin.

Tür seçeneği, sertifikanın taşıdığı güvenlik düzeyini ifade eder: 1024-RSA, 1024-bit anahtar (daha az güvenli) kullanırken 2048-RSA, 2048-bit anahtar (daha güvenli) kullanır.

4. Farklı Kaydet girişini tamamlayarak veya Gözet düğmesini tıklatıp bir klasör konumuna gözatarak bilgileri bir sertifika dosyasına kaydedin.

5. Tamam'ı tıklatın.

6. Dijital İmza iletişim kutusuna, bu prosedürün ikinci adımında atadığınız şifreyi girip Tamam'ı tıklayın.

Flash uygulamasının bu oturum için kullandığınız şifreyi hatırlamasını sağlamak için, Bu Oturum için Şifreyi Hatırla ögesini tıklayın.

Tamam'ı tıklattığınızda Zaman Damgası seçeneği belirlenmemişse, bir iletişim kutusu görüntülenerek dijital sertifikanın süresi dolduğunda uygulamanın başarısız olacağını bildirir. Bu uyarıya yanıt olarak Evet'i tıklatırsanız, zaman damgası devre dışı bırakılır. Hayır'ı tıklatırsanız, Zaman Damgası seçeneği otomatik olarak belirlenir ve zaman damgası etkinleştirilir.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama.

Dijital imza olmadan da AIR Intermediate (AIRI) uygulaması oluşturabilirsiniz. Ancak, siz dijital imza ekleyinceye kadar kullanıcı masaüstüne uygulamayı yükleyemez.

Daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlama

- İmza sekmesinde, Daha Sonra İmzalanacak Bir AIR Intermediate (AIRI) Dosyası Hazırla'yı seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Dijital imza durumu, daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlamayı seçtiğinizi belirtecek şekilde değiştirilir ve Ayarla düğmesi Değiştir düğmesi olarak değiştirilir.

Uygulamayı daha sonra imzalamayı seçerseniz, Flash Pro ve AIR SDK uygulamasına dahil edilen komut satırı AIR Geliştirici Aracı'nı kullanmanız gerekir. Daha fazla bilgi için bkz [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

AIR SDK sürümü ekleme veya kaldırma

[Başa dön](#)

AIR SDK'nin yeni ve özel sürümlerini Flash Pro'ya ekleyebilirsiniz. Yeni SDK, eklendikten sonra Yayınlama Ayarları'ndaki oynatıcı hedef listesinde görünür.

Yeni bir SDK sürümü eklemek için:

- Yeni AIR SDK klasörünü indirin.
- Flash Pro'da, Yardım > AIR SDK'yi Yönet seçeneğini belirleyin.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda artı "+" düğmesini tıklayın ve ardından AIR SDK klasörüne gözetin. Tamam'ı tıklayın.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda Tamam'ı tıklayın.

Yeni SDK, Yayınlama Ayarları'ndaki Oynatıcı Hedef listesinde görünür. Kabul edilebilir en düşük SDK sürümü, Flash Pro dahilindeki sürümden yüksek olmalıdır.

SDK sürümünü kaldırmak için:

- Flash Pro'da, Yardım > AIR SDK'yi Yönet seçeneğini belirleyin.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda, kaldırmak istediğiniz SDK'yi seçin.
- Eksi "-" düğmesini tıklayın. Tamam'ı tıklayın.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

AIR for Android uygulamalarını yayınlama

[Adobe AIR for Android dosyası oluşturma](#)
[AIR for Android uygulamasını önizleme veya yayınlama](#)
[AIR for Android uygulamaları oluşturma](#)
[Dil ayarları](#)

Flash Professional CS5.5'ten başlayarak Google'ın sağladığı mobil aygıt işletim sistemi olan Adobe ® AIR™ for Android için içerik yayınlatabilirsiniz.

Bu makale Flash Professional'da AIR for Android yayınlama ayarlarını yapılandırmayı açıklar. Adobe AIR™ uygulamalarının geliştirilmesine ilişkin bilgilerin tamamı için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Masaüstü ve mobil AIR uygulamaları için donanım ve yazılım gereksinimleriyle ilgili bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

AIR geliştirici belgelerinin tamamı için bkz. [Adobe AIR Başvurusu](#).

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro içinde AIR™ for Android uygulamalarının nasıl oluşturulacağını açıklar:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing an AIR for Android app](#) (Flash Professional CS5.5 - Bir AIR for Android uygulaması yayınlama) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (AIR for Android - Bölüm 1: Geliştirme ortamınızı ayarlama) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (AIR for Android - Bölüm 2: Android cihazındaki kameraya erişme) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (AIR for Android GPU Hızlandırması) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)

Not: *(Yalnızca AIR 3.7) Uygulamaları yalnızca sabit çalışma zamanıyla paketleme (Android)*

AIR 3.7'de, AIR uygulamaları Android için herhangi bir hedefte paketlenildiğinde AIR çalışma zamanı gömülür. Bu, AIR çalışma zamanının ayrı olarak indirilmesine gerek olmadığından kullanıcı deneyimini artırmaya yardımcı olur. Ancak, uygulama boyutunda 9 MB kadar artış olması gibi olumsuz bir yanı olur.

Bir AIR for Android uygulaması Standart Çalışma Zamanı seçeneği kullanılarak paketleniyse Flash Professional uyarılar görüntüler.

Bir Adobe AIR for Android dosyası oluşturma

[Başa dön](#)

Flash uygulamasında Dosya > Yeni komutunu kullanarak Adobe AIR for Android belgeleri oluşturabilirsiniz. Ayrıca bir ActionScript® 3.0 FLA dosyası oluşturup Yayınlama Ayarları iletişim kutusuyla bir AIR for Android dosyasına dönüştürebilirsiniz.

AIR for Android dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Hoş Geldiniz ekranından veya Yeni Belge iletişim kutusundan (Dosya > Yeni) AIR for Android seçeneğini belirleyin.
- Varolan bir FLA dosyası açın ve bunu AIR for Android dosyasına dönüştürün. Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Hedef menüsünden AIR for Android öğesini seçin.

Bir AIR for Android uygulamasını önizleme veya yayınlama

[Başa dön](#)

Bir AIR for Android SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde **önizleyebilirsiniz**. Uygulama paketlenip yüklenmeden önce uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde önizleme kullanışlıdır.

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Hedef ayarını AIR for Android olarak belirlediğinizden emin olun.
- Kontrol Et > Filmi Test Et > Test Et'i seçin veya Control+Enter tuşlarına basın.

Uygulama ayarlarını Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusundan ayarlamadıysanız, Flash sizin için bir varsayılan uygulama tanımlayıcı

dosyası (*swfname-app.xml*) oluşturur. Flash dosyayı SWF dosyasının yazılı olduğu klasörde oluşturur. Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlayıcı dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR for Android dosyasını **yayınlamak** için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- AIR for Android Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- Dosya > Yayınla seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınla Önzileme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını yayınladığınızda, Flash Pro bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlayıcı dosyası oluşturur. Ardından Flash ikisinin kopyasını, uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname.apk*) paketler.

AIR for Android uygulamaları oluşturma

[Başa dön](#)

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, uygulamayı dağıtmak için gerekli olan AIR for Android uygulama tanımlayıcısı ve yükleyici dosyaları ayarlarını belirtin. Flash Pro, bir AIR for Android dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

Bu dosyaların ayarlarını AIR for Android - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda belirtirsiniz. AIR for Android dosyasını oluşturduğunuzda, bu iletişim kutusu belge Özellik denetçisinden açılabilir. Ayrıca, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsü Ayarlar düğmesinden de erişebilirsiniz.

Adobe AIR uygulama dosyası oluşturma

1. Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
2. AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce AIR for Android FLA dosyasını kaydedin.
3. Dosya > AIR for Android Ayarları'nı seçin.
4. AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve sonra Yayınla'yı tıklayın.

Yayınla düğmesini tıklattığınızda şu dosyalar paketlenir:

- SWF dosyası
- Uygulama tanımlayıcı dosyası
- Uygulama simgesi dosyaları
- Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar

Not: FLA veya SWF için belirtilen dosya adında çift baytlı karakterler bulunuyorsa AIR for Android uygulaması yayınlanamaz.

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu dört sekmeye ayrılır: Genel, Dağıtma, Simgeler ve İzinler.

Genel ayarlar

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Genel sekmesi şu seçenekleri içerir:

Çıktı dosyası Yayınla komutunu kullanırken oluşturulacak AIR dosyasının adı ve konumu. Çıktı dosya adı uzantısı APK'dir.

Uygulama Adı Uygulama dosya adını ve uygulama klasörünü oluşturmak için AIR uygulama yükleyicisi tarafından kullanılan ad. Bu ad yalnızca dosya adları veya klasör adları için geçerli olan karakterleri içermelidir. Varsayılan olarak, SWF dosyasının adıdır.

Uygulama Kimliği Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z ve . (nokta) olup 1 ila 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak `com.adobe.example.applicationName` şeklindedir.

Sürüm İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

Sürüm etiketi İsteğe bağlı. Sürümü tanımlayan bir dize.

En Boy Oranı Uygulama için Dikey, Yatay veya Otomatik yönlendirme seçmenize izin verir. Otomatik yönlendirmeye birlikte Otomatik seçildiğinde, uygulama cihazda o anki yönlendirmesine bağlı olarak başlatılır.

Tam Ekran Uygulamayı tam ekran modunda çalışacak şekilde ayarlar. Bu seçeneğin seçimi varsayılan olarak kaldırılmıştır.

Otomatik yönlendirme Aygıtın geçerli yönlendirmesine göre, uygulamanın dikey moddan yatay moda geçmesini sağlar. Bu seçeneğin seçimi varsayılan olarak kaldırılmıştır.

Görüntü oluşturma modu AIR çalışma zamanının, grafik içeriği oluşturmak için kullanacağı yöntemi belirtmenize olanak sağlar. Seçenekler şunları içerir:

- Otomatik - Ana aygıtta kullanılabilir olan en hızlı görüntü oluşturma yöntemini otomatik olarak algılar ve kullanır.
- CPU - CPU'yu kullanır.
- GPU - GPU'yu kullanır. Kullanılabilir GPU yoksa, CPU kullanılır.
- Doğrudan - Stage3D'yi kullanarak oluşturur. Bu, kullanılabilir en hızlı görüntü oluşturma yöntemidir.

Doğrudan modunu desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. [Stage 3D tarafından desteklenmeyen yonga kümeleri, sürücüler | Flash Player 11, AIR 3](#)

Dahil Edilen Dosyalar Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklayın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklayın.

Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yolları gösterilir, ancak gerektiğinde kırpılır.

ActionScript kütüphane yoluna herhangi bir AIR yerel uzantı dosyası eklediyseniz, bu dosyalar da bu listede görünür.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlediğinde, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketleme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

Dağıtma ayarları

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Dağıtma sekmesi şu ayarları belirlemenize izin verir.

Sertifika Uygulamaya yönelik dijital sertifika. Bir sertifikaya göz atabilir veya yeni bir tane oluşturabilirsiniz. Dijital sertifika oluşturma ile ilgili bilgiler için bkz. Uygulamanızı imzalama. Android uygulamalarının sertifikalarının en az 25 yıl olarak ayarlanmış geçerlilik süresine sahip olması gerektiğini unutmayın.

Şifre Seçilmiş dijital sertifikaya yönelik şifre.

Dağıtım türü Oluşturulacak paket türünü belirtir.

- Aygıt Sürümü ayarı, pazar alanına veya web sitesi gibi başka bir dağıtım aracına yönelik paketler oluşturmaya olanak sağlar.
- Benzetici Sürümü ayarı, Mobil Aygıt Benzeticisi'nde hata ayıklamaya yönelik paketler oluşturmaya olanak sağlar.
- Hata Ayıklama ayarı aygıtta hata ayıklamanıza izin verir. Buna Flash uygulamasında kesme noktaları ayarlama ve Android aygıtında çalışan uygulamada uzaktan hata ayıklama da dahildir. Ayrıca, hata ayıklama oturumları için kullanılacak olan ağ arabirimi ve IP adresini de belirleyebilirsiniz.

AIR çalışma zamanı Uygulamanın, AIR çalışma zamanı yüklü olmayan aygıtlarda nasıl davranması gerektiğini belirtir.

- **AIR çalışma zamanını uygulama ile göm**, çalışma zamanını uygulama yükleyici paketine ekler, böylece ek bir indirme gerekmez. Bu, uygulama paketinizin boyutunu önemli ölçüde artırır.
- **AIR çalışma zamanını şu konumdan al...**, yükleyicinin çalışma zamanını yükleme sırasında belirtilen konumdan indirmesine neden olur.

Yayınlandıktan sonra Uygulamanın o anda bağlı olan bir Android cihazına yüklenip yüklenmeyeceğini ve uygulamanın yüklemeden hemen sonra başlatılıp başlatılmayacağını belirtmenize izin verir.

Simge ayarları

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Simgeler sekmesi, AIR uygulaması için bir simge belirlemenize olanak tanır. Uygulamayı yükleyip AIR for Android çalışma zamanında çalıştırmanın ardından simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak amacıyla simge için üç farklı boyut (72, 48 ve 36 piksel) belirtebilirsiniz. Android için seçtiğiniz simgelerin mutlaka bu boyutlara uyması gerekmez.

Bir simge belirlemek için Simgeler sekmesinde bir simge boyutunu tıklayın ve sonra o boyut için kullanmak istediğiniz dosyaya gidin. Bu dosyalar PNG (Taşınabilir Ağ Grafiği) biçiminde olmalıdır.

Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

İzinler ayarları

İzinler sekmesi, uygulamanın cihazda hangi hizmetlere ve verilere erişimi olacağını belirtmenize izin verir.

Bir izni uygulamak için onay kutusunu seçin.

- Bir iznin açıklamasını görmek için iznin adını tıklatın. Açıklama izin listesinin altında görüntülenir.
- İletişim kutusunu kullanmak yerine izinleri el ile yönetmek için “Uygulama tanımlama dosyasında el ile izinleri yönetin ve ekleri belirtin” öğesini seçin.

Dil ayarları

[Başa dön](#)

Dil bölümü, uygulamanızın uygulama deposunda veya pazar alanında ilişkilendirilmesini istediğiniz dilleri belirlemenize olanak sağlar. Bir dil belirleyerek, söz konusu dildeki Android işletim sistemi kullanıcılarına uygulamanızı indirme olanağı sağlarsınız. Bu dil ayarlarının, uygulamanızın kullanıcı arabirimini yerelleştirmek için başka herhangi bir işlem gerçekleştirmediğini unutmayın.

Hiçbir dil seçilmediyse uygulama desteklenen tüm dillerle yayınlanır. Bu, her dili seçme gerekliliğinizi önler. Listelenen diller, Adobe AIR tarafından desteklenenlerdir. Android, daha fazla dil destekleyebilir.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Yayınlama ayarları

[Flash \(.swf\) dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[SWC dosyaları ve projektörleri için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[HTML sarıcı dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme](#)
[Yayınlama profillerini kullanma](#)

Flash (.swf) dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Not: Yalnızca CS5.5 - Ayrıca, Özellik denetçisinde Oynatıcı sürümü ve ActionScript sürümü için yayınlama ayarlarını da belirtebilirsiniz. Özellik denetçisinde Belge özelliklerini görüntülemek için Sahne Alanı'nda tüm öğelerin seçimini kaldırın.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Oynatıcı açılır menüsünden bir Oynatıcı sürümü seçin. Flash Player 10'dan önceki Flash Player sürümlerini hedefleyen yayınlanmış SWF dosyalarında özelliklerinin tamamı çalışmaz. Flash Player algılamasını belirtmek için sol sütunda HTML Sarıcı kategorisini tıklayın ve Flash Sürümünü Algıla seçeneğini belirleyip algılanacak Flash Player sürümünü girin.

Not: Flash Pro CS5.5'te, Flash Player 10.2 ayarı, SWF biçiminin 11 sürümünü kullanarak bir SWF dosyası oluşturur. Flash Player 10 ve 10.1 ayarı, biçimin 10 sürümünü kullanarak bir SWF dosyası oluşturur.

2. Komut Dosyası açılır menüsünden ActionScript® sürümünü seçin. ActionScript 2.0 veya 3.0'ı seçerseniz ve sınıflar oluşturduysanız, sınıf dosyalarına Tercihler'de ayarlı varsayılan izin yolundan farklılık gösteren göreceli sınıf yolunu ayarlamak için ActionScript Ayarları düğmesini tıklayın.

Not: Flash Professional CC'de yalnızca ActionScript 3.0 desteklenir.

3. Bitmap sıkıştırmasını kontrol etmek için sol sütunda Flash kategorisini tıklayın ve JPEG Kalitesi değerini ayarlayın. Düşük görüntü kalitesi daha küçük dosyalar oluşturur; yüksek görüntü kalitesi daha büyük dosyalar oluşturur. Boyut ve kalite arasındaki dengelemeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin; 100, en yüksek kalite ve en az sıkıştırmayı sağlar.

Yüksek oranda sıkıştırılmış JPEG görüntülerinin daha düzgün görünmesini sağlamak için, JPEG Blok Kaldırmayı Etkinleştir seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, JPEG sıkıştırmasından kaynaklanan tipik görünüm yapıyıklarını (örn. görüntüyü tıkayan 8x8 piksel yaygın görünümü) azaltır. Bu seçenek belirlendiğinde bazı JPEG görüntüleri az da olsa ayrıntı kaybına uğrayabilir.

4. SWF dosyasındaki tüm akış sesleri veya olay sesleri için örnek hızını ve sıkıştırmayı ayarlamak üzere, Ses Akışı veya Ses Olayı'nın yanındaki değerleri tıklayın ve seçenekleri gerektiği gibi seçin.

Not: Ses akışı, ilk birkaç kare için yeterli veri yüklenir yüklenmez çalınır; Zaman Çizelgesi ile senkronizedir. Bir olay sesi, tamamen yüklenmeden çalmaz ve dışarıdan durduruluncaya dek çalmaya devam eder.

5. Özellik denetçisinin Ses bölümündeki ayrı ayrı sesler için ayarları geçersiz kılmak üzere Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçin. Bir SWF dosyasının daha küçük, lo-fi sürümünü oluşturmak için bu seçeneği seçin.

Not: Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl seçeneği belirlenmemişse Flash Pro, belgedeki tüm ses akışlarını tarar (içe aktarılmış videodaki sesler dahil) ve tüm ses akışlarını kendilerine özgü en yüksek ayarda yayınlar. Bir veya daha fazla akış sesinin yüksek bir dışa aktarma ayarı varsa, bu işlem dosya boyutunu artırabilir.

6. Orijinal kütüphane seslerinin yerine, mobil cihazlar için uygun sesleri dışa aktarmak üzere Aygıt Seslerini Dışa Aktar'ı seçin. Tamam'ı tıklayın.
7. Gelişmiş ayarları yapmak için şu seçeneklerden birini belirleyin:

Filmi Sıkıştır (Varsayılan olarak) Dosya boyutunu ve indirme zamanını azaltmak için SWF dosyasını sıkıştırır.

İki sıkıştırma modu kullanılabilir:

- Söndür - Bu, Flash Player 6.x ve üstü ile uyumlu daha eski olan sıkıştırma modudur.
- LZMA - Bu mod, Söndür modundan %40 kadar daha etkilidir ve yalnızca Flash Player 11.x ve üstü veya AIR 3.x ve üstü ile uyumludur. LZMA sıkıştırma modu, en fazla birçok ActionScript veya vektör grafiği içeren FLA dosyaları için faydalıdır. Yayınlama Ayarları'nda SWC seçili olduğunda yalnızca Söndür sıkıştırma modu kullanılabilir.

Gizli Katmanları Dahil Et (Varsayılan) Flash belgesindeki tüm gizli katmanları dışa aktarır. Gizli Katmanları Dışa Aktarma'nın seçimini

kaldırma, film kliplerinin içinde yuvalanmış katmanlar dahil, gizli olarak işaretlenmiş tüm katmanların oluşturulan SWF'ye dışa aktarılmasını engeller. Bu sizin katmanları görünmez yaparak Flash belgelerinin farklı sürümlerini kolayca test etmenizi sağlar.

XMP meta verilerini dahil et (Varsayılan) Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girilen tüm meta verileri dışa aktarır. İletişim kutusunu açmak için XMP Meta Verilerini Değiştir düğmesini tıklayın. Ayrıca Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyerek Dosya Bilgileri iletişim kutusunu da açabilirsiniz. Adobe® Bridge uygulamasında SWF dosyası seçildiğinde meta veriler görüntülenebilir.

Boyut Raporu Oluştur Son Flash Pro içeriğindeki veri miktarını dosyalara göre listeleyen bir rapor üretir.

İzleme İfadelerini Atla Flash Pro uygulamasının geçerli SWF dosyasındaki ActionScript trace ifadelerini yoksaymasına neden olur. Bu seçeneği belirlediğinizde, trace ifadelerinden gelen bilgiler Çıktı panelinde görünmez. Daha fazla bilgi için bkz. [Çıktı paneline genel bakış](#).

Hata Ayıklamaya İzin Ver Hata Ayıklayıcıyı etkinleştirir ve bir Flash Pro SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamaya izin verir. SWF dosyanızda hata ayıklama kullanmanıza izin verir.

İçe Aktarmaya Karşı Korum Diğer kişilerin bir SWF dosyasını içe aktarmasını ve bunu bir FLA dosyasına geri dönüştürmesini engeller. Flash Pro SWF dosyanızda şifre koruması kullanmanıza izin verir.

8. **(Yalnızca Flash Professional CC)** Uygun seçeneği belirleyerek SWF dosyası için Ayrıntılı Telemetri Verilerini Etkinleştirmeyi seçebilirsiniz. Bu seçeneği etkinleştirdiğinizde Adobe Scout'ta SWF için telemetri verilerini kaydetmeniz sağlanır. Daha fazla bilgi için bkz. Flash Professional CC ile Adobe Scout'u Kullanma.

9. ActionScript 2.0 kullanıyorsanız ve Hata Ayıklamaya İzin Ver veya İçe Aktarmaya Karşı Korum'u seçtiyseniz, Şifre metin alanına bir şifre girin. Bir şifre eklerseniz, diğer kullanıcılar SWF dosyasını içe aktarmadan veya dosyada hata ayıklamadan önce şifre girmelidirler. Şifreyi kaldırmak için Şifre metin alanını temizleyin ve yeniden yayınlayın. Hata Ayıklayıcı hakkında daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama](#). ActionScript 3.0 kullanıyorsanız bkz. ActionScript 3.0'da hata ayıklama.

Not: ActionScript 1.0 ve 2.0, Flash Professional CC'de desteklenmez. Daha fazla bilgi için bkz. Flash Pro CS6 dosyalarını Flash Pro CC ile açma.

10. Komut dosyalarının SWF dosyalarında çalışacağı maksimum süreyi ayarlamak üzere, bir Komut Dosyası Süre Sınırı değeri girin. Flash Player, bu sınırı aşan komut dosyası çalıştırmalarını iptal eder.
11. Yerel Oynatma Güvenliği açılır menüsünden kullanılacak Flash Pro güvenlik modelini seçin. Yayınlanmış SWF dosyanıza yerel veya ağ güvenlik erişimi verip vermeyeceğinizi belirtin.

Yalnızca Yerel Erişim Yayınlanmış SWF dosyasının ağ üzerindeki değil, yerel sistemdeki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir.

Yalnızca Ağ Erişimi Yayınlanmış SWF dosyasının yerel sistemdeki değil, ağdaki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir

12. SWF dosyasının donanım ivmesini kullanmasını sağlamak için, Donanım İvmesi menüsünden şu seçeneklerden birini belirleyin:

Düzy 1 - Doğrudan Doğrudan modu, tarayıcının çizim yapmasına izin vermek yerine Flash Player'ın doğrudan ekran üzerinde çizim yapmasını sağlayarak oynatma performansını artırır.

Düzy 2 - GPU GPU modunda, Flash Player, video oynatımını ve katmanlanmış grafiklerin birleştirilmesini gerçekleştirmek için grafik kartının kullanılabilir hesaplama gücünü kullanır. Bu da, kullanıcının grafik donanımına bağlı olarak başka bir performans avantajı düzeyi sağlar. İzleyici kitlenizin ileri düzey grafik kartlarına sahip olduğunu umduğunuzda bu seçeneği kullanın.

Oynatma sistemi, ivmeyi etkinleştirmek için yeterli donanıma sahip olmazsa, Flash Player otomatik olarak normal çizim moduna geri döner. Birden çok SWF dosyaları içeren web sayfalarında en iyi performansı elde etmek için, SWF dosyalarından yalnızca birine yönelik donanım ivmesini etkinleştirin. Donanım ivmesi, Filmi Test Et modunda kullanılmaz.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, bu dosyayı gömen HTML dosyası bir wmode HTML parametresi içerir. Düzey 1 veya Düzey 2 donanım ivmesi seçildiğinde, wmode HTML parametresi sırayla "direct" veya "gpu" olarak ayarlanır. HTML dosyasının wmode parametresinde de saklandığından, donanım ivmesinin etkinleştirilmesi, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde seçmiş olabileceğiniz Pencere Modu ayarını geçersiz kılar.

SWC dosyaları ve projektörleri için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Bileşenlerin dağıtılması için [SWC](#) dosyası kullanılır. SWC dosyası, derlenmiş bir klibi, bileşenin ActionScript sınıf dosyasını ve bileşeni açıklayan diğer dosyaları içerir.

Projektörler hem yayınlanan SWF'yi hem de Flash Player'ı içeren Flash dosyalarıdır. Projektörler bir web tarayıcısına, Flash Player eklentisine veya Adobe AIR'ye gerek kalmadan normal bir uygulama gibi oynatabilirler.

- Bir SWC dosyası yayınlamak için Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun sol sütunundan SWC'yi seçin ve Yayınl'a'yı tıklayın.
- Windows Projektörü yayınlamak için sol sütundan Win Projektör'ü seçin ve Yayınl'a'yı tıklayın.

- Macintosh Projektörü yayınlamak için sol sütundan Mac Projektör'ü seçin ve Yayınla'yı tıklayın.

SWC dosyasını veya projektörü orijinal FLA dosyasından farklı bir adla kaydetmek için Çıktı Dosyası için bir ad girin.

Not: (Flash Professional CS6 ve sonraki sürümleri) Projektörler desteklenmez.

HTML sarıcı dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

Başa dön

Bir web tarayıcısında Flash Pro içeriği oynatma, SWF dosyasını etkinleştiren ve tarayıcı ayarlarını belirten bir HTML dosyası gerektirir. Yayınlama komutu, bu belgeyi bir HTML şablonu belgesindeki parametrelerden otomatik oluşturur.

Şablon belgesi; düz bir HTML dosyası, ColdFusion® veya Active Server Pages (ASP) gibi özel yorumlayıcılar için kod içeren bir dosya ya da Flash Pro uygulamasının içerdiği bir şablon dahil olmak üzere, uygun şablon değişkenlerini içeren herhangi bir metin dosyası olabilir.

Flash Pro için HTML parametrelerini elle girmek veya yerleşik bir şablonu özelleştirmek üzere bir HTML düzenleyicisi kullanın.

HTML parametreleri, içeriğin pencerede nerede görüldüğünü, arka plan rengini, SWF dosyasının boyutunu, vs. belirler ve object ile embed etiketlerinin niteliklerini ayarlar. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML panelinde bu ve diğer ayarları değiştirebilirsiniz. Bu ayarları değiştirmek SWF dosyası içinde ayarlanmış olduğunuz seçenekleri geçersiz kılar.

Ayarları belirtme

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve iletişim kutusunun solundaki sütundan HTML Sarıcı kategorisini tıklayın.
2. Belgenizin adıyla eşleşen varsayılan dosya adını kullanın veya .html uzantısını içeren benzersiz bir ad girin.
3. Kullanmak üzere önceden yüklenmiş bir şablonu seçmek için, Şablon açılır menüsünden birini seçin. Seçili şablonun bir açıklamasını göstermek için Bilgi'yi tıklayın. Yalnızca Flash şablonu varsayılan seçimdir.
4. Görüntü Eşlemesi dışında herhangi bir HTML şablonu seçtiyseniz ve Flash Player sürümünü 4 veya daha üstü olarak ayarladıysanız, Flash Sürümünü Algıla'yı seçin. Daha fazla bilgi için bkz. [Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme](#).

Not: Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi yapılandırır ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir. Alternatif HTML sayfası, Flash Player'in en son sürümünü indirmek için bir bağlantı içerir.

5. HTML object ve embed etiketlerindeki width ve height niteliklerinin değerlerini ayarlamak için bir Boyut seçeneği belirleyin:

Filme Eşleştir (Varsayılan Olarak) SWF dosyasının boyutunu kullanır.

Piksel Belirttiğiniz Genişlik ve Yükseklik değerlerini kullanır. Genişlik ve yükseklik için piksel sayısını girin.

Yüzde SWF dosyası, belirttiğiniz tarayıcı penceresi yüzdesini kaplar. Kullanmak istediğiniz genişlik ve yükseklik yüzde değerlerini girin.

6. SWF dosyasının oynatılmasını ve özelliklerini kontrol etmek için Oynatma seçeneklerini belirleyin:

Başlangıçta Duraklatılmış Kullanıcı bir düğmeye basana veya kısayol menüsünden Oynat/Çal'ı seçene kadar SWF dosyasını duraklatır. (Varsayılan) Seçenek seçili değildir ve içerik yüklendiği an oynatılmaya başlar (PLAY parametresi true olarak ayarlıdır).

Döngü Son kareye ulaşınca içeriği tekrarlar. Son kareye ulaşınca içeriği durdurmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın. (Varsayılan) LOOP parametresi açıktır.

Menüyü Görüntüle Kullanıcılar SWF dosyasını sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) bir kısayol menüsünü görüntüler. Kısayol menüsünde sadece Flash Hakkında'yı görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın. Varsayılan olarak, bu seçenek seçilidir (MENU parametresi true olarak ayarlıdır).

Aygıt Fontu (Sadece Windows) Kullanıcının sisteminde yüklü olmayan fontları kenarları yumuşatılmış (düzgün köşeli) sistem fontlarıyla değiştirir. Aygıt fontlarını kullanmak küçük boyutlardaki yazının okunaklılığını artırır ve SWF dosyasının boyutunu azaltabilir. Bu seçenek sadece aygıt fontları kullanılarak görüntülenmeye ayarlanmış statik metin (bir SWF dosyasını geliştirirken oluşturduğunuz ve içerik görüldüğünde değişmeyen metin) içeren SWF dosyalarını etkiler.

7. Şu listede de açıklandığı gibi, işleme zamanı ve görünüm arasındaki dengelemeyi belirlemek için Kalite seçeneklerini seçin. Bu seçenekler object ve embed etiketlerindeki QUALITY parametresinin değerini belirler.

Düşük Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve kenar yumuşatma kullanmaz.

Otomatik Düşük Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma otomatik olarak açılır.

Otomatik Yüksek Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerekirse görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Gerçek kare hızı belirtilen kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Görünüm > Yumuşatma ayarını taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Orta Biraz kenar yumuşatma uygular ancak bitmap'leri düzgünleştirmez. Orta, Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken Yüksek

ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek (Varsayılan) Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

En İyi En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve bitmap'ler her zaman düzgünleştirilir.

- object ve embed etiketlerindeki HTML wmode niteliğini kontrol eden bir Pencere Modu seçeneği seçin. Pencere modu, içerik sınırlama kutusunun veya sanal pencerenin HTML sayfasındaki içerikle olan ilişkisini şu listede açıklandığı gibi değiştirir:

Pencere (Varsayılan) object ve embed etiketlerine pencereyle ilişkili herhangi bir niteliği gömmez. İçeriğin arka planı opak ve HTML arka plan rengini kullanır. HTML kodu Flash Pro içeriğinin üstünde ya da altında işlenemez.

Opak - Penceresiz Flash Pro içeriğinin arka planını opağa ayarlayarak içeriğin altında bulunan her şeyi belirsizleştirir. HTML içeriğinin içeriğin üzerinde veya üstünde görünmesine izin verir.

Saydam - Penceresiz Flash Pro içeriğinin arka planını saydama ayarlayarak HTML içeriğinin içeriğin üzerinde ve altında görünmesine izin verir. Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar için bkz. [Object ve embed etiketleri için parametreler ve öznelikler](#).

Yayınla Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Donanım Hızlandırma ögesini etkinleştirirseniz, seçtiğiniz Pencere Modu yoksayılır ve varsayılan olarak Pencere ayarına getirilir.

Pencere Modu ayarlamasının gösterimi için [Saydam bir arka plan ile Flash filmi nasıl oluşturulur?](#) başlıklı Teknik Not'a bakın.

Not: Bazı durumlarda, Saydam - Penceresiz modundaki karmaşık oluşturma işlemi, HTML görüntüleri de karmaşıksa daha yavaş animasyona sebep olur.

Doğrudan Her fırsatta GPU kullanan Stage3D oluşturma yöntemini kullanır. Doğrudan modunu kullanırken, SWF olmayan diğer grafikleri HTML sayfasındaki SWF dosyasının üstünde katmanlara ayırmak mümkün değildir. Doğrudan modu, [Starling çerçevesi](#) kullanıldığında gereklidir.

Stage3D'yi desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. http://kb2.adobe.com/tr/cps/921/cpsid_92103.html.

- Etiket ayarları çakıştığında hata mesajları göstermek için (örneğin, bir şablon belirtilmemiş alternatif bir görüntüye başvuran kod içeriyorsa) Uyarı Mesajını Göster'i seçin.
- Belgenin orijinal genişliğini ve yüksekliğini değiştirdiyseniz, içeriği belirtilen sınırların içerisine yerleştirmek için bir Ölçek seçeneği seçin. Ölçek seçeneği, HTML object ve embed etiketlerindeki SCALE parametresini ayarlar.

Varsayılan (Tümünü Göster) SWF dosyalarının orijinal en boy oranını korurken, dosyanın tamamını belirlenmiş bölgede bozulma olmadan görüntüler. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Kenarlık Yok Belirtilen bölgeyi doldurması için belgeyi ölçeklendir ve gerektiğinde SWF dosyasını kırarak SWF dosyasının orijinal en boy oranını bozulma olmadan korur.

Tam Sığdır Belirtilen bölgede orijinal en boy oranını korumadan dosyanın tamamını görüntüler, bu da bozulmaya yol açabilir.

Ölçek Yok Flash Player penceresi yeniden boyutlandırıldığında belgenin ölçeklendirilmesini engeller.

- SWF dosyası penceresini tarayıcı penceresinde konumlandırmak için şu HTML Hizalaması seçeneklerinden birini seçin:

Varsayılan İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulamadan daha küçükse köşeleri kırpar.

Sol, Sağ veya Üst SWF dosyalarını, tarayıcı penceresinin karşılık gelen kenarı boyunca hizalar ve geriye kalan üç kenarı gerektiğinde kırpar.

- İçeriğin uygulama penceresinin içerisine nasıl yerleştirildiği ve nasıl kırıldığını ayarlamak için Flash Yatay Hizalama ve Flash Dikey Hizalama seçeneklerini belirleyin. Bu seçenekler HTML object ve embed etiketlerinin SALIGN parametresini ayarlar.

Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler

Şu etiket nitelikleri ve parametreleri, Yayınla komutunun oluşturduğu HTML kodunu açıklarlar. Flash Pro içeriğini göstermek için özel HTML yazarken bu listeye başvurun. Aksi belirtilmedikçe, tüm öğeler object ve embed etiketlerinin her ikisi için de geçerlidir. İsteğe bağlı girişler belirtilmiştir. Internet Explorer, object etiketiyle birlikte kullanılan parametreleri tanır; Netscape embed etiketini tanır. Nitelikler object ve embed etiketlerinin her ikisiyle de kullanılır. Bir şablonu özelleştirdiğinizde, bir şablon değişkenini (şu listedeki her bir parametre için Değer bölümünde tanımlanır) değeri yerine kullanabilirsiniz.

Not: Bu bölümde listelenen nitelik ve parametreler, XHTML standartlarıyla uyum sağlamaları için küçük harf ile gösterilir.

devicefont niteliği/parametresi (İstenirse) Statik metin nesnelerinin, Aygıt Fontu seçeneği seçili olmasa bile aygıt fontlarında oluşturulup oluşturulmayacaklarını belirtir. Bu nitelik, gerekli fontlar işletim sisteminde bulunduklarında geçerlidir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$DE

src niteliği Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

movie parametresi Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

classid niteliği Tarayıcı için ActiveX kontrolünü tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width niteliği Uygulamanın genişliğini ya piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Değer: n veya n%

Şablon değişkeni: \$WI

height niteliği Uygulamanın yüksekliğini piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Not: Flash Pro uygulamaları ölçeklenebilir olduğundan, en boy oranı korunduğu sürece kalite farklı boyutlara düşmez. (Örneğin, şu boyutların tümü 4:3'lük bir en boy oranına sahiptir: 640 x 480 piksel, 320 x 240 piksel ve 240 x 180 piksel.)

Değer: n veya %n

Şablon değişkeni: \$HE

codebase niteliği Flash Player ActiveX kontrolü zaten kurulu değilse tarayıcının onu otomatik olarak indirebilmesi için Flash Player ActiveX kontrolünün konumunu belirler. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage niteliği Flash Player eklentisi zaten kurulu değilse kullanıcının indirebilmesi için Flash Player eklentisinin konumunu tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect niteliği (İsteğe bağlı) Flash Player ilk defa yüklenirken, tarayıcının Java™ uygulamasını başlatıp başlatmayacağını belirtir. Bu nitelik atlanırsa, varsayılan değer false değeridir. JavaScript ve Flash Pro'yu aynı sayfada kullanırsanız, fscommand() işlevinin çalışması için Java çalışır durumda olmalıdır. Ancak, JavaScript'i sadece tarayıcı algılaması veya fscommand() eylemleriyle ilişkili olmayan başka bir amaç için kullanıyorsanız, SWLIVECONNECT niteliğini false olarak ayarlayarak Java'nın başlatılmasını engelleyebilirsiniz. JavaScript kullanmadığınızda Java'yı başlatmaya zorlamak için SWLIVECONNECT niteliğini açık bir şekilde true olarak ayarlayın. Java'yı başlatmak bir SWF dosyasının başlama süresini önemli ölçüde artırır; bu etiketi sadece gerektiğinde true olarak ayarlayın. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Java'yı tek başına çalışan bir projektör dosyasından çalıştırmak için fscommand() eylemini kullanın.

Değer: true | false

play niteliği/parametresi (İsteğe bağlı) Uygulamanın web tarayıcısında yüklendiği an oynatılmaya başlayıp başlamayacağını belirtir. Flash Pro uygulamanız etkileşimliyse, kullanıcının bir düğmeyi tıklatarak veya başka bir görevi gerçekleştirerek oynatmayı başlatmasına izin verin. Bu durumda, uygulamanın otomatik olarak başlamasını engellemek için play niteliğini false olarak ayarlayın. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$PL

loop niteliği/parametresi (İstenirse) İçeriğin süresiz olarak tekrarlanacağını veya son kareye ulaştığında durdurulacağını belirtir. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$LO

quality niteliği/parametresi (İstenirse) Kullanılacak kenar yumuşatma düzeyini belirtir. Kenar yumuşatma, SWF dosyasının her karesini, izleyicinin ekranında oluşturulmadan önce düzgünleştirmek için daha hızlı bir işlemciye gerektirdiğinden, önceliğinizin hız veya görünüm olmasına bağlı olarak şu değerlerden birini seçin:

Düşük Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve hiçbir zaman kenar yumuşatma kullanmaz.

Otomatik düşük Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma açılır. Not: ActionScript 3.0 kullanılarak geliştirilen SWF dosyaları autoLow değerini tanımaz.

Otomatik yüksek Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerektiğinde görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Kare hızı, belirlenmiş kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Kenar Yumuşatma komutunu (Görünüm > Önizleme Modu > Yumuşatma) taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Orta Biraz kenar yumuşatma uygular ve bitmap'leri düzgünleştirmez. Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken, Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

En İyi En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve tüm bitmap'ler düzgünleştirir. quality niteliği atlandığında bunun için varsayılan değer high değeridir.

Değer: low | medium | high | autoLow | autoHigh | best

Şablon değişkeni: \$QU

bgcolor niteliği/parametresi (İstenirse) Uygulamanın arka plan rengini belirtir. SWF dosyasının belirttiği arka plan renk ayarını geçersiz kılmak için bu niteliği kullanın. Bu nitelik HTML sayfasının arka plan rengini etkilemez.

Değer: #RRGGBB (onaltılık RGB değeri)

Şablon değişkeni: \$BG

scale niteliği/parametresi (İsteğe bağlı) width ve height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde, uygulamanın tarayıcı penceresinin içine nasıl yerleştirileceğini tanımlar.

Tümünü göster (Varsayılan) Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriğin tamamını bozulma olmadan belirtilen alanda görünür yapar. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Kenarlık yok Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriği bozulma olmadan ancak belki biraz kırarak, belirtilen alanı dolduracak şekilde ölçekler.

Tam sığdır Orijinal en boy oranını korumaya çalışmadan, içeriğin tamamını belirtilen alanda görünür yapar. Bozulma meydana gelebilir. Bu nitelik atlandığında (ve width ile height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde) varsayılan değer showAll değeridir.

Değer: showAll | noBorder | exactFit

Şablon değişkeni: \$SC

align niteliği object, embed ve img etiketleri için align değerini belirtir ve SWF dosyasının tarayıcı penceresinin içinde nasıl konumlandığını belirler.

Varsayılan İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulama penceresinden daha küçükse köşeleri kırpar.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

saligh parametresi (İsteğe bağlı) SWF dosyasının, width ve height ayarlarının tanımladığı bölgenin neresinde konumlandığını belirler.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

TL ve TR Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol üst ve sağ üst kenarlarına hizalar ve gerektiğinde alt kenarı ve geriye kalan sağ veya sol kenarı kırpar.

Bu nitelik atlandığında içerik, tarayıcı penceresinin içinde ortalanır.

Değer: L | R | T | B | TL | TR

Şablon değişkeni: \$SA

base niteliği (İstenirse) SWF dosyasındaki tüm göreceli yol ifadelerini çözmek için kullanılan temel dizin veya URL'yi belirtir. SWF dosyalarınızı diğer dosyalarınızdan farklı bir klasörün içinde tutuyorsanız bu nitelik kullanışlıdır.

Değer: temel dizin veya URL

menu niteliği veya parametresi (İsteğe bağlı) İzleyici tarayıcıdaki uygulama bölgesini sağ tıklattığında (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) hangi tür menü görüneceğini belirtir.

true Kullanıcıya oynatmayı geliştirmesi veya kontrol etmesi için çeşitli seçenekler sunan tam menüyü gösterir.

false Sadece Adobe Flash Player 6 Hakkında seçeneğini ve Ayarlar seçeneğini içeren bir menü gösterir.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$ME

wmode niteliği veya parametresi (İsteğe bağlı) Internet Explorer 4.0'da bulunan saydam Flash Pro içeriğini, mutlak konumlandırmayı ve katman oluşturma yeteneklerini kullanmanızı sağlar. Bu niteliğin/parametrenin desteklediği tarayıcıların bir listesi için bkz. Flash belgeleri yayınlama. wmode parametresi, Flash Player 9 ve sonraki sürümlerinde donanım hızlandırma için de kullanılır.

Donanım hızlandırma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#).

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer window değeridir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Pencere Uygulamayı bir web sayfası üzerinde kendi dikdörtgen penceresi içinde oynatır. Pencere, Flash Pro uygulamasının HTML katmanlarıyla herhangi bir etkileşiminin olmadığını ve her zaman en üstteki öge olduğunu belirtir.

Opak Uygulamanın sayfadaki her şeyi arkasına gizlemesini sağlar.

Saydam HTML sayfası arka planının uygulamanın saydam tüm bölümlerinden geçerek görünmesini sağlar ve animasyon performansını yavaşlatabilir.

Opak - penceresiz ve Saydam - penceresiz Her ikisi de HTML katmanlarıyla etkileşerek, SWF dosyasının üzerindeki katmanların uygulamanın görünmesini engellemelerini sağlar. Saydam ayarı SWF dosyasının altındaki HTML katmanlarının gözükebilmesi için saydamlığı sağlar, opak is bunu sağlamaz.

Doğrudan Düzey 1 - Doğrudan modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

GPU Düzey 2 - GPU modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

Değer: window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Şablon değişkeni: \$WM

allowscriptaccess niteliği veya parametresi Flash Pro uygulamanızın kendisini barındıran HTML sayfasıyla iletişim kurmasını sağlamak için allowscriptaccess niteliğini kullanın. fscommand() ve getURL() işlemleri, JavaScript'in Flash Pro uygulamanızın izinlerinden farklı olabilecek HTML sayfası izinlerini kullanmasına neden olabilirler. Bunun etki alanları arası güvenlik için önemli sonuçları vardır.

always Komut dosyası işlemlerine her zaman izin verir.

never Tüm komut dosyası işlemlerine engel olur.

samedomain Komut dosyası işlemlerine, yalnızca Flash Pro uygulaması HTML sayfasıyla aynı etki alanındaaysa izin verir. Tüm HTML yayınlama şablonlarının kullandığı varsayılan değer samedomain değeridir.

Değer: always | never | samedomain

SeamlessTabbing parametresi (İsteğe Bağlı) Kesintisiz bir şekilde sekme tuşuyla gezinmeniz için ActiveX kontrolünü ayarlamanızı sağlar. Böylece kullanıcı sekme tuşuyla bir Flash Pro uygulamasının dışına gidebilir. Bu parametre Windows'taki Flash Player ActiveX kontrolü, sürüm 7 ve sonrasıyla çalışır.

true (veya atlandığında) Sekmeler arasında kesintisiz geçiş yapabilmek için ActiveX kontrolünü ayarlar: Kullanıcılar Flash Pro uygulamasında sekme tuşuyla gezindikten sonra, sekme tuşuna bir daha basıldığında Flash Pro uygulamasını takip eden HTML'de odağı alacak herhangi bir öge yoksa odak Flash Pro uygulamasının dışına ve etrafındaki HTML içeriğine veya tarayıcı durum çubuğuna gider.

false ActiveX kontrolünün Sürüm 6 ve öncesinde davrandığı gibi davranmasını sağlar: Kullanıcılar Flash Pro uygulaması boyunca sekme tuşuyla gezindikten sonra, sekme tuşuna bir daha basıldığında odak Flash Pro uygulamasının başlangıcına geri döner. Bu modda, odağı Flash Pro uygulamasının ötesine iletirmek için Sekme tuşunu kullanamazsınız.

Değer: true | false

Örnekler: object ve embed etiketlerini kullanma

object için dört ayar (height, width, classid ve codebase) object etiketinde görünen niteliklerdir; diğerlerinin tümü, şu örnekte de gösterildiği gibi ayrı, adlandırılmış param etiketlerinde görünen parametrelerdir:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

embed etiketi için tüm ayarlar (height, width, quality ve loop gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi, açılış embed etiketinin küçüktür/büyüktür işaretleri arasında görünen niteliklerdir:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Her iki etiketi de kullanmak için şu örnekte de gösterildiği gibi, embed etiketini kapanış object etiketinin önünde konumlandırın:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Not: object ve embed etiketlerini kullanıyorsanız, tarayıcılarda tutarlı oynatma sağlamak üzere her nitelik veya parametre için aynı değerleri kullanın. swflash.cab#version=9,0,0,0 parametresi tercihe bağlıdır; bu parametreyi sadece sürüm numarasını denetlemek istemediğinizde çıkarın.

Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar

WMODE niteliği için web tarayıcısı desteğine ilişkin ayrıntılı bilgiler için [12701 numaralı Teknik Not'taki Flash OBJECT Etiket Nitelikleri tablosuna](#) bakın.

Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi yapılandırır ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir. Alternatif html sayfası, Flash Player'ın en son sürümünü indirmek için bir bağlantı içerir

Flash Player algılaması sadece Flash Player 4'e veya sonrasına ayarlanan yayınlama ayarları ve Flash Only veya Flash HTTPS şablonlarına gömülen SWF dosyaları için bulunur.

Not: Flash Player 5 ve sonrası İnternet bağlantısı olan bilgisayarların %98'inde kuruludur. Bu, Flash Player algılamasını son kullanıcıların içeriğinizi görüntülemek için doğru Flash Pro sürümüne sahip olduklarından emin olmanızı sağlayan makul bir yöntem haline getirir.

Şu HTML şablonları, kendilerinde bulunan JavaScript, Flash Player'ı algılamak için kullanılan JavaScript ile çakıştığından, Flash Player algılamasını desteklemez.

- PocketPC 2003 için Flash Pro
- AICC İzlemeye Sahip Flash Pro
- FSCommand'e Sahip Flash Pro
- Adlı Tutturuculara Sahip Flash Pro
- SCORM İzlemeye Sahip Flash Pro

Not: Görüntü Eşleme ve QuickTime HTML şablonları Flash Player'ı gömmediğinden Flash Player algılamasını desteklemez.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sol sütundan HTML Sarıcı kategorisini tıklayın.
2. Şablon açılır menüsünden, Yalnızca Flash şablonlarından birini veya Flash HTTPS şablonunu seçin. Bu şablonlar tek sayfalı HTML algılama kitini destekler. Bu şablonlardan herhangi biri Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu ve sürüm numarası metin alanlarını etkinleştirir.
3. Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu seçin. SWF dosyanız, Flash Player algılaması kodunu içeren bir web sayfasına gömülüdür. Algılama kodu, son kullanıcının bilgisayarında kabul edilebilir bir Flash Player sürümünü kurulu bulursa, SWF dosyası tasarlandığı gibi oynatılır.
4. (İstenirse) Flash Player'ın kesin sürümlerini belirlemek için Büyük Düzeltme ve Küçük Düzeltme metin alanlarını kullanın. Örneğin, Flash Player SWF dosyanızı görüntülemeye özgü bir özellik sağlıyorsa, Flash Player sürümü 10.1.2'yi belirleyin.

SWF dosyanızı yayınladığınızda Flash Pro, içine SWF dosyası ve Flash Player algılaması kodunun gömüleceği tek bir HTML sayfası oluşturur. Son kullanıcı SWF dosyasının görüntülenmesi için belirlediğiniz Flash Pro sürümüne sahip değilse, Flash Player'ın en son sürümünü indirmesi için bağlantı içeren bir HTML sayfası görüntülenir.

GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Flash Pro'dan çizimleri ve basit animasyonları web sayfalarında kullanılmak üzere dışa aktarmak için GIF dosyalarını kullanın. Standart GIF dosyaları sıkıştırılmış bitmap'lerdir.

Animasyonlu bir GIF dosyası (bazen bir GIF89a olarak adlandırılır) kısa animasyon sekanslarını dışa aktarmak için basit bir yol sunar. Flash Pro, hareketli bir GIF dosyasını, sadece kareden kareye yapılan değişiklikleri depolayarak en iyileştirir.

Siz Özellik denetçisinde **#Static** kare etiketini girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe Flash Pro, SWF dosyasındaki ilk kareyi bir GIF dosyası olarak dışa aktarır. Siz dışa aktarma için uygun anahtar karelere **#First** ve **#Last** kare etiketlerini girip bir kare aralığı belirtmedikçe Flash Pro, geçerli SWF dosyasında bulunan tüm kareleri hareketli bir GIF dosyasına dışa aktarır.

Flash Pro, orijinal belgedeki düğmelerin URL bağlantılarını korumak üzere GIF dosyası için görüntü eşlemesi oluşturabilir. İçerisinde görüntü eşlemesi oluşturulacak anahtar kare içine **#Map** kare etiketini yerleştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Bir kare etiketi oluşturmazsanız Flash Pro, SWF dosyasının son karesindeki düğmeleri kullanarak bir görüntü eşlemesi oluşturur. Sadece seçtiğiniz şablonun içinde **\$IM** şablon değişkeni varsa, bir görüntü eşlemesi oluşturun.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve iletişim kutusunun sol sütunundan GIF Görüntüsü'nü tıklayın.
2. GIF dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .gif uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. GIF dosyası için seçenekleri belirleyin:

Boyut GIF'i, SWF dosyasıyla aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin veya dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği için değerleri girin.

Oynatma Flash Pro'nun hareketsiz (Statik) bir görüntü mü, yoksa hareketli bir GIF mi (Animasyon) oluşturacağını belirler. Hareketli'yi seçerseniz, Sürekli Döngü'yü seçin veya tekrarlamaların sayısını girin.

4. Dışa aktarılan GIF dosyası için ek görünüm ayarlarını belirtmek üzere Renkler bölümünü genişletin ve aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Renkleri En İyileştirme Bir GIF dosyasının renk tablosundan kullanılmayan renkleri kaldırır. Bu seçenek görüntü kalitesini etkilemeksizin dosya boyutunu azaltır, ancak bellek gereksinimlerini az miktarda artırır. Bu seçeneğin uyarılar palet üzerinde etkisi yoktur. (Bir uyarılar palet görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur.)

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Atlama Dışa aktarılan GIF dosyası indirilirken dosyayı bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen yüklenmeden temel grafik içeriğini görmesini sağlar ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirebilir. Animasyonlu bir GIF görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir ve GIF dosyası boyutunu artırır. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir GIF saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışa aktarın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Düz Renkleri Taklit Etme Renk taklidini degradelerin yanı sıra düz renklere de uygular.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Degradeleri Kaldırma (Varsayılan olarak kapalı) SWF dosyasındaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir GIF dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Uygulamanın arka planının saydamlığını ve alfa ayarlarının GIF'e dönüştürülme şeklini belirlemek için şu Saydamlık seçeneklerinden birini seçin:

Opak Arka planı düz bir renk yapar.

Saydam Arka planı saydam yapar.

Alfa Kısmi saydamlığı ayarlar. 0 ve 255 arasında bir Eşik değeri girin. Daha düşük bir değer daha yüksek saydamlığa neden olur. 128 değeri, %50 saydamlığa karşılık gelir.

6. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için mevcut renk piksellerinin nasıl birleştirileceğini belirtmek üzere bir Renk Taklidi seçeneği belirleyin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır.

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olurken, tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına neden olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayımla En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Sadece web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Görüntünün renk paletini belirlemek için şu Palet türlerinden birini seçin:

Web 216 İyi görüntü kalitesi ve sunucu üzerindeki en hızlı işleme için GIF görüntüsü oluşturmak üzere standart 216 renkli web uyumlu paleti kullanır.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri çözümler ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak dosya boyutunu artırır. Uyarlanır paletle sahip bir GIF dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın. GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini bozabilir

Web Renklere Uyarlanır Renkleri web 216 renkli paletine benzer şekilde dönüştürmesi dışında Uyarlanır palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak Flash Pro, mümkün olduğunda web 216 renkli paletindeki renkleri kullanır. Bu, web 216 renkli palet 256 renkli bir sistemde etkin olduğunda görüntü için daha iyi renkler sağlar. GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini bozabilir

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Pro, bazı grafik uygulamalarının dışa aktardığı ACT biçiminde kaydedilmiş paletleri destekler.

[Başa dön](#)

JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

JPEG biçimi, bir FLA dosyasını yüksek oranda sıkıştırılmış, 24-bit bitmap olarak yayınlamanıza olanak sağlar. Genelde, GIF biçimi çizgi çizimlerini dışa aktarmak için ve JPEG biçimi de fotoğraflar, degradeler veya gömülü bitmap'ler gibi sürekli tonlu görüntüler için daha iyidir.

Flash Pro, siz Zaman Çizelgesi'nde **#Static** kare etiketini girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, SWF dosyasındaki ilk kareyi bir JPEG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sol sütundan JPEG Görüntüsü'nü seçin.
2. JPEG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .jpg uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. JPEG dosyası için seçenekleri belirleyin:

Boyut JPEG görüntüsünü Sahne Alanı ile aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin veya dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği için değerleri girin.

Kalite Kaydırıcıyı sürükleyin veya JPEG dosya sıkıştırma miktarını kontrol etmek için bir değer girin. Görüntü kalitesi ne kadar düşükse, dosya boyutu da o kadar küçüktür. Boyut ve kalite arasındaki dengeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin.

Not: Nesnenin sıkıştırma ayarını değiştirmek için her nesne için bitmap dışa aktarma kalitesi ayarlamak üzere Bitmap Özellikleri iletişim kutusunu kullanın. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda bulunan varsayılan sıkıştırma seçeneği, Yayınlama Ayarları JPEG Kalitesi seçeneği için geçerlidir.

Aşamalı Görüntülerin yavaş bir ağ bağlantısında yüklenirken daha hızlı görünmesini sağlayarak bir web tarayıcıda, Aşamalı JPEG görüntülerini adım adım görüntüleyin. GIF ve PNG görüntülerindeki taramaya benzer.

4. Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

PNG saydamlığı (bir alfa kanalı) destekleyen platformlar arası tek bitmap biçimidir. Bu aynı zamanda Adobe® Fireworks® için yerel dosya biçimidir.

Siz Zaman Çizelgesi'nde **#Statik kare** etiketini girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe Flash Pro, SWF dosyasındaki ilk kareyi bir PNG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sol sütundan PNG Görüntüsü'nü seçin.
2. PNG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .png uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. Boyut için, PNG görüntüsünü SWF dosyası ile aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak üzere Filme Eşleştir'i seçin veya dışa aktarılan bitmap için piksel cinsinden Genişlik ve Yükseklik değerlerini girin.
4. Bit Derinliği için görüntüyü oluştururken kullanılacak her piksel ve renge yönelik bit sayısını ayarlayın. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

8 bit 256 renkli bir görüntü için kanal (bpc) başına

24 bit binlerce renk için

24 bit, Alfa ile binlerce renk için, saydamlık ile (32 bpc)

5. Dışa aktarılan PNG için görünüm ayarlarını belirtmek üzere, şu seçeneklerden seçin:

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Renkleri En İyileştirme Görüntü kalitesini etkilemeden dosya boyutunu 1000 ila 1500 bayt azaltarak, ancak bellek gereksinimini biraz artırarak, kullanılmayan renkleri bir PNG dosyasının renk tablosundan kaldırır. Uyarlanır palet üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Atlama Dışa aktarılan PNG dosyası indirilirken bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen indirilmeden temel grafik içeriğini görmesini ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirmesini sağlar. Animasyonlu bir PNG görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir PNG saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışarı aktarın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Düz Renkleri Taklit Etme Renk taklidini düz renklere ve degradelere uygular.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Degradeleri Kaldırma (Varsayılan olarak kapalı) Uygulamadaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir PNG dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

6. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Bit Derinliği için 8 bpc seçtiyseniz, kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl karıştırıldığını belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olabilir ve tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına sebep olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayılma En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Yalnızca Web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Bit Derinliği'ni 8 bpc olarak belirlediyseniz, PNG görüntüsünün renk paletini tanımlamak için şu Palet Türleri'nden birini seçin:

Web 216 İyi görüntü kalitesi ve sonucu üzerindeki en hızlı işleme için PNG görüntüsü oluşturmak üzere standart 216 renkli, web için güvenli paleti kullanır.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi gösteren sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web için güvenli 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar.

Web Renklere Uyarlanır Web için güvenli 216 renkli paletle benzer renkleri dönüştürmesi dışında Uyarlanır palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak Flash Pro, mümkün olduğunda web'le uyumlu 216 renkli paletteki renkleri kullanır. Bu, web için güvenli 216 renkli palet, 256-renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler üretir. Uyarlanır palet kullanan bir PNG dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Pro, piyasada çok kullanılan uygulamaların dışa aktardığı ACT biçiminde kaydedilen paletleri destekler.

8. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Uyarlanır veya Web Renklere Uyarlanır palet seçtiyseniz, PNG görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks. Renk değerini girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini de açabilir.

9. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** PNG dosyasını daha fazla sıkıştırılabilir duruma getirmek üzere bir satır satır filtre uygulama yöntemi seçmek ve belirli bir görüntü için farklı seçeneklerle denemeler yapmak üzere şu Filtre Seçenekleri'nden birini belirleyin:

Yok Filtrelemeyi kapatır.

Alt Her bir bayt ve önceki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Üst Her bir bayt ve hemen üzerindeki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Ortalama Bir piksel değerini öngörmek için iki komşu pikselin (sol ve üst) ortalamasını alır.

Yol Üç komşu pikselin (sol, üst, sol üst) bir basit doğrusal fonksiyonunu hesaplar ve hesaplanan değere en yakın komşu pikseli rengin bir öngörücüsü olarak seçer.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar. Paletteki renk sayısını düşürerek, uyarlanır bir paletle oluşturulmuş PNG'nin boyutunu azaltır.

Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme

[Başa dön](#)

Yayın Önizlemesi komutu dosyayı dışa aktarır ve varsayılan tarayıcıda önizlemeyi açar. Bir QuickTime videosunu önizliyorsanız, Yayın Önizlemesi QuickTime video Player'ı başlatır. Bir projektörü önizlerseniz Flash Pro projektörü başlatır.

- Dosya > Yayın Önizlemesi'ni seçin ve önizlemesi yapılacak dosya biçimini seçin.

Flash Pro, geçerli Yayınlama Ayarları değerlerini kullanarak FLA dosyasıyla aynı konumda belirtilen türde bir dosya oluşturur. Bu dosya, siz üzerine yazıncaya veya silinceye dek bu konumda kalır.

Not: Flash Professional CC'de oluşturulan bir FLA, Flash Professional CS6'da açılırsa bu alanlar için Flash Pro CC'de kullanılmayan yayınlama ayarları varsayılan olarak ayarlanır.

Yayınlama profillerini kullanma

[Başa dön](#)

Yayınlama profilleri şunları yapmanızı sağlar:

- Bir yayınlama ayarları konfigürasyonunu kaydetme, bunu dışa aktarma ve yayınlama profilini diğer belgelere veya diğer kullanıcıların kullanması için içe aktarma.
- Belgenizde kullanmak için yayınlama ayarlarını içe aktarma
- Çeşitli medya biçimlerinde yayınlanacak profiller oluşturma
- Evde kullanılmak üzere, bir müşteri için dosya yayınlama şeklinden farklılık gösteren bir yayınlama profili oluşturma
- Tüm dosyaların aynı biçimde yayınlanmasını sağlamak üzere şirketiniz için standart bir yayınlama profili oluşturma yeteneklerini sağlar.

Yayınlama profilleri uygulama düzeyinde kaydedilmek yerine dosya üzerinde kaydedilir.

Yayınlama profili oluşturma

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profil Oluştur'u seçin.
- Yayınlama profilini adlandırın ve Tamam'ı tıklatın.
- Belgenizin yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklatın.

Yayınlama profili çoğaltma, değiştirme veya silme

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Profil açılır menüsünden kullanılacak yayınlama profilini seçin:
 - Çoğaltılmış bir profil oluşturmak için Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili Çoğalt öğesini seçin. Çoğaltılma Adı metin alanına profil adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Bir yayınlama profilini değiştirmek için Profil menüsünden profili seçin, belgeniz için yeni yayınlama ayarları belirtin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Bir yayınlama profilini silmek için Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili Sil öğesini seçin. Sonra Tamam düğmesini tıklatın.

Yayınlama profili dışa aktarma

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Profil açılır menüsünden dışa aktarılabilecek yayınlama profilini seçin:
- Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili Dışa Aktar'ı seçin. Yayınlama profilini diğer dosyalarda içe aktarmak için bir XML dosyası olarak dışa aktarın.
- Ya yayınlama profilinin kaydedileceği varsayılan konumu kabul edin ya da yeni bir konuma gözetin ve Kaydet'i tıklatın.

Yayınlama profili içe aktarma

Diğer kullanıcılar içe aktarabileceğiniz ve bir yayınlama profili seçeneği olarak seçebileceğiniz yayınlama profilleri oluşturabilir ve dışa aktarabilirler.

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda (Dosya > Yayınlama Ayarları) Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili İçe Aktar öğesini seçin.
- Yayınlama profili XML dosyasına gözetin ve Aç'ı tıklatın.

- [Yayınlama profillerini kullanma](#)
- [Ses](#)
- [Flash Lite'ta sesleri kullanma](#)
- [HTML yayınlama şablonları](#)
- [SWF dosyası yerine geçecek bir görüntü eşlemesi oluşturma](#)
- [Renk paletlerini içe ve dışa aktarma](#)
- [Bitmap özelliklerini ayarlama](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Dışa Aktarma Grafik ve Videolar

Görüntüleri ve grafikleri dışa aktarma
Adobe Media Encoder ile videoları dışa aktarma

[Başa dön](#)

Görüntüleri ve grafikleri dışa aktarma

PNG dizisi

Bir görüntü dosyası serisini, Kütüphane'deki veya Sahne Alanı'ndaki tek bir film klibi, düğme ya da grafik sembolünden dışa aktarabilirsiniz. Flash Pro, dışa aktarma işlemi sırasında sembol içindeki her bir kare için ayrı bir görüntü dosyası oluşturur. Sahne Alanı'ndan dışa aktırırsanız, sembol örneğine uyguladığınız tüm dönüştürmeler (örneğin, ölçekleme) görüntü çıktısında korunur.

Bir PNG dizisini dışa aktarmak için:

1. Kütüphane'de veya Sahne Alanı'nda tek bir film klibini, düğmeyi veya grafik sembolünü seçin.
2. Seçtiğiniz öğeyi sağ tıklayın ve PNG Sırasını Dışa Aktar'ı seçin.
3. Farklı Kaydet iletişim kutusunda, çıktı için bir konum seçin ve Tamam'ı tıklayın.
4. PNG Sırasını Dışa Aktar iletişim kutusunda istediğiniz seçenekleri belirleyin. Aşağıya bakın.
5. PNG sırasını dışa aktarmak için Dışa Aktar'ı tıklayın.

Dışa aktarma seçenekleri şunları içerir:

Genişlik - Görüntü çıktısının genişliğidir. Bu değeri değiştirerek çıktıyı ölçeklendirebilirsiniz. Varsayılan, sembol içeriğinin genişliğidir.

Yükseklik - Görüntü çıktısının yüksekliğidir. Bu değeri değiştirerek çıktıyı ölçeklendirebilirsiniz. Varsayılan, sembol içeriğinin yüksekliğidir.

Çözünürlük - Görüntü çıktısının çözünürlüğüdür. Varsayılan 72 dpi'dir.

Renkler - Görüntü çıktısının bit derinliğidir. 8, 24 veya 32 bit olarak belirleyebilirsiniz. Varsayılan, saydamlığı destekleyen 32 bit değeridir. Saydamlığı desteklemeyen 24 bit veya 8 bit değerini seçerseniz, Arka Plan ayarı Sahne Alanı olarak değişir. Aşağıya bakın.

Arka Plan - Görüntü çıktısı için arka plan rengi olarak kullanılacak renktir. Bu ayar yalnızca Renkler seçeneği 8 veya 24 bit olarak ayarlandığında kullanılabilir. Renkler seçeneği 32 bit olarak ayarlandığında görüntü arka planı her zaman saydam olur. Renkler seçeneği 8 bit veya 24 bit olarak ayarlandığında Arka Plan seçeneği varsayılan olarak Sahne Alanı rengi olur. 8 bit veya 24 bit görüntülerle ayarı Opak olarak değiştirebilir ve sonra renk seçiciden bir arka plan rengi seçebilirsiniz. Alternatif olarak, saydamlık oluşturmak üzere arka plan için bir alfa değeri seçin.

Düzgün - Görüntü çıktısının kenarlarına düzgünleştirme uygulama özelliğini açar veya kapatır. Saydam bir arka plan kullanmıyorsanız ve bir arka plan rengine yerleştirilen görüntüler, Sahne Alanı'nın geçerli renginden farklıysa bu seçeneği kapatın.

FXG grafik değişim biçimi (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır)

FXG dosyaları hakkında

FXG formatı, Flash Platformu için bir grafik değişim dosya formatıdır. FXG, Flex çerçevesi tarafından kullanılan XML-tabanlı programlama dili olan MXML'in bir alt kümesine dayalıdır. FXG formatı, tasarımcıların ve geliştiricilerin aslına uygunluğu yüksek olan grafik içeriği değişimi yapmalarına izin vererek daha verimli bir şekilde iş birliği yapmalarına yardımcı olur. Tasarımcılar Adobe tasarım araçlarını kullanarak grafik oluşturabilir ve bunları FXG formatı şeklinde dışa aktarabilir. Daha sonra FXG dosyasını zengin bir İnternet deneyimi yaşamak ve uygulamaları geliştirmek için Adobe Flash Builder ve Adobe Flash Catalyst gibi araçlarda kullanabilirsiniz.

FXG dosya formatıyla aşağıdaki Adobe uygulamalarında çalışabilirsiniz:

- Fireworks CS5 (dışa aktarma)
- Photoshop CS5 (dışa aktarma)
- Illustrator (dışa aktarma)
- Flash Professional CS5 (içe aktarma ve dışa aktarma)
- Flash Catalyst (içe aktarma ve dışa aktarma)
- Flash Builder 4 (içe aktarma ve dışa aktarma)

Bir FXG dosyası oluştururken, vektörel grafikler doğrudan dosyanın içinde saklanır. FXG'de karşılık gelen etiketleri olmayan öğeler, o anda FXG dosyasında başvuru alan bitmap grafikleri olarak dışa aktarılır. Bunlar bitmap'leri, bazı filtreleri, bazı karışım modlarını, degradeleri, maskeleri ve 3B'yi içerir. Bu efektlerden bazıları FXG olarak dışa aktarılabilir, ancak FXG dosyasını açan uygulama tarafından içe aktarılamaz.

FXG dışa aktarmayı kullanarak vektör veya bitmap görüntülerini içeren bir dosyayı dışa aktardığınızda, FXG dosyasıyla beraber ayrı bir klasör oluşturulur. Bu klasör <filename.assets> adına sahiptir ve FXG dosyasıyla ilişkilendirilmiş bitmap görüntülerini içerir.

FXG dosya biçimiyle ilgili daha fazla bilgi için bkz. [FXG 2.0 Belirtimi](#).

FXG dışa aktarma sınırlamaları

Flash, FXG'ye dışa aktarma için sahne alanındaki nesneleri tek veya çoklu seçme imkanı verir. FXG biçimine dışa aktarılırken nesne ve katman adları korunur.

Aşağıdaki öğeler FXG dosyasına kaydedilirken sınırlanır:

- Ölçek-9 ızgaraları: dışa aktarılır ancak yalnızca Adobe Illustrator tarafından okunabilir.
- Ses ve video: dışa aktarılmaz.
- Bileşenler: dışa aktarılmaz.
- Ara doldurma ve çoklu kareli animasyonlar: dışa aktarılmaz ancak seçili bir kare statik nesne olarak dışa aktarılır.
- Gömülü fontlar: dışa aktarılmaz.
- Düğme sembolleri: Flash düğmelerin yalnızca Yukarı durumlarını dışa aktarır.
- 3B özellikleri: dışa aktarılmaz.
- Ters Kinematik (TK) özellikleri: dışa aktarılmaz.
- Metin nitelikleri: bazı nitelikler dışa aktarılmayabilir.

Flash içeriğini FXG biçiminde dışa aktarma

Flash'ta içeriği FXG biçiminde aktarmanın iki yolu bulunur:

- Nesneleri Sahne Alanı'ndan FXG olarak dışa aktarmak için, nesneleri seçin ve Dışa Aktar > Seçimi Dışa Aktar'ı seçin. Ardından Dosya Türü menüsünden FXG biçimini seçin.
- Tüm Sahne Alanı'nı FXG olarak kaydetmek için, Dışa Aktar > Görüntüyü Dışa Aktar'ı, ardından da Dosya Türü menüsünden Adobe FXG'yi seçin.

JPEG Dizisi ve JPEG Görüntüsü

Bu seçenekler, JPEG Yayınlama Ayarları seçenekleriyle eşleşir. Ancak Ekrana Eşleştir seçeneği, ekranınızda görüntülendikçe, dışa aktarılan görüntüyü Flash Pro içeriğinin boyutuyla eşleştirir. Filme Eşleştir, JPEG görüntüsünü Flash Pro içeriğiyle eşleştirir ve orijinal görüntünün en boy oranını korur.

PNG Sırası ve PNG Görüntüsü

PNG dışa aktarma ayarları seçenekleri, şu istisnalar dışında PNG Yayınlama Ayarları seçeneklerine (sizin de uygulayabileceğiniz) benzer:

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün boyutunu Genişlik ve Yükseklik alanlarına girdiğiniz piksel sayısına göre ayarlar.

Çözünürlük Dpi biriminde bir çözünürlük girin. Ekran çözünürlüğünü kullanmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Ekrana Eşleştir'i seçin.

Renkler PNG Yayınlama Ayarları sekmesindeki Bit Derinliği seçeneğinin aynısıdır. Görüntüyü oluştururken kullanılacak piksel başına bit sayısını ayarlar. 256 renklilik bir görüntü için 8 bit'i seçin; binlerce renk için 24-bpc'yi seçin; saydamlık içeren binlerce renk (32 bpc) için 24-bpc, Alfa ile seçeneğini belirleyin. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

Dahil Et Minimum görüntü alanını dışa aktarmayı seçin veya tam belge boyutunu belirtin.

Hareketli GIF, GIF Dizisi ve GIF Görüntüsü

Ayarlar, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda bulunan GIF sekmesindekilerle şu istisnalar dışında aynıdır:

Çözünürlük Nokta/inç (dpi) olarak ayarlayın. Ekran çözünürlüğünü kullanmak için bir çözünürlük girin veya Ekrana Eşleştir'i tıklayın.

Dahil Et Minimum görüntü alanını veya tam belge boyutunu dışa aktarın.

Renkler Dışa aktarılan görüntüyü oluşturmak için kullanılabilecek renk sayısını ayarlayın. Renk seçenekleri şöyledir: 256 renk veya Standart Renk (standart 216 renkli, web uyumlu palet).

Animasyon Yalnızca Animasyonlu GIF dışa aktarma biçimi için kullanılabilir. Tekrarlamaların sayısını girin; 0 durmadan tekrarlar.

Not: Dışa aktarılan GIF boyutları, maksimum 4000 piksel ile sınırlıdır. Boyutlardaki bu sınırlama, CS6'dan sonraki Flash Professional sürümleri için geçerlidir.

Not: Düz Renkleri Taklit Et seçeneği, 256 Renk seçeneği belirlenmediyse çalışmaz. Bu, seçili GIF renk şemasının 256 renk olmaması durumunda GIF görüntüsünün taklit edilmeyeceği anlamına gelir.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Bitmap (BMP) görüntüsü

Başka uygulamalarda kullanmak için bitmap görüntüleri oluşturun. Dışa Aktar Bitmap iletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün boyutunu piksel biriminde ayarlar. Belirttiğiniz boyut her zaman orijinal görüntünüzle aynı en boy oranına sahiptir.

Çözünürlük Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün çözünürlüğünü nokta/inç (dpi) biriminde ayarlar ve çiziminizin boyutuna bağlı olarak genişlik ve yüksekliği otomatik olarak hesaplar. Monitörünüzle eşleştirmek üzere çözünürlüğü ayarlamak için Ekrana Eşleştir'i seçin.

Renk Derinliği Görüntünün bit derinliğini belirtir. Bazı Windows uygulamaları, bitmap görüntüleri için daha yeni olan 32 bit/kanal (bpc) derinliğini desteklemez. 32 bpc biçimini kullanmada sorun yaşarsanız, 24 bpc biçimini kullanın.

Düzgünleştir Dışa aktarılan bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Kenar yumuşatma daha yüksek kalitede bir bitmap görüntüsü üretir ancak renkli bir arka plan üzerine yerleştirilmiş bir görüntünün etrafında gri piksellerden meydana gelen bir hale oluşturabilir. Bir hale görünürse kenar yumuşatma seçimini kaldırın.

Flash belgesi (SWF)

Flash Pro içeriğini Dreamweaver gibi başka bir uygulamanın içine yerleştirmek üzere belgenin tümünü bir SWF dosyası olarak dışa aktarın. Flash Pro, FLA dosyasına yönelik Yayınlama Ayarları'nın Flash sekmesindeki geçerli ayarları kullanarak SWF dosyasını dışa aktarır.

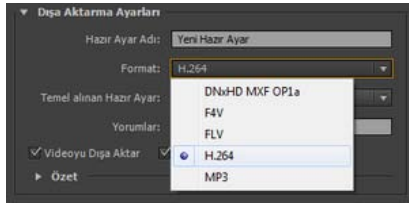
[Başa dön](#)

Adobe Media Encoder ile videoları dışa aktarma

Flash Pro; araları, sembolleri ve grafikleri çeşitli biçimlerde videolara dışa aktarmanıza olanak sağlar. Flash Pro ile dışa aktarılan videolar, İletişim özelliği etkin uygulamalarla, görüntülü konferans, akışa alma ve paylaşma için kullanılabilir.

Varsayılan olarak Flash Pro yalnızca QuickTime Movie (.MOV) dosyalarına dışa aktarabilir. Flash Pro, MOV dosyaları dışa aktarılırken QuickTime kütüphanelerinden yararlandığından, dışa aktarma işlevi en son QuickTime Player sürümünü kurmanızı gerektirir.

Flash Pro şimdi Adobe Media Encoder ile entegre edildiğinden, video dışa aktarma iş akışı yeniden modellenmiştir. MOV dosyalarını diğer çeşitli biçimlere dönüştürmenize olanak sağlar. Bu nedenle Adobe Media Encoder yalnızca Flash içeriği (F4V, FLV, H.264 ve mp3) ile ilgili olan dışa aktarma biçimlerini sunacak şekilde optimize edilmiştir. Adobe Media Encoder'ı kullanarak videoları Kodlama ve Dışa Aktarma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Video ve sesi kodlama ve dışa aktarma](#).



Eski ile yeni video dışa aktarma iş akışlarını karşılaştırma

Yeni iş akışı, Flash Professional CS6 ve önceki sürümlerin video dışa aktarma iş akışından farklıdır.

Ana farklılık noktaları şunlardır:

- **Adobe Media Encoder ile entegrasyon:** Flash Professional CC, Adobe Media Encoder 7.0 ile entegre edilmiştir; önceki sürümler AME'ye bağlı değildi.
- **Dışa aktarma biçimleri:** Flash Professional CC yalnızca QuickTime filmlerini dışa aktarabilir.

Ayrıca CS6 iş akışı şu sorunları da içeriyordu:

- QuickTime'i kullanan MOV dışa aktarma iş akışı hata yapmaya açıktı ve çok fazla bellek kullanıyordu.
- AVI dışa aktarma işlevi film kliplerini desteklemiyordu.

Flash Professional CC ile kare kaybı sorunu da dahil olmak üzere yukarıda belirtilen sorunlar düzeltilmiştir. Ancak, Adobe Media Encoder iş akışı sayesinde Flash Professional CC ile sorunsuz bir şekilde MOV dosyalarına dışa aktarabilirsiniz. Yeni AME tabanlı iş akışıyla, Flash içeriğini MOV dosyalarına dışa aktarabilir ve daha sonra MOV dosyalarını istediğiniz çıktı biçimine dönüştürmek için AME'yi kullanabilirsiniz.

Dışa aktarma 2 No'lu Karede başlar

Zaman Çizelgesi yapısına bağlı olarak, dışa aktarılan video şu senaryolardan birinin sonucu olabilir:

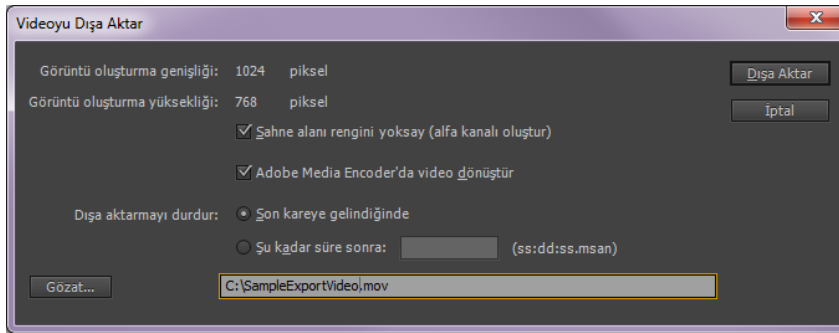
1. Kök zaman çizelgesinde birden fazla kare varsa dışa aktarma 2 no'lu kareden başlar.

2. Kök zaman çizelgesinde yalnızca bir kare varsa dışa aktarma 1 no'lu kareyi içerir.
3. Kök zaman çizelgesinde birden fazla kare varsa ve 1 no'lu kareye ActionScript veya ses eklendiyse çağrılmaz.

Video dışa aktarma

Dışa aktarmayı başlatmadan önce aşağıdakileri yapın:

- QuickTime'i yükleyin
 - Kare hızını, 60 fps'ye eşit veya bu değerden küçük bir değere ayarlayın. Daha fazla bilgi için bkz. [Animasyon Temelleri](#).
1. Bir FLA oluşturun ya da mevcut bir FLA dosyasını açın.
 2. Dosya > Dışa Aktar > Videoyu Dışa Aktar seçeneğine gidin.
 3. Videoyu Dışa Aktar iletişim kutusunda Görüntü Oluşturma Genişliği ve Görüntü Oluşturma Yüksekliği, Sahne Alanı boyutu için ayarlanan genişlik ve yükseklik değerlerini varsayar.
 4. Videoyu Dışa Aktar iletişim kutusunda:
 - Görüntü Oluşturma Genişliği ve Görüntü Oluşturma Yüksekliği: Statik değerler, sırayla Sahne Alanı'nın Genişlik ve Yükseklik değerine eşittir. Görüntü Oluşturma Genişliği ve Görüntü Oluşturma Yüksekliği değerlerini değiştirmek istiyorsanız, Sahne Alanı boyutunu uygun şekilde değiştirin.
 - Sahne Alanı Rengini Yoksay (alfa kanalı oluştur): Sahne alanı rengini kullanarak bir alfa kanalı oluşturur. Alfa kanalı, saydam bir parça olarak kodlanır. Arka plan rengini veya sahneyi değiştirmek için diğer içeriğin üst kısmını dışa aktarılan QuickTime filmiyle kaplamanıza olanak sağlar.
 - Adobe Media Encoder'da Video Dönüştür: Dışa aktarılan MOV dosyasını, AME kullanarak farklı bir biçime dönüştürmek istiyorsanız bu seçeneği belirleyin. Seçildiyse, Flash videoyu dışa aktarmayı tamamladıktan sonra AME başlatılır.
 - Dışa Aktarmayı Durdur: Flash Pro'nun dışa aktarmayı ne zaman sonlandıracağını belirtin.
 - Son Kareye Gelindiğinde: Son karede sonlandırmak istiyorsanız bu seçeneği belirleyin.
 - Şu Kadar Süre Sonra: Bu seçeneği belirleyin ve dışa aktarmayı sonlandırmadan önce geçmesini istediğiniz süreyi belirtin. Bu seçenek, video bölümlerini ayrı ayrı dışa aktarmanıza olanak sağlar.
 - Dışa Aktarılan Video Yolu: Videoyu dışa aktarmak istediğiniz yolu girin veya yola göz atın.



5. Dışa Aktar'ı tıklatın. Adobe Media Encoder'da videoyu dönüştür seçeneğini belirlediyseniz, AME başlatılır ve dışa aktarılan MOV dosyası yeni bir kuyrukta kullanılabilir olur. AME kullanarak videoları kodlama ve dönüştürme hakkında daha fazla bilgi edinmek için bkz. [Video ve Sesi Kodlama ve Dışa Aktarma](#).

Ayrıca bkz.

- [JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
- [PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
- [Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
- [SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
- [Video biçimleri ve Flash](#)
- [Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında](#)

Dışa Aktarma Flash Professional CS6 ile Video

Not: Bu makale yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri için geçerlidir. Videoyu Dışa Aktarma işlevselliği hakkında en son bilgiler için Adobe Media Encoder ile Videoyu Dışa Aktarma bölümüne bakın.

Adobe Flash Player (FLV) için Video Hakkında

Flash Pro'da videoyu kodlu ses ile içe veya dışa aktarabilirsiniz. Flash FLV videosunu içe aktarabilir ve FLV veya QuickTime (MOV) videolarını dışa aktarabilir. Adobe Macromedia Flash Media Server'dan dışa aktarılan, ekran paylaşımı kodlanmış verileri içeren dosyalarla ve video konferansı gibi iletişim uygulamalarıyla birlikte kullanın.

Ses akışı ile Flash uygulamasından FLV biçiminde video klip dışa aktardığınızda Ses Akışı iletişim kutusu ayarları sesi sıkıştırır.

FLV biçimindeki dosyalar Sorenson codec ile sıkıştırılır.

Kütüphaneden bir FLV dosyasının kopyasını dışa aktarma

1. Kütüphane panelinde FLV video klibini sağ tıklatın.
2. Bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
3. Video Özellikleri iletişim kutusunda Dışa Aktar'ı tıklatın.
4. Dışa aktarılan dosya için bir ad girin. Dosyayı kaydedeceğiniz bir konum seçin, Kaydet'i ve Tamam'ı tıklatın.

QuickTime hakkında

Flash Pro, Flash Pro belgelerini QuickTime olarak dışa aktarmaya yönelik iki yöntem sağlar:

QuickTime dışa aktarma Akış videosu olarak bir DVD'de dağıtılabilen ya da Adobe® Premiere Pro® gibi bir video düzenleme uygulamasında kullanılabilen bir QuickTime dosyasını dışa aktarır. QuickTime dışa aktarma, animasyon gibi Flash Pro içeriğini QuickTime video biçiminde dağıtmak isteyen kullanıcılar için tasarlanmıştır.

QuickTime videosu dışa aktarmak için kullanılan bilgisayarın performansının videonun kalitesini etkileyebileceğinin farkında olun. Flash her kareyi dışa aktarmıyorsa, kareleri bırakacak ve bu da, video kalitesinin düşük olmasına neden olacaktır. Düşen karelerle karşılaşırsanız, daha fazla belleği olan daha hızlı bir bilgisayar kullanmayı deneyin veya Flash belgesinde saniye başına düşen kare sayısını azaltın.

QuickTime olarak yayımla Bilgisayarınızda yüklü QuickTime biçimi ile aynı biçimde bir Flash Pro parçası içeren bir uygulama oluşturur. Bu, Flash Pro'nun etkileşimli özelliklerini, QuickTime'in multimedya ve video özellikleri ile, QuickTime 4 veya sonrasına sahip herkesin görüntüleyebileceği, tek bir QuickTime 4 filminde birleştirmenizi sağlar.

Bir video klibi (herhangi bir biçimde) gömülü dosya olarak bir belgeye içe aktarırsanız, belgeyi bir QuickTime filmi olarak yayımlayabilirsiniz. QuickTime biçimindeki bir video klibi bağlı bir dosya olarak belgeye içe aktarırsanız, belgeyi yine bir QuickTime filmi olarak yayımlayabilirsiniz.

Belge, içe aktarılmış bir QuickTime filmi içermedikçe Flash Pro belgesindeki tüm katmanları tek bir Flash Pro parçası olarak dışa aktarır. İçe aktarılan QuickTime filmi dışa aktarılan uygulamada QuickTime biçiminde kalır.

QuickTime dışa aktarma

1. Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Dışa aktarılacak QuickTime filminin ayarlarını belirtin. Varsayılan olarak, QuickTime dışa aktarma, kaynak Flash belgesiyle aynı boyutları kullanarak bir film dosyası oluşturur ve Flash belgesini bütünüyle dışa aktarır. QuickTime Videosunu Dışa Aktar iletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

Boyutlar QuickTime filminin karelerine ait, piksel biriminde genişlik ve yükseklik. Sadece genişliği veya sadece yüksekliği belirtebilirsiniz; diğer boyut orijinal belgenizin en boy oranını korumak için otomatik olarak ayarlanır. Genişliği ve yüksekliği birbirinden bağımsız olarak ayarlamak için En Boy Oranını Korumayı seçimini kaldırın.

Not: Videonun boyutları özellikle büyükse (örneğin, 740 x 480 piksel), kare düşürmeden kaçınmak için filmin kare hızını değiştirmeniz gerekebilir.

Not: QuickTime Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusunda ayarladığınız Boyutlar seçeneği, video olarak dışa aktarılan FLA dosyasının genişliği ve yüksekliği içindir. QuickTime Ayarları iletişim kutusunda ayarladığınız boyutlar, dışa aktarılan QuickTime filminin boyutunu belirtir. Sonraki iletişim kutusunda boyutu değiştirmezseniz, boyut "geçerli" olarak kalacağından boyutu değiştirmenize gerek yoktur.

Sahne alanı rengini yoksay Sahne alanı rengini kullanan bir alfa kanalı oluşturur. Alfa kanalı, arka plan rengini veya sahnesini değiştirmek için dışa aktarılan QuickTime filmi ile diğer içeriğin üzerini kaplamanıza izin veren saydam bir parça olarak kodlanır.

Alfa kanalı içeren bir QuickTime videosu oluşturmak için alfa kanalına sahip 32 bit kodlamayı destekleyen bir video Sıkıştırma Türü seçmeniz gerekir. Bunu destekleyen codec bileşenleri Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF veya TGA codec bileşenleridir. Ayrıca Sıkıştırıcı/Derinlik ayarından Milyonlarca Renk+ seçeneğini de belirlemelisiniz. Sıkıştırma türünü ve renk derinliğini ayarlamak için Film Ayarları iletişim kutusunun Video kategorisinde Ayarlar düğmesini tıklayın.

Son kareye gelindiğinde Flash belgesinin tamamını bir film dosyası olarak dışa aktarır.

Şu kadar süre sonra: Dışa aktarılacak Flash belgesinin saat:dakika:saniye:milisaniye cinsinden süresi.

QuickTime Ayarları Gelişmiş QuickTime ayarları iletişim kutusunu açar. Gelişmiş ayarlar, özel QuickTime ayarları belirtmenizi sağlar. Genelde birçok uygulama için en iyi oynatma performansını sağladıklarından, varsayılan QuickTime ayarlarını kullanın. QuickTime ayarlarını değiştirmek üzere kullanılabilir video parametreleri hakkında bilgi almak için Apple QuickTime Pro ile birlikte verilen belgeye bakın.

3. Dışa Aktar'ı tıklayın.

Aşağıdaki video eğitimleri, Flash Pro uygulamasından QuickTime videolarını dışa aktarmayı göstermektedir. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 arabirimini gösterebilir ancak Flash Pro CS5 için de geçerlidirler.

- [QuickTime dosyalarını dışa aktarma](#) (4:42)
- [Flash plays well with others - Part 1: QuickTime](#) (12:45) (Flash başkalarıyla iyi geçirir - Bölüm 1: QuickTime (12:45)) Tonyteach.com. Bu video biraz yavaş, ama buna değer.

Windows AVI (Windows)

Belgeyi bir Windows videosu olarak dışa aktarır ancak tüm etkileşimleri atar. Flash Pro animasyonunu bir video düzenleme uygulamasında açmak için iyi bir seçimdir. AVI bitmap tabanlı bir biçim olduğundan, uzun veya yüksek çözünürlüklü animasyonlar içeren belgeler hızla çok büyük hale gelebilirler.

Dışa Aktar - Windows AVI iletişim kutusunda şu seçenekler bulunur:

Boyutlar Bir AVI filminin kareleri için genişlik ve yüksekliği piksel cinsinden belirtir. Sadece genişliği veya yüksekliği belirtin; diğer boyut orijinal belgenizin en boy oranını korumak için otomatik olarak ayarlanır. Genişliğin ve yüksekliğin ikisini birden ayarlamak için En Boy Oranını Koru'nun seçimini kaldırın.

Video Biçimi Bir renk derinliği seçer. Bazı uygulamalar hala Windows 32 bpc görüntü biçimini desteklemez. Bu biçim sorun oluşturuyorsa, daha eski olan 24 bpc biçimini kullanın.

Videoyu Sıkıştır Standart AVI sıkıştırma seçeneklerini belirleyin.

Düzgünleştir Dışa aktarılan AVI filmine kenar yumuşatma uygular. Kenar yumuşatma daha yüksek kalitede bir bitmap görüntüsü üretir ancak renkli bir arka plan üzerine yerleştirildiğinde görüntülerin etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine neden olabilir. Bir hale görünürse kenar yumuşatma seçimini kaldırın.

Ses Biçimi Ses parçasının örnek hızını ve boyutunu ve mono ya da stereo olarak dışa aktarmayı ayarlayın. Örnek hızı ve boyut ne kadar küçükse, ses kalitesinde olası bir kayıpla birlikte dışa aktarılan dosya o kadar küçük olur.

WAV ses dosyası (Windows)

Geçerli belgenin sadece ses dosyasını tek bir WAV dosyasına dışa aktarır. Yeni dosyanın ses biçimini belirtebilirsiniz.

Dışa aktarılan sesin örnekleme sıklığı, bit hızı ve stereo ya da mono ayarını belirlemek için Ses Biçimi'ni seçin. Olay seslerini dışa aktarılan dosyaya dahil etmemek için Olay Seslerini Yoksay'ı seçin.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Flash belgeleri yayınlama

[Yayınlamaya genel bakış](#)

[HTML belgeleri](#)

[Flash Player'ın mevcut olup olmadığını saptama](#)

[Mobil aygıtlar için yayınlama](#)

[Güvenli Flash belgeleri yayınlama](#)

[Flash Player](#)

[Flash Player'ı Güncelleme veya Yeniden Yükleme](#)

[Flash Player için sunucu yapılandırma](#)

[Flash içerik için arama motoru en iyileştirmesi](#)

[Omniture ve Flash hakkında](#)

[Başa dön](#)

Yayınlamaya genel bakış

İçeriği şu şekillerde oynatabilirsiniz:

- Flash Player donanımlı İnternet tarayıcılarda
- Projektör adlı tek başına çalışan bir uygulama olarak
- Microsoft Office ve başka ActiveX ana makinelerindeki Flash ActiveX kontrolüyle
- Director® uygulamasındaki Flash Xtra ve Adobe® ürünlerinden Adobe Authorware® ile

Varsayılan olarak, Yayınlama komutu bir Flash Pro SWF dosyası ve ayrıca Flash Pro içeriğinizi tarayıcı penceresine ekleyen bir HTML belgesi oluşturur. Yayınlama komutu ayrıca, Adobe Macromedia Flash 4 ve sonrası için algılama dosyaları oluşturur ve kopyalar. Yayınlama ayarlarını değiştirirseniz Flash Pro, değişiklikleri belge ile birlikte kaydeder. Bir yayınlama profili oluşturduktan sonra, diğer belgelerde kullanmak için veya aynı proje üzerinde çalışan diğer kişilerin kullanması için bu profili dışa aktarın.

Yayınlama, Filmi Test Et veya Film Hatalarını Ayıkla komutlarını kullandığınızda Flash, FLA dosyanızdan bir SWF dosyası oluşturur. Mevcut FLA dosyasından oluşturulan tüm SWF dosyalarının boyutlarını Dosya Özelliği denetçisinde görüntüleyebilirsiniz.

Flash® Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode metin kodlamasını destekler. Unicode desteğiyle, kullanıcılar oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin kullandığı dilden bağımsız olarak, çok dilli metin görüntüleyebilirler.

FLA dosyasını alternatif dosya biçimlerinde—GIF, JPEG ve PNG —bunları tarayıcı penceresinde görüntülemek için gerekli olan HTML ile yayınlatabilirsiniz. Alternatif biçimler, bir tarayıcının hedeflenen Adobe Flash Player'ı yüklememiş olan kullanıcılar için SWF dosyanızın animasyonunu ve etkileşimini göstermesine izin verir. Bir Flash Pro belgesini (FLA dosyasını) alternatif dosya biçimlerinde yayınladığınızda, her dosya biçiminin ayarları FLA dosyası ile birlikte saklanır.

FLA dosyasını, alternatif dosya biçimlerinde yayınlamaya benzer şekilde, çeşitli biçimlerde dışa aktarabilirsiniz, ancak her dosya biçiminin ayarları FLA dosyası ile birlikte saklanmaz.

Alternatif olarak, herhangi bir HTML düzenleyicisiyle özel bir HTML belgesi oluşturabilir ve bir SWF dosyasını görüntülemek için gereken etiketleri dahil edebilirsiniz.

SWF dosyanızı yayınlamadan önce dosyanın nasıl çalıştığını test etmek için Filmi Test Et (Kontrol Et > Filmi Test Et > Test) ve Sahneyi Test Et (Kontrol Et > Sahneyi Test Et) seçeneklerini kullanın.

Not: Flash Professional CS5'te, Yayınlama Ayarları'nda Flash Player hedefini Flash Player 10 olarak ayarladığınızda, hedef gerçekte Flash Player 10.1'dir.

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro yayınlama ve dağıtma sürecini anlatır. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 gösterir ancak yine de Flash Pro CS5'e uygulanır.

- [Creating a Flash web movie \(1:58\)](#) (Bir Flash web filmi oluşturma (1:58))
- [Flash in a Flash – Episode 6: Publishing \(27:41\)](#) (Flash içinde Flash – Bölüm 6: Yayınlama (27:41))
- [Flash Player sürüm algılamasına sahip FLA dosyalarını yayınlama \(4:55\) \(CS3\)](#) (Bu video, Microsoft Internet Explorer 6 ile ortaya çıkan Etkin İçerik sorununu açıklamaktadır. Bu sorun Internet Explorer 7 ile çözülmüştür.)
- [Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Google Analytics for Adobe Flash \(4:11\)](#) (Adobe Flash için Google Analytics (4:11))
- [Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics \(41:13\)](#) (Google Analytics ile Flash CS4 uygulamalarını izleme (41:13))

HTML belgeleri

SWF dosyasını bir web tarayıcısında oynatmak ve tarayıcı ayarlarını belirtmek için bir HTML belgesine ihtiyacınız vardır. Bir SWF dosyasını bir web tarayıcısında görüntülemek için bir HTML belgesi `object` ve `embed` etiketlerini uygun parametrelerle birlikte kullanmalıdır.

Not: *Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanıp doğru object ve embed etiketlerini kullanarak ve HTML seçeneğini belirleyerek bir HTML belgesi oluşturabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. HTML dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme.*

Bir SWF dosyası yayınladığınızda Flash Pro, HTML belgesini otomatik olarak oluşturabilir.

Flash Player'ın mevcut olup olmadığını saptama

Yayınlanmış Flash Pro içeriğinizin Web kullanıcıları tarafından görülebilmesi için Web tarayıcılarına Flash Player yüklenmelidir.

Aşağıdaki kaynaklar ve makaleler, Flash Player'ın yüklü olup olmadığını belirlemek için kodu web sayfanıza nasıl ekleyeceğinizi hakkında güncel bilgi verir ve yüklü değilse sayfada alternatif içerik sağlar.

- Flash Player Geliştirici Merkezi: [Saptama, yükleme ve yönetim](#) (Adobe.com)
- Flash Player Saptama Paketi (Adobe.com)
- Adobe Flash Player sürüm denetim protokolü (Adobe.com)
- Gelecekte Kullanım için Tasarlanmış Flash Player Saptama Komut Dosyaları (Adobe.com)
- Flash Player Hızlı Yükleme Deneyimi (Adobe.com)

Mobil aygıtlar için yayınlama

Adobe® AIR® for Android® ve iOS®, Flash Pro kullanıcılarına ActionScript® komut dosyası dili, çizim araçları ve şablonları kullanarak mobil aygıtlara yönelik cazip içerik oluşturmaları için olanak tanır. Mobil aygıtlar için geliştirme ile ilgili ayrıntılı bilgiler için bkz. [AIR Geliştirici Başvurusu](#) ve [Mobil ve Aygıtlar Geliştirici Merkezi](#)'ndeki İçerik Geliştirme Paketleri.

Not: *Geliştirmekte olduğunuz mobil cihaza bağlı olarak, ActionScript komutları ve desteklenen ses biçimleri için bazı sınırlamalar bulunabilir. Daha fazla ayrıntı için bkz. Mobile Articles, Mobile and Devices Development Center.*

Mobil içeriği Mobil İçerik Benzeticisi ile test etme

Flash Pro, benzetimli bir Android veya iOS ortamında Adobe AIR ile oluşturulan içeriği test etmenin bir yolu olan Mobil İçerik Benzeticisi'ni de içerir. Mobil İçerik benzeticisi ile, sırası geldiğinde benzeticiyi başlatan Mobil için AIR Hata Ayıklama Başlatıcısı'ndaki Flash dosyanızı test etmek üzere Kontrol Et > Filmi Test Et komutunu kullanabilirsiniz.

Benzetici penceresi açıldıktan sonra, girdiyi Flash dosyasına bir mobil aygıtta çalışıyormuş gibi gönderebilirsiniz. Kullanılabilir girdiler şunlardır:

- Akselerometre, X, Y ve Z eksenleri
- Yönlendirme eşiği açısı
- Dokunma, hareket ve basınç duyarlılığı
- Coğrafi konum, yön ve hız
- Donanım tuşları (Android aygıtlarda bulunur)

Güvenli Flash belgeleri yayınlama

Flash Player 8 ve üstü, Flash Pro belgelerinizin güvenliğini sağlamanıza yardımcı olan şu özellikleri içerir:

Arabellek taşma koruması

Otomatik olarak etkin olan bu özellik bir Flash Pro belgesinde kullanıcının belleğinin üzerine yazmak veya virüs gibi yıkıcı bir kod eklemek için harici dosyaların kasıtlı olarak kötüye kullanımını engeller. Bu, kullanıcının sisteminde bulunan bir belgenin, belgenin atanmış bellek alanının dışındaki verileri okuması veya yazmasını engeller.

Flash belgeleri arasında verilerin paylaşımı için tam etki alanı eşleştirme

Flash Player 7 ve sonrası, önceki sürümlerden daha katı bir güvenlik modeli uygular. Güvenlik modeli Flash Player 6 ve Flash Player 7 arasında başlıca iki şekilde değiştirilmiştir:

Tam etki alanı eşleştirme Flash Player 6 benzer etki alanlarında (örneğin, www.adobe.com ve store.adobe.com) bulunan SWF dosyalarının birbirleriyle ve diğer belgelerle özgürce iletişim kurmalarını sağlar. Flash Player 7'de, etki alanlarının iletişim kurabilmesi için erişilecek verilerin etki

alanı, veri sağlayıcının etki alanıyla *tam* eşleşmelidir.

HTTPS/HTTP sınırlaması Güvenli olmayan (HTTPS olmayan) protokoller kullanılarak yüklenen bir SWF dosyası, her iki protokol de tamamen aynı etki alanı içinde olsa bile güvenli bir (HTTPS) protokol kullanılarak yüklenen içeriğe erişemez.

İçeriğin yeni güvenlik modeliyle beklendiği gibi performans göstermesini sağlama hakkında daha fazla bilgi için [Adobe Flash uygulamasında ActionScript 2.0'ı öğrenme](#) sayfasındaki Güvenliği anlama bölümüne göz atın.

Yerel ve ağ oynatma güvenliği

Flash Player 8 ve sonrası, yayınladığınız SWF dosyaları için yerel ve ağ oynatma güvenliğini sizin belirlemenize izin veren bir güvenlik modeli içerir. Varsayılan olarak, SWF dosyalarına yerel dosyalara ve ağlara okuma erişimi izni verilir. Ancak, yerel erişimi olan bir SWF dosyası ağla iletişim kuramaz ve SWF dosyası herhangi bir ağa dosya veya bilgi gönderemez.

SWF dosyalarının ağ kaynaklarına erişmesine izin vererek, SWF dosyasının verileri almasını ve göndermesini sağlayın. SWF dosyasına ağ kaynaklarına erişim izni verirsiniz, yerel bilgisayardaki bilginin potansiyel olarak ağa yüklenmekten korumak üzere yerel erişim devre dışı bırakılır.

Yayınlanmış SWF dosyalarınız için yerel veya ağ oynatma güvenlik modelini seçmek üzere, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanın.

Flash Player

[Başa dön](#)

Flash Player, Flash Pro içeriğini bir web tarayıcısında veya bir ActiveX ana bilgisayar uygulamasında görüntülenirken aynı şekilde oynatır. Flash Pro Player, Flash Pro uygulamasıyla birlikte yüklenir. Flash Pro içeriğini çift tıklattığınızda, işletim sistemi daha sonra SWF dosyasını oynatacak olan Flash Player'ı başlatır. Flash Pro içeriğini bir web tarayıcısı veya bir ActiveX ana uygulaması kullanmayan kullanıcılar için görüntülenebilir hale getirmek üzere oynatıcıyı kullanın.

Flash Player'da Flash Pro içeriğini kontrol etmek için menü komutlarını ve `fscommand()` işlevini kullanın. Daha fazla bilgi için [Adobe Flash uygulamasında ActionScript 2.0'ı öğrenme](#) sayfasındaki Güvenliği anlama bölümüne göz atın.

Flash Pro içerik karelerini yazdırmak için Flash Player bağlam menüsünü kullanın.

- Şunlardan birini yapın:
 - Yeni veya varolan bir dosya açmak için Dosya > Yeni veya Aç'ı seçin.
 - Uygulamanızın görünümünü değiştirmek için Görünüm > Büyütme'yi seçin ve bir seçim yapın.
 - Flash Pro içeriğini oynatmayı kontrol etmek için Kontrol Et > Oynat/Çal, Geri Sar veya Döngüde Oynat/Çal'ı seçin.

Flash Player'ı Güncelleme veya Yeniden Yükleme

[Başa dön](#)

Flash Player yüklemesiyle ilgili sorun yaşıyorsanız, Flash Player'ı güncelleyebilir veya yeniden yükleyebilirsiniz. Flash Pro'da Yardım > En Son Flash Player'ı Al seçeneğini belirleyerek Flash Player indirme sayfasına doğrudan gidebilirsiniz.

Öncelikle Flash Player'ı kaldırmayı tercih ederseniz şu adımları uygulayın:

1. Tarayıcınızı kapatın.
2. Oynatıcının herhangi bir sürümünü yükleyse kaldırın.

Talimatlar için www.adobe.com/go/tn_14157_tr adresindeki Adobe® Flash® Destek Merkezi'nden 14157 numaralı Teknik Not'a bakın.

3. Yüklemeyi başlatmak için http://www.adobe.com/go/getflashplayer_tr adresini ziyaret edin.

Player'ı yüklemek için ekrandaki talimatları yerine getirin.

Ayrıca Oynatıcılar klasörünüzdeki şu yükleyicilerden birini de çalıştırabilirsiniz. Ancak, Adobe web sitesindeki yükleyici genellikle Oynatıcılar klasöründekilerden daha günceldir.

- Windows® (Internet Explorer veya AOL) ActiveX® kontrolü için Install Flash Player 9 AX.exe dosyasını çalıştırın.
- Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari veya Opera) eklentisi için Install Flash Player 9.exe dosyasını çalıştırın.
- Macintosh® (AOL, Firefox, Macintosh için Internet Explorer, Netscape, Opera veya Safari) eklentisi için Install Flash Player 10 (Mac OS 9.x) veya Install Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x) dosyasını çalıştırın.

Not: Yüklemeyi doğrulamak için tarayıcınızdan <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/> adresini ziyaret edin.

Flash Player için sunucu yapılandırma

[Başa dön](#)

Kullanıcıların Flash Pro içeriğinizi web üzerinde görüntüleyebilmeleri için web sunucusunun SWF dosyalarını tanımak üzere doğru bir şekilde yapılandırılması gerekir.

Sunucunuz zaten doğru bir şekilde konfigüre edilmiş olabilir. Sunucu konfigürasyonunu test etmek için www.adobe.com/go/tn_4151_tr adresindeki Adobe Flash Destek Merkezi'nden 4151 numaralı Teknik Not'a bakın.

Bir sunucuyu yapılandırmak uygun Multipart Internet Mail Extension (MIME) türlerini kurar, böylece sunucu .swf uzantılı dosyaları Flash Pro dosyaları olarak tanımlayabilir.

Doğru MIME türünü alan bir tarayıcı gelen verileri işlemek ve düzgün bir şekilde görüntülemek için uygun eklentiye, kontrolü veya yardımcı uygulamayı yükleyebilir. MIME türü eksikse veya sunucu tarafından doğru bir şekilde iletilmediyse, tarayıcı hata mesajı veya bulmaca parçası simgesi içeren boş bir pencere görüntüleyebilir.

- Siteniz bir İnternet servis sağlayıcısı (ISS) yoluyla kurulmuşsa, ISS'den bu MIME türünü sunucuya eklemesini isteyin: application/x-shockwave-flash türünü .swf uzantısıyla.
- Kendi sunucunuzu yönetiyorsanız, MIME türlerini ekleme veya konfigüre etme hakkında talimatlar için web sunucusu belgenize bakın.
- Şirket ve kuruluşların sistem yöneticileri, Flash Pro'yu Flash Player'ın yerel dosya sistemindeki kaynaklara erişimini sınırlayacak şekilde konfigüre edebilirler. Yerel sistemde Flash Player'ın işlevlerini sınırlayan bir güvenlik konfigürasyonu oluşturun.

Güvenlik konfigürasyon dosyası, Flash Player yükleyicisiyle aynı klasörün içine yerleştirilmiş bir metin dosyasıdır. Flash Player yükleyicisi, kurulum sırasında konfigürasyon dosyasını okur ve bu dosyadaki güvenlik direktiflerini izler. Flash Player, konfigürasyon dosyasını ActionScript'e göstermek için System nesnesini kullanır.

Konfigürasyon dosyasıyla birlikte, Flash Player'ın kamera ve mikrofona olan erişimini devre dışı bırakın, Flash Player'ın kullanabileceği yerel depolama miktarını sınırlayın, otomatik güncelleştir özelliğini kontrol edin ve Flash Player'ın kullanıcının sabit diskinden herhangi bir dosyayı okumasını engelleyin.

Güvenlikle ilgili daha fazla bilgi için [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#)'ndaki Sistem bölümüne bakın.

MIME Türleri ekleme

Bir web sunucusu dosyalara eriştiğinde sunucu, dosyaları görüntülemek için doğru bir şekilde Flash Pro içeriği olarak tanımlamalıdır. MIME türü eksikse veya sunucu tarafından doğru bir şekilde iletilmediyse, tarayıcı hata mesajları veya bulmaca parçası simgesi içeren boş bir pencere görüntüleyebilir.

Sunucunuz doğru bir şekilde konfigüre edilmediyse, siz (veya sunucunuzun yöneticisi) SWF dosyası MIME türlerini sunucunun konfigürasyon dosyalarına ekleyip şu MIME türlerini SWF dosya uzantılarıyla ilişkilendirmelisiniz:

- application/x-shockwave-flash MIME türü .swf dosya uzantısına sahiptir.
- application/futuresplash MIME türü .spl dosya uzantısına sahiptir.

Bir sunucu yönetiyorsanız, MIME türlerini ekleme veya konfigüre etme hakkında talimatlar için sunucu yazılım belgenize başvurun. Bir sunucu yönetmiyorsanız, MIME tür bilgisi eklemek için İnternet servis sağlayıcınızla, site şefinizle veya sunucu yöneticinizle bağlantı kurun.

Siteniz bir Mac OS sunucusu üzerindeyse, şu parametreleri de ayarlamalısınız: Action: Binary; Type: SWFL ve Creator: SWF2.

Flash içerik için arama motoru en iyileştirmesi

[Başa dön](#)

2008'in ortalarında Adobe, Flash Player teknolojisinde, SWF dosyaları içindeki metin içeriğinin Google ve Yahoo! gibi arama motorlarının dizinlenmesine izin veren önemli bir ilerleme açıkladı. SWF içeriğinizin arama motorlarına görünürlüğünü arttırmak için kullanabileceğiniz çeşitli stratejiler mevcuttur. Bu uygulamaların tümü *arama motoru iyileştirme* (SEO) olarak belirtilir.

Adobe, Adobe.com'un Geliştirici Bağlantısı bölümüne bir [SEO Teknoloji Merkezi](#) eklemiştir. SEO Teknoloji Merkezi SWF dosyalarınızın İnternet aramalarına görünürlüğünü arttırmak için kullanabileceğiniz tekniklerin bazılarını detaylandıran aşağıdaki makaleleri içerir:

- [RIA'lar için arama en iyileştirme teknikleri](#)
- [RIA'lar için arama en iyileştirme denetim listesi](#)

Omniture ve Flash hakkında

[Başa dön](#)

Flash içeriği, Omniture SiteCatalyst ve Omniture Test&Target ile birleştirilebilir. SiteCatalyst pazarlamacıların web sitelerindeki en karlı yolları tanımlamasına, ziyaretçilerin sitelerinden hangi yönle gittiklerini belirlemesine ve çevrimiçi pazarlama kampanyaları için kritik başarı metriklerini kısa sürede tanımlamasına yardım eder. Test&Target pazarlamacılara çevrimiçi içeriklerinin müşterilerine sürekli olarak daha yakın olmasını sağlama yeteneği verir. Test&Target test tasarlama ve yürütme ve hedef kesimi ve hedef içeriği oluşturmak için arabirim sağlar.

Omniture müşterileri, Omniture Uzantı paketini indirip yükleyerek SiteCatalyst ve Test&Target uygulamalarını Flash'la beraber kullanabilirler.

- Omniture uzantılarını ve kullanımlarıyla ilgili erişim talimatlarını indirmek için Yardım > Omniture'u seçin.
- [Yayınlama profillerini kullanma](#)
- [Yayınlama ayarları](#)
- [Çok dilli metin oluşturma](#)

- [SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Yayınlama ayarları (CS5)

SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme
HTML sarıcı dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme
Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirleme (CS5)
GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)
JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)
PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)
Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme (CS5)
Yayınlama profillerini kullanma (CS5)

Başa dön

SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Flash kategorisini tıklayın ve Player açılır menüsünden bir Player sürümü seçin. Flash Player 10'dan önceki Flash Player sürümlerini hedefleyen yayınlanmış SWF dosyalarında Adobe® Flash® Professional özelliklerinin tamamı çalışmaz. Flash Player algılamasını belirtmek için, HTML sekmesini tıklayın ve Flash Sürümünü Algıla seçeneğini belirleyip algılanacak Flash Player sürümünü girin.
Not: Flash Professional CS5'te, Yayınlama Ayarları'nda Flash Player hedefini Flash Player 10 olarak ayarladığınızda, hedef gerçekte Flash Player 10.1'dir.
2. Komut Dosyası açılır-menüsünden ActionScript® sürümünü seçin. ActionScript 2.0 veya 3.0'ı seçerseniz ve sınıflar oluşturduysanız, sınıf dosyalarına Tercihler'de ayarlı varsayılan izin yolundan farklılık gösteren göreceli sınıf yolunu ayarlamak için Ayarlar'ı tıklayın.
3. Bitmap sıkıştırmasını kontrol etmek için JPEG Kalitesi kaydırıcısını ayarlayın veya bir değer girin. Düşük görüntü kalitesi daha küçük dosyalar oluşturur; yüksek görüntü kalitesi daha büyük dosyalar oluşturur. Boyut ve kalite arasındaki dengelemeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin; 100, en yüksek kalite ve en az sıkıştırma sağlar.

Yüksek oranda sıkıştırılmış JPEG görüntülerinin daha düzgün görünmesini sağlamak için, JPEG Blok Kaldırmayı Etkinleştir seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, JPEG sıkıştırmasından kaynaklanan tipik görünüm yapaylıklarını (örn. görüntüyü tıkayan 8x8 piksel yaygın görünümü) azaltır. Bu seçenek belirlendiğinde bazı JPEG görüntüleri az da olsa ayrıntı kaybına uğrayabilir.
4. SWF dosyasındaki tüm akış sesleri veya olay sesleri için örnek hızını ve sıkıştırma ayarlamak üzere, Ses Akışı veya Ses Olayı'nın yanındaki Ayarlar'ı tıklayın ve seçenekleri gerektiği gibi seçin.
Not: Ses akışı, ilk birkaç kare için yeterli veri yüklenir yüklenmez çalınır; Zaman Çizelgesi ile senkronizedir. Bir olay sesi, tamamen yüklenmeden çalmaz ve dışarıdan durduruluncaya dek çalmaya devam eder.
5. Özellik denetçisinin Ses bölümündeki ayrı ayrı sesler için ayarları geçersiz kılmak üzere Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçin. Bir SWF dosyasının daha küçük, lo-fi sürümünü oluşturmak için bu seçeneği seçin.
Not: Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl seçeneği belirlenmemişse, Flash Professional belgedeki tüm ses akışlarını tarar (içe aktarılmış videodaki sesler dahil) ve tüm ses akışlarını kendilerine özgü en yüksek ayarda yayınlar. Bir veya daha fazla akış sesinin yüksek bir dışa aktarma ayarı varsa, bu işlem dosya boyutunu artırabilir.
6. Orijinal kütüphane seslerinin yerine, mobil cihazlar için uygun sesleri dışa aktarmak üzere Aygıt Seslerini Dışa Aktar'ı seçin. Tamam'ı tıklayın.
7. SWF ayarlarını yapmak için şu seçeneklerden birini seçin:
Filmi Sıkıştır (Varsayılan) Dosya boyutunu ve indirme zamanını azaltmak için SWF dosyasını sıkıştırır. Bu işlem bir dosya metin veya ActionScript yoğun olduğunda en faydalıdır. Sıkıştırılmış bir dosya sadece Flash Player 6 veya sonrasında oynatılır.
Gizli Katmanları Dahil Et (Varsayılan) Flash belgesindeki tüm gizli katmanları dışa aktarır. Gizli Katmanları Dışa Aktarma'nın seçimini kaldırma, film kliplerinin içinde yuvalanmış katmanlar dahil, gizli olarak işaretlenmiş tüm katmanların oluşturulan SWF'ye dışa aktarılmasını engeller. Bu sizin katmanları görünmez yaparak Flash belgelerinin farklı sürümlerini kolayca test etmenizi sağlar.
XMP meta verilerini dahil et (Varsayılan) Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girilen tüm meta verileri dışa aktarır. İletişim kutusunu açmak için Dosya Bilgileri düğmesini tıklayın. Ayrıca Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyerek Dosya Bilgileri iletişim kutusunu da açabilirsiniz. Adobe® uygulamasında SWF dosyası seçildiğinde meta veriler görüntülenebilir.
Not: 32 bit Bridge, Adobe Flash Professional CC'de desteklenmez.
SWC Dışa Aktar Bileşenleri dağıtmak için kullanılan bir .swc dosyası dışa aktarır. .swc dosyası, derlenmiş bir klibi, bileşenin ActionScript sınıf dosyasını ve bileşeni açıklayan diğer dosyaları içerir.
8. Gelişmiş ayarları kullanmak veya yayınlanmış Flash Professional SWF dosyasının hata ayıklamasını etkinleştirmek için şu seçeneklerden birini belirleyin:
Boyut Raporu Oluştur Son Flash Professional içeriğindeki veri miktarını dosyalara göre listeleyen bir rapor üretir.
İçe Aktarmaya Karşı Korumu Diğer kişilerin bir SWF dosyasını içe aktarmasını ve bunu bir FLA dosyasına geri dönüştürmesini engeller. Flash Professional SWF dosyanızla şifre koruması kullanmanıza izin verir.

İzleme Eylemlerini Atla Flash Professional uygulamasının geçerli SWF dosyasındaki ActionScript trace ifadelerini yoksaymasına neden olur. Bu seçeneği belirlediğinizde, trace ifadelerinden gelen bilgiler Çıktı panelinde görünmez. Daha fazla bilgi için bkz. Çıktı paneline genel bakış.

Hata Ayıklamaya İzin Ver Hata Ayıklayıcıyı etkinleştirir ve bir Flash Professional SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamaya izin verir. SWF dosyanızla hata ayıklama kullanmanıza izin verir.

9. ActionScript 2.0 kullanıyorsanız ve Hata Ayıklamaya İzin Ver veya İçerik Aktarmaya Karşı Korumayı seçtiyseniz, Şifre metin alanına bir şifre girin. Bir şifre eklerseniz, diğer kullanıcılar SWF dosyasını içerik aktarmadan veya dosyada hata ayıklamadan önce şifre girmelidirler. Şifreyi kaldırmak için Şifre metin alanını temizleyin. Hata Ayıklayıcı hakkında daha fazla bilgi için bkz. (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript 1.0 ve 2.0 hatalarını ayıklama. ActionScript 3.0 kullanıyorsanız bkz. [ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#).
10. Yerel Oynatma Güvenliği açılır menüsünden kullanılacak Flash Professional güvenlik modelini seçin. Yayınlanmış SWF dosyanıza yerel veya ağ güvenli erişimi verip vermeyeceğinizi belirtin. Sadece Yerel Dosyalara Eriş, yayınlanmış SWF dosyasının ağ üzerindeki değil, yerel sistemdeki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir. Sadece Ağ Eriş, yayınlanmış SWF dosyasının yerel sistemdeki değil, ağdaki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir.
11. SWF dosyasının donanım ivmesini kullanmasını sağlamak için, Donanım İvmesi menüsünden şu seçeneklerden birini belirleyin:
Düzey 1 - Doğrudan Doğrudan modu, tarayıcının çizim yapmasına izin vermek yerine Flash Player'ın doğrudan ekran üzerinde çizim yapmasını sağlayarak oynatma performansını artırır.

Düzey 2 - GPU GPU modunda, Flash Player, video oynatımını ve katmanlanmış grafiklerin birleştirilmesini gerçekleştirmeye yönelik grafik kartının kullanılabilir hesaplama gücünü kullanır. Bu da, kullanıcının grafik donanımına bağlı olarak başka bir performans avantajı düzeyi sağlar. İzleyici kitlenizin ileri düzey grafik kartlarına sahip olduğunu umduğunuzda bu seçeneği kullanın.

Oynatma sistemi, ivmeyi etkinleştirmek için yeterli donanıma sahip olmazsa, Flash Player otomatik olarak normal çizim moduna geri döner. Birden çok SWF dosyaları içeren web sayfalarında en iyi performansı elde etmek için, SWF dosyalarından yalnızca birine yönelik donanım ivmesini etkinleştirin. Donanım ivmesi, Filmi Test Et modunda kullanılmaz.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, bu dosyayı gömen HTML dosyası bir wmode HTML parametresi içerir. Düzey 1 veya Düzey 2 donanım ivmesi seçildiğinde, wmode HTML parametresi sırayla "direct" veya "gpu" olarak ayarlanır. HTML dosyasının wmode parametresinde de saklandığından, donanım ivmesinin etkinleştirilmesi, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde seçmiş olabileceğiniz Pencere Modu ayarını geçersiz kılar.

12. Komut dosyalarının SWF dosyalarında çalışacağı maksimum süreyi ayarlamak üzere, bir Komut Dosyası Süre Sınırı değeri girin. Flash Player, bu sınırı aşan komut dosyası çalıştırmalarını iptal eder.

HTML sarıcı dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Bir web tarayıcısında Flash Professional içeriği oynatma, SWF dosyasını etkinleştiren ve tarayıcı ayarlarını belirten bir HTML dosyası gerektirir. Yayınlama komutu, bu belgeyi bir şablon belgesindeki HTML parametrelerinden otomatik oluşturur.

Şablon belgesi, düz bir HTML dosyası, ColdFusion® veya Active Server Pages (ASP) gibi özel yorumlayıcılar için kod içeren bir dosya ya da Flash Professional uygulamasının içerdiği bir şablon dahil, uygun şablon değişkenlerini içeren herhangi bir metin dosyası olabilir.

Flash Professional için HTML parametrelerini elle girmek veya yerleşik bir şablonu özelleştirmek amacıyla, bir HTML düzenleyicisi kullanın.

HTML parametreleri, içeriğin pencerede nerede görüldüğünü, arka plan rengini, SWF dosyasının boyutunu, vs. belirler ve object ile embed etiketlerinin niteliklerini ayarlar. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML panelinde bu ve diğer ayarları değiştirebilirsiniz. Bu ayarları değiştirmek SWF dosyası içinde ayarlanmış olduğunuz seçenekleri geçersiz kılar.

Ayarları belirtme

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Biçimler'i tıklayın. HTML dosya türü varsayılan olarak seçilidir.
2. Belgenizin adıyla eşleşen varsayılan dosya adını kullanın veya .html uzantısını içeren benzersiz bir ad girin.
3. HTML ayarlarını göstermek ve Şablon açılır-menüsünden kullanılacak yüklenmiş bir şablon seçmek için HTML'i tıklayın. Seçili şablonun bir açıklamasını göstermek için Bilgi'yi tıklayın. Varsayılan seçim Flash Only'dir.
4. Image Map veya Quick Time'dan başka bir HTML şablonu seçtiyseniz ve Flash sekmesinde Sürüm'ü Flash Player 4 veya sonrasına ayarladıysanız, Flash Sürümünü Algıla'yı seçin.
Not: Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi konfigüre eder ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir.
5. object ve embed etiketlerindeki width ve height niteliklerinin değerlerini ayarlamak için bir Boyutlar seçeneği seçin:
Filme Eşleştir (Varsayılan Olarak) SWF dosyasının boyutunu kullanır.

Piksel Genişlik ve yükseklik için piksel sayısını girer.

Yüzde SWF dosyasının tarayıcı penceresinde kapladığı yüzdeyi belirler.

6. SWF dosyasının oynatılmasını ve özelliklerini kontrol etmek için Oynatma seçeneklerini seçin:
Başlangıçta Duraklatılmış Kullanıcı bir düğmeye basana veya kısayol menüsünden Oynat/Çal'ı seçene kadar SWF dosyasını duraklatır. (Varsayılan) Seçenek seçili değildir ve içerik yüklendiği an oynatılmaya başlar (PLAY parametresi true olarak ayarlıdır).

Döngü Son kareye ulaşınca içeriği tekrarlar. Son kareye ulaşınca içeriği durdurmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın. (Varsayılan) LOOP

parametresi açıktır.

Menüyü Görüntüle Kullanıcılar SWF dosyasını sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) bir kısayol menüsünü görüntüler. Kısayol menüsünde sadece Flash Hakkında'yı görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın. Varsayılan olarak, bu seçenek seçilidir (MENU parametresi true olarak ayarlıdır).

Aygıt Fontu (Sadece Windows) Kullanıcının sisteminde yüklü olmayan fontları kenarları yumuşatılmış (düzgün köşeli) sistem fontlarıyla değiştirir. Aygıt fontlarını kullanmak küçük boyutlardaki yazının okunaklılığını artırır ve SWF dosyasının boyutunu azaltabilir. Bu seçenek sadece aygıt fontları kullanılarak görüntülenmeye ayarlanmış statik metin (bir SWF dosyasını geliştirirken oluşturduğunuz ve içerik görüldüğünde değişmeyen metin) içeren SWF dosyalarını etkiler.

7. Şu listede de açıklandığı gibi, işleme zamanı ve görünüm arasındaki dengelemeyi belirlemek için Kalite seçeneklerini seçin. Bu seçenekler object ve embed etiketlerindeki QUALITY parametresinin değerini belirler.

Düşük Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve kenar yumuşatma kullanmaz.

Otomatik Düşük Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma otomatik olarak açılır.

Otomatik Yüksek Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerekirse görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Gerçek kare hızı belirtilen kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Görünüm > Yumuşatma ayarını taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Orta Biraz kenar yumuşatma uygular ancak bitmap'leri düzgünleştirmez. Orta, Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek (Varsayılan) Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

Best En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve bitmap'ler her zaman düzgünleştirilir.

8. object ve embed etiketlerindeki HTML wmode niteliğini kontrol eden bir Pencere Modu seçeneği seçin. Pencere modu, içerik sınırlama kutusunun veya sanal pencerenin HTML sayfasındaki içerikle olan ilişkisini şu listede açıklandığı gibi değiştirir:

Window (Varsayılan) object ve embed etiketlerine pencereyle ilişkili herhangi bir niteliği gömmez. İçeriğin arka planı opaktır ve HTML arka plan rengini kullanır. HTML kodu Flash Professional içeriğinin üstünde ya da altında işlenemez.

Opak Penceresiz Flash Professional içeriğinin arka planını opağa ayarlayarak içeriğin altında bulunan her şeyi belirsizleştirir. HTML içeriğinin içeriğin üzerinde veya üstünde görünmesine izin verir.

Saydam Penceresiz Flash Professional içeriğinin arka planını saydama ayarlayarak HTML içeriğinin içeriğin üzerinde ve altında görünmesine izin verir. Penceresiz modlarını destekleyen tarayıcılar için, bkz. Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler.

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Donanım İvmesi ögesini etkinleştirirseniz, seçtiğiniz Pencere Modu yoksayılır ve varsayılan olarak Pencere ayarına getirilir.

Ayarın pencere modunda gösterimi için, [How to make a Flash movie with a transparent background](#) (Şeffaf arka plana sahip bir Flash filmi nasıl yapılır?) başlıklı TechNote bölümüne bakın.

Not: Bazı durumlarda, Saydam Penceresiz modda karmaşık işleme, HTML görüntüleri de karmaşıksa daha yavaş animasyona sebep olur.

9. SWF dosyası penceresini tarayıcı penceresinde konumlandırmak için şu HTML Hizalaması seçeneklerinden birini seçin:

Varsayılan İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulamadan daha küçükse köşeleri kırpır.

Sol, Sağ veya Üst SWF dosyalarını, tarayıcı penceresinin karşılık gelen kenarı boyunca hizalar ve geriye kalan üç kenarı gerektiğinde kırpır.

10. Belgenin orijinal genişliğini ve yüksekliğini değiştirdiyseniz, içeriği belirtilen sınırların içerisine yerleştirmek için bir Ölçek seçeneği seçin.

Ölçek seçeneği, object ve embed etiketlerindeki SCALE parametresini ayarlar.

Varsayılan (Tümünü Göster) SWF dosyalarının orijinal en boy oranını korurken, dosyanın tamamını belirlenmiş bölgede bozulma olmadan görüntüler. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Kenarlık Yok Belirtilen bölgeyi doldurması için belgeyi ölçeklendirir ve gerektiğinde SWF dosyasını kırparak SWF dosyasının orijinal en boy oranını bozulma olmadan korur.

Tam Sığdır Belirtilen bölgede orijinal en boy oranını korumadan dosyanın tamamını görüntüler, bu da bozulmaya yol açabilir.

Ölçek Yok Flash Player penceresi yeniden boyutlandırıldığında belgenin ölçeklendirilmesini engeller.

11. İçeriğin uygulama penceresinin içerisine nasıl yerleştirildiği ve nasıl kırpıldığını ayarlamak için bir Flash Hizalaması seçeneği belirleyin. Bu seçenek, object ve embed etiketlerindeki SALIGN parametresini ayarlar.

12. Etiket ayarları çakıştığında hata mesajları göstermek için (örneğin, bir şablon belirtilmemiş alternatif bir görüntüye başvuran kod içeriyorsa) Uyarı Mesajlarını Göster'i seçin.

13. Ayarları geçerli dosyayla kaydetmek için Tamam'ı tıklayın.

Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler

Şu etiket nitelikleri ve parametreleri, Yayınla komutunun oluşturduğu HTML kodunu açıklarlar. Flash Professional içeriğini göstermek için özel

HTML yazarken bu listeye başvurun. Aksi belirtilmedikçe, tüm öğeler object ve embed etiketlerinin her ikisi için de geçerlidir. İsteğe bağlı girişler belirtilmiştir. Internet Explorer, object etiketiyle birlikte kullanılan parametreleri tanır; Netscape embed etiketini tanır. Nitelikler object ve embed etiketlerinin her ikisiyle de kullanılır. Bir şablonu özelleştirdiğinizde, bir şablon değişkenini (şu listedeki her bir parametre için Değer bölümünde tanımlanır) değer yerine kullanabilirsiniz.

Not: Bu bölümde listelenen nitelik ve parametreler, XHTML standartlarıyla uyum sağlamaları için küçük harf ile gösterilirler.

devicefont niteliği/parametresi (İstenirse) Statik metin nesnelerinin, Aygıt Fontu seçeneği seçili olmasa bile aygıt fontlarında oluşturulup oluşturulmayacaklarını belirtir. Bu nitelik, gerekli fontlar işletim sisteminde bulunduklarında geçerlidir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$DE

src niteliği Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

movie parametresi Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

classid niteliği Tarayıcı için ActiveX kontrolünü tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width niteliği Uygulamanın genişliğini ya piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Değer: n veya n%

Şablon değişkeni: \$WI

height niteliği Uygulamanın yüksekliğini piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Not: Flash Professional uygulamaları ölçeklenebilir olduğundan, en boy oranı korunursa farklı boyutlarda kalite düşmez. (Örneğin, şu boyutların tümü 4:3'lük bir en boy oranına sahiptir: 640 x 480 piksel, 320 x 240 piksel ve 240 x 180 piksel.)

Değer: n veya n%

Şablon değişkeni: \$HE

codebase niteliği Flash Player ActiveX kontrolü zaten kurulu değilse tarayıcının onu otomatik olarak indirebilmesi için Flash Player ActiveX kontrolünün konumunu belirler. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage niteliği Flash Player eklentisi zaten kurulu değilse kullanıcının indirebilmesi için Flash Player eklentisinin konumunu tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect niteliği (İsteğe bağlı) Flash Player ilk defa yüklenirken, tarayıcının Java™ uygulamasını başlatıp başlatmayacağını belirtir. Bu nitelik atlanırsa, varsayılan değer false değeridir. JavaScript ve Flash Professional'ı aynı sayfada kullanıyorsanız, fscommand() işlevinin çalışması için Java çalışır durumda olmalıdır. Ancak, JavaScript'i sadece tarayıcı algılaması veya fscommand() eylemleriyle ilişkili olmayan başka bir amaç için kullanıyorsanız, SWLIVECONNECT niteliğini false olarak ayarlayarak Java'nın başlatılmasını engelleyebilirsiniz. JavaScript kullanmadığınızda Java'yı başlatmaya zorlamak için SWLIVECONNECT niteliğini açık bir şekilde true olarak ayarlayın. Java'yı başlatmak bir SWF dosyasının başlama süresini önemli ölçüde artırır; bu etiketi sadece gerektiğinde true olarak ayarlayın. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Java'yı tek başına çalışan bir projektör dosyasından çalıştırmak için fscommand() eylemini kullanın.

Değer: true | false

play niteliği/parametresi (İstenirse) Uygulamanın web tarayıcısında yüklendiği an oynatılmaya başlayıp başlamayacağını belirtir. Flash Professional uygulamanız etkileşimliyse, kullanıcının bir düğmeyi tıklayarak veya başka bir görevi gerçekleştirerek oynatmayı başlatmasına izin verin. Bu durumda, uygulamanın otomatik olarak başlamasını engellemek için play niteliğini false olarak ayarlayın. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$PL

loop niteliği/parametresi (İstenirse) İçeriğin süresiz olarak tekrarlanacağını veya son kareye ulaştığında durdurulacağını belirtir. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$LO

quality niteliği/parametresi (İstenirse) Kullanılacak kenar yumuşatma düzeyini belirtir. Kenar yumuşatma, SWF dosyasının her karesini, izleyicinin ekranında oluşturulmadan önce düzgünleştirmek için daha hızlı bir işlemciye gerektirdiğinden, önceliğinizin hız veya görünüm olmasına bağlı olarak şu değerlerden birini seçin:

Low Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve hiçbir zaman kenar yumuşatma kullanmaz.

Autolow Başta hızlı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma açılır. Not: ActionScript 3.0 kullanılarak

geliştirilen SWF dosyaları autolow değerini tanımaz.

Autohigh Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerektiğinde görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Kare hızı, belirlenmiş kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Kenar Yumuşatma komutunu (Görünüm > Önizleme Modu > Yumuşatma) taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Medium Biraz kenar yumuşatma uygular ve bitmap'leri düzgünleştirmez. Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken, Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

Best En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve tüm bitmap'ler düzgünleştirir. quality niteliği atlandığında bunun için varsayılan değer high değeridir.

Değer: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Şablon değişkeni: \$QU

bgcolor niteliği/parametresi (İstenirse) Uygulamanın arka plan rengini belirtir. SWF dosyasının belirttiği arka plan renk ayarını geçersiz kılmak için bu niteliği kullanın. Bu nitelik HTML sayfasının arka plan rengini etkilemez.

Değer: #RRGGBB (onaltılık RGB değeri)

Şablon değişkeni: \$BG

scale niteliği/parametresi (İstenirse) width ve height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde, uygulamanın tarayıcı penceresinin içine nasıl yerleştirileceğini tanımlar.

Showall (Varsayılan) Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriğin tamamını bozulma olmadan belirtilen alanda görünür yapar. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Noborder Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriği bozulma olmadan ancak belki biraz kırarak, belirtilen alanı dolduracak şekilde ölçekler.

Exactfit Orijinal en boy oranını korumaya çalışmadan, içeriğin tamamını belirtilen alanda görünür yapar. Bozulma meydana gelebilir. Bu nitelik atlandığında (ve width ile height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde) varsayılan değer showall değeridir.

Değer: showall | noborder | exactfit

Şablon değişkeni: \$SC

align niteliği object, embed ve img etiketleri için align değerini belirtir ve SWF dosyasının tarayıcı penceresinin içinde nasıl konumlandığını belirler.

Default İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulama penceresinden daha küçükse köşeleri kırpar.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

Değer: Default | L | R | T

Şablon değişkeni: \$HA

saligh parametresi (İstenirse) SWF dosyasının, width ve height ayarlarının tanımladığı bölgenin neresinde konumlandığını belirler.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

TL ve TR Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol üst ve sağ üst kenarlarına hizalar ve gerektiğinde alt kenarı ve geriye kalan sağ veya sol kenarı kırpar.

Bu nitelik atlandığında içerik, tarayıcı penceresinin içinde ortalanır.

Değer: L | R | T | B | TL | TR

Şablon değişkeni: \$SA

base niteliği (İstenirse) SWF dosyasındaki tüm göreceli yol ifadelerini çözmek için kullanılan temel dizin veya URL'yi belirtir. SWF dosyalarınızı diğer dosyalarınızdan farklı bir klasörün içinde tutuyorsanız bu nitelik kullanışlıdır.

Değer: temel dizin veya URL

menu niteliği veya parametresi (İsteğe Bağlı) İzleyici tarayıcıdaki uygulama bölgesini sağ tıklattığında (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) hangi tür menü görüneceğini belirtir.

true Kullanıcıya oynatmayı geliştirmesi veya kontrol etmesi için çeşitli seçenekler sunan tam menüyü gösterir.

false Sadece Adobe Flash Player 6 Hakkında seçeneğini ve Ayarlar seçeneğini içeren bir menü gösterir.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$ME

wmode niteliği veya parametresi (İsteğe bağlı) Internet Explorer 4.0'da bulunan saydam Flash Professional içeriği, mutlak konumlandırmayı ve katman oluşturma yeteneklerini kullanmanıza olanak tanır. Bu niteliğin/parametrenin desteklediği tarayıcıların bir listesi için bkz. [Flash belgeleri yayınlama](#). wmode parametresi, Flash Player 9 ve sonraki sürümlerde donanım ivmesi için de kullanılır.

Window Uygulamayı bir web sayfası üzerinde kendi dikdörtgen penceresi içinde oynatır. Pencere, Flash Professional uygulamasının HTML katmanlarıyla herhangi bir etkileşiminin olmadığını ve her zaman en üstteki öge olduğunu belirtir.

Opak Uygulamanın sayfadaki her şeyi arkasına gizlemesini sağlar.

Saydam HTML sayfası arka planının uygulamanın saydam tüm bölümlerinden geçerek görünmesini sağlar ve animasyon performansını yavaşlatabilir.

Opaque windowless ve Transparent windowless Her ikisi de HTML katmanlarıyla etkileşerek, SWF dosyasının üzerindeki katmanların uygulamanın görünmesini engellemelerini sağlar. Saydam ayarı SWF dosyasının altındaki HTML katmanlarının gözükebilmesi için saydamlığı sağlar, opak is bunu sağlamaz.

Doğrudan Düzey 1 - Doğrudan modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

GPU Düzey 2 - GPU modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

Donanım ivmesi hakkında daha fazla bilgi için, bkz. SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer Window değeridir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Şablon değişkeni: \$WM

allowscriptaccess niteliği veya parametresi Flash Professional uygulamanızın kendisini barındıran HTML sayfasıyla iletişim kurmasını sağlamak için allowscriptaccess niteliğini kullanın. fscommand() ve getURL() işlemleri, JavaScript'in, Flash Professional uygulamanızın izinlerinden farklı olabilecek HTML sayfası izinlerini kullanmasına neden olabilirler. Bunun etki alanları arası güvenlik için önemli sonuçları vardır.

always Komut dosyası işlemlerine her zaman izin verir.

never Tüm komut dosyası işlemlerine engel olur.

samedomain Komut dosyası işlemlerine sadece Flash Professional uygulaması HTML sayfasıyla aynı etki alanındaaysa izin verir. Tüm HTML yayınlama şablonlarının kullandığı varsayılan değer samedomain değeridir.

Değer: always | never | samedomain

SeamlessTabbing parametresi (İstenirse) Kesintisiz sekme gerçekleştirmek için ActiveX kontrolünü ayarlamanızı sağlar, böylece kullanıcı bir Flash Professional uygulamasının dışına sekebilir. Bu parametre Windows'taki Flash Player ActiveX kontrolü, sürüm 7 ve sonrasında çalışır.

true (veya atlandığında) Sekmeler arasında kesintisiz geçiş yapabilmek için ActiveX kontrolünü ayarlar: Kullanıcılar Flash Professional uygulaması boyunca sekme tuşuyla gezdikten sonra, bir sonraki sekme tuş basması odağı Flash Professional uygulamasının dışına ve çevreleyen HTML içeriğine veya Flash Professional uygulamasını izleyen HTML'de hiçbir nesne odak alamıyorsa tarayıcı durum çubuğuna getirir.

false ActiveX kontrolünün Sürüm 6 ve öncesinde davrandığı gibi davranmasını sağlar: kullanıcılar Flash Professional uygulaması boyunca sekme tuşuyla gezindikten sonra, bir sonraki sekme tuş basması odağı Flash Professional uygulamasının başlangıcına sarar. Bu modda, odağı Flash Professional uygulamasının ötesine iletirmek için Sekme tuşunu kullanamazsınız.

Değer: true | false

Örnekler: object ve embed etiketlerini kullanma

object için dört ayar (height, width, classid ve codebase) object etiketinde görünen niteliklerdir; diğerlerinin tümü, şu örnekte de gösterildiği gibi ayrı, adlandırılmış param etiketlerinde görünen parametrelerdir:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

embed etiketi için tüm ayarlar (height, width, quality ve loop gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi, sol embed etiketinin küçüktür/büyüktür işaretleri arasında görünen niteliklerdir:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Her iki etiketi de kullanmak için şu örnekte de gösterildiği gibi, embed etiketini sağ object etiketinin önünde konumlandırın:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
```

```
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Not: *object ve embed etiketlerini kullanıyorsanız, tarayıcılarda tutarlı oynatma sağlamak üzere her nitelik veya parametre için aynı değerleri kullanın. swflash.cab#version=9,0,0,0 parametresi tercihe bağlıdır; bu parametreyi sadece sürüm numarasını denetlemek istemediğinizde çıkarın.*

Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar

WMODE özelliği için web tarayıcısı desteği hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için bkz. [TechNote 12701'de tablo: Flash NESNESİ Etiketli Nitelikleri](#).

Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirleme (CS5)

[Başa dön](#)

Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi yapılandırır ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir. Alternatif html sayfası, Flash Player'ın en son sürümünü indirmek için bir bağlantı içerir

Flash Player algılaması yalnızca Flash Player 4 veya sonrasına (CS5) ya da Flash Player 5 veya sonrasına (CS5.5) ayarlanmış yayınlama ayarları ve Yalnızca Flash ve HTTPS şablonlarına gömülen SWF dosyaları için bulunur.

Not: *Flash Player 5 ve sonrası İnternet bağlantısı olan bilgisayarların %98'inde kuruludur, bu Flash Player algılamasını, son kullanıcıların içeriğinizi görüntülemek için doğru Flash Professional sürümüne sahip olmalarını sağlayan akılcı bir yöntem haline getirir.*

Şu HTML şablonları, kendilerinde bulunan JavaScript, Flash Player'ı algılamak için kullanılan JavaScript ile çalıştığından, Flash Player algılamasını desteklemez.

- Flash Professional for PocketPC 2003
- Flash Professional with AICC Tracking
- Flash Professional with FSCommand
- Flash Professional with Named Anchors
- Flash Professional with SCORM Tracking

Not: *Image Map HTML şablonu Flash Player'ı gömmediği için, Player algılamasını desteklemez.*

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve HTML sekmesini tıklatın.
2. Şablon açılır menüsünden Flash Only veya Flash HTTPS şablonunu seçin. Bu şablonlar tek sayfalı HTML algılama kitini destekler. Bu şablonlardan herhangi biri Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu ve sürüm numarası metin alanını etkinleştirir.
3. Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu seçin. SWF dosyanız, Flash Player algılaması kodunu içeren bir web sayfasına gömülüdür. Algılama kodu, son kullanıcının bilgisayarında kabul edilebilir bir Flash Player sürümünü kurulu bulursa, SWF dosyası tasarlandığı gibi oynatılır.
4. (İstenirse) Flash Player'ın kesin sürümlerini belirlemek için Büyük Düzeltme ve Küçük Düzeltme metin alanlarını kullanın. Örneğin, Flash Player SWF dosyanızı görüntülemeye özel bir özellik sağlıyorsa, Flash Player sürüm 7.0.2'yi belirtin.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, Flash Professional içine SWF dosyası ve Flash Player algılaması kodunun gömüleceği tek bir HTML sayfası oluşturur. Son kullanıcı SWF dosyası için belirlediğiniz Flash Professional sürümüne sahip değilse, Flash Player'ın en son sürümünü indirmesi için bağ içeren bir HTML sayfası görüntülenir.

GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)

[Başa dön](#)

Çizimleri ve basit animasyonları web sayfalarında kullanılmak üzere dışa aktarmak için GIF dosyalarını kullanın. Standart GIF dosyaları sıkıştırılmış bitmap'lerdir.

Animasyonlu bir GIF dosyası (bazen bir GIF89a olarak adlandırılır) kısa animasyon sekanslarını dışa aktarmak için basit bir yol sunar. Flash Professional animasyonlu bir GIF dosyasını, sadece kareden kareye yapılan değişiklikleri depolayarak en iyileştirir.

Siz Özellik denetçisinde #Static kare etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe, Flash Professional SWF dosyasındaki ilk kareyi bir GIF dosyası olarak dışa aktarır. Siz dışa aktarma için uygun anahtar karelere #First and #L kare etiketlerini girip bir kare aralığı belirtmedikçe, Flash Professional geçerli SWF dosyasında bulunan tüm kareleri animasyonlu bir GIF dosyasına dışa aktarır.

Flash Professional, orijinal belgedeki düğmelerin URL bağlarını korumak üzere GIF dosyası için görüntü eşlemesi oluşturabilir. İçerisinde görüntü eşlemesi oluşturulacak anahtar kare içine #Map kare etiketini yerleştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Bir kare etiketi oluşturmazsanız, Flash Professional SWF dosyasının son karesindeki düğmeleri kullanarak bir görüntü eşlemesi oluşturur. Sadece seçtiğiniz şablonun içinde \$IM şablon değişkeni varsa, bir görüntü eşlemesi oluşturun.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Biçimler'i tıklatın ve GIF Görüntüsü'nü seçin.
2. GIF dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .gif uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. GIF'i tıklatın.

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerlerini girin veya GIF'i, SWF dosyasıyla aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

Oynatma Flash Professional'ın hareketsiz (Statik) bir görüntü mü, yoksa animasyonlu bir GIF (Hareketli) mi oluşturacağını belirler. Hareketli'yi seçerseniz, Sürekli Döngü'yü seçin veya tekrarlamaların sayısını girin.

4. Dışa aktarılan GIF dosyası için çeşitli görünüm ayarlarını belirlemek üzere, şu seçeneklerden birini seçin:

Renkleri En İyileştir Bir GIF dosyasının renk tablosundan kullanılmayan renkleri kaldırır. Bu seçenek görüntü kalitesini etkilemeksizin dosya boyutunu azaltır, ancak bellek gereksinimlerini az miktarda artırır. Bu seçeneğin uyarılar palet üzerinde etkisi yoktur. (Bir uyarılar palet görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur.)

Tarama Dışa aktarılan GIF dosyası indirilirken dosyayı bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen yüklenmeden temel grafik içeriğini görmesini sağlar ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirebilir. Animasyonlu bir GIF görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir ve GIF dosyası boyutunu artırır. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir GIF saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışa aktarın.

Düz Renkleri Taklit Et Renk taklidini degradelerin yanı sıra düz renklere de uygular.

Degradeleri Kaldır (Varsayılan olarak kapalı) SWF dosyasındaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir GIF dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5. Uygulamanın arka planının saydamlığını ve alfa ayarlarının GIF'e dönüştürülme şeklini belirlemek için şu Saydamlık seçeneklerinden birini seçin:

Opak Arka planı düz bir renk yapar.

Saydam Arka planı saydam yapar.

Alfa Kısmi saydamlığı ayarlar. 0 ve 255 arasında bir Eşik değeri girin. Daha düşük bir değer daha yüksek saydamlığa neden olur. 128 değeri, %50 saydamlığa karşılık gelir.

6. Kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl bir araya geldiğini belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır.

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olurken, tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına neden olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayılma En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Sadece web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7. Görüntünün renk paletini tanımlamak için şu Palet türlerinden birini seçin:

Web 216 iyi görüntü kalitesi ve sunucu üzerindeki en hızlı işleme için GIF görüntüsü oluşturmak üzere standart 216-renk web uyumlu paleti kullanır.

Uyarılar Görüntüdeki renkleri çözümler ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak dosya boyutunu artırır. Uyarılar paleti sahip bir GIF dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

Web Renklere Uyarılar Renkleri web 216 renk paletine benzer dönüştürmesi dışında Uyarılar palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak mümkün olduğunca Flash Professional web 216 renk paletindeki renkleri kullanır. Bu, web 216 renkli palet 256 renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler sağlar.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli palette aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Professional, bazı grafik uygulamalarının dışa aktardığı ACT biçiminde kaydedilmiş paletleri destekler.

8. GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak için Uyarılar veya Web Renklere Uyarılar paleti seçtiyseniz, Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini bozabilir.

9. Tamam'ı tıklatın.

JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)

[Başa dön](#)

JPEG biçimi bir görüntüyü yüksek derecede sıkıştırılmış, 24 bit bitmap olarak kaydetmenizi sağlar. Genelde, GIF biçimi çizgi çizimlerini dışa aktarmak için ve JPEG biçimi de fotoğraflar, degradeler veya gömülü bitmap'ler gibi sürekli tonlu görüntüler için daha iyidir.

Siz Özellik denetçisinde #Static kare etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemeyince, Flash Professional SWF dosyasındaki ilk kareyi bir JPEG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Biçimler'i tıklatın ve JPEG Görüntüsü'nü seçin.

2. JPEG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .jpg uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. JPEG sekmesini tıklayın.

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerlerini girin veya JPEG görüntüsünü, Sahne Alanı'yla aynı boyut yapmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

Kalite Kaydırıcıyı sürükleyin veya JPEG dosya sıkıştırma miktarını kontrol etmek için bir değer girin. Görüntü kalitesi ne kadar düşükse, dosya boyutu da o kadar küçüktür. Boyut ve kalite arasındaki dengeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin.

Not: Nesnenin sıkıştırma ayarını değiştirmek için her nesne için bitmap dışa aktarma kalitesi ayarlamak üzere Bitmap Özellikleri iletişim kutusunu kullanın. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda bulunan varsayılan sıkıştırma seçeneği, Yayınlama Ayarları JPEG Kalite seçeneği için geçerlidir.

Aşamalı Görüntülerin yavaş bir ağ bağlantısında yüklenirken daha hızlı görünmesini sağlayarak bir web tarayıcıda, Aşamalı JPEG görüntülerini adım adım görüntüleyin. GIF ve PNG görüntülerindeki taramaya benzer.

4. Tamam'ı tıklayın.

Başla dön

PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)

PNG saydamlığı (bir alfa kanalı) destekleyen platformlar arası tek bitmap biçimidir. Bu aynı zamanda Adobe® Fireworks® için yerel dosya biçimidir.

Siz #Static frame etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, Flash Professional SWF dosyasındaki ilk kareyi bir PNG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Biçimler'i tıklayın ve PNG Görüntüsü'nü seçin.
2. PNG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .png uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. PNG'yi tıklayın.

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsü için piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerleri girin veya PNG görüntüsünü, SWF dosyasıyla aynı boyut yapmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

Bit derinliği Görüntüyü oluştururken kullanılacak her piksel ve renk için bit sayısını ayarlayın. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

- 256 renkli bir görüntü için 8 bit/kanal (bpc)
- Binlerce renk için 24 bpc
- Saydamlık içeren binlerce renk için 24 bit, Alfa ile (32 bpc)

4. Dışa aktarılan PNG için görünüm ayarlarını belirtmek üzere, şu seçeneklerden seçin:

Renkleri En İyileştir Görüntü kalitesini etkilemeden dosya boyutunu 1000 ila 1500 bayt azaltarak, ancak bellek gereksinimini biraz artırarak, kullanılmayan renkleri bir PNG dosyasının renk tablosundan kaldırır. Uyarlanır palet üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

Tarama Dışa aktarılan PNG dosyası indirilirken bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen indirilmeden temel grafik içeriğini görmesini ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirmesini sağlar. Animasyonlu bir PNG görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir PNG saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışarı aktarın.

Düz Renkleri Taklit Et Renk taklidini düz renklere ve degradelere uygular.

Degradeleri Kaldır (Varsayılan olarak kapalı) Uygulamadaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir PNG dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5. Bit Derinliği için 8 bpc seçtiyseniz, kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl karıştırıldığını belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olabilir ve tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına sebep olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayıma En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Yalnızca Web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

6. PNG görüntüsü için renk paleti tanımlamak üzere şu Palet türlerinden birini seçin:

Web 216 İyi görüntü kalitesi ve sonucu üzerindeki en hızlı işleme için PNG görüntüsü oluşturmak üzere standart 216-renkli, web için güvenli paleti kullanır.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi gösteren sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web için güvenli 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den

daha büyük dosya boyutuna yol açar.

Web Renklere Uyarlanır Web için güvenli 216 renkli palet benzer renkleri dönüştürmesi dışında Uyarlanır palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak mümkün olduğunca Flash Professional web için güvenli 216 renk paletindeki renkleri kullanır. Bu, web için güvenli 216 renkli palet, 256-renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler üretir. Uyarlanır palet kullanan bir PNG dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklayın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Professional, ileri gelen grafik uygulamalarının dışı aktardığı ACT biçiminde kaydedilmiş paletleri destekler.

7. Uyarlanır veya Web Renklere Uyarlanır palet seçtiyseniz, PNG görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini de açabilir.
8. PNG dosyasını daha fazla sıkıştırılabilir duruma getirmek üzere bir satır satır filtre uygulama yöntemi seçmek ve belirli bir görüntü için farklı seçeneklerle denemeler yapmak üzere şu Filtre seçeneklerinden birini belirleyin:
Yok Filtrelemeyi kapatır.

Alt Her bir bayt ve önceki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Yukarı Her bir bayt ve hemen üzerindeki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Ortalama Bir piksel değerini öngörmek için iki komşu pikselin (sol ve üst) ortalamasını alır.

Yol Üç komşu pikselin (sol, üst, sol üst) bir basit doğrusal fonksiyonunu hesaplar ve hesaplanan değere en yakın komşu pikseli rengin bir öngörücüsü olarak seçer.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar. Paletteki renk sayısını düşürerek, uyarlanır bir paletle oluşturulmuş PNG'nin boyutunu azaltın.

9. Tamam'ı tıklayın.

Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme (CS5)

[Başa dön](#)

Yayın Önizlemesi komutu dosyayı dışa aktarır ve varsayılan tarayıcıda önizlemeyi açar. Bir QuickTime videosunu önizliyorsanız, Yayın Önizlemesi QuickTime video Player'ı başlatır. Bir projektörü önizliyorsanız, Flash Professional projektörü başlatır.

❖ Dosya > Yayın Önizlemesi'ni seçin ve önizlemesi yapılacak dosya biçimini seçin.

Geçerli Yayınlama Ayarları değerlerini kullanarak, Flash Professional FLA dosyasıyla aynı konumda belirtilen türde bir dosya oluşturur. Bu dosya, siz üzerine yazıncaya veya silinceye dek bu konumda kalır.

Yayınlama profillerini kullanma (CS5)

[Başa dön](#)

Yayınlama profilleri şunları yapmanızı sağlar:

- Bir yayınlama ayarları konfigürasyonunu kaydetme, bunu dışa aktarma ve yayınlama profilini diğer belgelere veya diğer kullanıcıların kullanması için içe aktarma.
- Belgenizde kullanmak için yayınlama ayarlarını içe aktarma
- Çeşitli medya biçimlerinde yayınlanacak profiller oluşturma
- Evde kullanılmak üzere, bir müşteri için dosya yayınlama şekline farklılık gösteren bir yayınlama profili oluşturma
- Tüm dosyaların aynı biçimde yayınlanmasını sağlamak üzere şirketiniz için standart bir yayınlama profili oluşturma yeteneklerini sağlar.

Yayınlama profilleri uygulama düzeyinde kaydedilmek yerine dosya üzerinde kaydedilir.

Yayınlama profili oluşturma

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda, Yeni Profil Oluştur düğmesini  tıklayın.
2. Yayınlama profilini adlandırın ve Tamam'ı tıklayın.
3. Belgenizin yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklayın.

Yayınlama profili çoğaltma, değiştirme veya silme

❖ Geçerli Profil açılır menüsünden (Dosya > Yayınlama Ayarları) kullanılacak yayınlama profilini seçin:

- Çoğaltılmış bir profil oluşturmak için Profili Çoğalt düğmesini  tıklayın. Çoğaltılma Adı metin alanına profil adını girin ve Tamam'ı tıklayın.
- Bir yayınlama profilini değiştirmek üzere belgeniz için yeni yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklayın.
- Bir yayınlama profilini silmek için Profili Sil düğmesini  tıklayın ve Tamam'ı tıklayın.

Yayınlama profili dışa aktarma

1. Geçerli Profil açılır menüsünden (Dosya > Yayınlama Ayarları) dışa aktarılacak yayınlama profilini seçin:
2. Profili İçe/Dışa Aktar düğmesini  tıklatın ve Dışa Aktar'ı seçin. Bir yayınlama profilini diğer dosyalarda içe aktarmak için bir XML dosyası olarak dışa aktarın.
3. Ya yayınlama profilinin kaydedileceği varsayılan konumu kabul edin ya da yeni bir konuma gözetin ve Kaydet'i tıklatın.

Yayınlama profili içe aktarma

Diğer kullanıcılar içe aktarabileceğiniz ve bir yayınlama profili seçeneği olarak seçebileceğiniz yayınlama profilleri oluşturabilir ve dışa aktarabilirler.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin, Profili İçe/Dışa Aktar  ögesini tıklatın ve İçe Aktar'ı seçin.
2. Yayınlama profili XML dosyasına gözetin ve Aç'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Yayınlamaya genel bakış](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Video

Eksik codec'ler | Adobe Media Encoder | Creative Cloud'dan yüklenen Premiere Pro
sorun giderme (10 Mayıs 2012)

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Flash uygulamasına video ekleme

Başlamadan önce

Flash uygulamasında video kullanma yöntemleri

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma

Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme

Eğitimler ve örnekler

Flash, videoları Flash belgenize video birleştirmenizi ve kullanıcılar için oynatmanızı sağlayan birkaç yöntem sunar.

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Flash Professional uygulamasında video ile çalışmaya başlamadan önce aşağıdaki bilgiyi anlamak önemlidir:

- Flash Professional yalnızca belirli video biçimlerini oynatır.
FLV, F4V ve MPEG videoları bunlar arasındadır. Videoları başka biçimlere dönüştürmek için bkz. Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma.
- Diğer video biçimlerini FLV ve F4V'ye dönüştürmek için ayrı Adobe Media Encoder uygulamasını (Flash Professional içinde bulunan) kullanın. Talimatlar için bkz. Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma.
- Flash Professional'e video eklemenin her biri farklı durumlarda avantaj ve dezavantaj içeren farklı yöntemleri vardır. Bu yöntemlerin aşağıdaki listesine bakın.
- Flash Professional, Dosya > İçer Aktar > Video'yu İçer Aktar'ı seçtiğinizde açılan bir Video İçer Aktarma Sihirbazı içerir.
- FLVPlayback bileşenini kullanma, hızlıca Flash Professional dosyasında oynatılan bir video edinmenin en kolay yoludur.
Talimatlar için bkz. Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme.

[Başa dön](#)

Flash uygulamasında video kullanma yöntemleri

Flash Professional'da farklı şekillerde video kullanabilirsiniz:

- Web sunucusundan aşamalı olarak indirme
Bu yöntem video dosyasını Flash Professional dosyasından ve oluşturulan SWF dosyasından dışarıda tutar. Bu işlem, SWF dosya boyutunu küçük tutar. Bu, Flash Professional uygulamasında video kullanmak için en yaygın yöntemdir.
- Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma.
Bu yöntem aynı zamanda video dosyasını Flash Professional dosyanızdan dışarıda tutar. Adobe Flash Media Streaming Server düzgün bir akış oynatma deneyiminin yanı sıra video içeriğinizin güvenli olarak korunmasını da sağlar.
- Video verilerini doğrudan bir Flash Professional dosyasına gömme
Bu yöntem çok büyük Flash Professional dosyaları ile sonuçlanır ve yalnızca kısa video klipleri için önerilir. Talimatlar için bkz. Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme.

[Başa dön](#)

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme

Aşamalı indirme, harici FLV veya F4V dosyalarını bir SWF dosyasına yüklemek üzere yazdığınız FLVPlayback bileşenini ya da ActionScript'i kullanmanızı ve bunları çalışma zamanında oynatmanızı sağlar.

Video dosyası diğer Flash Professional içeriğin dışında tutulduğundan, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan video içeriğini güncelleştirmek nispeten daha kolaydır.

Aşamalı indirme, videoyu Zaman Çizelgesinin içine gömmekten aşağıda sayılan yönlerden daha avantajlıdır.

- Geliştirme sırasında, Flash Professional içeriğinizin tümünü ya da bir kısmını önizlemek veya test etmek için sadece SWF dosyasını yayınlatabilirsiniz. Bu, daha hızlı önizleme sürelerine ve tekrarlamalı denemelerde daha hızlı dönüşe neden olur.
- Oynatma sırasında, videonun ilk dilimi indirilip yerel bilgisayarın disk sürücüsünün önbelleğine alınır alınmaz video oynatılmaya başlar.
- Çalışma zamanında, video dosyaları, dosya boyutunda veya süresinde bir sınırlama olmaksızın Flash Player tarafından bilgisayarın disk sürücüsünden SWF dosyasına yüklenir. Hiçbir ses senkronizasyonu sorunu veya bellek sınırlaması bulunmaz.

- Video dosyasının kare hızı SWF dosyasının kare hızından farklı olabilir; bu Flash Professional içeriğinizi geliştirmenizde daha geniş bir esneklik sağlar.

Aşamalı yükleme için içe video aktarma

Bilgisayarınızda yerel olarak saklanan bir video dosyasını içe aktarabilir ve FLA dosyanızı içe aktardıktan sonra video dosyasını sunucuya yükleyebilirsiniz. Flash uygulamasında aşamalı indirme için bir video dışı aktardığınızda aslında video dosyasına yalnızca bir başvuru eklemiş olursunuz. Flash, videoyu yerel bilgisayarınızda veya bir web sunucusunda bulmak için başvuruyu kullanır.

Ayrıca standart web sunucusuna, Adobe Flash Medya Sunucusu (FMS) veya Flash Video Akış Hizmeti'ne (FVSS) önceden yüklenmiş olan bir video dosyasını da içeri aktarabilirsiniz.

1. Video klipi geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. İçe aktarılacak video klipi seçin. Yerel bilgisayarınızda bulunan bir video klipi seçebileceğiniz gibi, önceden bir web sunucusuna veya Flash Medya Sunucusu'na yüklenmiş bir videonun URL'sini de girebilirsiniz.
 - Yerel bilgisayarınızda bulunan videoyu içe aktarmak için, Harici videoyu oynatma bileşeni ile yükle seçeneğini belirleyin.
 - Önceden bir web sunucusuna, Flash Medya Sunucusu'na veya Flash Video Akış Hizmeti'ne konuşturulmuş bir videoyu içe aktarmak için Önceden bir web sunucusuna, Flash Video Akış Hizmeti'ne konuşturulmuş seçeneğini veya Flash Medya Sunucusu'ndan akış al seçeneğini belirleyin ve ardından video klipinin URL'sini girin.

Not: Web sunucusunda yer alan video klipin URL'si http iletişim protokolünü kullanacaktır. Flash Media Server veya Flash Streaming Service üzerinde bulunan bir video klipin URL'si, RTMP iletişim protokolünü kullanacaktır.
3. Video klipiniz için bir kaplama seçin. Şunları seçebilirsiniz:
 - Yok'u seçerek FLVPlayback bileşeni ile kaplama kullanmamayı.
 - Önceden tanımlanmış FLVPlayback bileşeni kaplamalarından birini seçmeyi. Flash Professional, kaplamayı FLA dosyası ile aynı klasöre kopyalar.

Not: FLVPlayback bileşeninin kaplamaları, AS2 veya AS3 tabanlı Flash belgesi oluşturmanıza bağlı olarak biraz farklı olur.

- Web sunucusu üzerindeki kaplamanın URL'sini girerek kendi tasarımınız olan özel bir kaplama seçin.

Not: Uzak bir konumdan çağrılan özel bir dış görünüm kullanmayı tercih ederseniz canlı önizleme Sahne Alanı'ndaki video için kullanılamaz.
4. Video İçe Aktar Sihirbazı, Sahne Alanı'nda video oynatmayı yerel olarak test etmek için kullanabileceğiniz bir FLVPlayback video bileşeni oluşturur. Flash belgenizi oluşturma işlemi tamamlandığında ve SWF dosyası ile video klipi konuşturmak istediğinizde, şu varlıkları web sunucusuna veya videonuzu barındıran Flash Media Server'a yükleyin:
 - Video klipin yerel bir kopyasını kullanıyorsanız, (.flv uzantısı ile seçtiğiniz kaynak video klip ile aynı klasör içinde yer alan) video klipi yükleyin.

Not: Flash Professional, FLV veya F4V dosyasını (SWF dosyasına göre) işaret etmek için göreceli bir yol kullanır ve böylece sunucuda kullandığınız aynı dizin yapısını yerel olarak kullanmanızı sağlar. Video, videonuzu barındıran FMS veya FVSS'nize önceden konuşturulmuşsa, bu adımı atlayabilirsiniz.

- Video kaplaması (bir kaplama kullanmayı seçtiyseniz)

Önceden tanımlanmış bir kaplama kullanmak için Flash Professional kaplamayı FLA dosyasıyla aynı klasörün içine kopyalar.
- FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeninin URL alanını, videoyu yüklediğiniz web sunucusuna veya Flash Media Server'ın URL alanına düzenlemek için Bileşen denetçisini (Pencereler > Bileşen denetçisini) kullanarak contentPath parametresini düzenleyin.

Adobe Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akışa alma

[Başa dön](#)

Flash Media Server medyayı gerçek zamanlı olarak Flash Player'da ve AIR'de akışa alır. Flash Media Server, kullanıcının kullanılabilir bant genişliğine bağlı olarak video ve ses içeriği iletmek için bant genişliği algılamasını kullanır.

Flash Media Server ile akış videosu, gömülü ve aşamalı indirilen video üzerine şu avantajları sunar:

- Video oynatma, diğer video dahil etme yöntemlerini kullanırken olduğundan önce başlar.
- Akış, istemcilerin dosyanın tamamını indirmeleri gerekmeyeceği için istemci belleğinin ve disk alanının daha azını kullanır.
- Sadece görüntülenen video parçaları istemciye gönderildiğinden, ağ kaynakları daha etkili kullanılır.
- Medya akıştayken istemcinin ön belleğine kaydedilmediğinden, medya iletimi daha güvenlidir.
- Akış videosu daha iyi izleme, bildirim ve günlük yeteneği sağlar.
- Akış, canlı video ve ses sunumları iletmeyi ya da bir web kamerasından veya dijital video kameradan görüntü yakalamayı sağlar.
- Flash Media Server, görüntülü sohbet, görüntülü mesajlaşma ve görüntülü toplantı uygulamaları için çok yönlü ve çok kullanıcı akışı

etkinleştirir.

- Video ve ses akışlarını kontrol etmek için sunucu tarafı komut dosyası kullanarak sunucu tarafı çalma listeleri, senkronize edilmiş akışlar ve istemcinin bağlantı hızına bağlı olan daha akıllı iletim seçenekleri oluşturabilirsiniz.

Flash Media Server hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. www.adobe.com/go/flash_media_server_tr.

Flash Video Akış Hizmeti hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. www.adobe.com/go/learn_fvss_tr.

Başa dön

Flash dosyası içinde bir video dosyasını gömme

Video dosyası gömdüğünüz zaman, video dosya verilerinin tümü Flash Professional dosyasına eklenir. Sonuçlar Flash Professional dosyasından ve takip eden SWF dosyasından çok daha büyüktür. Video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Zaman Çizelgesi'nde her video karesi bir kare ile temsil edildiği için, video klip ile SWF dosyasının kare hızı aynı olmalıdır. SWF dosyası ve gömülü video klip için farklı kare hızları kullanırsanız, video oynatma tutarsız olur.

Not: *Değişen kare hızları kullanmak için, aşamalı indirmeyi ya da Flash Media Server'ı kullanarak videoyu akıtın. Bu yöntemlerden birini kullanarak video dosyalarını içe aktardığınızda, FLV veya F4V dosyaları bağımsızdır ve SWF dosyasında bulunan diğer tüm zaman çizelgesi kare hızlarından ayrı bir kare hızında çalışır.*

Gömülü video, oynatma süresi 10 saniyeden az olan küçük video kliplerde en iyi şekilde çalışır. Daha uzun oynatma süreli video klipler kullanıyorsanız, aşamalı olarak indirilen video kullanmayı veya Flash Media Server'ı kullanarak akış videosu kullanmayı düşünün.

Gömülü video şu sınırlamaları içerir:

- Oluşturulan SWF dosyası son derece büyük hale gelirse sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Flash Player, gömülü video içeren büyük SWF dosyalarını indirirken ve bu dosyaları oynatmaya çalışırken, Flash Player'ın çökmesine yol açabilecek kadar büyük miktarda bellek ayırır.
- Daha uzun video dosyaları (10 saniyenin üstündeki) bir video klbin video ve ses bölümleri arasında genelde senkronizasyon sorunları içerir. Zamanla ses parçası videoyla eş zamanlı çalmamaya başlar, bu da daha az çekici bir izleme deneyimine neden olur.
- SWF dosyasına gömülü bir videoyu oynatmak için video oynatılmaya başlamadan video dosyasının tamamı indirilmiş olmalıdır. Son derece büyük bir video dosyası gömerseniz, SWF dosyasının bu dosyanın tamamını indirmesi ve oynatmaya başlaması uzun bir zaman alabilir.
- Bir video klip içe aktarıldıktan sonra düzenlenemez. Bunun yerine, video dosyasını yeniden düzenlemeniz ve yeniden içe aktarmanız gerekir.
- SWF dosyanız web üzerinden yayınlanırken, video oynatmasının başlatılabilmesi için öncelikle videonun tamamının izleyenin bilgisayarına indirilmesi gerekir.
- Çalışma zamanında videonun tamamının, videonun oynatılacağı bilgisayarın yerel belleğine sığması gerekir.
- İçe aktarılan video dosyasının uzunluğu 16000 kareyi aşamaz.
- Video kare hızı ve Flash Professional Zaman Çizelgesi kare hızı aynı olmalıdır. Flash Professional dosyanızın kare hızını, gömülü videonun kare hızıyla eşleştirecek şekilde ayarlayın.

Oynatma kafasını Zaman Çizelgesi boyunca sürükleyerek (serbest kaydırma) gömülü videonun karelerini önizleyebilirsiniz. Serbest kaydırma sırasında video ses parçasının oynatılmadığını unutmayın. Videoyu sesle önizlemek için Filmi Test Et komutunu kullanın.

Flash dosyasına video gömün

1. Video klbi geçerli Flash Professional belgesine içe aktarmak için Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar seçeneklerini belirleyin.
2. Yerel bilgisayarınızdaki içe aktarılacak video klbi seçin.
3. FLV'yi SWF İçine Göm ve Zaman Çizelgesi'nde Oynat'ı seçin.
4. İleri'yi tıklayın.
5. SWF dosyasında, videoyu birlikte gömeceğiniz sembol türünü seçin.

Gömülü Video Video klbi Zaman Çizelgesi'nde doğrusal oynatma için kullanıyorsanız, videoyu Zaman Çizelgesi'ne içe aktarmak en uygun yöntemdir.

Film Klbi Videoyu bir film klbi örneğinin içine yerleştirmek, size içerik üzerindeki en fazla kontrolü vereceğinden, seçilecek en iyi yollardan biridir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

Grafik Bir video klbi bir grafik sembolü olarak gömdüğünüzde, ActionScript'i kullanarak videoyla etkileşemezsiniz (grafik sembolleri genellikle statik görüntüler için ve ana Zaman Çizelgesi'ne bağlı yeniden kullanılabilir animasyon parçaları oluşturmak için kullanırsınız).

6. Video klbi doğrudan Sahne Alanı'nın üzerine (ve Zaman Çizelgesi üzerine) veya bir kütüphane ögesi olarak içe aktarın.

Varsayılan olarak, Flash Professional içe aktardığınız videoyu Sahne Alanı'na yerleştirir. Sadece kitaplığa içe aktarmak için Örneği Sahne Alanı'na Yerleştir'in seçimini kaldırın.

Doğrusal anlatımlı ve fazla etkileşimi olmayan basit bir video sunumu oluşturuyorsanız, varsayılan ayarı kabul edin ve videoyu Sahne Alanı'na içe aktarın. Daha dinamik bir sunum oluşturmak için birden çok video kliple çalışın veya ActionScript kullanarak dinamik geçişler veya başka öğeler ekleyin, videoyu kitaplığa içe aktarın. Bir video klip kütüphanedeyken, klbi ActionScript ile daha kolay kontrol edebileceğiniz bir MovieClip nesnesine dönüştürerek özelleştirin.

Varsayılan olarak, Flash Professional gömdüğünüz video klabin oynatma uzunluğuna yer sağlamak için Zaman Çizelgesi'ni genişletir.

7. Bitir'i tıklatın.

Video İçe Aktar sihirbazı, videoyu SWF dosyasına gömer. Video, seçtiğiniz gömme seçeneklerine bağlı olarak ya Sahne Alanı üzerinde ya da kütüphanede görünür.

8. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler > Özellikler), video klibe bir örnek adı verin ve video klabin özelliklerinde bazı değişiklikler yapın.

Video dosyalarını kütüphaneye içe aktarma

FLV veya F4V biçimindeki dosyaları içe aktarmak için İçe Aktar veya Kütüphaneye Aktar komutlarını ya da Video Özellikleri iletişim kutusundaki İçe Aktar düğmesini kullanın.

FLV veya F4V dosyalarını harici bir kaynaktan dinamik olarak yükleyen kendi video oynatıcınızı oluşturmak için videonuzu bir film klipi sembolünün içine yerleştirin. FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak yüklediğinizde, video dosyasının gerçek boyutlarıyla eşleştirmek için film klabinin boyutlarını ayarlayın ve film klipini ölçekleyerek videoyu ölçekleyin.

Not: Videoyu bir film klipi örneğinin içine yerleştirmek iyi bir alışkanlıktır, bu, size içerik üzerinde en fazla kontrolü verir. Videonun Zaman Çizelgesi, ana Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak oynatılır. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu, FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

❖ Bir FLV veya F4V dosyasını kütüphaneye içe aktarmak için şunlardan birini yapın:

- Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
- Kütüphane Paneli'nde varolan herhangi bir video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin. İçe Aktar'ı seçin. İçe aktarılan dosyayı bulun ve Aç'ı tıklatın.

Video klabin özelliklerini değiştirme

Özellik denetçisini kullanarak, Sahne Alanı üzerindeki gömülü video klipi örneğinin özelliklerini değiştirebilir, örneğe bir örnek adı atayabilir ve örneğin genişliğini, yüksekliğini ve Sahne Alanı'ndaki konumunu değiştirebilirsiniz. Ayrıca, video klabin bir örneğini takas edebilir, diğer bir deyişle video klabin bir örneğine farklı bir sembol atayabilirsiniz. Bir örneğe farklı bir sembol atamak, Sahne Alanı'nda farklı bir sembol görüntüler ancak diğer tüm örnek özelliklerini (boyutlar ve kayıt noktası gibi) aynı şekilde bırakır.

Video Özellikleri iletişim kutusunda şunları yapabilirsiniz:

- Adı, yolu, oluşturulma tarihi, piksel boyutları, uzunluğu ve dosya boyutu dahil, içe aktarılan bir video klip hakkındaki bilgileri görüntülemek
- Video klabin adını değiştirmek
- Video klipi harici bir düzenleyicide değiştirirseniz, video klipi güncelleme
- Seçilen klabin yerine koymak için bir FLV veya F4V dosyasını içe aktarma
- Video klipini FLV veya F4V dosyası olarak dışa aktarma

Videoyla çalışma hakkında dersler için bkz. Adobe Flash Destek Merkezi, www.adobe.com/go/flash_video_tr.

Özellik denetçisinde video örnek özelliklerini değiştirme

1. Sahne Alanı üzerinde gömülü veya bağlı bir video klip örneği seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve şunlardan herhangi birini yapın:
 - Özellik denetçisinin sol tarafındaki Örnek Adı metin alanına bir örnek adı girin.
 - Video örneğinin boyutlarını değiştirmek üzere G ve Y için değerler girin.
 - Sahne Alanı'nda örneğin sol üst köşesinin konumunu değiştirmek üzere X ve Y için değerler girin.
 - Takas Et'i tıklatın. Geçerli olarak örneğe atanmış kiple değiştirilecek video klipi seçin.

Not: Gömülü bir video klipi sadece başka bir gömülü video kiple, bağlantılı bir video klipi ise sadece başka bir bağlantılı video kiple takas edebilirsiniz.

Video Özellikleri iletişim kutusunda video klip özelliklerini görüntüleme

1. Kütüphane Paneli'nde bir video klip seçin.
2. Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin veya Kütüphane Paneli'nin altında bulunan Özellikler düğmesini tıklatın. Video Özellikleri iletişim kutusu görüntülenir.

Videoya yeni ad atama, videoyu güncelleme veya FLV ya da F4V dosyasıyla değiştirme

1. Kütüphane Paneli'nde video klipi seçin ve Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Yeni bir ad atamak için adı Sembol metin alanına girin.
 - Videoyu güncellemek için, güncellenmiş video dosyasına gidin ve Tamam'ı tıklatın.

- Bir videoyu FLV veya F4V dosyası ile değiştirmek için İç Aktar'ı tıklatın, geçerli klibin yerine koyulacak FLV ya da F4V dosyasına gidin ve Aç'ı tıklatın.

Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme

Gömülü bir video dosyasının oynatılmasını denetlemek için videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetleyin. Örneğin, ana Zaman Çizelgesi'ndeki bir videoyu duraklatmak için o Zaman Çizelgesi'ni hedefleyen bir stop() eylemini çağırırsınız. Benzer biçimde, bir film klibi sembolündeki bir video nesnesini, o sembolün Zaman Çizelgesi'nin oynatılmasını kontrol ederek denetleyebilirsiniz.

Film kliplerindeki içe aktarılmış video nesnelerine şu eylemleri uygulayabilirsiniz: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL,FSCommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded ve onMouseEvent. Bir Video nesnesine eylemler uygulamak için ilk olarak Video nesnesini bir film klibine dönüştürün.

Kameradan canlı bir video akışı göstermek için ActionScript'i kullanın. İlk olarak, Sahne Alanı'na bir Video nesnesi yerleştirin, Kütüphane Paneli menüsünden Yeni Video'yu seçin. Video akışını Video nesnesine eklemek için Video.attachVideo işlevini kullanın.

Ayrıca bkz. Video ve attachVideo (Video.attachVideo yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ve fl.video, *ActionScript 3.0 Dil Başvurusu*.

Kaynak dosyasını düzenledikten sonra gömülü videoyu güncelleyin

1. Kütüphane Paneli'nde video klibi seçin.
2. Özellikler'i seçin ve Güncelle'yi tıklatın.

Gömülü video klip, düzenlenmiş dosyayla güncellenir. Videoyu ilk olarak içe aktardığınızda seçtiğiniz sıkıştırma ayarları güncellenmiş klibe tekrar uygulanır.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki videolar ve makaleler Flash Professional uygulamasında video ile çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar. Bazı videolarFlash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Makale: [Video Learning Guide for Flash](#) (Flash için Video Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)
- Video: [Working with video \(3:23\)](#) (Video ile çalışma (3:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash uygulamasında video içe aktarma ve kullanma \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video players for the Flash phobic \(10:26\)](#) (Flash 411 - Flash severler için Video oynatıcılar (10:26)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 – Video crash course \(10:43\)](#) (Flash 411 – Video çökme dersi (10:43)) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash \(6:02\)](#) (After Effects'ten Flash Uygulamasına Dışa Aktarma (6:02)) (Adobe.com)
- Video: [Exporting from After Effects to Flash via XFL \(2:43\)](#) (XFL yoluyla After Effects'ten Flash Uygulamasına dışa aktarma (2:43)) (Adobe.com)
- Video: [Converting metadata and markers to cue points \(4:07\)](#) (Meta verileri ve işaretleri işaret noktalarına dönüştürme (4:07)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Hookin' up with Flash Media Server \(21:29\)](#) (Flash 411 - Flash Medya Sunucusu'nda çalışma (21:29)) (Adobe.com)
- Video: [Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Flash \(73:45\)](#) (Flex ve Flash ile Gelişmiş Video Akışı ve Yönetim Teknikleri (73:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Video Learning Guide for Flash](#) (Flash için Video Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)
- Makale: [Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (ActionScript 3 FLVPlayback bileşenine başlarken (Adobe.com)
- Makale: [Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component](#) (ActionScript 3 FLVPlayback bileşenine dış görünüm ekleme) (Adobe.com)
- Article: [Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming](#) (ActionScript 3 FLVPlayback programlama ile web videosunu kontrol etme) (Adobe.com)
- Makale: [Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics](#) (Web videosu şablonu: Senkronize grafiklerle konuşmacı sunumu) (Adobe.com)
- Makale: [Web video template: Showcase website for personal video](#) (Web videosu şablonu: Kişisel video için vitrin web sitesi) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu

 [Videoyla çalışma](#)



En iyi uygulamalar - Video kuralları

[Video kuralları hakkında](#)
[Uygulamada video kullanma](#)
[Video sorunlarını giderme](#)

Video kuralları hakkında

[Başa dön](#)

Bir videoyu bir FLA belgesine içe aktarmadan önce veya bir FLV dosyasını bir SWF dosyasının içine yüklemeyi önce videoyu düzenlemek için çeşitli seçenekler bulunur. Flash Professional ve Adobe Media Encoder video sıkıştırması için çok daha iyi kontrollere sahiptir. Video görüntüsünün kalitesini ve dosyanın boyutunu kontrol ettiğinden, videoyu dikkatlice sıkıştırmak önemlidir. Video dosyaları, sıkıştırıldıklarında bile SWF dosyanızdaki diğer varlıkların çoğuna oranla daha büyüktür.

Not: Kullanıcıya, bir SWF dosyasındaki medya üzerinde kontrol sunun. Örneğin, videoya sahip bir belgeye ses (veya döngü yapan bir arka plan sesi bile olabilir) eklerseniz, kullanıcının sesi kontrol etmesine izin verin.

Uygulamada video kullanma

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamasına video içe aktarmadan önce, hangi video kalitesine ihtiyacınız olduğunu, FLA dosyasıyla birlikte hangi video biçimini kullanacağınızı ve onun nasıl indirileceğini düşünün. Bir FLA dosyasına video içe aktardığınızda (gömülü video denir), bu, yayınladığınız SWF dosyasının boyutunu artırır. Kullanıcılar videoyu izlese de izlemese de video kullanıcının bilgisayarına aşamalı olarak indirilmeye başlar.

Videoyu ayrıca çalışma zamanında sunucunuzdaki harici bir FLV dosyasından aşamalı olarak indirebilir veya İnternet üzerinden görüntüleyebilirsiniz. İndirilmeye başladığı zaman, uygulamanızı nasıl yapılandırdığınıza bağlıdır.

Not: Video, SWF dosyaları gibi sunucudan aşamalı olarak indirilir, ancak SWF dosyaların indirilmesi aslında akış değildir. Dinamik olarak içerik yüklemenin tüm içeriğinizi tek bir SWF dosyasında tutmanın üzerinde açık avantajları vardır. Örneğin, daha küçük dosyalara ve daha hızlı yüklemeye sahip olursunuz ve kullanıcı sadece uygulamada görmek veya kullanmak istediklerini indirir.

Harici FLV'yi bir bileşen veya bir video nesnesi kullanarak görüntüleyebilirsiniz. Video kontrolleri yerleşik olduğundan ve içeriği oynatmak için sadece bir FLV dosya yolu belirtmeniz gerektiğinden, bileşenler FLV videosuna sahip uygulamaları geliştirmeyi kolaylaştırır. SWF dosyanızı olabildiğince küçük tutmak için videoyu bir video nesnesinin içinde görüntüleyin ve videoyu kontrol etmek amacıyla kendi varlıklarınızı ve kodunuzu oluşturun. Ayrıca Adobe® Flash® Professional'taki, Media bileşenlerinden (Flash MX Professional 2004 ve daha sonrası) daha küçük bir dosya boyutuna sahip olan FLVPlayback bileşenini kullanmayı düşünün.

Kullanıcılara bir SWF dosyasındaki video üzerinde biraz kontrol (videoyu durdurma, duraklatma, oynatma ve devam etme ve ses düzeyini kontrol etme yeteneği gibi) vermek iyi bir fikirdir.

Videoyunuz üzerinde, videoyu animasyonla işlemek veya çeşitli parçalarını zaman çizelgesiyle senkronize etmek gibi belirli türde esneklikler kazanmak için videoyu ActionScript'i veya Media bileşenlerinden birini kullanarak yüklemenin yerine, onu SWF dosyasının içine gömün.

Bir video üzerinde Video sınıfının izin verdiği kadar fazla kontrol elde etmek için videoyu bir film klibi örneğinin içine yerleştirin. Videonun zaman çizelgesi bir Flash Professional zaman çizelgesinden bağımsız olarak oynatılır ve zaman çizelgelerini kontrol etmek için bir film klibinin içine içeriği yerleştirebilirsiniz. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

Video sorunlarını giderme

[Başa dön](#)

Bir uygulama oluşturabilir ve ardından onu sunucunuza yükledikten sonra sorunlarla karşılaşabilirsiniz.

- Flash Player sürümünüzün doğru olduğunu denetleyin.

Örneğin, dosyalarınızı On2 codec bileşenini kullanarak kodladıysanız, Flash Professional içeriğinizi görüntülemek için kullandığınız tarayıcılarda Flash Player 8 veya sonrası kurulu olmalıdır.

Not: Flash Player ve FLV uyumluluğu için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan FLV Video'yu Kullanma Hakkında başlığına bakın.

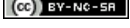
- Sunucunun kullandığınız video dosyaları için (FLV veya F4V) mime türünü destekleyip desteklemediğini kontrol edin. Bir sunucudaki video dosyaları hakkında daha fazla bilgi edinmek için [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde olan FLV dosyaları için sunucunuzu konfigüre etme başlığına bakın.
- Güvenlik talimatlarını denetleyin.

Başka bir sunucudan FLV dosyaları yüklüyorsanız, o harici sunucudan yüklemek için uygun dosyaları veya kodu yerel yerinde

bulundurduğunuzdan emin olun. İlke dosyaları hakkında bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde olan Veriler erişilmesine izin vermek için sunucu tarafı ilke dosyaları başlığına bakın. Yükleme ve güvenlik hakkında bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Güvenliği anlama başlığına bakın.

- Videonuzun hedef yollarının doğru olduğunu denetleyin. Göreceli yollar kullanırsanız (/video/su.flv gibi), mutlak yollar kullanmayı deneyin (<http://www.yardımorenekleri.com/flash/video/su.flv> gibi). Uygulamanız göreceli yol olarak değil de, mutlak bir yol olarak çalışıyorsa, göreceli yolu düzeltin.
- Yayınlama Ayarları'nda belirttiğiniz Flash Player sürümünün kullandığınız video dosyası türlerini (FLV veya F4V (H.264))destekleyip desteklemediğini kontrol edin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme

[Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma](#)

[Video oynatmada kullanılan davranışlar](#)

[FLVPlayback bileşeni](#)

[Medya bileşenleri \(Flash Player 6 ve 7\)](#)

Harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatma

[Başa dön](#)

Flash Professional geliştirme ortamına videonun içe aktarılmasına bir alternatif, Flash Player'da harici FLV veya F4V dosyalarını dinamik olarak oynatmak için FLVPlayback bileşeninin ya da ActionScript'in kullanılmasıdır. Ayrıca FLVPlayback bileşeni ve ActionScript'i birlikte kullanabilirsiniz.

HTTP indirmeleri veya yerel medya dosyaları olarak yayınlanan FLV ya da F4V dosyalarını oynatabilirsiniz. Harici bir FLV veya F4V dosyasını oynatmak için bir URL'ye (ya HTTP sitesine veya yerel bir klasöre) bir FLV ya da F4V dosyasını gönderin ve dosyaya erişmek ve çalışma zamanında oynatmayı kontrol etmek için Flash Professional belgesine FLVPlayback bileşenini veya ActionScript kodunu ekleyin.

Harici FLV veya F4V dosyalarının kullanılması, içe aktarılmış video kullanırken bulunmayan şu yetenekleri sunar:

- Oynatmayı yavaşlatmadan, daha uzun video klipler kullanabilirsiniz. Harici FLV veya F4V dosyaları, önbellek kullanılarak oynatılır, başka bir deyişle, büyük dosyalar küçük parçalar halinde saklanır ve bu dosyalara dinamik olarak erişilir; harici FLV ya da F4V dosyaları gömülü video dosyaları kadar fazla bellek gerektirmez.
- Harici bir FLV veya F4V dosyası, içinde oynatıldığı Flash Professional belgesinden farklı bir kare hızına sahip olabilir. Örneğin, Flash Professional belgesinin kare hızını 30 fps'ye ve video kare hızını 21 fps'ye ayarlayabilirsiniz, bu size akıcı video oynatması sağlamak için daha iyi kontrol sağlar.
- Harici FLV veya F4V dosyalarında, video dosyası yüklenirken Flash Professional belgesinin oynatılmasının kesintiye uğraması gerekmez. İçe aktarılan video dosyaları bazen belirli işlevleri gerçekleştirmek için (örneğin, bir CD-ROM sürücüsüne erişmek için) belgenin oynatılmasını kesintiye uğratabilir. FLV veya F4V dosyaları Flash Professional belgesinden bağımsız olarak işlevleri gerçekleştirebilir ve böylece oynatmayı kesintiye uğratmaz.
- Videonun meta verilerine erişmek için geri çağrı işlevlerini kullanabildiğinizden, harici FLV veya F4V dosyalarıyla video içeriği yakalamak daha kolaydır.

FLV veya F4V dosyalarını oynatma hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan "Harici FLV dosyalarını dinamik olarak oynatma" başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) bölümünde bulunan [Video temelleri](#) başlığına bakın.

Ek kaynaklar

Video ve ActionScript hakkında ek bilgi içeren aşağıdaki kaynaklar mevcuttur:

Eğitim videoları:

- [ActionScript 3.0 ile bir video oynatıcı oluşturma](#) (Creativecow.com)
- [ActionScript 2.0 ile bir video oynatıcı oluşturma](#) (Creativecow.com)

Makaleler:

- [Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application](#) (ActionScript 3 Flash video galerisi uygulamasını parçalarına ayırma) (Adobe.com)

Video oynatmada kullanılan davranışlar

[Başa dön](#)

Video davranışları video oynatmayı kontrol etmek için bir yol sunarlar. Davranışlar, tetikleyici bir nesneye başka bir nesneyi kontrol etmesi için eklediğiniz önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar, ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlamasının gücünü, kontrolünü ve esnekliğini ekler. Video davranışları bir video klibi oynatır, durdurur, duraklatır, geri sarar, ileri sarar, gösterir ve gizler.

Bir video klibi bir davranışla kontrol etmek için davranış film klibi gibi tetikleyici bir nesneye uygulamak üzere Davranışlar panelini kullanın. Davranış tetikleyen olayı belirtin (film klibini bırakmak gibi), bir hedef nesnesi seçin (davranıştan etkilenen video) ve gerektiğinde davranış için geri sarılacak kare sayısı gibi ayarları seçin.

Not: Tetikleyici nesne bir film klibi olmalıdır. Video oynatma davranışlarını düğme sembollerine veya düğme bileşenlerine ekleyemezsiniz.

Flash Professional'taki şu davranışlar gömülü videoyu kontrol eder:

Davranış	Amaç	Parametreler
Videoyu Oynat	Geçerli belgedeki bir videoyu oynatır.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Durdur	Videoyu durdurur.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Duraklat	Videoyu duraklatır.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Geri Sar	Videoyu belirtilen kare sayısı kadar geri sarar.	Hedef videonun örnek adı Kare sayısı
Videoyu İleri Sar	Videoyu belirtilen kare sayısı kadar ileri sarar.	Hedef videonun örnek adı Kare sayısı
Videoyu Gizle	Videoyu gizler.	Hedef videonun örnek adı
Videoyu Göster	Videoyu gösterir.	Hedef videonun örnek adı

Davranışları kullanarak video oynatmayı kontrol etme

1. Davranışı tetikleyecek film klibini seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Gömülü Video alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Kontrol edilecek videoyu seçin.
4. Göreceli veya Mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin ve Tamam'ı tıklatın.
6. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

[Başa dön](#)

FLVPlayback bileşeni

FLVPlayback bileşeni, HTTP üzerinden aşamalı olarak indirilmiş video (FLV veya F4V) dosyalarını oynatmak veya Flash Media Server (FMS) ya da Flash Video Streaming Service (FVSS) uygulamalarından FLV akış dosyalarını oynatmak için Flash uygulamanıza bir video oynatıcı dahil etmenize olanak sağlar.

FLVPlayback bileşeni şunu yapar:

- Oynatma kontrollerini, kullanıcı arabiriminin görünümünü ve verdiği hissi özelleştirmek için önceden hazırlanmış kaplamalar kümesi sağlar.
- Gelişmiş kullanıcıların kendi özel kaplamalarını oluşturmalarına izin verir.
- Videonuzu Flash Professional uygulamanızdaki animasyon, metin ve grafiklerle senkronize etmek için işaret noktaları sunar.
- Özelleştirmelerin canlı önizlemesini sağlar.
- Kolay indirme için makul boyutta bir SWF dosyası sağlar.

FLVPlayback bileşeni, içinde videoyu gördüğünüz görüntüleme alanıdır. FLVPlayback bileşeni FLV Özel Arabirim kontrollerini, yani videoyu oynatan, durduran, duraklatan ve oynatılmasını kontrol eden kontrol düğmeleri kümesini içerir.

FLVPlayback bileşenini konfigüre etme

1. Sahne alanında FLVPlayback bileşeni seçili durumdayken Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve bir örnek adı girin.
2. Özellik denetçisinden Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşenler).
3. Parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın.

Her FLVPlayback bileşeni örneği için Özellik denetçisinde veya Bileşen denetçisinde şu parametreleri ayarlayabilirsiniz:

Not: Çoğu durumda, bir video kaplamasının görünümünü değiştirmek istemedikçe, FLVPlayback bileşenindeki ayarları değiştirmeniz gerekli değildir. Video İçer Akıtar sihirbazı parametreleri çoğu konuşlandırma için yeterli derecede konfigüre eder.

autoPlay FLV veya F4V dosyasının nasıl oynatılacağını belirleyen Boolean değeri. true ise, video yüklendiğinde hemen oynatılır. false ise, ilk kareyi yükler ve duraklar. Varsayılan olarak true değerindedir.

autoRewind Videonun otomatik olarak geri sarılıp sarılmayacağını belirleyen Boolean değeri. true ise, FLVPlayback bileşeni, oynatma kafası sona ulaştığında veya kullanıcı durdur düğmesini tıklattığında videoyu otomatik olarak geri sarar. false ise, bileşen videoyu otomatik olarak geri sarmaz. Varsayılan olarak true değerindedir.

autoSize true ise, kaynak video boyutlarını kullanmak için çalışma zamanında bileşeni yeniden boyutlandıran Boolean değeri. Varsayılan olarak false değerindedir.

Not: Videonun kodlanmış kare boyutu FLVPlayback bileşeninin varsayılan boyutlarıyla aynı değildir.

bufferTime Oynatmaya başlamadan önce arabelleğe alınacak saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır.

contentPath (AS2 dosyaları) Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücreğini çift tıklatın. Varsayılan boş bir dizedir. contentPath parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash Professional FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

kaynak (AS3 dosyaları) Bir FLV, F4V veya videonun nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının URL'sini belirten dize. İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere bu parametrenin Değer hücreğini çift tıklatın. Varsayılan boş bir dizedir. contentPath parametresi için bir değer belirtmezseniz, Flash Professional FLVPlayback örneğini çalıştırdığında hiçbir şey olmaz.

isLive true ise, videonun FMS'den canlı olarak akışa alındığını belirten Boolean değeri. Varsayılan olarak false değerindedir.

cuePoints Video için işaret noktaları belirten bir dize. İşaret noktaları, videodaki belirli noktaları Flash Professional animasyonu, grafik veya metinle senkronize etmenizi sağlar. Varsayılan değer boş bir dizedir.

maintainAspectRatio true ise, kaynak videonun en boy oranını korumak için FLVPlayback bileşenindeki video oynatıcısı yeniden boyutlandırır bir Boolean değeri; kaynak video hala ölçeklidir ve FLVPlayback bileşeninin kendisi yeniden boyutlandırılmaz. autoSize parametresinin bu parametre üzerinde önceliği vardır. Varsayılan olarak true değerindedir.

skin Kaplama Seç iletişim kutusunu açan ve bileşen için bir kaplama seçmenize izin veren bir parametredir. Varsayılan değer Yok'tur. Yok'u seçerseniz, FLVPlayback örneği, kullanıcının videoyu oynatma, durdurma veya geri sarmasına izin veren kontrol öğelerini içermez veya kontrollerin olanaklı yaptığı diğer eylemlerde bulunmaz. autoPlay parametresi true olarak ayarlıysa, video otomatik olarak oynatılır. Daha fazla bilgi için bkz. "FLVPlayback bileşenini özelleştirme", *ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma* veya *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

totalTime Kaynak videodaki toplam saniye sayısı. Varsayılan değer 0'dır. Aşamalı indirme kullanıyorsanız ve sıfırdan (0) daha büyük bir değere ayarlıysa, Flash Professional bu sayıyı kullanır. Aksi takdirde, Flash Professional süreyi meta veriden almaya çalışır.

Not: FMS veya FVSS kullanıyorsanız bu değer yok sayılır; videonun toplam süresi sunucudan alınır.

volume Ses düzeyini ayarlayacağınız maksimum düzeyin yüzdesini temsil eden, 0'dan 100'e kadar bir sayıdır.

contentPath veya kaynak parametresini belirtin

Aşamalı olarak indirilmiş veya akışa alınmış video içeriğiyle kullanmak üzere yerel bir video klibini Flash Professional uygulamasına içe aktardıysanız, içeriğinizi bir web sunucusuna ya da Flash Media Server'a yüklemeyi önce FLVPlayback bileşeninin contentPath (AS2 FLA dosyaları) veya source (AS3 FLA dosyaları) parametresini güncelleyin. contentPath veya source parametresi, video dosyasının sunucudaki adını ve konumunu belirtir ve oynatma yöntemini gösterir (örneğin, HTTP'yi kullanarak aşamalı indirme ya da RTMP'yi kullanarak Flash Media Server'dan akışa alma).

1. Sahne Alanı'nda FLVPlayback bileşeni seçiliyken, Özellik denetçisini (Pencere > Özellikler) açın ve Özellik denetçisinde Parametreler'i seçin veya Bileşen denetçisini açın (Pencere > Bileşen Denetçisi).
2. Uygun olduğu şekilde, parametreler için değer girin veya varsayılan ayarları kullanın. contentPath veya source parametresi için şunu yapın: a) İçerik Yolu iletişim kutusunu etkinleştirmek üzere contentPath veya source parametresinin Değer hücreğini çift tıklatın. b) FLV veya F4V dosyasının ya da videonun nasıl oynatılacağını açıklayan XML dosyasının (Flash Media Server veya FVSS için) URL'sini ya da yerel yolunu girin.

Video veya XML dosyasının konumunu bilmiyorsanız, doğru konuma gitmek için klasör simgesini tıklatın. Bir video dosyasına gözatarken, video, hedef SWF dosyasının olduğu konumda ya da aşağısındaysa, Flash Professional bir web sunucusundan sunmaya hazır hale gelmesi için yolu otomatik olarak o konuma göre yapar. Aksi takdirde, bu yol mutlak bir Windows veya Macintosh dosya yoludur.

Bir HTTP URL'si belirtirseniz, video dosyası bir aşamalı indirme FLV veya F4V dosyasıdır. Bir Real-Time Messaging Protocol (RTMP) URL'si olan bir URL belirtirseniz, video bir Flash Media Server'dan (FMS) akışa alınır. Bir XML dosyasının URL'si, FMS'den veya FVSS'den bir akış video dosyası da olabilir.

Not: cuePoints parametresinin geçerli içerik yoluna artık uygulanmaması için contentPath parametresini değiştirmiş olabileceğinizden, İçerik Yolu iletişim kutusunda Tamam'ı tıklattığınızda, Flash Professional cuePoints parametresinin değerini de günceller. Sonuç olarak, ActionScript işaret noktalarını kaybetmemenize rağmen, devre dışı olan işaret noktalarını kaybedersiniz. Bu nedenle, ActionScript olmayan işaret noktalarını İşaret Noktaları iletişim kutusu yerine ActionScript yoluyla devre dışı bırakmak isteyebilirsiniz.

contentPath veya source parametresini belirttiğinizde, Flash Professional uygulaması, belirttiğiniz videonun Flash Player ile uyumlu olmasını doğrulamaya çalışır. Bir uyarı iletişim kutusu görürseniz, Adobe Media Encoder ile videoyu FLV veya F4V biçimine yeniden kodlamayı deneyin.

Çoklu bant genişlikleri için çoklu video akışının nasıl oynatılacağını açıklayan bir XML dosyasının konumunu da belirtebilirsiniz. XML dosyası video dosyalarını açıklamak için Synchronized Multimedia Integration Language (Senkronize Multimedya Entegrasyon Dili) (SMIL) kullanır. XML SMIL dosyasının açıklaması için, bkz. "SMIL dosyasını kullanma", *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

Medya bileşenleri (Flash Player 6 ve 7)

[Başa dön](#)

Not: Medya bileşenleri ilk defa Macromedia Flash MX Professional 2004'te tanıtılmış olup Flash Player 6 veya 7 ile kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Flash Player 8 ile kullanmak üzere video içeriği geliştiriyorsanız, bunun yerine Macromedia Flash Professional 8'de tanıtılan

FLVPlayback bileşenini kullanın. FLVPlayback bileşeni, size Flash Professional ortamında video oynatması üzerinde daha fazla kontrol sağlayan gelişmiş işlevsellik sağlar.

Media bileşen kiti üç bileşenden oluşur: MediaDisplay, MediaController ve MediaPlayer. MediaDisplay bileşeniyle Flash Professional belgelerinize medya eklemek için bileşeni Sahne Alanı'na sürükleyin ve Bileşen denetçisinde konfigüre edin. Bileşen denetçisinde parametreleri ayarlamamanın yanı sıra, diğer eylemleri tetiklemek için işaret noktaları ekleyebilirsiniz. MediaDisplay bileşeninin oynatma sırasında görsel bir temsili yoktur; sadece video klip görünürdür.

MediaController bileşeni, kullanıcının medya akışıyla etkileşimini sağlayan kullanıcı arabirimi kontrolleri sağlar. Denetleyici, Oynat/Çal, Duraklat ve Başlangıç Geri Sar düğmelerini ve bir ses düzeyi kontrolünü içerir. Denetleyici ayrıca, medyanın ne kadarının yüklendiğini ve ne kadarının oynatıldığını gösteren oynatma çubukları içerir. Bir oynatma kafası kaydırıcısı, videonun farklı parçalarına hızla gidebilmek için oynatma çubuğunun üzerinde ileri ve geriye doğru sürüklenebilir. Davranışları veya ActionScript'i kullanarak, akış videosu göstermek ve kullanıcı kontrolü sağlamak için bu bileşeni kolayca MediaDisplay bileşenine bağlayabilirsiniz.

MediaPlayer bileşeni, Flash Professional belgelerinize video ve bir denetleyici eklemenin en kolay ve en hızlı yolunu sunar. MediaPlayer bileşeni, MediaDisplay ve MediaController bileşenlerini tek, entegre bir bileşende birleştirir. MediaDisplay ve MediaController bileşen örnekleri, oynatma kontrolü için otomatik olarak birbirlerine bağlıdır.

Üç bileşen için de oynatma, boyut ve mizanpaj parametrelerini konfigüre etmek üzere Bileşen denetçisini veya Özellik denetçisindeki Parametreler sekmesini kullanın. Tüm medya bileşenleri mp3 ses içeriğiyle eşit derecede iyi çalışırlar.

Medya bileşenleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Medya bileşenleri", *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu*.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash'ta kullanmak üzere video dosyaları oluşturma

Video oynatmayı denetleme

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video biçimleri ve Flash

Eğitimler ve örnekler

Adobe® Flash® Professional dijital video örüntülerini web tabanlı sunumlara dahil edebilir. FLV ve F4V (H.264) video dosyası biçimi, veri, grafik, ses ve etkileşimli denetimle birleştirmenizi sağlayan teknolojik ve yaratıcı faydalar sağlar. FLV veya F4V videosu, videoyu bir web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir biçimde kolayca yerleştirmenizi sağlar.

Videoyu nasıl konuşlandıracağınızı seçmek, video içeriğinizi nasıl oluşturacağınızı ve bu içeriği Flash Professional ile nasıl entegre edeceğinizi belirler. Videoyu Flash Professional içine şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

Adobe Flash Media Server ile videoyu akışa alma Video içeriklerinizi, gerçek zamanlı medya sunmak için en iyileştirilmiş bir sunucu çözümü olan Adobe® Flash® Media Server'da barındırabilirsiniz. Flash Media Server, video ve ses akışı gibi gerçek zamanlı sunucu uygulamaları için tasarlanmış bir protokol olan Real-Time Messaging Protocol'ü (RTMP) kullanır. Kendi Flash Media Server'ınızı barındırabilir veya barındırılmış bir Flash® Video® Streaming Service (FVSS) kullanabilirsiniz. Adobe, isteğe bağlı FLV veya F4V dosya videosunu yüksek performanslı, güvenilir ağlar üzerinde iletmek amacıyla barındırılmış hizmetler sunmak için birçok içerik iletilişi ağı (CDN) sağlayıcısıyla ortaklık kurmuştur. Flash Media Server ile oluşturulmuş ve doğrudan CDN ağına iletilim, izleme ve bildirim altyapısıyla bütünleştirilmiş olan FVSS, FLV veya F4V dosyalarını kendi akış sunucusu donanımını ve ağını kurup bakımını sağlamakta güçlük çıkarmadan, olabilecek en geniş izleyici kitlesine iletmek için en etkili yolu sağlar.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların akan video ile etkileşmesi için sezgisel kontrolleri sağlamak için FLVPlayback bileşenini, Adobe® ActionScript®'i veya [Open Source Media Framework](#) (OSMF) (Açık Kaynak Medya Çatısı) yapısını kullanın. OSMF'yi kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [OSMF belgeleri](#).

Web sunucusundan aşamalı olarak video indirme Flash Media Server'a veya FVSS'e erişiminiz yoksa veya sizin video ihtiyaçlarınız, yalnızca sınırlı video içeriğine sahip düşük hacimli bir web sitesi için ise, *aşamalı indirme* seçeneğini düşünebilirsiniz. Bir web sunucusundan bir video klibi aşamalı olarak indirmek, Flash Media Server'ın sağladığı gerçek zamanlı performansın aynısını sağlamaz; ancak nispeten büyük video klipleri kullanılabilir ve yayınlanan SWF dosyalarınızın boyutunu minimumda tutabilirsiniz.

Video oynatmayı kontrol etmek ve kullanıcıların video ile etkileşimlerini sağlamak üzere kolay anlaşılır kontroller sunmak için, FLVPlayback bileşenini veya ActionScript'i kullanın.

Videoyu Flash belgesine gömme Küçük ve kısa süreli bir videoyu doğrudan Flash Professional belgesinin içine gömebilir ve bunu SWF dosyasının bir parçası olarak yayınlatabilirsiniz. Video içeriğinin doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömülmesi, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve bu işlem yalnızca küçük video dosyaları (genellikle 10 saniyeden düşük uzunluğa sahip) için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipleri kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir. Videoyu SWF dosyasına gömmenin bir diğer dezavantajı ise, SWF dosyasını yeniden yayınlamadan videoyu güncelleyemeyeceğinizdir.

[Başa dön](#)

Video oynatmayı denetleme

FLVPlayback bileşenini kullanarak, harici bir video akışı oynatmak için özel ActionScript yazarak veya gömülü videonun Zaman Çizelgesi'nde videonun oynatılmasını denetlemek için özel ActionScript yazarak Flash Professional uygulamasında video oynatmasını denetleyebilirsiniz.

FLVPlayback bileşeni Flash Professional belgenize hızlı bir şekilde tam özellikli bir FLV oynatma kontrolü eklemenizi sağlar ve FLV veya F4V dosyalarının aşamalı indirilmesine ve akışa alınmasına yönelik destek sunar. FLVPlayback, kullanıcıların video oynatmasını denetlemeleri için kolay anlaşılır video denetimleri oluşturmanızı ve önceden hazırlanmış kaplamaları veya kendi özel kaplamalarınızı video arabirimine uygulamanızı sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. FLVPlayback bileşeni.

Açık Kaynak Medya Çatısı (OSMF) OSMF, yüksek kaliteli, tam özellikli oynatma deneyimleri oluşturmak için, geliştiricilerin takılabilir bileşenleri kolayca seçmelerini ve birleştirmelerini sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. [OSMF web sitesi](#) ve [OSMF belgeleri](#). Adobe DevNet makalesi [RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment](#) (RealEyes OSMF Player Örneği - Bölüm 1: Ayar ve Dağıtım) OSMF ile çalışmanın ayrıntılı bir örneğini gösterir.

ActionScript kullanarak harici videoyu denetleme Çalışma zamanında bir Flash Professional belgesinde harici FLV veya F4V dosyalarını, NetConnection ve NetStream ActionScript nesnelerini kullanarak oynatın. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript ile harici video oynatmayı denetleme.

Video oynatmayı kontrol etmek için video davranışlarını (önceden yazılmış ActionScript komut dosyaları) kullanabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde gömülü videoyu denetleme Gömülü video dosyalarını oynatmasını denetlemek için, videoyu içeren Zaman Çizelgesi'ni denetlemek üzere ActionScript yazmanız gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. Zaman Çizelgesi'ni kullanarak video oynatmayı denetleme.

[Başa dön](#)

Video İçer Aktar Sihirbazı

Video İçe Aktar Sihirbazı, varolan bir video dosyasını seçme ve bu dosyayı üç farklı video oynatma senaryosundan birinde içe aktarma sürecinde size yol göstererek, videoyu bir Flash Professional belgesine içe aktarma işlemini kolaylaştırır. Video İçe Aktar Sihirbazı, seçtiğiniz ve isterseniz daha sonra kendi özel ihtiyaçlarınıza göre değiştirebileceğiniz içe aktarma ve oynatma yöntemleri için temel seviyede bir konfigürasyon sunar.

Video İçe Aktar iletişim kutusu, video içe aktarma için üç seçenek sunar:

Harici videoyu oynatma bileşeni ile birlikte yükle Videoyu içe aktarır ve video oynatmayı kontrol etmek için FLVPlayback bileşeninin bir örneğini oluşturur. Flash belgesini bir SWF olarak yayınlamak ve bunu web sunucunuza yüklemek için hazır olduğunuzda, video dosyasını bir web sunucusuna veya Flash Media Server'a da yüklemeniz ve FLVPlayback bileşenini yüklediğiniz video dosyasının konumu ile konfigüre etmeniz de gerekir.

FLV veya F4V dosyasını SWF'ye gömme ve zaman çizelgesinde oynatma FLV veya F4V dosyasını Flash belgesine gömer. Videoyu bu yolla içe aktardığınızda, video, Zaman Çizelgesi kareleriyle temsil edilen video karelerini tek tek görebileceğiniz Zaman Çizelgesi'ne yerleştirilir. Gömülü bir FLV veya F4V video dosyası Flash Professional belgesinin parçası haline gelir.

Not: Video içeriğini doğrudan Flash Professional SWF dosyası içine gömmek, yayınlanan dosyanın boyutunu artırır ve yalnızca küçük video dosyaları için uygundur. Ayrıca, Flash belgesine gömülü uzun video klipler kullanılırken ses - video senkronizasyonu (ses/video senk olarak da bilinir), yanlış senkronize edilebilir.

SWF içine paketlenmiş mobil cihaz videosu olarak içe aktar Bir Flash Professional belgesine video gömmeye benzer şekilde, bir videoyu mobil cihazlarda konuşlandırmak üzere bir Flash Lite belgesinin içine paketteleyebilirsiniz. Flash Lite belgelerinde video kullanmayla ilgili daha fazla bilgi için, *Flash Lite 2.x ve 3.x Uygulamaları Geliştirme* bölümünde bulunan [Video ile çalışma](#) başlığına veya *Flash Lite 4 Uygulamaları Geliştirme* bölümünde olan [Video ile çalışma](#) başlığına bakın.

Video biçimleri ve Flash

[Başa dön](#)

Videoları Flash uygulamasına içe aktarmak için, FLV veya H.264 biçiminde kodlanmış video kullanmanız gerekir. Video İçe Aktar Sihirbazı (Dosya > İçe Aktar > Video İçe Aktar), içe aktarmak için seçtiğiniz video dosyalarını kontrol eder ve videolar Flash'ın oynatabileceği biçimde değilse sizi uyarır. Videonun FLV veya F4V biçiminde olmaması durumunda, videoyu uygun biçimde kodlamak için Adobe® Media® Encoder'ı kullanabilirsiniz.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder, belirli medya biçimlerine çıktı sağlamak için Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® ve Flash Professional gibi programlar tarafından kullanılan, tek başına çalışan bir kodlama uygulamasıdır. Adobe Media Encoder, programa bağlı olarak, Adobe Flash Video, ve H.264 gibi belli dışa aktarma biçimleriyle ilişkili çeşitli ayarlamaları içinde barındıran uzmanlaşmış bir Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu sunar. Dışa Aktarma Ayarları iletişim kutusu, her biçim için belli bir iletim medyasına uygun şekilde hazırlanmış bir dizi önayar içerir. Ayrıca başkalarıyla paylaşabileceğiniz veya gerektiğinde yeniden yükleyebileceğiniz özel önayarlar da kaydedebilirsiniz.

Adobe Media Encoder kullanarak FLV veya F5V biçiminde video kodlama hakkında bilgi için bkz. [Adobe Media Encoder'ı Kullanma](#).

H.264, On2 VP6 ve Sorenson Spark video codec bileşenleri

Adobe Media Encoder kullanarak video kodlarken, Flash uygulamasıyla kullanılmak üzere birlikte video içeriğinizin kodlanacağı üç farklı video codec bileşeni arasından seçim yapabilirsiniz:

H.264 H.264 video codec bileşeni desteği, 9.0.r115 sürümünden itibaren Flash Player uygulamasına dahil edilmiştir. Bu codec bileşenini kullanan F4V video biçimi, önceki Flash video codec bileşenlerinden daha yüksek kalitede bit hızı oranı sağlar ancak bu Flash Player 7 ve 8 ile yayınlanan Sorenson Spark ve On2 VP6 video codec bileşenlerinden daha fazla hesaplama gerektirir.

Not: Eğer birleştirme için videoyu alfa kanalı desteği ile kullanmanız gerekiyorsa On2 VP6 video codec'ini kullanmalısınız; F4V alfa video kanallarını desteklememektedir.

On2 VP6 On2 VP6 codec bileşeni, Flash Player 8 ve daha yüksek bir sürüm ile kullanmayı amaçladığınız FLV dosyalarını oluştururken kullanılacak olan seçili video codec bileşenidir. On2 VP6 codec bileşeni şunları sunar:

- Aynı veri hızında kodlanmış Sorenson Spark codec bileşenine göre daha yüksek kalitede video
- 8 bit alfa kanalının bileşik video ile kullanımı için destek

Aynı veri hızında daha iyi kalitede video desteklemek için On2 VP6 codec bileşenini kodlamak farkına varılabilir ölçüde yavaştır ve istemci bilgisayarında kodu çözmek ve oynatmak için daha fazla işlemci gücü gerektirir. Bu nedenle, izleyici kitlenizin FLV videosu içeriğine ulaşırken kullanmasını amaçladığınız bilgisayarın en düşük ortak paydasını dikkatlice düşünün.

Sorenson Spark Flash Player 6'da ilk defa tanıtılan Sorenson Spark video codec bileşeni, yalnızca Flash Player 6 ve 7 ile geriye dönük olarak uyumluluk gerektiren Flash belgelerini yayınlamayı amaçladığınızda kullanılmalıdır. Eski bilgisayarları kullanan büyük bir kullanıcı tabanı istiyorsanız, Sorenson Spark codec bileşeni, oynatma işlemi için On2 VP6 veya H.264 codec bileşenlerine göre daha az hesaplama gerektirdiğinden, bu codec bileşeniyle kodlanmış FLV dosyalarını değerlendirmelisiniz.

Flash Professional içeriğinizin dinamik olarak Flash Professional video yüklüyorsa (aşamalı indirmeyi veya Flash Media Server'ı kullanarak), kullanıcılar içeriğinizi görüntülemek için Flash Player 8 veya sonrasını kullandığı sürece SWF dosyanızı Flash Player 6 veya 7 ile kullanmak için başlangıçta oluşturulan bir SWF dosyasını yeniden yayınlamak zorunda kalmadan On2 VP6 videosunu kullanabilirsiniz. On2 VP6 video akışını görüntüleyerek ya da videoyu Flash SWF 6 veya 7 sürümlerine indirerek ve içeriği Flash Player 8 veya sonrasını kullanarak oynatarak, Flash Player 8 ve sonraki sürümlerle kullanmak üzere SWF dosyalarınızı yeniden oluşturmak zorunda kalmaktan kaçınırsınız.

Önemli: Yalnızca Flash Player 8 ve 9, On2 VP6 videosunun hem yayınlanmasını hem de oynatılmasını destekler.

Codec	SWF sürümü (yayınlama sürümü)	Flash Player sürümü (oynatma için gerekli)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 veya sonrası	9.2 veya sonrası

Adobe FLV ve F4V videosu oluşturmaya yönelik ipuçları

En iyi FLV veya F4V videosunu elde etmek için aşağıdaki kuralları uygulayın:

Son çıktınızı alana kadar videoyla projenizin yerel biçiminde çalışın

Önceden sıkıştırılmış bir dijital video biçimini FLV veya F4V gibi başka bir biçime dönüştürürseniz, önceki kodlayıcı video paraziti üretebilir. İlk sıkıştırıcı kodlama algoritmasını videoya uygulayarak kalitesini, kare boyutunu ve hızını azaltmıştır. Bu sıkıştırmada da dijital kalıntılar ya da parazit olabilir. Bu ek parazit son kodlama işlemini etkiler ve iyi kalitede bir dosya kodlamak için daha yüksek veri hızı gerekebilir.

Basit olmaya çalışın

İncelikli geçişlerden kaçının; bunlar iyi sıkışmazlar ve son sıkıştırılmış videonuzun değişim sırasında "tıknaç" görünmesine neden olurlar. Doğrudan geçişler (çözümlerle karşılaştırıldığında) genellikle en iyisidir. Arkadan yakınlaştırılan bir nesne, ekranda "açılan sayfa" ya da bir topa sarılıp ekranda dolaşan görüntü gibi dikkat çekici video sahneleri iyi sıkıştırılmazlar ve gerekmedikçe kullanılmamalıdır.

İzleyici kitlenizin veri hızını bilin

İnternet üzerinden video iletirken, düşük veri hızlarında dosyalar üretin. Hızlı İnternet bağlantısına sahip kullanıcılar bu dosyaları yükleme için az bir gecikmeyle ya da hiç gecikme olmadan görüntüleyebilir ancak çevirmeli bağlantı kullanıcıları dosyaların indirilmesini beklemek zorundadır. İndirme sürelerini çevirmeli bağlantı kullanıcıları için kabul edilebilir sürelerde tutmak amacıyla kliplerin kısa olmasına dikkat edin.

Uygun kare hızını seçin

Kare hızı, saniye başına düşen kare sayısını (fps) belirtir. Veri hızı yüksek bir klibiniz varsa düşük kare hızı, sınırlı bant genişliklerinde oynatma açısından yararlı olabilir. Örneğin kare hızı düşük bir klibi sıkıştırıyorsanız, kare hızını yarıya düşürmek size yalnızca %20 veri hızı kazandırır. Ancak fazla hareketli video sıkıştırıyorsanız, kare hızını azaltmak veri hızı üzerinde daha büyük bir etki yapar.

Video yerel kare hızlarında çok daha iyi görüldüğünden, iletim kanallarınız ve oynatma platformlarınız uygunsa kare hızını yüksek tutun. Web için, bu ayrıntıyı web hizmeti sağlayıcınızdan öğrenin. Mobil aygıtlar için aygıtta özel kodlama önayaklarını ve Adobe Premiere Pro'daki Adobe Media Encoder'da bulunan aygıt benzetimcisini kullanın. Kare hızını düşürmeniz gerekiyorsa en iyi sonuçları kare hızını tam sayılara bölerek alabilirsiniz.

Veri hızınıza ve kare en boy oranınıza uygun bir kare boyutu seçin

Belli bir veri hızında (bağlantı hızı) kare boyutunu artırmak video kalitesini düşürür. Kodlama ayarlarınıza ilişkin kare boyutunuzu seçerken kare hızını, kaynak malzemeyi ve kişisel tercihleri göz önünde bulundurun. Karelenmeyi önlemek için kaynak filmle aynı en boy oranına sahip bir çerçeve boyutu seçmek önemlidir. Örneğin NTSC filmini PAL kare boyutuyla kodlarsanız karelenme oluşur.

Adobe Media Encoder, birçok Adobe FLV veya F4V video önayaklarını kullanılabilir duruma getirir. Bunlar farklı veri hızlarındaki farklı televizyon standartları için hazır kare boyutlarını ve kare hızlarını içerir. Aşağıdaki yaygın kullanılan kare boyutları (piksel cinsinden) listesini kılavuz olarak kullanın ya da projenize en uygun ayarı bulmak için çeşitli Adobe Media Encoder önayaklarını deneyin.

Çevirmeli Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Çevirmeli Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/kablo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kablo PAL 4 x 3 768 x 576

En iyi performans için akış

İndirme süresini ortadan kaldırmak, derin etkileşim ve gezinme yetenekleri sağlamak ya da hizmet kalitesini izlemek için Adobe FLV veya F4V video dosyalarını Flash Media Server ile akışa alın ya da Adobe web sitesi yoluyla bulabileceğiniz Adobe'un Flash Video Streaming Service ortaklarından birinden alacağınız barındırılmış hizmeti kullanın. Kademeli İndirme ve Flash Media Server'la Akış arasındaki farka ilişkin daha fazla ayrıntı için Flash Developer Center web sitesindeki "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" konusuna bakın.

Aşamalı indirme sürelerini bilme

Videonuzun, indirilmesini bitirmek için duraklatılmadan oynatılabileceği uzunlukta indirilmesi için geçecek süre hakkında bilgi sahibi olun. Video klibinizin ilk parçası indirilirken indirmeyi gizleyecek başka bir içerik görüntülemek isteyebilirsiniz. Kısa klipler için şu formülü kullanın: Duraklatma = indirme süresi – oynatma süresi + oynatma süresinin %10'u. Örneğin klibinizin uzunluğu 30 saniyeyse ve indirilmesi bir dakika alıyorsa, klibinize 33 saniyelik arabellek ayırın (60 saniye – 30 saniye + 3 saniye = 33 saniye).

Paraziti ve atlamayı giderme

En iyi kodlama için paraziti ve atlamayı gidermek isteyebilirsiniz.

Orijinal videonun kalitesi ne kadar fazlaysa, sonuç da o kadar iyi olur. İnternet videosunun kare hızlarının ve boyutlarının genellikle televizyonunkilerden daha küçük olmasına karşın, bilgisayar monitörleri geleneksel televizyonlardan daha iyi renk kalitesine, doygunluğa, keskinliğe ve çözünürlüğe sahiptir. Küçük bir pencere için bile, görüntü kalitesi dijital video için standart analog televizyona göre daha önemli olabilir. TV'de zar zor fark edilebilen yapaylıklar ve parazit, bir bilgisayar ekranında bariz olabilir.

Adobe Flash, televizyon gibi atlamalı ekranlarda değil, bilgisayar ekranları ve diğer aygıtlarda kademeli görüntüleme amaçlıdır. Kademeli bir ekranda görüntülenen atlamalı film, fazla hareket olan alanlarda dikey çizgiler görüntüleyebilir. Bu nedenle, Adobe Media Encoder işlediği tüm video görüntülerinden atlamayı kaldırır.

Ses için aynı yönergeleri takip etme

Ses üretiminde göz önünde bulundurulacak noktalar video üretimiyle aynıdır. İyi ses sıkıştırması elde etmek için temiz sesle başlayın. Bir CD'den malzeme kodluyorsanız, dosyayı ses kartınızın analog girişinin yerine, doğrudan dijital aktarım kullanarak kaydetmeye çalışın. Ses kartı kaynak sesinizde parazit yaratabilen, dijitalden analoga ve analogdan dijital gereksiz bir dönüştürme yapar. Windows ve Macintosh platformları için doğrudan dijital aktarım araçları vardır. Analog bir kaynaktan kaydetmek için kullanılabilen en yüksek kaliteli ses kartını kullanın.

Not: Kaynak ses dosyanız tek sesliyse (mono), Flash ile kullanmak için dosyanızı mono olarak kodlamanız önerilir. Adobe Media Encoder ile kodluyor ve bir kodlama önararı kullanıyorsanız, önararın stereo veya mono olarak kodlanıp kodlanmadığını kontrol edin ve gerektiğinde mono seçeneğini belirleyin.

Eğitimler ve örnekler

[Başa dön](#)

Aşağıdaki eğitim videoları ve makaleler Flash Professional'de video oluşturma ve hazırlama hakkında ayrıntılı açıklama sunar. Bazı öğelerFlash Professional CS3 veya CS4'ü göstermektedir ancak Flash Professional CS5'te de uygulanabilir.

- Video: [Creating FLV and F4V files \(4:23\)](#) (FLV ve F4V dosyaları oluşturma (4:23)) (Adobe.com)
- Video: [Flash 411 - Video encoding basics \(15:16\)](#) (Flash 411 - Video kodlama temelleri (15:16)) (Adobe.com)
- Video: [Batch encoding with Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe Media Encoder ile toplu kodlama (5:45)) (Adobe.com)
- Makale: [Using Adobe Media Encoder](#) (Adobe Media Encoder CS4'ü Kullanma) (Adobe.com)
- Makale: [H.264 for the rest of us](#) (Geri kalanımız için H.264) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

QuickTime video dosyalarını dışa aktarma

Flash Professional uygulamasını kullanarak, bilgisayarlarında QuickTime eklentisi yüklü olan kullanıcılar tarafından oynatılabilecek QuickTime® filmleri (MOV dosyaları) oluşturabilirsiniz. Kişiler video içeriği olarak kullanmak üzere başlık sıraları ve animasyon oluşturmak için Flash Professional uygulamasını kullandığında bu genellikle yapılır. Yayınlanan QuickTime dosyası DVD olarak dağıtılabilir veya Adobe® Director® ya da Adobe® Premiere® Pro gibi diğer uygulamalara dahil edilebilir.

Flash Professional'ı kullanarak bir QuickTime videosu oluşturuyorsanız, yayınlama ayarınızı Flash Professional 3,4 veya 5'e ayarlayın.

Not: QuickTime Player sürüm 5'ten sonraki Flash Player dosyalarını desteklemez.

Eğitimler ve videolar

- Video: Uzunluk = 17: 24. [Flash QuickTime Exporting](#) (Flash Quick Time Dışa Aktarma). ActionScript tabanlı animasyonları Flash'a dışa aktarmayı ve After Effects'te bileşik olarak vermeyi öğrenin.

Daha fazla Yardım konusu

[QuickTime hakkında](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında Bul ve Değiştir özelliği

[Bul ve Değiştir hakkında](#)
[Metin bulma ve değiştirme](#)
[Font bulma ve değiştirme](#)
[Renk bulma ve değiştirme](#)
[Sembol bulma ve değiştirme](#)
[Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme](#)

Bul ve Değiştir hakkında

[Başa dön](#)

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlama'yı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

Not: Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash Professional sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

Metin bulma ve değiştirme

[Başa dön](#)

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
3. Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
4. Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
5. Metin arama için seçenekleri seçin:
 - Tam Sözcük** Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, yer için bir arama bariyer, yerleştirme gibi kelimeleri ortaya çıkarır.
 - Büyük/Küçük Harf Eşleştir** Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf biçimine tam olarak uyan metinleri arar.
 - Normal İfadeler** ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash Professional tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.
 - Metin Alanı İçeriği** Bir metin alanının içeriğini arar.
 - Kareler/Katmanlar/Parametreler** Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.
 - ActionScript'teki dizeler** Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).
 - ActionScript** Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.
6. Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

Not: 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Metin bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Font bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:
 - Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
 - Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
 - Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.
3. Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
4. Font bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
5. Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Renk bulma ve değiştirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup değiştiremezsiniz.

Not: Bir Flash Professional belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve değiştirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
3. Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
4. Belirtilen rengi değiştirmek üzere bir renk seçmek için Değiştir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
5. Rengin hangi tekrarlamasının bulunup değiştirileceğini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
6. Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Renk bulun.
 - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Rengi değiştirin.

- Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol bulma ve değiştirme

Sembolleri bulup değiştirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düğme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle değiştirin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
3. Adı için açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.
3. Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Ses, video veya bitmap bulun.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Sesi, videoyu veya bitmap'i değiştirin.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Adobe Premiere Pro ve After Effects ile çalışma

Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash'la çalışma
Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash arasında varlıkları taşıma
Flash ve After Effects'le çalışma

Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash'la çalışma

[Başa dön](#)

Adobe Premiere Pro video düzenleme için profesyonel bir araçtır. Web siteleri ya da mobil aygıtlar için etkileşimli içerik tasarlamak üzere Adobe Flash Professional kullanırsanız, o projelere ilişkin filmleri düzenlemek için Adobe Premiere Pro'yu kullanabilirsiniz. Adobe Premiere Pro kare bazında video düzenlemek için profesyonel araçlar sunar, bunlar arasında video dosyalarının bilgisayar ekranlarında ve mobil aygıtlarda oynatılmasını en iyileştirmeye yönelik araçlar da vardır.

Adobe Flash Professional, web ve mobil aygıtlardaki sunumlara video filmi eklemek için kullanılan bir araçtır. Adobe Flash videoları veri, grafik, ses ve etkileşimli kontrollerle zenginleştirilmesini sağlayan teknolojik ve yaratıcı avantajlar sağlar. FLV ve F4V formatları web sayfasına hemen hemen herkesin görüntüleyebileceği bir formatta video koymanızı sağlar.

Adobe Premiere Pro'dan FLV ve F4V dosyalarını dışa aktarabilirsiniz. Adobe Flash ile bu dosyaları etkileşimli web sitelerine veya mobil aygıt uygulamalarına gömebilirsiniz. Adobe Flash, bir Adobe Premiere Pro sekansına eklediğiniz sekans işaretçilerini Adobe Flash'ta oynatma sırasında ipucu noktaları olarak içe aktarır. Kayıttan yürütme sırasında SWF dosyalarında olayları tetiklemek için bu ipucu noktalarını kullanabilirsiniz.

Video dosyalarını diğer standart formatlarla dışa aktırırsanız, Adobe Flash videolarınızı zengin medya uygulamaları içinde kodlayabilir. Adobe Flash küçük boyutlu dosyalarda mümkün olan en iyi kaliteyi sunmak için en son çıkan sıkıştırma teknolojilerini kullanır.

Adobe Premiere Pro ve Adobe Flash arasında varlıkları taşıma

[Başa dön](#)

Adobe Premiere Pro'da, bir zaman çizelgesine Flash işaret noktası işaretçileri ekleyebilirsiniz. Flash işaret noktası işaretçileri zengin bir medya uygulamasında işaret noktası işlevi görür. İki tür işaret noktası işaretçisi vardır: olay ve gezinti işaret noktası işaretçileri. FLV ve F4V dosyalarının farklı bölümlerine gitmek ve ekrandaki metnin görüntüsünü tetiklemek için gezinti işaret noktası işaretçilerini kullanabilirsiniz. Eylem komut dosyalarının belirtilen zamanlarda FLV ve F4V dosyalarında tetiklenmesi için olay işaret noktası işaretçilerini kullanabilirsiniz.

Bir filmi Adobe Premiere Pro'dan doğrudan FLV ve F4V formatına dışa aktarabilirsiniz. Birkaç Dışa Aktarma Ayarları hazır ayarı içinden seçim yapabilirsiniz. Bu hazır ayarlar herhangi bir hedef izleyici veya aygıt için gerekli bit hızını elde etmek için dosya boyutuyla ses ve video kalitesi dengeler. Filmi alfa kanalıyla dışa aktırırsanız, filmi bir zengin medya projesinde kolayca katman olarak kullanabilirsiniz.

FLV veya F4V dosyasını Adobe Flash'a içe aktarabilirsiniz. Flash sıra işaretçilerini gezinti veya olay ipucu noktaları olarak okur. Flash'ta, videonuzu çevreleyen arabirimi de özelleştirebilirsiniz.

Alternatif olarak, filmlerde kullanmak için Flash ile animasyonlar da oluşturabilirsiniz. Flash'da bir animasyon oluşturabilirsiniz. Animasyonu FLV veya F4V dosyası olarak dışa aktarabilirsiniz. Daha sonra, FLV veya F4V dosyasını düzenlemek için Adobe Premiere Pro'ya içe aktarabilirsiniz. Adobe Premiere Pro'da, örneğin başlık ekleyebilir ya da animasyonu diğer video kaynaklarıyla karıştırabilirsiniz.

Flash ve After Effects'le çalışma

[Başa dön](#)

Video veya animasyon oluşturmak için Adobe® Flash® uygulamasını kullanıyorsanız videoyu düzenlemek ve hassas ayarlar yapmak için After Effects uygulamasını kullanabilirsiniz. Örneğin Flash'ta, animasyon ve uygulamaları QuickTime filmleri veya Flash Video (FLV) dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz. Ardından, bu videoyu düzenlemek ve hassas ayarlar yapmak için After Effects uygulamasını kullanabilirsiniz.

Video düzenlemek ve oluşturmak için After Effects kullanırsanız, bu videoyu yayınlamak için Flash uygulamasını kullanabilirsiniz. Ayrıca bir After Effects kompozisyonunu Flash uygulamasında daha ayrıntılı düzenlemek için XFL içeriği olarak da dışa aktarabilirsiniz.

Flash ve After Effects paylaştıkları bazı kavramlar için aşağıdakiler de dahil olmak üzere farklı terimler kullanır:

- After Effects uygulamasındaki bir kompozisyon Flash Professional'daki bir film klibi gibidir.
- Kompozisyon panelindeki kompozisyon karesi Flash Professional'daki Sahne Alanı gibidir.
- After Effects'teki Proje paneli Flash Professional'daki Kütüphane paneli gibidir.
- After Effects'teki Proje dosyaları Flash Professional'daki FLA dosyaları gibidir.
- After Effects uygulamasında bir film oluşturur ve dışa aktırırsınız; Flash Professional'da bir SWF dosyası yayınlarsınız.

Ek kaynaklar

Aşağıdaki video eğitimleri Flash'ı After Effects ile birlikte kullanma hakkında ek ayrıntılı bilgi sağlar:

- “XFL dosyalarını Flash ve After Effects arasında içe ve dışa aktarma”, www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_tr.
- “After Effects kompozisyonlarını SWF, F4V/FLV ve XFL kullanarak Flash Professional'a dışa aktarma”, www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_tr.
- “Flash'ta kullanım için meta verileri ve işaretçileri ipucu noktalarına dönüştürme”, www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_tr.
- After Effects uygulamasının ürün müdürü Michael Coleman, Adobe TV'de, Flash Player'daki çalışma zamanında bir videoyu dinamik olarak değiştirmek için mocha'nın After Effects ve Flash'ta birlikte nasıl kullanıldığını gösterdiği bir Adobe MAX sunum videosu sağlamaktadır: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_tr
- Tom Green, Layers Magazine'in web sitesinde bir After Effects kompozisyonunu Flash Professional uygulamasında kullanmak için dışa aktarmak üzere XFL biçiminin nasıl kullanılacağını gösteren kısa bir video eğitimi sunmaktadır: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html>

Aşağıdaki makaleler Flash ve After Effects uygulamalarının birlikte kullanılmasıyla ilgili ek bilgi sağlar:

- Richard Harrington ve Marcus Geduld, Peachpit web sitesinde *After Effects for Flash | Flash for After Effects* (Flash için After Effects | After Effects için Flash) adlı kitaplarından “Flash Essentials for After Effects Users” (After Effects kullanıcıları için Flash Temelleri) başlıklı bir alıntı bölüm sunmaktadır. Bu bölümde, Richard ve Marcus Flash terimlerini bir After Effects kullanıcısının anlayacağı dilde açıklar. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- Richard Harrington ve Marcus Geduld, *After Effects for Flash | Flash for After Effects* (Flash için After Effects | After Effects için Flash) adlı kitaplarından “After Effects Essentials for Flash Users” (Flash Kullanıcıları için After Effects Temelleri) başlıklı başka bir alıntı bölüm daha sunmaktadır. Bu bölümde, Richard ve Marcus After Effects terimlerini bir Flash kullanıcısının anlayacağı dilde açıklar. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green, Flash Developer Center'da Integrating Flash Professional CS4 with After Effects CS4 başlıklı ayrıntılı bir makale sunmaktadır: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_tr
- Robert Powers, Flash Professional uygulamasını iyi bilen birinin perspektifinden After Effects kullanımına ilişkin esasları gösteren bir video eğitimini Slippery Rock NYC web sitesinde sunmaktadır.

Flash'dan QuickTime videosu dışa aktarma

Flash'la animasyon ya da uygulama oluştursanız, Flash'daki Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar komutunu kullanarak bunları QuickTime filmleri olarak dışa aktarabilirsiniz. Flash animasyonu için video çıktısını en iyileştirebilirsiniz. Flash uygulaması için, Flash uygulamanın videosunu çalışırken oluşturarak kullanıcının değişiklik yapmasını sağlar. Bu, uygulamanızın video dosyasına dahil etmek istediğiniz bölümlerini ya da durumlarını kaydetmenizi sağlar.

FLV ve F4V dosyalarını After Effects'ten oluşturma ve dışa aktarma

After Effects'ten bitmiş videoyu oluşturduğunuzda, Flash Player'da yürütülebilecek videoyu oluşturmak ve dışa aktarmak için çıktı formatı olarak FLV ya da F4V'yi seçin. Daha sonra FLV ya da F4V dosyasını Flash'a içe aktarabilir ve Flash Player tarafından oynatılabilecek bir SWF dosyasında yayınlatabilirsiniz.

Flash'a video içe aktarma ve yayınlama

FLV ya da F4V dosyasını Flash'a içe aktardığınızda, videonuzu çevreleyen görsel arabirimi kontrol etmek için komut dosyası oluşturma ya da Flash bileşeni gibi çeşitli teknikleri kullanabilirsiniz. Örneğin oynatma kontrolleri ya da başka grafikler ekleyebilirsiniz. Ayrıca bileşik sonuçlar için FLV ya da F4V dosyasının üstüne grafik katmanlar ekleyebilirsiniz.

Bileşik grafikler, animasyon ve video

Flash ve After Effects'te, video ve grafiklerde karmaşık kompozisyonlar gerçekleştirmenizi sağlayan birçok özellik bulunur. Hangi uygulamayı kullanmayı seçtiğiniz kişisel tercihlerinize ve oluşturmak istediğiniz çıktı türüne bağlıdır.

Küçük dosya boyutuyla Flash iki uygulama arasında web için daha uygun olmalıdır. Flash, animasyonun çalışma sırasında kontrolünü de sağlar. After Effects video ve film üretimine daha uygundur; genellikle de son çıktı olarak video dosyaları oluşturmak için kullanılır.

Her iki uygulama da orijinal grafikler ve animasyonlar oluşturmak için kullanılabilir. Her ikisi de zaman çizelgesi kullanır ve animasyonu programlı şekilde kontrol etmek için komut dosyası oluşturma özellikleri sağlar. After Effects'te daha büyük bir efekt kümesi varken, Flash ActionScript® dili, iki komut dosyası oluşturma ortamı arasında daha güçlü olmalıdır.

Her iki uygulama da kompozisyon için farklı katmanlara grafik yerleştirmenizi sağlar. Bu katmanlar gerektiğinde açılabilir ve kapatılabilir. Ayrıca, her ikisi de tek tek katmanların içeriğine efektler uygulamanızı sağlar.

Flash'ta bileşikler video içeriğini doğrudan etkilemez, yalnızca videonun görünümünü Flash Player'da oynatılırken etkiler. Bunun tersine, içe aktarılan dosyayla After Effects'te kompozisyon oluşturduğunuzda, dışa aktardığınız video dosyası'nda bileşik grafikler ve efektler de vardır.

After Effects'te tüm çizim ve boyama işlemleri içe aktarılmış videolardan ayrı katmanlarda yapıldığından hiçbir zaman zararlı bir etkisi yoktur. Flash hem zararlı, hem de zararsız çizim modlarına sahiptir.

After Effects içeriğini Flash'ta kullanmak için dışa aktarma

After Effects içeriğini Flash'ta kullanmak için dışa aktarabilirsiniz. Flash Player'da hemen oynatılabilecek ya da başka bir zengin ortam projesinin parçası olarak kullanılabilecek bir SWF dosyası dışa aktarabilirsiniz. After Effects'ten SWF formatında içerik dışa aktardığınızda bu içeriklerden bazıları SWF dosyasında düzleştirilebilir ve rasterleştirilebilir.

After Effects içeriğini Flash'ta daha fazla düzenlemek için kompozisyonu XFL dosyası olarak dışa aktarın. XFL dosyası, bir FLA dosyasıyla aynı bilgileri depolayan, ancak bunun için XFL biçimini kullanan Flash dosya türüdür. Kompozisyonu Flash'ta kullanmak amacıyla After Effects'ten XFL olarak dışa aktardığınızda After Effects'te oluşturduğunuz bazı katmanlar ve anahtar kareler Flash sürümünde korunur. XFL dosyasını Flash'a içe aktardığınızda XFL dosyasını paketinden çıkarıp dosyaya ait varlıkları XFL dosyasındaki yönergelerle göre FLA dosyasına ekler.

Aşağıdaki video eğitimleri After Effects'ten XFL dosyalarını dışa aktarma hakkında ek ayrıntılı bilgi sağlar:

- [Flash ve After Effects arasında XFL dosyalarını içe aktarma ve dışa aktarma](#) (Adobe.com)
- [Exporting XFL Format from After Effects to Flash](#) (XFL Formatını After Effects'ten Flash'a dışa aktarma) (Tom Green, Layers Magazine)

Flash SWF dosyalarını After Effects'e içe aktarma

Flash uygulamasında, After Effects ya da Adobe® Illustrator® uygulamalarında kullanılamayan farklı çizim görevleri için kullanışlı, benzersiz bir vektör resim araçları kümesi vardır. SWF dosyalarını diğer dosyalarla birleştirmek ya da ek yaratıcı efektlerle video olarak işlemek üzere After Effects'e içe aktarabilirsiniz. Etkileşimli içerik ve komut dosyalı animasyon tutulmaz. Anahtar karelerin tanımladığı animasyon tutulur.

After Effects'e içe aktarılan her SWF dosyası, korunan alfa kanalıyla birlikte sürekli rasterleştirilen tek katmanda düzleştirilir. Sürekli rasterleştirme grafiklerin ölçeklendikleri haliyle keskin kaldıkları anlamına gelir. Bu içe aktarma yöntemi, SWF dosyalarınızın kök katmanını ya da nesnesini After Effects'te sorunsuzca görüntü oluşturulan bir öge olarak kullanmanızı sağlayarak her aracın en iyi yeteneklerinin birlikte çalışmasını olanaklı kılar.

Daha fazla Yardım konusu

 [Flash Professional ve Flash Player için oluşturma ve dışa aktarma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sahnelerle çalışma

Sahne panelini görüntüleme

Sahne ekleme

Sahne silme

Sahne adını değiştirme

Sahneyi çoğaltma

Belgede sahnenin sırasını değiştirme

Belirli bir sahneyi görüntüleme

Bir belgeyi temaya göre organize etmek için sahneleri kullanabilirsiniz. Örneğin, bir giriş, yükleme ekranı ve adlar dizini için ayrı sahneler kullanabilirsiniz. Sahneleri kullanmanın bazı dezavantajları olmasına karşın, uzun animasyonlar oluşturmak gibi bu dezavantajların çok azının geçerli olduğu durumlar vardır. Her sahne tek bir FLA dosyası içinde bulunduğundan sahneleri kullandığınızda çok sayıda FLA dosyasını yönetmek zorunda kalmaktan kurtulursunuz.

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli FLA dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Belgedeki kareler sahneler boyunca art arda numaralandırılır. Örneğin, bir belge her biri 10'ar karelik iki sahne içeriyorsa, Sahne 2'deki kareler 11–20 olarak numaralandırılır. Belgedeki sahneler, Sahne panelinde listelendikleri sırayla oynatılır. Oynatma kafası bir sahnenin bitiş karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler.

Sahnelerin dezavantajları

Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış sebebiyle, sahnelerin bazı dezavantajları vardır:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çoklu geliştirici ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Harici SWF içeriğini yüklemeyi ya da bunun yerine film klipleri kullanmayı düşünün.
- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar. Sahneleri kullanmak tek bir FLA dosyasına daha fazla içerik yerleştirmenizi özendirir, bu da daha büyük FLA dosyaları ve SWF dosyalarının oluşumuna sebep olur.
- Sahneler, kullanıcılar bir SWF dosyasının tamamını izlemeyi planlamıyorsa veya istemiyorsa bile, onları bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcılar SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe, hangi içeriği indireceklerini kontrol edebilirler.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Sahne oynatımını denetleme

Her sahneden sonra bir belgeyi durdurmak veya duraklatmak için ya da kullanıcıların belgede doğrusal olmayan bir biçimde gezinmelerini sağlamak için ActionScript kullanılır. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript.

Bu eğitim videosu, sahnelerin nasıl oluşturulduğunu ve kullanıldığını gösterir.

- Video: [Understanding Flash Scenes](#) (Flash uygulamasında Sahneleri anlama)

Sahne panelini görüntüleme

[Başa dön](#)

❖ Pencere > Diğer Paneller > Sahne'yi seçin.

Sahne ekleme

[Başa dön](#)

❖ Ekle > Sahne'yi seçin veya Sahne panelinde Sahne Ekle düğmesini  tıklatın.

Sahne silme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde Sahneyi Sil düğmesini  tıklatın.

Sahne adını değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde sahne adını çift tıklatın ve yeni adı girin.

Sahneyi çoğaltma

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde Sahneyi Çoğalt düğmesini  tıklatın.

Belgede sahnenin sırasını değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde sahnenin adını farklı bir konuma sürükleyin.

Belirli bir sahneyi görüntüleme

[Başa dön](#)

❖ Şunlardan birini yapın:

- Görünüm > Git'i seçin ve alt menüden sahnenin adını seçin.
- Belge penceresinin sağ üst köşesindeki Sahneyi Düzenle düğmesini tıklatın ve açılır menüden sahnenin adını seçin.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Video işaret noktalarıyla çalışma

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Video Kilit Noktaları özelliği Flash Professional CC'de kaldırılmıştır ve işlevleri kullanılamaz.

Videoda belirli zamanlarda olayların tetiklenmesi için video işaret noktaları kullanın. Flash'ta çalışabileceğiniz iki tür işaret noktası bulunur:

- Kodlanmış işaret noktaları. Bunlar, Adobe Media Encoder ile video kodlarken eklediğiniz işaret noktalarıdır. Adobe Media Encoder'a işaret noktaları ekleme hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Adobe Media Encoder Kullanma](#). Kodlanmış işaret noktalarına Flash'ın yanı sıra diğer uygulamalar aracılığıyla da ulaşılabilir.
- ActionScript işaret noktaları. Bunlar Flash uygulamasındaki Özellik denetçisiyle videoya eklediğiniz işaret noktalarıdır. ActionScript işaret noktalarına yalnızca Flash ve Flash Player tarafından ulaşılabilir. ActionScript işaret noktaları hakkında daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#) içindeki [İşaret Noktalarını Anlama](#)

Sahne Alanı'nda bir FLVPlayback bileşen örneği seçildiğinde, Özellik denetçisinde video işaret noktaları listesi belirir. Ayrıca Sahne Alanı'nda bütün videonun önizlemesini yapabilir ve Flash Media Server tarafından servis edilen videolar da dahil olmak üzere, videoların önizlemesini yaparken Özellik denetçisini kullanarak ActionScript işaret noktaları ekleyebilirsiniz.

Video işaret noktalarıyla çalışma hakkındaki bir eğitim videosuna www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_tr adresinden ulaşılabilir.

Özellik denetçisindeki işaret noktalarıyla çalışmak için:

- Videoyu aşamalı indirme olarak içe aktarın veya FLVPlayback bileşenini sahne alanına yerleştirin ve kaynak videoyu belirtin. Özellik denetçisinde kaynak videoyu belirtebilirsiniz.
- Özellik denetçisinde bölümü genişletmek için eğer açık değilse İşaret Noktaları'nı tıklayın.
- ActionScript işaret noktası eklemek için Ekle düğmesini (+) tıklayın, varolan bir işaret noktasını silmek içinse, Sil düğmesini (-) tıklayın. Süreyi, zaman kodu değerini arttırmak veya azaltmak için fareyi sağa veya sola sürükleyerek ya da bir değer yazarak belirtebilirsiniz.
- Bir işaret noktasına parametre eklemek için ActionScript işaret noktasını seçin ve Parametreler bölümünün altındaki Ekle düğmesini (+) tıklayın.
- Ad alanını tıklayıp adı düzenleyerek ActionScript işaret noktalarını ve herhangi bir parametreyi yeniden adlandırabilirsiniz.

Özellik denetçisinin içinden işaret noktalarını içe veya dışa aktarabilirsiniz. Kodlama esnasında videoya gömülmüş işaret noktalarıyla çakışmaları önlemek için yalnızca ActionScript işaret noktaları içe aktarılabilir.

İşaret Noktaları bölümünün üstündeki İşaret Noktalarını İçe Aktar ve Dışa Aktar düğmeleri işaret noktası listelerini XML biçiminde içe veya dışa aktarmanızı sağlar. Liste, dışa aktarırken videoya gömülmüş bütün Gezinme ve Olay işaret noktalarını ve sizin eklediğiniz tüm ActionScript işaret noktalarını barındırır. İçe aktarma işleminizde, içe aktarılmış olan ActionScript işaret noktalarının sayısını gösteren bir iletişim kutusu görüntülenir.



Metin

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Tutarlı metin görünümü için font gömme

Yayınlanmış SWF dosyalarınız İnternet üzerindeki bilgisayarlarda oynatıldığında, o makinelerde kullandığınız fontların bulunacağını garanti eder. Metninizin sizin istediğiniz biçimi koruyacağından emin olmak için, bütün halinde fontları veya bir fontun belirli karakter alt kümelerini gömebilirsiniz. Yayınlanmış SWF dosyanıza karakterleri gömerek, fontun dosyayı oynatan bilgisayardan bağımsız olarak bulunmasını sağlarsınız. Font bir kez gömülünce, onu SWF dosyanızın içindeki herhangi bir yerde kullanabilirsiniz.

Flash Professional CS5'ten başlayarak Flash, herhangi bir metin içeren metin nesnesindeki bütün karakterleri otomatik olarak gömer. Gömülü bir font sembolü oluşturmanız metin objelerinizin çalışma zamanında kullanıcı girdisi kabul ederken veya ActionScript ile metin düzenlerken ek karakterler kullanmasına olanak verir. Gömülü fontlar, Kenar Yumuşatma özelliği Aygıt Fontlarını Kullan öğesine ayarlanmış metin nesneleri için gerekli değildir. FLA dosyanızın içinde hangi fontların gömülü olmasını istediğinizi belirtirsiniz ve Flash SWF dosyası yayınladığınızda bu fontları gömer.

SWF dosyasına font gömerek doğru metin görünümü sağlamanın gerektiği 4 genel durum vardır:

- FLA dosyanızda tutarlı metin görünümü gerektiren bir tasarımın parçası olan metin nesneleri oluştururken.
- Aygıt Fontlarını Kullan dışında bir kenar yumuşatma seçeneği kullanırken fontları gömmeniz gerekir. Aksi takdirde, metin yok olabilir veya yanlış görüntülenebilir.
- FLA dosyanızda ActionScript ile dinamik olarak metin oluştururken.
- ActionScript kullanarak dinamik metin oluştururken ActionScript'te hangi fontu kullanacağınızı belirtmelisiniz.
- SWF dosyanız metin nesneleri içerip; gerekli olan fontların gömülü olmadığı başka bir SWF dosyası tarafından yükleneceği zaman.

Font Gömme iletişim kutusu aşağıdaki işlemlere olanak verir:

- Bütün gömülü fontların bir yerde yönetimi.
- Her bir gömülü font için font sembolü oluşturma.
- Bir font için önceden tanımlanmış aralıkları ve bunun yanı sıra özel gömülü karakter aralıklarını seçme.
- Aynı dosyanın içinde hem Metin Mizanpajı Çerçevesi (TLF) metni hem de Klasik metin ile çalışma ve her biriyle gömülü fontlar kullanma.
- Belirli bir metin nesnesiyle gömülü karakterleri ilişkilendiren eski yöntemle gömülmüş fontları barındıran Flash Professional CS4 ve öncesi FLA dosyalarıyla çalışmaya devam etme. Eski bir FLA dosyasını açtığınızda Flash Professional CS5 ve sonrası, eskiden gömülmüş fontları Font Gömme iletişim kutusuyla düzenlemenize izin verir.

SWF dosyasında bir fonttan karakterler gömmek için:

1. FLA dosyanız Flash'ta açıkken aşağıdakilerden birini yaparak Font Gömme iletişim kutusunu açın:
 - Metin > Font Gömme'yi seçin.
 - Kütüphane panel seçenekleri menüsünden Font Ekle'yi seçin.
 - Kütüphane paneli ağaç görünümündeki boş alana sağ tıklayın ve Yeni Font'u seçin.
 - Metin Özellik Denetçisi'nde Gömme tuşunu tıklayın.
2. Fontunuz Font Gömme iletişim kutusunda zaten seçili değilse, yeni bir gömülü fontu FLA dosyanıza eklemek için Ekle (+) düğmesini tıklayın. Font Gömme iletişim kutusunu Kütüphane'den veya Metin Özellik Denetçisi'nden açtığınızda iletişim kutusunda otomatik olarak bir font öğesi belirir.
3. Seçenekler sekmesinde gömmek istediğiniz fontun Aile ve Stilini seçin.

Eğer Font Gömme iletişim kutusunu Metin Özellik Denetçisi'nden veya Kütüphane panelinden açıyorsanız, geçerli seçim tarafından kullanılan font otomatik olarak iletişim kutusunda belirir.
4. Karakter Aralığı bölümünde gömmek istediğiniz karakter aralığını seçin. Ne kadar karakter gömerseniz yayınlanmış SWF dosyanızın boyutu o kadar artacaktır.
5. Herhangi bir belirli karakteri ek olarak gömmek isterseniz, bunları "Bu karakterleri de ekle" alanına girin.
6. Gömülü font sembolünü ActionScript kodu ile ulaşılmak üzere etkinleştirmek için ActionScript sekmesinde ActionScript için Dışa Aktar'ı seçin.
7. ActionScript için Dışa Aktar'ı seçtiyseniz, bir anahat biçimi de seçin. TLF metin kapları için, Anahat Biçimi'ni TLF (DF4) olarak seçin. Klasik metin kapları için Klasik (DF3) öğesini seçin.

TLF ve Klasik metin kaplarında kullanmak için ayrı gömülü font sembolleri oluşturmanız gerekir. TLF (DF4) anahat biçimi PostScript Type 1 fontları için kullanılmaz. TLF (DF4) Flash Player sürüm 10 veya sonrasını gerektirir.

8. Font sembolünü paylaşılan varlık olarak kullanmak istiyorsanız, ActionScript sekmesinin Paylaşım bölümündeki seçenekleri belirleyin. Paylaşılan varlıkları kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Dosyalar arasında kütüphane varlıklarını paylaşma](#).

Gömülü bir font sembolünün parametrelerini düzenlemek için:

1. Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane'deki font sembolünü sağ tıklayın ve Özellikler'i seçin.
- Sahne Alanı'ndaki bir metin kabını seçin ve Özellik denetçisinin Karakter bölümündeki Gömme düğmesini tıklayın.
- Kütüphane'deki font sembolünü seçin ve panel seçenekleri menüsünden Özellikleri Düzenle'yi seçin.
- Kütüphane'deki font sembolünün simgesini çift tıklayın.
- Metin > Font Gömme'yi seçin ve ardından iletişim kutusunun solundaki ağaç görünümünde düzenlemek istediğiniz font sembolünü seçin.

2. Font Gömme iletişim kutusunda değişiklikleri yapın ve Tamam'ı tıklayın.

Font Gömme iletişim kutusundaki ağaç görünümü, geçerli FLA dosyasındaki bütün font sembollerini font ailesine göre düzenlenmiş biçimde görüntüler. İletişim kutusu açıkken fontların hepsini veya herhangi birini düzenleyebilirsiniz. Tamam düğmesine bastığınızda yaptığınız değişiklikler kaydedilir.

Not: Bir Flash Professional CS5 FLA dosyasını CS4 biçiminde kaydederseniz, font sembolleri, yalnızca seçili alt küme aralığını değil, fontun içindeki bütün karakter aralığını gömecek olan CS4 Font Sembolleri'ne dönüştürülür. Bütün TLF metin blokları Klasik metin alanlarına çevrilir. Font sembolleri Klasik metinle uyum sağladıklarından emin olmak için DefineFont3 biçiminde kaydedilir. Her CS4 font sembolü, kullandığı her font için bütün gömülü font bilgisinin bir kopyasını barındırır. CS4 biçiminde kaydetmek ayrıca Flash Pro CS4 ve önceki sürümlerde gömülü font bilgisinin saklanma yöntemi bu olduğundan, gömme bilgisinin font sembollerine başvuran herhangi bir metin nesnesine taşınmasına neden olur.

Ek kaynaklar

- Makale: [Yerelleştirilen Flash projeleri için metin biçimlendirme: Birden çok dil için font gömme](#) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Yazımı denetleme

Yazım denetleyiciyi kullanma Yazım denetçisini özelleştirme

Metindeki yazımı Flash Professional belgenizin başından sonuna kadar denetleyebilirsiniz. Ayrıca yazım denetleyiciyi özelleştirebilirsiniz.

Yazım denetleyiciyi kullanma

[Başa dön](#)

1. Yazım Denetimi iletişim kutusunu görüntülemek için Metin > Yazım Denetimi'ni seçin.
Sol üst köşedeki kutu, seçili sözlüklerde bulunmayan sözcükleri belirler ve metni içeren öğenin türünü (bir metin alanı veya kare etiketi gibi) tanımlar.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Sözcüğü kişisel sözlüğünüze eklemek için Kişisele Ekle'yi tıklayın.
 - Sözcüğü değişmemiş şekilde bırakmak için Yoksay'ı tıklayın. Sözcüğün metindeki tüm tekrarlamalarını belgede değişmemiş şekilde bırakmak için Tümünü Yoksay'ı tıklayın.
 - Değiştir kutusuna bir sözcük girin veya Öneriler kaydırma listesinden bir sözcük seçin. Daha sonra, sözcüğü değiştirmek için Değiştir'i tıklayın veya sözcüğün belgedeki tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklayın.
 - Sözcüğü belgeden silmek için Sil'i tıklayın.
3. Yazım denetimini bitirmek için şunlardan birini yapın:
 - Flash Professional belgenin sonuna gelmeden yazımı bitirmek için Kapat'ı tıklayın.
 - Flash Professional'ın belgenin sonuna geldiği bildirimi görene kadar yazım denetimine devam edin, sonra yazım denetimini bitirmek için Hayır'ı tıklayın. (Belgenin başlangıcından yazım denetimine devam etmek için Evet'i tıklayın.)

Yazım denetçisini özelleştirme

[Başa dön](#)

1. Şunlardan birini yapın:
 - Metin > Yazım Denetimi Ayar'ı'nı seçin. (Bu seçeneği daha önce Yazım Denetimi özelliğini kullanmadıysanız kullanın.)
 - Yazım Denetimi iletişim kutusunda (Metin > Yazım Denetimi) Ayar'ı seçin.
2. Şu seçeneklerden herhangi birini ayarlayın:
Belge Seçenekleri Bu seçenekleri hangi öğelerin denetleneceğini belirtmek için kullanın.
Sözlükler Yerleşik sözlükleri listeler. Yazım denetimini etkinleştirmek için en azından bir sözlük seçmelisiniz.
Kişisel Sözlük Bir yol girin veya klasör simgesini tıklayın ve kişisel sözlük olarak kullanılacak belgeye gidin. (Bu sözlüğü değiştirebilirsiniz.)
Kişisel Sözlüğü Düzenle Kişisel sözlüğünüze sözcükler ve ifadeler ekler. Kişisel Sözlük iletişim kutusunda, her yeni öğeyi metin alanındaki ayrı bir satıra girin.
Denetim Seçenekleri Bu seçenekleri, Flash Professional'ın yazım denetimi esnasında belirli türdeki sözcük ve karakterleri nasıl işlediğini kontrol etmek için kullanın.



Flash uygulamasında Bul ve Değiştir özelliği

[Bul ve Değiştir hakkında](#)
[Metin bulma ve değiştirme](#)
[Font bulma ve değiştirme](#)
[Renk bulma ve değiştirme](#)
[Sembol bulma ve değiştirme](#)
[Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme](#)

Bul ve Değiştir hakkında

[Başa dön](#)

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlama'yı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

Not: Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash Professional sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

Metin bulma ve değiştirme

[Başa dön](#)

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
3. Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
4. Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
5. Metin arama için seçenekleri seçin:
 - Tam Sözcük** Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, yer için bir arama bariyer, yerleştirme gibi kelimeleri ortaya çıkarır.
 - Büyük/Küçük Harf Eşleştir** Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf biçimine tam olarak uyan metinleri arar.
 - Normal İfadeler** ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash Professional tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.
 - Metin Alanı İçeriği** Bir metin alanının içeriğini arar.
 - Kareler/Katmanlar/Parametreler** Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.
 - ActionScript'teki dizeler** Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).
 - ActionScript** Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.
6. Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

Not: 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Metin bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Font bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:
 - Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
 - Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
 - Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.
3. Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
4. Font bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
5. Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Renk bulma ve değiştirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup değiştiremezsiniz.

Not: Bir Flash Professional belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve değiştirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
3. Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
4. Belirtilen rengi değiştirmek üzere bir renk seçmek için Değiştir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
5. Rengin hangi tekrarlamasının bulunup değiştirileceğini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
6. Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Renk bulun.
 - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Rengi değiştirin.

- Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol bulma ve değiştirme

Sembolleri bulup değiştirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düğme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle değiştirin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
3. Adı için açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.
3. Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Ses, video veya bitmap bulun.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Sesi, videoyu veya bitmap'i değiştirin.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çok dilli metin

Çok dilli metin hakkında
Çok dilli metin oluşturma
XML dosya biçimi çok dilli metin için
Çok dilli metin ve ActionScript

[Başa dön](#)

Çok dilli metin hakkında

Flash Professional içeriğini oynatan işletim sisteminin diline bağlı olarak bir FLA dosyasını farklı dillerdeki metinleri görüntüleyecek şekilde konfigüre edebilirsiniz.

Flash'ta çok dilli metin

Belgenize çok dilli metni şu şekillerde dahil edebilirsiniz:

- (Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır) Dizeler paneli, çevirmenlerin tercih ettikleri yazılım veya çeviri belleğiyle, Flash Professional içindeki bir merkezi konumda veya harici XML dosyalarının içinde bulunan dizeleri düzenlemelerine izin verir. Flash, hem Dizeler panelinde hem de XML dosyalarında çok satırlı dizeleri destekler.
- Yayınlanan SWF dosyanızdaki karakter gliflerinin sayısını sınırlayacak ve dosya boyutunu azaltacak şekilde, uygulamalarınıza hangi karakter kümelerinin gömüleceğini seçin.
- Sahne Alanı'nda Çince, Japonca ve Korece metin oluşturmak için Batı stili bir klavye kullanın.
- Sisteminizde kurulmuş Unicode fontları varsa, metni doğrudan bir metin alanına girin. Fontlar gömülü olmadıklarından, kullanıcılarınız da Unicode fontlara sahip olmalıdır.

Çok dilli metni Flash Professional belgelerinize dahil etmenin diğer, daha az yaygın olan yöntemleri şunlardır:

- #include eylemini kullanarak bir dinamik veya giriş metin içine harici metin dosyası dahil edin.
- Bir Flash Professional uygulamasının içine, loadVariables veya getURL eylemlerini ya da LoadVars veya XML nesnelerini kullanarak, çalışma zamanında harici metin veya XML dosyaları yükleyin.
- Bir dinamik veya giriş metin alanı değişkeninin dize değerine Unicode kaçış karakterleri girin.
- Kütüphanenizde sembol olarak gömülü bir font oluşturun.

Unicode olarak kodlanmış metnin doğru şekilde görünmesi için kullanıcıların bu metinde kullanılan glifleri (karakterleri) içeren fontlara erişimlerinin olması gerekir.

Çok dilli içerik üzerine bir örnek için bkz. Flash Samples sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Text\MultilingualContent klasörüne gidin.

Unicode olarak kodlanmış metinlerin fontları hakkında

Unicode olarak kodlanmış harici dosyalar kullandığınızda, kullanıcılarınızın metin dosyalarınızda kullanılan tüm glifleri içeren fontlara erişimlerinin olması gerekir. Varsayılan olarak, Flash Professional dinamik ve giriş metin dosyalarında kullanılan font adlarını saklar. SWF dosya oynatması sırasında, Flash Player 7 (ve önceki sürümleri) oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminde bu fontları arar.

Bir SWF dosyasındaki metin, belirtilen fontun desteklemediği glifler içeriyorsa, hem Flash Player 7 hem de Flash Player 8, kullanıcının sisteminde bu glifleri destekleyen bir font bulmaya çalışır. Oynatıcı her zaman uygun bir font bulamaz. Bu davranış, kullanıcının sisteminde mevcut olan fontların yanı sıra, Flash Player'ı çalıştıran işletim sistemine de bağlıdır.

XML font gömme tablosu

Bir FLA dosyasına gömmek üzere karakter aralıkları seçtiğinizde, Flash Professional, hangi karakterlerin gömüleceğini belirlemek için UnicodeTable.xml dosyasını kullanır. UnicodeTable.xml dosyası, çeşitli diller için gerekli karakter aralıklarını içerir ve bilgisayarınızın kullanıcı konfigürasyon klasöründe yer alır. Dosya aşağıdaki dizinlerde bulunur:

- Windows: <önyükleme sürücüsü>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<sürüm>\<dil>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <kullanıcı>\Library/Application Support/Adobe/Flash <sürüm>\<dil>\Configuration/FontEmbedding/

Font kümesi gruplamaları, Unicode Consortium tarafından tanımlanan Unicode Blocks'u esas alır. Daha basit bir iş akışı sağlamak için belirli bir dil seçtiğinizde ilgili tüm glif aralıkları ayrı gruplamalar içine dağıtılmış olsalar bile gömülürler.

Örneğin, Korece'yi seçtiğinizde şu Unicode karakter aralıkları gömülür:

3131-318E Hangul sembolleri

3200-321C Hangul özel sembolleri

3260-327B Hangul özel sembolleri

327F-327F Korece sembolü

AC00-D7A3 Hangul sembolleri

Korece + CJK seçerseniz, daha büyük bir font kümesi gömülür:

3131-318E Hangul sembolleri

3200-321C Hangul özel sembolleri

3260-327B Hangul özel sembolleri

327F-327F Korece sembolü

4E00-9FA5 CJK sembolleri

AC00-D7A3 Hangul sembolleri

F900-FA2D CJK sembolleri

Farklı yazma sistemleri için belirli Unicode aralıkları hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Unicode 5.2.0 specification](#) (Unicode 5.2.0 belirtimi).

Şu tablo gömülü fontlar için font seçimleri hakkında daha fazla ayrıntı verir:

Aralık	Açıklama
Büyük harf [A-Z]	Temel Latin büyük harf gliflerive boşluk karakteri 0x0020.
Küçük harf [a-z]	Temel Latin küçük harf gliflerive boşluk karakteri 0x0020.
Rakamlar [0-9]	Temel Latin rakam glifleri
Noktalama [!@#%...]	Temel Latin noktalaması
Temel Latin	0x0020'den 0x007E'ye kadar olan Unicode aralığı içerisindeki Temel Latin glifleri.
Japonca Kana	Hiragana ve Katakana glifleri (yarı genişlikli formlar dahil)
Japonca Kanji – 1. Düzey	Japonca Kanji karakterleri
Japonca (Tümü)	Japonca Kana ve Kanji (noktalama ve özel karakterler dahil)
Temel Hangul	En sık kullanılan Korece karakterler, Roma karakterleri, noktalamalar ve özel karakterler/semboller
Hangul (Tümü)	11.720 Korece karakter (Hangul hecelerine göre sıralanır), Roma karakterleri, noktalamalar ve özel karakterler/semboller
Geleneksel Çince – 1. Düzey	Tayvan'da en yaygın olarak kullanılan 5000 Geleneksel Çince karakteri
Geleneksel Çince (Tümü)	Tayvan ve Hong Kong'ta kullanılan tüm Geleneksel Çince karakterler ve noktalamalar
Basitleştirilmiş Çince – 1. Düzey	Çin anakarada en yaygın olarak kullanılan 6000 Basitleştirilmiş Çince karakter ve noktalamalar
Çince (Tümü)	Tüm Geleneksel ve Basitleştirilmiş Çince karakterler ve noktalamalar
Tay dili	Tüm Tay dili glifleri
Devanagari	Tüm Devanagari glifleri
Latince I	0x00A1'den 0x00FF'e kadar olan Latince-1 Ek aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)

Latince Genişletilmiş A	0x0100'dan 0x01FF'ye Latince Genişletilmiş-A aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Latince Genişletilmiş B	0x0180'den 0x024F'ye Latince Genişletilmiş-B aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Latince Genişletilmiş Ek	0x1E00'dan 0x1EFF'ye Latince Genişletilmiş Ek aralığı (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Yunanca	Yunanca ve Kıptice, artı Yunanca Genişletilmiş (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Kiril	Kiril (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)
Ermenice	Ermenice artı bitişik harfler
Arapça	Arapça artı Sunu Formları-A ve Sunu Formları-B
İbranice	İbranice artı Sunu Formları (noktalama, üst simgeler ve alt simgeler, para birimi sembolleri ve harf benzeri semboller dahil)

Unicode olmayan harici dosyalar

Unicode olarak kodlanmamış harici metin veya XML dosyalarını bir Flash Player 7 uygulamasına yüklerseniz, harici dosyalardaki metin Flash Player belirtilen dosyaları Unicode olarak göstermeye çalıştığında doğru olarak görünmez. Flash Player'a oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfasını kullanmasını söylemek için şu kodu, veriyi yükleyen Flash Professional uygulamasının ilk karesine ilk satır kodu olarak ekleyin:

```
system.useCodepage = true;
```

Belgede system.useCodepage özelliğini sadece bir kere ayarlayın; oynatıcının bazı harici dosyaları Unicode ve bazılarını başka kodlama dosyaları olarak yorumlamasını sağlamak için bir belgede bu özelliği birden fazla sayıda kullanmanız beklenmeyen sonuçlara yol açabilir.

system.useCodepage özelliğini true olarak ayarlarsanız, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası, harici metin dosyanızda metnin görünmesi için kullandığınız glifleri içermek zorundadır. Örneğin, Çince karakterler içeren harici bir metin dosyası yüklerseniz, CP1252 kod sayfası kullanan bir sistemde, bu kod sayfası Çince karakterler içermediğinden bu karakterler görünmez. Tüm platformlardaki kullanıcıların Flash Professional uygulamalarınızda kullanılan harici metin dosyalarını görebilmelerini sağlamak için harici tüm metin dosyalarını Unicode olarak kodlayın ve system.useCodepage özelliğini varsayılan olarak false ayarlı bırakın. Bu, Flash Player'ın metni Unicode olarak yorumlamasını sağlar. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) useCodepage (System.useCodepage özelliği) öğesine bakın.

Metin kodlaması

Bir bilgisayardaki tüm metinler bir dizi bayt olarak kodlanır. Çeşitli farklı kodlama formları (ve bu nedenle, farklı baytlar) metni temsil eder. Farklı türdeki işletim sistemleri metin için farklı türde kodlama kullanırlar. Örneğin, Batı'daki Windows işletim sistemleri genelde CP1252 kodlaması kullanırlar; Batı'daki Macintosh işletim sistemleri genelde MacRoman kodlaması kullanırlar; Japonca Windows ve Macintosh sistemleri genelde Unicode kodlaması kullanırlar.

Unicode, dünya genelinde kullanılan çoğu dili ve karakteri kodlayabilir. Bilgisayarların kullandığı diğer metin kodlama formları, Unicode biçiminin dünyanın belirli bölgelerine uygun hale getirilmiş alt kümeleridir. Bu formlardan bazıları bazı alanlarda uyumluyken diğer alanlarda uyumsuzdur, bu yüzden doğru kodlamayı kullanmak çok önemlidir.

Unicode'un birkaç formu vardır. Flash Player'ın 6 ve 7 sürümleri ve daha sonrası, 8-bit Unicode UTF-8 biçimindeki ve 16-bit Unicode UTF-16 BE (Büyük Endian) ve UTF-16 LE (Küçük Endian) biçimlerindeki metin veya harici dosyaları destekler.

Unicode ve Flash Player

Flash Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode metin kodlamasını destekler. Flash Player 6 veya daha sonrasına sahip kullanıcılar doğru kurulu fontları varsa, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin kullandığı dil her ne olursa olsun çok dilli metin görüntüleyebilirler.

Flash Player siz ona aksi yönde bir şey söylemedikçe, bir Flash Player uygulamasıyla ilişkili tüm harici metin dosyalarının Unicode olarak kodlandığını varsayar.

Flash MX veya öncesinde geliştirilmiş Flash Player 5 veya öncesindeki Flash Professional uygulamaları için Flash Player 6 ve önceki sürümler metni oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfasını kullanarak görüntüler.

Unicode hakkında daha fazla bilgi için [Unicode.org](#) adresini ziyaret edin.

Flash Player'da metin kodlaması

Varsayılan olarak, Flash Player 7 ve sonrası karşılaştığı tüm metinlerin Unicode olarak kodlandığını varsayar. Belgeniz harici metin veya XML dosyaları yüklerse, bu dosyalardaki metin UTF-8 kodlu olmalıdır. Bu dosyaları, Dizeler panelini kullanarak veya dosyaları Unicode biçiminde kaydedebilen bir metin veya HTML düzenleyicisi kullanarak oluşturun.

Flash Player'ın desteklediği Unicode kodlama biçimleri

Flash Professional uygulamasında metin verileri okurken, Flash Player dosyadaki ilk iki baytı bir bayt düzen işareti (BOM - Unicode kodlama biçimini tanımlamak için kullanılan standart bir biçimlendirme kuralı) algılamak üzere okur. Hiçbir BOM algılanmazsa, metin kodlaması UTF-8 (8 bit kodlama biçimi) olarak yorumlanır. Uygulamalarınızda UTF-8 kodlamasını kullanmanız önerilir.

Flash Player şu BOM'lerden birini algılayarsa, metin kodlama biçimi şöyle yorumlanır:

- Dosyanın ilk baytı OxFE ve ikincisi OxFF ise, kodlama UTF-16 BE (Big Endian) olarak yorumlanır. Bu, Macintosh işletim sistemleri için kullanılır.
- Dosyanın ilk baytı OxFF ve ikincisi OxFE ise, kodlama UTF-16 LE (Little Endian) olarak yorumlanır. Bu, Windows işletim sistemleri için kullanılır.

Dosyaları UTF-16BE veya LE biçiminde kaydedebilen çoğu metin düzenleyicisi, BOM'leri dosyalara otomatik olarak ekler.

Not: `system.useCodepage` özelliğini `true` olarak ayarlarsanız, metin Unicode olarak değil, oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası kullanılarak yorumlanır.

Harici XML dosyalarında kodlama

Kodlama etiketini değiştirerek, bir XML dosyasının kodlamasını değiştiremezsiniz. Flash Player harici bir XML dosyasının kodlamasını, tüm harici dosyalar için geçerli olan kuralların aynısını kullanarak tanımlar. Dosyanın başlangıcında hiçbir BOM ile karşılaşılmazsa, dosyanın UTF-8 kodlamasında olduğu varsayılır. Bir BOM ile karşılaşırsa, dosya UTF-16BE veya LE olarak yorumlanır.

Çok dilli metin oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Professional içeriğini oynatan işletim sisteminin diline bağlı olarak bir FLA dosyasını farklı dillerdeki metinleri görüntüleyecek şekilde konfigüre edebilirsiniz.

Dizeler paneliyle çok dilli metin geliştirmek için iş akışı

Dizeler paneli çok dilli içerik oluşturmanızı ve güncellenizi sağlar. Birden çok dil kapsayan metin alanları için içerik belirtebilir ve Flash Professional'ın, Flash Player'ı çalıştıran bilgisayarın diline bağlı olarak, belirli bir dilde görünmesi gereken içeriği otomatik olarak belirlemesini sağlayabilirsiniz.

Şu adımlar genel iş akışını açıklar:

1. Tek dilde bir FLA dosyası geliştirin.

Başka bir dilde girilecek herhangi bir metin, dinamik veya giriş metin alanına girilmelidir.

2. Dizeler Paneli Ayarları iletişim kutusunda dahil edilecek dilleri seçin ve bunlardan birini varsayılan dil olarak belirleyin.

Dizeler paneline dil için bir sütun eklenir. Uygulamayı kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda, her dil için bir XML dosyası içeren bir klasör oluşturulur.

3. Dizeler panelinde, her bir metin dizesini bir kimlikle kodlayın.

4. Uygulamayı yayınlayın.

Seçtiğiniz her dil için bir klasör oluşturulur ve her dil klasörünün içinde, o dil için bir XML dosyası bulunur.

5. Yayınlanan FLA dosyalarını, XML klasörlerini ve dosyalarını çevirmenlerinize gönderin.

Kendi dilinizde geliştirme yapın ve çeviriyi çevirmenlere bırakın. Onlar doğrudan XML dosyalarında veya FLA dosyasında çeviri yazılımı kullanabilirler.

6. Çevirmenlerinizden çevirileri aldığınızda, çevrilmiş XML dosyalarını FLA dosyasına içe aktarın.

Not: Dizeler panelinden doldurulmuş yumuşatılmış, klasik metne sahip Flash Pro CS4 dosyaları, Flash Pro CS5'e güncellendiğinde düzgün görüntülenmeyebilir. Bunun nedeni Flash Pro CS5'teki font gömme değişiklikleridir. Bu sorunu çözmek için metin alanları tarafından kullanılan fontları elle gömün. Talimatlar için bkz. [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#).

Çeviri dillerini seçme ve kaldırma

Sahne Alanı'nda ve Dizeler panelinde çeviri için 100 kadar dil görünebilir. Seçtiğiniz her dil Dizeler panelinde bir sütun haline dönüşür. Sahne Alanı'ndaki metni, seçtiğiniz herhangi bir dilde göstermek için Sahne Alanı dilini değiştirin. Dosyayı yayınladığınızda veya test ettiğinizde seçilen dil görünür.

Dilleri seçerken, diğer Unicode destekli dillerin yanı sıra, menüde sunulan dillerden herhangi birini kullanın.

Dil seçme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
2. Şunlardan birini yaparak bir dil ekleyin:
 - Diller kutusunda seçilecek dili vurgulayın ve Ekle'yi tıklayın.
 - Dil, Diller kutusunda görünmezse, Diller kutusunun altındaki boş alana xx biçiminde bir dil kodu yazın. (Dil kodu ISO 639-1'dendir.) Ekle'yi tıklayın.
3. Gerekli tüm dilleri eklemiş olana kadar bir önceki adımı tekrarlayın.
4. Varsayılan çalışma zamanı dili menüsünden varsayılan bir dil seçin. Bu dil, seçtiğiniz etkin dillerden birine sahip olmayan sistemlerde görünür.
5. Çalışma zamanında farklı bir URL'de bulunan diller için bir XML dosyası yüklemek üzere, URL metin alanına URL'yi yazın ve Tamam'ı tıklayın.

Dizeler panelinde seçilen her dil için bir sütun görünür. Sütunlar alfabetik sırada görünürler.
6. FLA dosyasını kaydedin. FLA dosyasını kaydettiğinizde, SWF yayınlama yolunda belirtilen klasörün içinde seçtiğiniz her dil için bir klasör oluşturulur. Hiçbir SWF yayınlama yolu seçilmediyse, bu klasör FLA dosyasının bulunduğu klasörün içinde oluşturulur. Her dil klasörünün içinde, çevrilen metni yüklemek için kullanılan bir XML dosyası oluşturulur.

Dil kaldırma

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.
2. Etkin diller alanında bir dili vurgulayın ve Kaldır'ı tıklayın.
3. Gereksiz tüm dilleri kaldırıma kadar 3. adımı tekrarlayın.
4. Dilleri kaldırmayı bitirdiğinizde Tamam'ı tıklayın.

Kaldırdığınız dillerin sütunları artık Dizeler panelinde görünmez.

Not: Dizeler panelinden bir dili kaldırdığınızda, dil XML dosyası yerel dosya sisteminden silinmez. Bu, önceki XML dosyasını kullanarak dili yeniden Dizeler panelinin içine eklemenizi sağlar ve yanlışlıkla silmeyi engeller. Dili tamamıyla kaldırmak için dil XML dosyasını silmeli veya değiştirmelisiniz.

Dizeler paneline dize ekleme

Metin dizelerini Dizeler paneline şu şekillerde atayın:

- Bir dinamik veya giriş metin alanına bir dize kimliği atayarak
- Dizeler paneline bir metin alanına atamaksızın dize ekleyerek
- Varolan bir dinamik veya giriş metin alanına, varolan bir dize kimliği atayarak

Metin alanına dize kimliği atama

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Metin aracını seçin. Sahne Alanı'nda bir giriş veya dinamik metin alanı oluşturun.
3. Metin alanı seçiliyken, Dizeler panelindeki kimlik alanının içine benzersiz bir kimlik yazın.
4. Ayarlar düğmesini tıklayın ve Ayarlar iletişim kutusundaki listeden bir dil veya diller seçin. Seçtiğiniz diller, kullanmayı istediğiniz varsayılan dili ve çalışmanızı yayınlamayı planladığınız diğer dilleri içermelidir.
5. Uygula'yı tıklayın.

Not: Sahne Alanı'nda statik bir metin alanı seçiliyse, Dizeler panelindeki Sahne Alanı metin seçim bölümü "Statik metin bununla ilişkili bir kimliğe sahip olamaz." mesajını görüntüler. Metin olmayan bir öge veya birden çok öge seçiliyse, "Geçerli seçim bununla ilişkili bir kimliğe sahip olamaz" mesajı görünür.

Dizeler paneline bir metin alanına atamaksızın dize kimliği ekleme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Ayarlar düğmesini tıklayın ve Ayarlar iletişim kutusundaki listeden bir dil veya diller seçin. Seçtiğiniz diller, kullanmayı istediğiniz varsayılan dili ve çalışmanızı yayınlamayı planladığınız diğer dilleri içermelidir.
3. Dizeler paneline yeni bir dize kimliği ve yeni bir dize yazın ve Uygula'yı tıklayın.

Metin alanına varolan bir kimlik atama

1. Metin aracını seçin. Sahne Alanı'nda bir giriş veya dinamik metin alanı oluşturun.
2. Dizeler panelinin kimlik bölümüne, varolan kimliğin adını yazın ve Uygula'yı tıklayın.

Not: Kimliği metin alanına uygulamak için Shift+Enter tuşlarına basın veya odak kimlik alanı üzerindeyse Enter tuşuna basın.

Dizeler panelindeki dizeleri düzenleme

Dizeler paneline metin dizeleri girdikten sonra, metin dizelerini düzenlemek için şu yöntemlerden birini kullanın:

- Doğrudan Dizeler paneli hücrelerinin içinde.
- Sahne Alanı'nda, Sahne Alanı dili olarak seçilen dilde, bul ve değiştir ile yazım denetimi gibi özellikleri kullanarak. Bu özellikleri kullanarak değiştirdiğiniz metin Sahne Alanı'nda ve Dizeler panelinde değiştirilir.
- XML dosyasını doğrudan düzenleyerek.

Sahne Alanı'nda görüntülenen dili değiştirme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Sahne Alanı Dili menüsünde, Sahne Alanı dili için kullanacağınız dili seçin. Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.

Sahne Alanı dilini değiştirdikten sonra, Sahne Alanı'nda yazdığınız yeni metin bu dilde görünür. Önceden Dizeler panelindeki dil için metin dizeleri girdiyseniz, Sahne Alanı'ndaki herhangi bir metin seçilen dilde görünür. Girmediyse, Sahne Alanı'ndaki metin alanları boştur.

Batı klavyesinde Asya karakterleri girme

Flash Professional'da, Sahne Alanı'na Asya karakterlerini girmek için Giriş Yöntemi Düzenleyicisi'ni (IME) ve standart Batı klavyelerini kullanabilirsiniz. Flash Professional iki düzineden daha fazla IME'yi destekler.

Örneğin, geniş çaptaki Asyalı izleyici kitlesine ulaşan bir web sitesi oluşturmak için standart bir Batı (QWERTY) klavyesi kullanabilir ve Çince, Japonca ve Korece metin oluşturmak üzere IME'yi değiştirebilirsiniz.

Not: Bu özellik Eylemler paneline girilen metni değil, sadece Sahne Alanı'ndaki metin girişini etkiler. Bu özellik desteklenen tüm Windows işletim sistemleri ve Mac OS X için geçerlidir.

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesinde Metin'i tıklatın.
2. Giriş Yöntemi'nin altında, bir Batı klavyesinden karakterler girmek için seçeneklerden birini seçin. Varsayılan Çince ve Japonca'dır ve Batı dilleri için de seçilmelidir.

Çok dilli FLA dosyaları yayınlama

FLA dosyasını kaydettiğinizde, yayınladığınızda veya test ettiğinizde, Dizeler panelinde seçtiğiniz her kullanılabilir dil için bir XML dosyası içeren bir klasör oluşturulur. XML klasörleri ve dosyaları için varsayılan konum, SWF yayınlama yolu olarak belirtilen klasörle aynıdır. Hiçbir SWF yayınlama yolu seçilmediyse, XML klasörü ve dosyaları FLA dosyasının içinde bulunduğu klasöre kaydedilirler. Örneğin, mystuff klasörü içinde Test adında bir dosyanız varsa ve İngilizce (en), Almanca (de) ve İspanyolca'yı (es) etkin diller olarak seçtiyseniz ve bir SWF yayınlama yolu seçmediyseniz, FLA dosyasını kaydettiğinizde şu klasör yapısı oluşturulur:

```
\mystuff\Test fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Bir SWF dosyasını başlattığınızda, web sunucusundaki dize çevirileriyle ilişkili XML dosyalarını da başlatmanız gerekir. Metin içeren ilk kare XML dosyasının tamamı indirilene kadar görünmez.

Yayınlama süresinde dizeleri elle değiştirme

Flash Professional SWF dosyanızı yayınladığınızda Sahne Alanı dilini kullanarak dizeleri elle değiştirin. Bu yöntem, giriş ve dinamik metnin tüm örneklerini ilişkili bir dize kimliğiyle değiştirmek için Sahne Alanı dilini kullanır. Bu durumda, metin dizeleri sadece SWF dosyasını yayınladığınızda güncellenir; dil algılaması otomatik değildir ve desteklenecek her dil için bir SWF dosyası yayınlamanız gerekir.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklatın.
2. Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında Otomatik onay kutusunu işaretleyin.

Otomatik dil algılamasını varsayılan dille birlikte kullanma

Kullanılabilir bir dil olarak seçtiğiniz herhangi bir dili varsayılan çalışma zamanı dili yapabilirsiniz. Otomatik dil algılaması açıksa ve SWF dosyasını dili kullanan sistemde görüntülüyorsanız, etkin dillerden başka bir dile ayarlanmış sistemler varsayılan dili kullanırlar. Örneğin, varsayılan dilinizi İngilizce'ye ayarlarsanız ve ja, en ve fr'yı etkin diller olarak seçerseniz, sistem dillerini Japonca, İngilizce veya Fransızca'ya ayarlamış olan kullanıcılar metin dizelerini otomatik olarak seçtikleri dilde görürler. Ancak, sistem dillerini seçilen dillerden biri olmayan İsveççe'ye ayarlamış olan kullanıcılar, metin dizelerini otomatik olarak varsayılan dilde (bu durumda İngilizce) görürler.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklatın.
2. Varsayılan dil menüsünde varsayılan dili seçin. Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.
3. Otomatik dil algılamasını etkinleştirmek için Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında Otomatik'i işaretleyin ve Tamam'ı tıklatın.

Flash Professional, dil XML dosya yollarını saklayan aşağıdaki ActionScript® kodunu üretir. Bu kodu, kendi dil algılama komut dosyanız için bir başlangıç noktası olarak kullanın.

```
import mx.lang.Locale;
```



```
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Not: Dizeler panelinin ürettiği ActionScript kodu Locale.initialize işlevini kullanmaz. Bu işlevi nasıl çağıracağınıza, projenizin gerektirdiği dil algılama özelleştirmelerine bağlı olarak karar verin.

Özel dil algılaması kullanma

Belirlediğiniz bir zamanda metin değiştirmesini kontrol etmek üzere, dil XML dosyalarına erişmek için kendi özel bileşeninizi oluşturun veya ActionScript kodu kullanın. Örneğin, kullanıcıların içeriği görüntüleme dili seçmelerini sağlayan bir açılır menü oluşturabilirsiniz.

Özel dil algılaması oluşturmak üzere ActionScript kodu yazma hakkında bilgi almak için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Dizeler paneli hakkında başlığına bakın.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve Ayarlar'ı tıklayın.

2. Varsayılan Dil menüsünde varsayılan dili seçin.

Bu, kullanılabilir bir dil olarak eklediğiniz bir dil olmalıdır.

3. Dizeleri Değiştir: Çalışma Zamanında ActionScript ile onay kutusunu seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Flash Professional, dil XML dosyası yollarını saklayan aşağıdaki ActionScript kodunu üretir. Bu kodu, kendi dil algılama komut dosyanız için bir başlangıç noktası olarak kullanın.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Not: Dizeler panelinin ürettiği ActionScript kodu Locale.initialize işlevini kullanmaz. Bu işlevi nasıl çağıracağınıza, projenizin gerektirdiği dil algılama özelleştirmelerine bağlı olarak karar verin.

Ek kaynaklar

- Makale: [Formatting text for localized Flash projects](#) (Yerelleştirilen Flash projeleri için metin biçimlendirme) (Adobe.com)

XML dosya biçimi çok dilli metin için

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamasında çok dilli metin kullandığınızda, metin XML dosyalarına depolanır.

XML dosya biçimi hakkında

Dışa aktarılan XML, UTF-8 biçimindedir ve XML Localization Interchange File Format (XLIFF)1.0 standardını takip eder. Bu, herhangi bir yazılım sağlayıcının; herhangi bir yerelleştirme servis sağlayıcısına dağıtılabilen ve onlar tarafından anlaşılabilen, tek bir yerelleştirme biçimi üretmesine izin veren, genişletilebilir yerelleştirme değişim biçimi için bir tanımlama belirtir. XLIFF hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.oasis-open.org/committees/xliff/.

XLIFF örnekleri

Şu karakterlerden herhangi biri Dizeler paneline girilirse, karakterler XML dosyalarına yazılırken uygun varlık başvurusu ile değiştirilirler:

Karakter	Yerine yazılan
&	&
'	'
"	"
<	<
>	>

Dışa aktarılan XML dosyası örneği

Aşağıdaki örnekler, Dizeler panelinin ürettiği bir XML dosyasının kaynak dilde (bu örnekte İngilizce) ve başka bir dilde (bu örnekte Fransızca) neye benzediğini gösterir:

İngilizce kaynak sürümü örneği:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

```

<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fl" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>

```

Fransızca kaynak sürümü örneği:

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fl" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bientôt!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>

```

Dizeler panelinde veya XML dosyasında metin çevirme

Dosyaları çevirmenlere gönderirken, sadece FLA dosyasını değil ayrıca XML dosyalarının klasörlerini ve her dilin XML dosyasını da dahil edin.

Çevirmenler FLA dosyasını seçilen dillere çevirmek için ya doğrudan Dizeler panelindeki dil sütunlarında ya da her dilin XML dosyalarının içinde çalışabilirler. Doğrudan XML dosyası içinde çevirirseniz, ya XML dosyasını Dizeler paneline içe aktarmalı ya da dosyayı o dilin varsayılan dizininin içine kaydetmelisiniz.

Dizeler panelinde metin çevirme

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin.
2. Çevrilecek her dil için uygun dil sütununu seçin, sonra her dize kimliği ile ilişkilendirilecek, bu dil için çevrilmiş metni yazın.
3. Sahne Alanı'ndaki metni seçtiğiniz dilde görüntülemek için Sahne Alanı Dili alanında dili seçin.
4. İşinizi tamamladığınızda dosyayı kaydedin, yayınlayın veya test edin.

Dizeler panelindeki bilgiler tüm dillerdeki XML dosyalarının tamamının üzerine yazılır.

Not: Bir XML dosyasının içindeki çeviriyi korumak için dosyayı başka bir klasöre kaydedin.

XML dosyasında metin çevirme

1. Bir XML dosyası düzenleyicisi veya çeviri yazılımı kullanarak istenilen dile ait klasörü, sonra da o dilin XML dosyasını açın. XML dosyası her metin dizesinin kimlikleriyle doldurulur.
2. Kimliğin yanındaki dil için metin dizesini girin.
3. Gerekirse, çevrilen XML dosyasını Dizeler paneline içe aktarın.

Dizeler paneline XML dosyası içe aktarma

Bir XML dosyasını değiştirdikten sonra, bu dosyayı Dizeler panelinde bu dil için belirtilen klasöre yerleştirirseniz, XML dosyası, açıldığında Flash Professional belgesinin (FLA dosyası) içine yüklenir.

İçe aktardığınız XML dosyası nerede olursa olsun, FLA dosyasını kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda SWF dosyalarını yayınlamak için belirtilen konumda Dizeler panelindeki her dil için bir klasör ve her dil için bir XML dosyası oluşturulur. Hiçbir yayınlama yolu belirtilmediyse, klasör ve dosya FLA dosyasının bulunduğu klasörün içine kaydedilir. Dizeler panelinin oluşturduğu XML dosyaları her zaman Dizeler panelindeki bilgilerle doldurulur.

Alternatif olarak, bir XML dosyasını başka bir konumdan Dizeler paneline içe aktarın. İçe aktardıktan sonra dosyayı kaydettiğinizde, test ettiğinizde veya yayınladığınızda, belirtilen dile ait klasörün içindeki XML dosyasının üzerine yazılır. Bir dile ait XML dosyasını, belirtilen dil Dizeler panelinde kullanılabilir bir dil olarak önceden seçilmemişse içe aktaramazsınız. Ayrıca bir dil ekleyebilir ve o dile ait çevirinin bulunduğu bir XML dosyasını içe aktarabilirsiniz.

1. Pencere > Diğer Paneller > Dizeler'i seçin ve XML İçe Aktar'ı seçin.
2. Dosya Dili menüsünde, içe aktarmakta olduğunuz XML dosyasının dilini seçin ve Tamam'ı tıklayın.
3. İçe aktarılacak klasör ve XML dosyasına gidin.
3. adımda seçtiğiniz dile ait XML bilgileri, Dizeler panelindeki sütunun içine yüklenir.

Not: 2. ve 3. adımlarda aynı dili seçin. Aksi takdirde, örneğin, bir Fransızca XML dosyasını Almanca'ya ait sütunun içine aktarabilirsiniz.

Çok dilli metin ve ActionScript

[Başa dön](#)

ActionScript® ile çok dilli metinleri kontrol edebilir ve çok dilli XML dosyalarını içe aktarabilirsiniz.

Harici dosyalar yüklemek için ActionScript'i kullanma

Varolan XML verilerini yüklemek veya XML dosyası için farklı bir biçim kullanmak için; çok dilli metin içeren bir belge oluşturmak amacıyla bu metni harici bir metnin veya XML dosyasının içine yerleştirip dosyayı çalışma zamanında bir film klibinin içine yüklemek için loadVariables eylemini, getURL eylemini, LoadVars nesnesini veya XML nesnesini kullanın.

Harici dosyayı, UTF-8 (önerilen), UTF-16BE veya UTF-16LE biçiminde, biçimi destekleyen bir uygulama kullanarak kaydedin. UTF-16BE veya UTF-16LE biçimini kullanıyorsanız, dosya, kodlama biçimini Flash Player'a tanımlamak için bir BOM ile başlamalıdır. Şu tablo, kodlamayı tanımlamak için dahil edilecek BOM'ları listeler:

Not: Dosyaları UTF-16BE veya LE biçiminde kaydedebilen çoğu metin düzenleyicisi, BOM'ları dosyalara otomatik olarak ekler.

UTF Biçimi	İlk Bayt	İkinci Bayt
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Not: Harici dosya bir XML dosyasıysa, dosya kodlamasını değiştirmek için XML kodlama etiketi kullanamazsınız. Dosyayı desteklenen bir Unicode biçiminde kaydedin.

1. Flash Professional geliştirme uygulamasında, metni belgede göstermek için bir dinamik veya giriş metin alanı oluşturun.
2. Özellik denetçisinde, metin alanı seçiliyken, metin alanına bir örnek adı atayın.
3. Flash'ın dışında, metin alanı değişkeninin değerini tanımlayan bir metin veya XML dosyası oluşturun.
4. XML dosyasını UTF-8 (önerilen), UTF-16BE veya UTF-16LE biçiminde kaydedin.
5. Harici dosyaya başvurmak ve onu dinamik veya giriş metin alanına yüklemek için şu ActionScript işlemlerinden birini kullanın:
 - Harici bir dosya yüklemek için loadVariables eylemini kullanın.
 - Belirtilen bir URL'den harici dosya yüklemek için getURL eylemini kullanın.
 - Belirtilen bir URL'den harici metin dosyası yüklemek için LoadVars nesnesini (önceden tanımlanmış bir istemci-sunucu nesnesi) kullanın.
 - Belirtilen bir URL'den harici XML dosyası yüklemek için XML nesnesini (önceden tanımlanmış bir istemci-sunucu nesnesi) kullanın. Daha fazla bilgi için [ActionScript Dil Başvurusu](#) içinde XML'e bakın.

#include eylemini kullanarak çok dilli belgeler oluşturma

Birden çok dil içeren bir belge oluşturmak için #include eylemini kullanın.

Metin dosyasını UTF-8 biçiminde kaydetmek için Dreamweaver gibi UTF-8 kodlamasını destekleyen bir uygulama kullanın.

Dosyayı Flash Professional geliştirme aracına Unicode olarak tanımlamak için şu başlığı dosyanın ilk satırı olarak dahil edin:

```
//! -- UTF8
```

Not: İkinci tireden (-) sonra bir boşluk bırakın.

Varsayılan olarak, Flash Professional geliştirme uygulaması, #include eylemini kullanan harici dosyaların, geliştirme aracını çalıştıran işletim sisteminin geleneksel kod sayfası içinde kodlandığını varsayar. //! -- UTF8 üstbilgisini bir dosyada kullanmak, geliştirme aracına harici dosyanın UTF-8 olarak kodlandığını söyler.

1. Flash Professional geliştirme aracında, metni belgede görüntülemek için bir dinamik veya giriş metin alanı oluşturun.
2. Özellik denetçisinde, metin alanı seçiliyken, metin alanına bir örnek adı atayın.
3. Flash'ın dışında, metin alanı değişkeninin değerini tanımlayan bir metin dosyası oluşturun. //! -- UTF8 üstbilgisini dosyanın başlangıcına ekleyin.
4. Metin dosyasını UTF-8 biçiminde kaydedin.
5. Harici dosyayı dinamik veya giriş metin alanına dahil etmek için #include direktifini kullanın. Daha fazla bilgi için [ActionScript Dil Başvurusu](#) içinde #include direktifine bakın.

Metin değişkenleri kullanarak çok dilli belgeler oluşturma

Unicode olarak kodlanmış içerikleri metin değişkenlerine dahil etmek için XXXX dört basamaklı onaltılık kod noktası olmak üzere, \uXXXX sözdizimini veya kaçış karakterini Unicode karakteri yerine kullanın. Flash Professional geliştirme aracı Unicode kaçış karakterlerini \uFFFF üzerinden destekler. Unicode karakterleri için kod noktalarını bulmak için Unicode.org adresindeki Unicode Standard konusuna bakın.

Unicode değiştirme karakterlerini sadece metin alanı değişkenlerinin içinde kullanabilirsiniz. Unicode kaçış karakterlerini harici metin veya XML dosyalarına dahil edemezsiniz; Flash Player 6 harici dosyalardaki Unicode kaçış karakterlerini tanımaz.

Örneğin Japonca, Korece, Çince, İngilizce ve Yunanca karakterler ve Euro işaretini içeren bir dinamik metin alanını (myTextVar örnek adıyla) ayarlamak için şunu girin:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

SWF dosyası oynatıldığında metin alanında şu karakterler görünür:

か 韓 漢 hello €

Birden çok dil içeren bir metin alanı oluştururken en iyi sonucu elde etmek için metninizin gerektirdiği tüm glifleri içeren bir font kullanın.

Harici XML dosyalarına bağlanmak için XMLConnector bileşenini kullanma

Harici bir XML belgesindeki özelliklere bağlanmak üzere belirtilen belgeye bağlanmak için sürüm 2 XMLConnector bileşenini kullanın. Bu bileşenin amacı HTTP GET işlemleri, POST işlemleri veya her ikisini birden kullanarak XML belgeleri yazmak veya okumaktır. Bu, harici XML belgeleri ve diğer bileşenler arasında bir bağlayıcı olarak davranır. XMLConnector, ya Flash geliştirme ortamındaki veri bağlama özelliklerini ya da ActionScript kodu kullanarak uygulamanızdaki bileşenlerle iletişim kurar. Daha fazla bilgi için [ActionScript Bileşenleri Dil Başvurusu](#) içinde XML Connector bileşenine bakın.

Daha fazla Yardım konusu

[Tutarlı metin görünümü için font gömme](#)

[Yayınlamaya genel bakış](#)

 [Unicode Metin ile Çalışma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Metin Mizanpaj Çerçevesi (TLF) metni ile çalışma

TLF metni hakkında

Karakter stilleri ile çalışma

Paragraf stilleri ile çalışma

Kap ve akış özellikleri

Asya dilleri ve sağdan sola metinler

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Metin Mizanpaj Çerçevesi Flash Professional CC'de kaldırılmıştır ve işlevleri kullanılamaz. Flash Professional'ın eski bir sürümünde önceden kaydedilmiş olan ve TLF Metni içeren bir FLA dosyası Flash Pro CC'de açılırsa, TLF Klasik Metin'e dönüştürülür. Daha fazla bilgi için bu makaleye bakın.

Flash Professional CS5'ten itibaren, artık FLA dosyasına Metin Mizanpaj Çerçevesi (TLF) adındaki yeni metin motoru ile metin ekleyebilirsiniz. TLF, daha geniş bir metin mizanpaj özellikleri ve metin kontrolü nitelikleri dizisi destekler. TLF metni, artık Klasik metin olarak adlandırılan bir önceki metin motorundan daha iyi metin kontrolüne olanak verir.

TLF metni, Klasik metinde yer almayan şu özellikleri sunar:

- Baskı kalitesinde tipografi.
- Ek karakter stilleri; satır aralığı, bitişik harfler, vurgu rengi, altı çizili, üstü çizili, büyük harf/ küçük harf, rakam karakteri ve daha fazlası.
- Sütunlar arası boşluk genişliği ile beraber birden çok sütun desteği, son satır yaslama seçenekleri, kenar boşlukları, girintiler, paragraf boşlukları ve kap dolgu değerlerini de içeren ek paragraf stilleri.
- Tate Chu Yoko, Mojikumi, Kinsoku Shori Yazısı ve Satır Aralığı modelini de içeren ek Asya dilleri metin nitelikleri kontrolü.
- TLF metnini bir film klibi sembolüne yerleştirmeden, 3B döndürme, Renk Efektleri ve Karışım Modu gibi nitelikleri uygulayabilirsiniz.
- Metin çoklu metin kapları arasından akabilir. Bu kaplar *threaded* veya *linked* metin kapları olarak adlandırılır.
- Arapça ve İbranice komut dosyaları için sağdan sola metin oluşturabilme özelliği.
- Sağdan sola metnin soldan sağa metin öğelerini içerebildiği iki yönlü metin için destek. Bu, örneğin Arapça/İbranice metnin içine İngilizce kelimeler veya Arapça rakamlar gömmek için önemlidir.

TLF metni hakkında

Başa dön

Başlamadan önce

Metin oluştururken aşağıda yer alan Flash'ta metinle çalışma esaslarını anlamak önemlidir:

- TLF metni, Flash Professional CS5'te varsayılan metin türüdür. Flash Pro CS5.5'te varsayılan: [Klasik metin ile çalışma](#).
- 2 tip TLF metin kabı vardır, nokta metin ve metin alanı. Bir nokta metin kabının boyutu yalnızca içerdiği metne bağlıdır. Metin alanı kabının boyutu içerdiği metin miktarından bağımsızdır. Varsayılan, nokta metindir. Nokta metin kabını metin alanına çevirmek için, seçme aracı kullanarak yeniden boyutlandırın veya kap sınırlama kutusunun sağ alt köşesinde bulunan küçük daireyi çift tıklatın.
- TLF metni FLA dosyanızın yayınlama ayarlarında ActionScript 3.0 ve Flash Player 10 veya üstünün belirtilmiş olmasını gerektirir. Daha fazla bilgi için bkz. Yayınlama ayarları (CS5).
- TLF metni kullanırken, Özellik denetçisinin, geçerli metin seçimi türüne bağlı olarak, üç görüntüleme modu bulunur:
 - Metin aracı modu; Araçlar panelinde Metin aracı seçilmiş ve Flash belgesinde herhangi bir metin seçilmemiş durumdayken bu mod görüntülenir.
 - Metin nesnesi modu; Sahne Alanı'nda metin bloğunun tümü seçiliyken bu mod görüntülenir.
 - Metin düzenleme modu; Bir metin bloğu düzenlenirken bu mod görüntülenir.
- TLF metniyle, metnin çalışma zamanında nasıl davranmasını istediğinize bağlı olarak üç metin bloğu türü oluşturabilirsiniz.
 - Salt Okunur: metin SWF dosyası olarak yayınlandığı zaman seçilemez veya düzenlenemez.
 - Seçilebilir: metin SWF dosyası olarak yayınlandığı zaman seçilebilir ve panoya kopyalanabilir ancak düzenlenemez. Bu ayar TLF metninin varsayılan ayarıdır.
 - Düzenlenebilir: Metin SWF dosyası olarak yayınlandığı zaman seçilebilir ve düzenlenebilir.
- Klasik metinden farklı olarak, TLF metni PostScript Type 1 fontları desteklemez. TLF yalnızca OpenType ve TrueType fontları destekler. TLF metni ile çalışırken PostScript fontları Metin > Font menüsünde bulunmaz. TLF metin nesnesine diğer font menülerinden birini kullanarak PostScript Type 1 fontu uygularsanız, Flash'ın bunun yerine _sans aygıt fontunu koyduğunu unutmayın. Klasik metin ile çalışırken, yüklü olan

tüm PostScript fontları Font menülerinde bulunur.

- TLF metni, belirli bir ActionScript kütüphanesinin çalışma zamanında Flash Player'da bulunmasını gerektirir. Eğer bu kütüphane zaten oynatma bilgisayarında bulunmuyorsa, Flash Player otomatik olarak bu kütüphaneyi indirir. Kütüphane hakkında daha fazla bilgi için bkz. TLF metni ile SWF dosyaları yayınlama.
- TLF metni geliştirme süresinde katman maskesi olarak kullanılmaz. Metin ile maske oluşturmak için, maskeyi ActionScript 3.0 ile oluşturun veya maske için Klasik metin kullanın. Bkz. ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu, [Görüntüleme nesnelerini maskeleme](#).
- Flash dosyası bir SWF dosyası olarak dışa aktarılan kadar, TLF metninin kenar yumuşatma ayarları Sahne Alanı'na yansıtılmaz. Kenar yumuşatma ayarlarının etkisini görmek için Kontrol Et >Test Et komutunu veya Dosya > Yayınlama komutunu kullanın.
- Basamaklanmış Stil Sayfaları'nı (CSS) kullanmak üzere, bir stil sayfasına uygulamak için ActionScript kullanın. Daha fazla bilgi için ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'ndaki [Basamaklanmış stil sayfaları uygulama](#) bölümüne bakın.
- TLF, çalışma zamanında metin akışları oluşturmak ve işlemek için kapsamlı ActionScript API'lerine sahiptir. Bu API'ler metin dekorasyonu, satır içi görüntüler, HTML ve TLFMarkup dillerini okuma özelliği gibi ek özellikleri ve dinamik içerik oluşturmak için faydalı olan diğer özellikleri etkinleştirir.

Eğitimler ve videolar

- Video: [TLF in Flash Professional CS5.5](#) (Flash Professional CS5.5'te TLF) (4:33, Adobe TV)
- Video: [CSS stylesheets with TLF text](#) (TLF metni içeren CSS stil sayfaları) (8:12, Adobe TV)

Klasik ve TLF metni arasında dönüştürme

Bir metin nesnesini bir metin motorundan diğerine dönüştürdüğünüzde, Flash biçimin büyük bir bölümünü korur. Ancak metin motorlarının özellikleri birbirinden farklı olduğundan, harf aralığı ve satır boşluğunu da içeren bazı biçimlendirmeler biraz farklı olabilir. Metni dikkatlice denetleyin ve değişmiş veya kaybolmuş olan ayarları yeniden uygulayın.

Eğer metni Klasik'ten TLF'ye dönüştürmek istiyorsanız, bir defadan fazla dönüştürüp tekrar geri dönüştürmekten sadece bir defa dönüştürmeye çalışın. TLF metnini Klasik metne dönüştürürken de aynı şey geçerlidir.

Metin nesnesini TLF ve Klasik metin arasında dönüştürürken Flash metin türlerini aşağıdaki gibi dönüştürür:

- TLF Salt Okunur > Klasik Statik
- TLF Seçilebilir > Klasik Statik
- TLF Düzenlenebilir > Klasik Girdi

TLF metni ile SWF dosyaları yayınlama

Tüm TLF metin nesneleri, doğru biçimde işlemek için Çalışma Zamanı Paylaşımlı Kütüphane olarak da adlandırılan belirli bir TLF ActionScript kütüphanesine güvenir. Kütüphane yayınlanan SWF dosyanızdan ayrı olduğu için SWF dosyasının boyutu en aza indirilir. Geliştirme sırasında, kütüphaneyi Flash Professional sağlar. Çalışma zamanında yayınladığınız SWF dosyanızı bir web sunucusuna yükledikten sonra kütüphane aşağıdaki şekillerde sağlanır:

1. Yerel bilgisayar. Flash Player, içinde medya oynattığı yerel bilgisayarda kütüphanenin bir kopyasını arar. SWF dosyası o bilgisayarda TLF metnini ilk kullanan değilse, bilgisayarın Flash Player önbelleğinde kütüphanenin zaten bir yerel kopyası bulunur. TLF metni İnternet üzerinde kullanılmaya başlandığında, çoğu son kullanıcı bilgisayarı kütüphane dosyasının yerel kopyasına sahip olacaktır. Ancak, Flash Player son kullanıcılarının bilgisayarlarında bu özelliği devre dışı bırakması mümkündür.
2. Adobe.com sitesinden erişilebilir. Hiçbir yerel kopya yoksa Flash Player, kütüphanenin kopyası için Adobe sunucularını sorgular. Kütüphanenin her bilgisayar için yalnızca bir defa indirilmesi gerekir. Bundan sonra, aynı bilgisayarda oynatılan tüm SWF dosyaları daha önceden indirilmiş olan kütüphane kopyasını kullanır.
3. Web sunucunuzda. Adobe sunucuları herhangi bir nedenden dolayı kullanılamıyorsa, Flash Player kütüphaneyi SWF dosyalarının bulunduğu web sunucusu dizininde arar. Bu fazladan yedekleme düzeyini sağlamak için, SWF dosyanızla beraber kütüphane dosyanızı da el ile web sunucusuna yükleyin. Farklı konumlardaki SWF dosyalarının kütüphanede tek bir örneği işaret etmesine izin vermek için sunucunuzda kütüphane için alternatif bir yol belirtebilirsiniz. Aşağıda varlıklar dosyasıyla ilgili daha fazla bilgi verilmiştir.

TLF metni kullanan bir SWF dosyası yayınladığınızda, Flash Professional SWF dosyanızın yanında textLayout_X.X.X.XXX.swz (X'lerin yerini sürüm numarası alacaktır) adında ek bir dosya oluşturur. İsteğe bağlı olarak, bu dosyayı SWF dosyanızla beraber web sunucunuza yüklemeyi seçebilirsiniz. Bu, Adobe sunucularının herhangi bir nedenden dolayı kullanılamaz durumda olduğu nadir duruma izin verir.

Ayrıca, SWF dosyanızın içine varlıkları derleyerek Flash Player'ın TLF varlıklarını ayrı olarak indirmesini önleyebilirsiniz. Bunu FLA dosyanızın ActionScript ayarlarında yapabilirsiniz. Ancak, bu varlıkların yayınlanan SWF dosyanıza büyük ölçüde eklemeye yaptığını ve indirme performansı sorun olmadığında dahil edilmesi gerektiğini unutmayın. Ayrıca bu özellik, harici URL'lere erişimi engelleyen kapalı veya özel ağlarda SWF dosyaları dağıtırken olduğu gibi Adobe sunucuları kullanılabiliyor olmadığında faydalı olabilir.

TLF ActionScript varlıklarını yayınlanmış SWF dosyalarında derlemek için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Flash Sekmesi'ni tıklayın.

3. Komut Dosyası menüsünün yanındaki Ayarlar düğmesini tıklatın.
4. Kütüphane Yolu sekmesini tıklatın.
5. Varsayılan Bağlantı menüsünden Kodda İçine Birleştirilmiş'i seçin.

Aşağıda değişik dağıtım senaryoları için TLF kütüphanesini işleme önerileri vardır

- Web tabanlı SWF dosyası: gerektiğinde Flash Player'ın RSL dosyasını indirmesine izin verme varsayılan davranışı kullanın.
- AIR tabanlı SWF dosyası: RSL'yi SWF dosyasının içine derleyin. Bu yöntemle çevrimdışıyken AIR uygulamasının işlevselliğinden ödün verilmez.
- iPhone tabanlı SWF: Performans durumları nedeniyle TLF'yi iPhone'da kullanmanız önerilmez. Kullanırsanız; iPhone RSL'leri yükleyemediğinden, TLF kodunu SWF'nin içine derleyin.

Not: *Flash Player önbelleğinin nasıl çalıştığı hakkında daha fazla bilgi almak için bkz. [Flash Player önbelleği kullanarak Flex uygulamasının performansını artırma](#). Bu makale Flash Builder üzerine yoğunlaşır ama Flash Player önbelleği hakkındaki bütün bilgiler Flash Professional için de geçerlidir.*

TLF ActionScript varlıkları gömülü olmadığında veya yerel oynatıcı bilgisayarda bulunmadığında Flash Player varlıkları indirirken biraz gecikme olabilir. Varlıklar indirilirken Flash Player'ın görüntülediği önyükleyici SWF türünü seçebilirsiniz. Önyükleyiciyi, ActionScript 3.0 ayarlarında Önyükleyici Yöntemi'ni ayarlayarak seçebilirsiniz.

Önyükleyici Yöntemi'ni ayarlamak için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Flash sekmesinde ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklatın.
3. Gelişmiş ActionScript 3.0 Ayarları iletişim kutusunda, Önyükleyici Yöntemi menüsünden bir yöntem seçin. Kullanılan yöntemler şunlardır:
 - Önyükleyici SWF'si: Varsayılan yöntem budur. Flash, yayınlanmış SWF dosyanızın içine küçük bir önyükleyici SWF dosyası gömer. Bu önyükleyici, varlıklar yüklenirken bir ilerleme çubuğu görüntüler.
 - Özel Önyükleyici Döngüsü: Kendi önyükleyici SWF'nizi kullanmak istiyorsanız bu ayarı kullanın.

Önyükleyici Yöntemi ayarı yalnızca Varsayılan Bağlantı Çalışma Zamanı, Paylaşımlı Kütüphane (RSL) olarak ayarlıysa kullanılabilir.

Eğitimler ve Videolar

- Eğitim: [Using a Custom Preloader Loop With TLF Text](#) (TLF Metniyle Özel Bir Önyükleyici Döngüsü Kullanma) - Jeff Kameron, Adobe
- Teknik Not: [TLF içeriğine sahip alt SWF'ler yüklenirken başvuru hataları oluşuyor](#)
- Talimat Kılavuzu: [Bu Çalışma Zamanı Kütüphanesi Hatasını Nasıl Düzeltirim?](#)

TLF metnine sahip SWF dosyalarının boyutunu azaltma (Yalnızca CS5.5)

Birçok TLF metni, belirli bir ActionScript kütüphanesinin SWF dosyanızın içine derlenmesini gerektirir. Bu kütüphane dosya boyutuna yaklaşık 20k ekler.

Dosya boyutunu mümkün oldukça küçük tutmanız gerekiyorsa, aşağıdaki şekillerde TLF kullanımınızı sınırlandırarak ActionScript kütüphanesinin dahil edilmesini engelleyebilirsiniz:

- Yalnızca Seçilebilir veya Salt Okunur TLF metni türlerini kullanın.
- Özellikler panelinde hiçbir TLF metni örneğine örnek adı vermeyin. Bu, metnin ActionScript ile işlenemeyeceği anlamına gelir.

Bu sınırlandırmalarla bile TLF metninin metin mizanpajı özelliklerinden faydalanabilirsiniz.

Karakter stilleri ile çalışma

[Başa dön](#)

Karakter stilleri, tam paragraflara veya metin kaplarına uygulanmak yerine tek bir karaktere veya bir karakter kümesine uygulanan niteliklerdir. Karakter stillerini ayarlamak için, Metin Özellik denetçisinin Karakter ve Gelişmiş Karakter bölümleriyle çalışırsınız.

Özellik denetçisinin Karakter bölümü aşağıdaki metin özelliklerini barındırır:

Aile Fontun adı. (TLF metninin yalnızca OpenType ve TrueType fontlarını desteklediğini unutmayın.)

Stil Normal, Kalın veya İtalik. Sahte italik ve sahte kalın stilleri TLF metin nesnelerinde bulunmaz. Bazı fontlar Siyah ve Kalınİtalik gibi ek stiller de içerebilir.

Boyut Karakterlerin piksel olarak boyutları.

Satır Aralığı Metnin satır aralarındaki dikey boşluk. Varsayılan olarak, Satır Aralığı yüzde olarak ifade edilir ancak bunun yanı sıra nokta olarak da ifade edilebilir.

Renk Metnin rengi.

İzleme Seçili karakterlerin aralarındaki boşluk miktarı.

Vurgu Vurgu rengi.

Karakter Aralığı Karakter aralığı: Belirli karakter eşlerinin aralarındaki boşluğu çıkartır veya aralarına boşluk ekler. TLF metni, çoğu fontun içine

yerleştirilmiş karakter aralığı bilgisini kullanarak karakter aralığını otomatik olarak belirler.

Asya dilleri metin seçenekleri devre dışı durumdayken, Oto kar. aralığı onay kutusu belirir. Oto kar. aralığı açık olduğunda, fonttaki karakter aralığı bilgisi kullanılır. Oto kar. aralığı kapalı olduğunda, fonttaki karakter aralığı bilgisi yok sayılır ve hiçbir karakter aralığı uygulanmaz.

Asya dilleri metin seçenekleri etkin durumdayken, Karakter aralığı şu değerleri alabilir:

- Otomatik: Latin karakterleri fontu içine yerleştirilmiş karakter aralığı bilgisini kullanır. Asya karakterleri için, karakter aralığını yalnızca içine karakter aralığı bilgisi yerleştirilmiş karakterlere uygular. Karakter aralığı bilgisi bulunmayan Asya karakterleri Kanji, Hiragana ve Katakana'dır.
- Açık: Karakter aralığını her zaman açar.
- Kapalı: Karakter aralığını her zaman kapatır.

Kenar Yumuşatma Üç farklı kenar yumuşatma modu arasından seçim yapılabilir

- Aygıt Fontlarını Kullan: Fontları görüntülemek için SWF dosyasının yerel bilgisayarda yüklü bulunan fontları kullanmasını belirtir. Tipik olarak, aygıt fontları çoğu font boyutunda okunaklıdır. Bu seçenek SWF dosyasının boyutunu arttırmaz. Ancak sizi font görüntüleme amacıyla kullanıcının bilgisayarında yüklü bulunan fontlara bağlı kalmaya zorlar. Aygıt fontlarını kullanırken, sadece yaygın olarak kurulan font türlerini seçin.
- Okunabilirlik: Özellikle küçük boyutlardaki fontların daha rahat okunabilmesine olanak verir. Bir metin bloğu için bu seçeneği kullanmak üzere, metin nesnesi tarafından kullanılan fontu gömün. Talimatlar için bkz. [Tutarlı metin için font gömme](#). (Metni hareketlendirmek istiyorsanız bu seçeneği kullanmayın, bunun yerine Animasyon modunu kullanın.)
- Animasyon: Hizalama ve karakter aralığı bilgisini yok sayarak daha yumuşak bir animasyon oluşturur. Bir metin bloğu için bu seçeneği kullanmak üzere, metin bloğu tarafından kullanılan fontu gömün. Talimatlar için bkz. [Tutarlı metin için font gömme](#). Okunaklılık için bu seçeneği belirtirken 10 noktalı veya daha büyük tür kullanın.

Dönüş Karakterleri ayrı ayrı döndürmenize olanak verir. Dikey mizanpaj bilgisi içermeyen fontlar için dönüş belirtme, istenmeyen sonuçlar doğurabilir.

Dönüş aşağıdaki değerleri alabilir:

- 0° - Tüm karakterlerin hiçbir dönüşünün olmamasını sağlar.
- 270° - 270-° dönüşünün birincil kullanımı Dikey yönlendirmeli Romen metnine yöneliktir. Bu ayar eğer Vietnamca veya Tay dili gibi başka metin türlerinde kullanılırsa, istenmeyen sonuçlar doğurabilir
- Otomatik - Karakterin Unicode özellikleri tarafından belirlenmiş olduğu gibi, yalnızca tam genişlik karakterleri ve geniş karakterler için saat yönünün aksine 90 derece dönüş belirtir. Bu değer genellikle dönüş gerektiren karakterleri döndürmek için Asya dilleri metninde kullanılır. Bu dönüş tam genişlik karakterlerini ve geniş karakterleri, öteki karakterleri etkilemeden, dikey yönlendirmeye döndürmek üzere yalnızca dikey metinde uygulanır.

Altı Çizili Karakterlerin altına yatay bir çizgi yerleştirir.

Üstü Çizili Karakterlerin ortasından geçen yatay bir çizgi yerleştirir.

Üst Simge Karakterleri normal satır hizasının hemen üzerine taşır ve karakter boyutunu azaltır. Üst Simge ayrıca TLF Metni Özellik Denetçisi'nin Gelişmiş Karakter bölümündeki Satır Taban Çizgisi Kayması menüsü kullanılarak da uygulanabilir.

Alt Simge Karakterleri normal satır hizasının hemen altına taşır ve karakter boyutunu azaltır. Alt Simge ayrıca TLF Metni Özellik Denetçisi'nin Gelişmiş Karakter bölümündeki Satır Taban Çizgisi Kayması menüsü kullanılarak da uygulanabilir.

Gelişmiş Karakter bölümü aşağıdaki özellikleri içerir:

Bağ Bu alanı metin köprüsü oluşturmak için kullanın. Çalışma zamanında karakterler, yayınlanmış SWF dosyasında tıkatıldığında yüklenecek olan URL'yi girin.

Hedef URL'nin içine yüklendiği pencereyi belirtmek için bağ özelliği ile birlikte kullanılır. Hedef şu değerleri alabilir:

- _self - geçerli penceredeki geçerli kareyi belirtir.
- _blank - yeni bir pencere belirtir.
- _parent - geçerli karenin üst karesini belirtir.
- _top - geçerli penceredeki üst düzey kareyi belirtir.
- Özel - Hedef alanına istediğiniz herhangi bir özel dize değerini girebilirsiniz. Bunu SWF dosyanızın oynatıldığında zaten açık olacak tarayıcı penceresinin veya karenin özel ismini bildiğiniz durumlarda yaparsınız.

Büyük/Küçük Harf Büyük ve küçük harf karakterlerinin nasıl kullanıldığını belirlemenize olanak verir. Büyük/Küçük Harf şu değerleri alabilir:

- Varsayılan: Her karakterin varsayılan büyük/küçük dizgi karakterlerini kullanır.
- Büyük Harf: Tüm karakterlerin büyük harf glifleri kullandığını belirtir.
- Küçük Harf: Tüm karakterlerin küçük harf glifleri kullandığını belirtir.
- Büyük Harfi Küçük Büyük Harf Yap: Tüm büyük harfli karakterlerin küçük büyük harf glifleri kullandığını belirtir. Bu seçenek seçili fontun küçük büyük harf glifleri içermesini gerektirir. Adobe Pro fontlarında genellikle bu glifler tanımlanmış halde bulunur.
- Küçük Harfi Küçük Büyük Harf Yap: Tüm küçük harfli karakterlerin küçük büyük harf glifleri kullandığını belirtir. Bu seçenek seçili fontun küçük büyük harf glifleri içermesini gerektirir. Adobe Pro fontlarında genellikle bu glifler tanımlanmış halde bulunur.

Arapça gibi Pers Arap ve İbranice komut dosyaları büyük küçük harf ayrımı yapmazlar ve dolayısıyla bu ayardan etkilenmezler.

Rakam Karakteri Düz stil ve eski tip sayısal şekilleri sunan OpenType fontlarla çalışırken hangi sayısal stilin uygulanacağını belirtmenizi sağlar. Rakam Karakteri şu değerleri alabilir:

- Varsayılan: Varsayılan rakam karakterini belirtir. Sonuçlar fonta bağlıdır; karakterler herhangi bir özelliğin uygulanmadığı font tasarımcısının belirttiği ayarları kullanır.
- Düz Stil: Düz stil (ya da "hizalama") şekilleri tamamı büyük harf yüksekliğinde ve genellikle metin yüzleri tek boşluklu olur. Böylelikle çizelgelerde dikey bir şekilde hizalanırlar.
- Eski Stil: Eski stil şekilleri geleneksel ve klasik kabul edilen bir görünüme sahiptir. Bunlar yalnızca belirli yazı tipleri için kullanılabilir, bazen bir fonttaki normal rakamlar olarak, ancak daha sıkça ilave veya uzman fontunun içerisinde bulunur. Şekiller orantılı olarak boşlukludur, tek boşluklu düz stil şekillerinin sonucu olan beyaz boşlukları, özellikle sayısal olanın çevresindekileri, ortadan kaldırır. Eski stil şekilleri en sık olarak metnin içerisinde kullanılır. Düz stil şekillerinden farklı olarak, gövde kopyasının görünür çizgisini bozmadan karışırlar. Düz stil şekilleri kadar araya girmedikleri için başlıklar için de kullanışlıdır. Çoğu dizgi karakteri tasarımcısı çizelge ve tablolar haricindeki çoğu kullanım alanında bunları tercih eder.

Rakam Genişliği Hem düz stil, hem de eski stil sayısal şekilleri sunan OpenType fontları ile çalışırken, orantılı sayısal şekilleri mi, yoksa tablo şekilli sayısal şekilleri mi kullanacağınızı belirtmenizi sağlar. Rakam Genişliği şu değerleri alabilir:

- Varsayılan: Varsayılan rakam genişliğini belirtir. Sonuçlar fonta bağlıdır; karakterler herhangi bir özelliğin uygulanmadığı font tasarımcısının belirttiği ayarları kullanır.
- Orantılı: Orantılı şekilleri belirtir. Görüntüleme yazı tipleri genellikle orantılı şekiller barındırır. Bu şekillerin toplam karakter genişlikleri sayısal değer kendi genişliğine ve ek olarak çevresinde bulunan küçük miktardaki beyaz boşluklara dayanır. Örneğin 8, 1'den daha fazla genişliğe sahiptir. Orantılı şekiller düz stilde ya da eski stilde olabilir. Orantılı şekiller dikey olarak hizalanmaz ve tablolarda, çizelgelerde veya diğer dikey sütunlarda kullanmak için uygun değildir.
- Tablo Şekli: Tablo şekilli şekilleri belirtir. Tablo şekilli sayısal değerler, her biri aynı toplam karakter genişliğine sahip olan sayısal karakterlerdir. Karakter genişliği sayısal değer kendi genişliği ve buna ek olarak her iki yanındaki beyaz boşluktur. Tablo şekilli boşluk (aynı zamanda tek boşluk olarak da adlandırılır) sayısal değerlerin tablolarda, bilançolarda ve diğer şekil sütunlarında dikey olarak hizalanmasına izin verir. Tablo şekilli şekiller genellikle düz stil şekilleridir, yani satır taban çizgisinin üzerine oturur ve büyük harflerle aynı yüksekliğe sahip olur.

Baskın Satır Taban Çizgisi Yalnızca Metin Özellik denetçisinin panel seçenekleri menüsündeki Asya dilleri seçenekleri açıkken kullanılabilir. Açıkça seçtiğiniz yazının baskın (ya da birincil) satır taban çizgisini belirler (Tüm paragrafın satır taban çizgisi hizalanmasını belirleyen Satır Aralığı Temeli'nin aksine). Baskın Satır Taban Çizgisi şu değerleri alabilir:

- Otomatik: Seçili Yerel Ayar'a dayalı olarak çözümlenir. Varsayılan ayar budur.
- Romen: Metin için, metnin font ve nokta boyutu bu değeri belirler. Grafik öğeler için görüntünün altı kullanılır.
- Artan: Artan bir satır taban çizgisi belirtir. Metin için, metnin font ve nokta boyutu bu değeri belirler. Grafik öğeler için görüntünün üstü kullanılır.
- Azalan: Azalan bir satır taban çizgisi belirtir. Metin için, metnin font ve nokta boyutu bu değeri belirler. Grafik öğeler için görüntünün altı kullanılır.
- İdeografik Üst: Satırdaki küçük karakterleri, büyük karakterlerin em kutusunun belirlenmiş konumuyla hizalar.
- İdeografik Orta: Satırdaki küçük karakterleri, büyük karakterlerin em kutusunun belirlenmiş konumuyla hizalar.
- İdeografik Alt: Satırdaki küçük karakterleri, büyük karakterlerin em kutusunun belirlenmiş konumuyla hizalar.

Hizalama Satır Taban Çizgisi Yalnızca Metin Özellik denetçisinin panel seçenekleri menüsündeki Asya dilleri seçenekleri açıkken kullanılabilir. Bir paragrafın içinde metin veya grafik görüntüsü için farklı bir satır taban çizgisi belirtmenizi sağlar. Örneğin, bir metin satırına simge eklediğinizde görüntünün üstünü veya altını, satır taban çizgisine göre ölçüt olarak kullanıp bir hizalama belirtebilirsiniz.

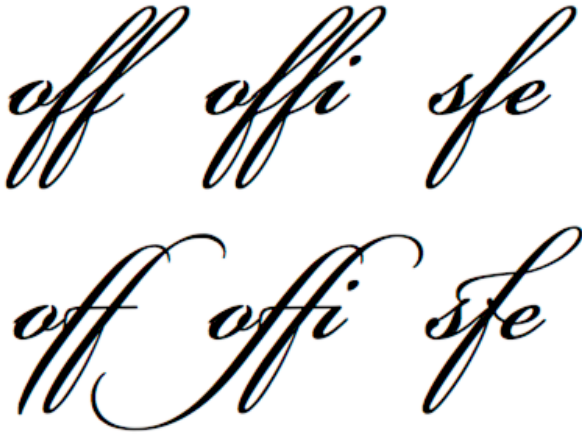
- Baskın Olanı Kullan: Hizalama Satır Taban Çizgisi'nin Baskın Satır Taban Çizgisi ayarını kullanmasını belirtir.
- Romen: Metin için, metnin font ve nokta boyutu bu değeri belirler. Grafik öğeler için görüntünün altı kullanılır.
- Artan: Artan bir satır taban çizgisi belirtir. Metin için, metnin font ve nokta boyutu bu değeri belirler. Grafik öğeler için görüntünün üstü kullanılır.
- Azalan: Azalan bir satır taban çizgisi belirtir. Metin için, metnin font ve nokta boyutu bu değeri belirler. Grafik öğeler için görüntünün altı kullanılır.
- İdeografik Üst: Satırdaki küçük karakterleri, büyük karakterlerin em kutusunun belirlenmiş konumuyla hizalar.
- İdeografik Orta: Satırdaki küçük karakterleri, büyük karakterlerin em kutusunun belirlenmiş konumuyla hizalar.
- İdeografik Alt: Satırdaki küçük karakterleri, büyük karakterlerin em kutusunun belirlenmiş konumuyla hizalar. Varsayılan ayar budur.

Bitişik Harfler Bitişik harfler, belirli harf çiftlerinin yerine kullanılabilen dizgi karakterleridir (kimi fontlarda kullanılan "fi" ve "fl" gibi). Bitişik harfler genellikle ortak bileşenleri paylaşan ardışık karakterleri değiştirir. Bunlar daha genel bir glif sınıfı olan bağlamsal formlardır. Bağlamsal formlarda, belirli bir harfin şekli bağlama bağlıdır; çevreleyen harfler veya satırın sonuna olan yakınlık gibi. Bitişik harflerin veya harfler arasındaki bağlantıların kural olduğu ve fonta bağlı olmadığı komut dosyalarında Bitişik Harfler ayarının etkisinin olmadığını unutmayın. Bu komut dosyalarında Pers-

Arapça, Devanagari ve bazı diğer diller bulunur.
Bitişik Harfler özelliği şu değerleri alabilir:

- A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
C. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
D. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Bitişik harf uygulanmamış B. Minimum bitişik harfler C. Ortak bitişik harfler D. Ortak olmayan bitişik harfler E. Egzotik bitişik harfler



En az miktarda bitişik harf barındıran bir komut dosyası tabanlı font (üstte) ve sık kullanılan bitişik harfleri barındıran komut dosyası tabanlı font (altta).

- Minimum: Minimum bitişik harfler.
- Ortak: Ortak veya "standart" bitişik harfler. Varsayılan ayar budur.
- Ortak Olmayan: Ortak olmayan veya "isteğe bağlı" bitişik harfler.
- Egzotik: Egzotik veya "tarihi" bitişik harfler. Yalnızca çok az sayıda font ailesinde bulunur.

Satır Kesmesi Seçili kelimelerin satır sonlarında kesilmesini önlemek üzere kullanılır. Özel adlar ya da tire getirildiğinde yanlış okunabilecek kelimeler bunlara örnektir. Satır Kesmesi ayarı aynı zamanda baş harf öbekleri veya bir ad ya da soyadı gibi çoklu karakterleri veya kelime gruplarını bir arada tutmak için de kullanılır. Satır Kesmesi şu değerleri alabilir:

- Otomatik: Satır kesmesi seçenekleri fonttaki Unicode karakter özelliklerine dayalıdır. Varsayılan ayar budur.
- Tümü: Seçimdeki tüm karakterlere zorunlu satır kesmesi seçeneğini uygular.
- Herhangi Biri: Seçimdeki herhangi bir karaktere satır kesmesi seçeneği uygular.
- Satır Kesmesi Yok: Seçimdeki hiçbir karaktere satır kesmesi seçeneği uygulamaz.

Satır Taban Çizgisi Kayması Bu kontrol Satır Taban Çizgisi Kayması'nı yüzdelere veya pikseller olarak ayarlar. Pozitif değerler karakterin satır taban çizgisini satırın geri kalan bölümünün satır taban çizgisinin aşağısına, eksi değerler ise yukarısına taşır. Üst Simge veya Alt Simge niteliği bu menüden de uygulanabilir. Varsayılan değer 0'dır. Aralık +/- 720 nokta veya yüzdedir.

Yerel Ayar Karakter özelliği olarak, seçili yerel ayar fonttaki OpenType özellikleri aracılığıyla gliflerin şekillenmesine etki eder. Örneğin Türkçe gibi dillerde fi ve ff gibi bitişik harfler bulunmaz. Başka bir örnek ise l yerine büyük harf l'nin noktalı hali olan Türkçe'deki İ harfidir.

Ayrı bir akış düzeyi Yerel Ayar özelliği, TLF Metni Özellik denetçisinin Kap ve Akış bölümünde yer alır. Karakter düzeyinde ayarlanmadığı sürece bütün karakterler Kap ve Akış Yerel Ayar özelliğini alır.

Paragraf stilleri ile çalışma

[Başa dön](#)

Paragraf stillerini ayarlamak için, Metin Özellik denetçisinin Paragraf ve Gelişmiş Paragraf bölümleriyle çalışırsınız.

Paragraf bölümü aşağıdaki metin özelliklerini barındırır:

Hizala Bu özellik yatay veya dikey metinle kullanılabilir. Başlangıca Hizala, metni kabin başlangıç kenarı boyunca hizalar (soldan sağa metin için sol taraf). Bitiş Hizala, metni kabin bitiş kenarı boyunca hizalar (soldan sağa metin için sağ taraf).

Geçerli seçimin Paragraf Yönü sağdan sola olduğu zaman hizalama simgelerinin görünümü doğru yönü gösterecek şekilde ters tarafa döner.

Kenar Boşlukları: Başlangıç ve Son Bu ayarlar sağ ve sol kenar boşluklarının genişliğini piksel olarak belirtir. Varsayılan değer 0'dır.

Girinti Seçili paragraftaki ilk sözcük girintisini piksel olarak belirtir.

Boşluk: Önce ve Sonra Paragraftan önce ve sonraki boşluğun piksel değerlerini belirtir.

Not: Not: Geleneksel sayfa mizanpajı uygulamalarından farklı olarak, değerler çakışınca paragraflar arasındaki dikey boşluk daralır. Örneğin iki paragrafınız var; Para1 ve onu takip eden Para2. Para1'den sonra 12 piksel boşluk bulunmakta (Sonraki Boşluk) ve Para2'den önce 24 piksel boşluk var (Önceki Boşluk). TLF, paragraflar arasında 36 yerine 24 nokta üretir. Paragraf bir sütunun en üstünde başlıyorsa paragraftan önce fazladan boşluk eklenmez. Bu durumda paragrafın ilk satır taban çizgisi kenar uzaklığı seçeneklerini kullanabilirsiniz.

Metin Yaslama Metin Yaslama: Metne yaslamaların nasıl uygulandığını gösterir. Metin Yaslama şu değerleri alabilir:

- Harf Aralığı: Harflerin arasındaki yaslamaların dağıtımını yapar.
- Sözcük Aralığı: Sözcüklerin arasındaki yaslamaların dağıtımını yapar. Varsayılan ayar budur.

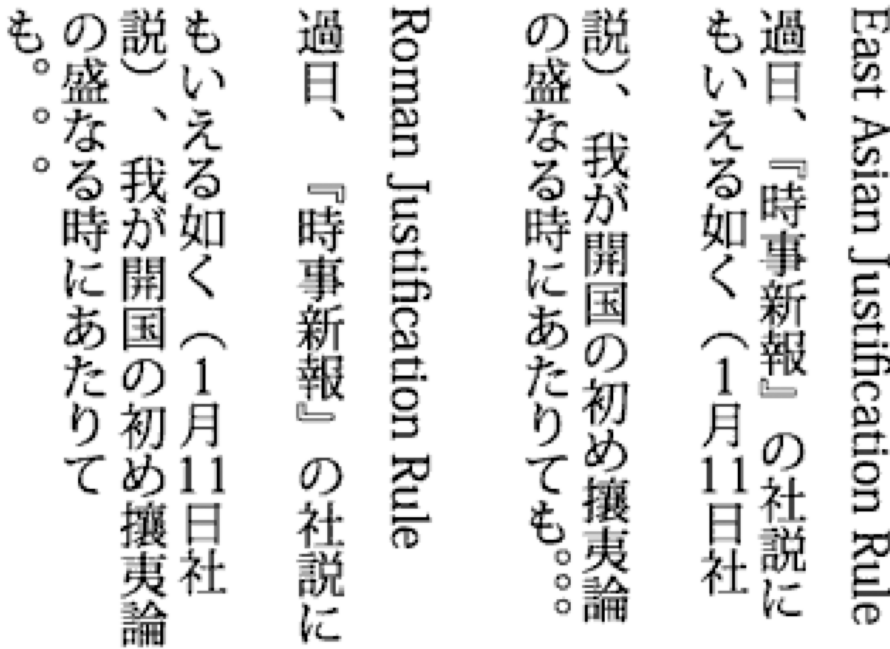
Yön Paragraf yönünü belirtir. Yön ayarları ancak Tercihler'deki Sağdan Sola seçenekleri açıksa kullanılabilir. Bu ayar yalnızca metin kabinin içindeki seçili durumda olan paragraf için geçerlidir. TLF Metin Özellik denetçisinin Kap ve Akış bölümünden kap için ayrı bir Yön özelliği ayarlanabilir. Yön şu değerleri alabilir:

- Soldan Sağa: Soldan Sağa metin yönü. Çoğu dil için kullanılır. Varsayılan ayar budur.
- Sağdan Sola: Sağdan Sola metin yönü. Arapça ve İbranice gibi Orta Doğu dilleri ve Farsça veya Urdu gibi Arap yazısını temel alan diller için kullanılır.

Gelişmiş Paragraf seçenekleri yalnızca Tercihler'de Asya Dilleri Seçenekleri açıkken veya TLF Metin Özellik denetçisinin Seçenekler menüsü aracılığıyla kullanılabilir.

Gelişmiş Paragraf bölümü aşağıdaki özellikleri barındırır:

Mojikumi Bazen yaslama kuralı olarak da adlandırılan bu özellik, paragraf yaslamalarının nasıl uygulanacağını belirler. Bu ayara dayalı olarak uygulanan yaslayıcılar noktalama boşluğunu ve satır aralığını etkiler. Romen biçiminde, virgül ve Japon noktaları bir tam karakter genişliği kaplar, ancak Doğu Asya dillerinde bu miktar yalnızca yarım karakter genişliğinde olur. Buna ek olarak, birbiri ardına gelen noktalama işaretleri arasındaki boşluk, geleneksel Doğu Asya dizgi kurallarına uyarak daralır. Aşağıdaki örnekte dikkate alınması gereken bir öge de paragrafların ikinci satırına uygulanmış olan satır aralığıdır. Doğu Asya biçiminde son iki satır sola doğru itilir. Romen biçiminde ise ikinci ve onu takip eden satırlar sola itilir.



Romen (sol) ve Doğu Asya (sağ) yaslama kurallarına sahip paragraflar.

Mojikumi şu değerleri alabilir:

- Otomatik: Yaslama, Metin Özellik denetçisinin Karakter ve Akış bölümündeki Yerel Ayar seçimine dayanarak uygulanır. Varsayılan ayar budur.
- Boşluk: Romen yaslama kuralları kullanılır.
- Doğu Asya: Doğu Asya yaslama kuralları kullanılır.

Kinsoku Shori Yazısı Zaman zaman yaslama stili olarak adlandırılır. Bu özellik satırın başında ya da sonunda görüntülenemeyen Japon kinsoku karakterlerini ele alma seçeneklerini belirtir. Kinsoku Shori Yazısı şu değerleri alabilir:

- Otomatik: Çözümleme, Metin Özellik denetçisinin Kap ve Akış bölümündeki Yerel Ayar seçimine dayanır. Varsayılan ayar budur.
- Son Ayarlamaya Öncelik Ver: Yaslamayı; hangisinin istenen genişliğe yakın sonuç verdiğine bağlı olarak, satırı genişletmeye ya da daraltmaya dayandırır.
- Kinsoku'yu İçeri İt: Yaslamaların kinsoku'yu satır sonunda sıkıştırmaya bağlı olmasını sağlar. Hiçbir kinsoku oluşmuyorsa veya satır sonu boşluğu yetersizse kinsoku genişler.
- Sadece Dışarı İt: Yaslamayı satırı genişletmeye dayandırır.

Satır Aralığı Modeli Satır Aralığı Modeli, satır aralığı temeli ve satır aralığı yönünün izin verilen birleşimlerinden oluşmuş bir paragraf biçimidir. Satır Aralığı Temeli, birbirini takip eden ve birbirlerinden satır yüksekliği tarafından belirtilmiş mesafe kadar uzak olması istenen iki satırın taban çizgilerini belirler. Örneğin, Romen satır aralığı temelli, birbirini takip eden iki satır için satır yüksekliği, ilgili Romen satır taban aralıkları arasındaki mesafesidir.

Satır Aralığı Yönü satır yüksekliğinin ölçüldüğü yönü belirler. Satır aralığı yönü Yukarı ise, satır yüksekliği satırın taban çizgisinin önceki satırın taban çizgisine olan mesafesidir. Satır aralığı yönü Aşağı ise, satır yüksekliği satırın taban çizgisinin sonraki satırın taban çizgisine olan mesafesidir.

Satır Aralığı Modeli şu değerleri alabilir:

- Romen; Yukarı: Satır Aralığı Romen'dir ve satır aralığı yönü Yukarıdır. Bu durumda, satır yüksekliği satırın Romen taban çizgisinden önceki satırın Romen taban çizgisine olan mesafesidir.
- İdeografik Üst; Yukarı: Satır aralığı temeli İdeografik Üsttür ve satır aralığı yönü Yukarıdır. Bu durumda, satır yüksekliği satırın İdeografik Üst satır taban çizgisinden önceki satırın İdeografik Üst satır taban çizgisine olan mesafesidir.
- İdeografik Merkez; Yukarı: Satır aralığı temeli İdeografik Merkezdir ve satır aralığı yönü Yukarıdır. Bu durumda, satır yüksekliği satırın İdeografik Orta satır taban çizgisinden önceki satırın İdeografik Orta satır taban çizgisine olan mesafesidir.
- İdeografik Üst; Aşağı: Satır aralığı temeli İdeografik Üsttür ve satır aralığı yönü Aşağıdır. Bu durumda, satır yüksekliği satırın İdeografik Üst satır taban çizgisinden önceki satırın İdeografik Üst satır taban çizgisine olan mesafesidir.
- İdeografik Merkez; Aşağı: Satır aralığı temeli İdeografik Merkezdir ve satır aralığı yönü Aşağıdır. Bu durumda, satır yüksekliği satırın İdeografik Orta satır taban çizgisinden sonraki satırın İdeografik Orta satır taban çizgisine olan mesafesidir.
- Otomatik: Satır Aralığı Modeli, Metin Özellik denetçisinin Kap ve Akış bölümündeki Yerel Ayar seçimine dayanır. (İdeografik Üst; Japonca, Çince ve Romen dili için Aşağı; diğer tüm diller için Yukarıdır. Bu ayar varsayılan değerdir.

Kap ve akış özellikleri

[Başa dön](#)

Kap ve Akış özellikleriyle çalışma

TLF Metin Özellik denetçisinin kap ve Akış bölümü bütün metin kabını etkileyen seçenekleri kontrol eder. Bu özellikler şunları içerir:

Davranış Bu seçenek kabın metin miktarı arttıkça nasıl genişleyeceğini kontrol eder. Davranış şu seçeneklere sahiptir:

- Tek satırlı
- Çok satırlı: Bu seçenek yalnızca seçili metin alan metni olduğunda bulunur. Eğer seçili metin nokta metinse bulunmaz.
- Çok Satırlı Sarma Yok
- Şifre: Şifre güvenliği için karakterlerin harf yerine noktalar halinde görünmesini sağlar. Bu seçenek yalnızca metin türü Düzenlenebilir (nokta metin veya alan metni için) olduğunda menüde bulunur. Salt Okunur veya Seçilebilir metin türleri için bulunmaz.

Maks. Karakter Metin kabında bulunmasına izin verilen maksimum karakter sayısı. Yalnızca türü Düzenlenebilir olarak ayarlanmış metin kapları için etkinleştirilmiştir. Maksimum değer 65535'dir.

Hizalama Kaptaki metnin hizalamasını belirtir. Ayarlar şunları içerir:

- Üst: Metni kabın üstünden aşağıya doğru dikey olarak hizalar.
- Orta: Kaptaki metnin satırlarını ortalar.
- Alt: Metni kabın altından yukarıya doğru dikey olarak hizalar.
- Yasla: Metnin satırlarını kabın altına ve üstüne eşit şekilde dağıtır.

Not: Metin yönü Dikey olarak ayarlandığında Hizalama seçenekleri buna uygun olarak değişir.

Sütun Sayımı Kaptaki metin sütunlarının sayısını belirtir. Bu özellik yalnızca metin alanı kapları için etkinleştirilmiştir. Varsayılan değer 1'dir. Maksimum değer 50'dir.

Sütunlar Arası Boşluklar Seçili kaptaki her sütun için boşluğu (veya sütunlar arası boşluk) belirtir. Varsayılan değer 20'dir. Maksimum değer 1000'dir. Ölçü birimi, Belge Ayarları'nda ayarlanan Cetvel Birimleri'ne dayanarak ayarlanır.

Dolgu Seçili kap ve metin arasındaki kenar boşluklarının genişliğini belirtir. Dolgu, 4 kenar boşluğunun tümü için ayarlanabilir.

Kenarlık Rengi Kabın dışının çevresindeki konturun rengi. Varsayılan, kenarlık olmamasıdır.

Kenarlık genişliği Kabın dışının çevresindeki konturun genişliği. Yalnızca bir kenarlık rengi seçildiğinde etkinleştirilir. Maksimum değer 200'dür.

Arka Plan Rengi Metnin arkasındaki arka planın rengi. Varsayılan, renk olmamasıdır.

Birinci Satır Uzaklığı metnin birinci satırının metin kabının üstüyle hizalanmasını belirtir. Örneğin, metnin kabın üstünden belirli bir uzaklıkta düşmesini sağlayabilirsiniz. Birinci satır uzaklığı Romen karakterleriyle çalışırken çoğu zaman ilk satır taban çizgisi uzaklığı olarak adlandırılır. Bu durumda satır taban çizgisi yazıyüzündeki karakterlerin yoğunluğunun üzerinde bulunduğu hayali bir çizgidir. TLF ile çalışırken satır taban çizgisi, kullanılan dile bağlı olarak şunlardan herhangi birini belirtebilir: Romen, Artan, Azalan, İdeografik Üst, İdeografik Orta ve İdeografik Alt.

Birinci Satır Uzaklığı şu değerleri alabilir:

- nk: Metnin ilk satırının satır taban çizgisi ile karenin üst daraltması arasındaki uzaklığı noktalarla belirtir. Bu ayar nokta uzaklığını belirtmek için bir alan etkinleştirir.
- Otomatik: Satırın üstünü en uzun glife bağlı olarak kabın üstüyle hizalar.
- Artan: Metin kabının üst daraltması ile metnin ilk satırının satır taban çizgisi arasındaki uzaklık fonttaki en uzun glifin yüksekliğidir (Romen fontunda genellikle "d" karakteridir).
- Satır Yüksekliği: Metin kabının üst daraltması ile metnin ilk satırının satır taban çizgisi arasındaki uzaklık satırın Satır Yüksekliğidir (satır aralığı).

Yön Kap için soldan sağa veya sağdan sola metin yönü kullanıldığını belirtmek için kullanılır. Çoğu dil için soldan sağa kullanılır. Sağdan sola, Arapça ve İbranice gibi Orta Doğu dilleri ve Farsça veya Urdu gibi Arap yazısını temel alan diller için kullanılır.

Paragraf düzeyinde uygulandığında yön, soldan sağa veya sağdan sola metin yönünü ve paragraf tarafından kullanılan girinti ve noktalamayı kontrol eder. Kap düzeyinde uygulandığında yön, sütun yönünü kontrol eder. Kaptaki paragraflar kaptan yön niteliğini devralır.

Yerel Ayar Yerel özelliğini akış düzeyinde ayarlar. Bkz. Karakter stilleri ile çalışma.

Çoklu kaplarda akıcı metin

Metin kaplarının arasında iş parçacığı veya bağ oluşturma özelliği yalnızca TLF (Metin Mizanpaj Çerçevesi) metni için kullanılabilir ve Klasik metin bloklarına uygulanmaz. Metin kapları, kareden kareye ve sembollerin içerisinde iş parçası içeren kapların tümü aynı zaman çizelgesinin içindeyse, birbirine bağlanabilir.

2 veya daha fazla metin kabını bağlamak için:

1. Metin kabı seçmek için Seçim aracını veya Metin aracını kullanın.
2. Seçilen metin kabının Giriş veya Çıkış bağlantı noktasını tıklatın. (Metin kabındaki Giriş ve Çıkış bağlantı noktası konumları kabın akış yönüne ve dikey veya yatay ayarına bağlıdır. Örneğin, metin akışı Soldan Sağa ve yataysa, Giriş bağlantı noktası sol üstte ve Çıkış bağlantı noktası sağ alttadır. Metin Sağdan Sola doğru ise, Giriş bağlantı noktası sağ üstte ve Çıkış bağlantı noktası sol alttadır. İşaretçi, yüklenen metin simgesine dönüşür.
3. Sonra aşağıdakilerden birini yapın:
 - Varolan bir metin kabına bağ oluşturmak için işaretçiyi hedef metin kabının üzerine konumlandırın. İki metin kabını bağlamak için metin kabını tıklatın.
 - Yeni bir metin kabına bağ oluşturmak için Sahne Alanı'nın boş bölümünü tıklatın ya da sürükleyin. Tıklatıldığında, orijinal nesneyle aynı boyutta ve şekilde bir nesne oluşturulur; sürüklemek herhangi bir boyutta dikdörtgen metin kabı oluşturmanıza izin verir. Ayrıca bağlı iki kap arasına yeni bir kap ekleyebilirsiniz.

Böylece kaplar bağlanmış olur ve aralarından metin akabilir.

İki metin kabının bağına çözmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Kabı düzenleme moduna yerleştirin ve ardından bağına çözmek istediğiniz Giriş veya Çıkış bağlantı noktasını çift tıklatın. İki kabın ilkinden tekrar metin akar.
- Bağlı metin kaplarından birini silin.

Not: Bağlantı oluşturulduktan sonra, ikinci metin kabı ilkinin akış yönünü ve yerel ayarını alır. Bağlı çözdükten sonra bu ayarlar ikinci kaptaki sabit kalır ve bağ öncesindeki durumlarına geri dönmezler. Flash Pro CS5.5'te, bağlantılı metin kapları dışında performans kaydırma için CS5'ten hızlıdır.

Metni kaydırılabilir yapma

Metin kabına UIScrollBar bileşeni ekleyerek TLF metin kabını kaydırılabilir yapabilirsiniz. Metin kabının aşağıdaki ayarlara sahip olması gerekir:

- Metin Türü Düzenlenebilir veya Seçilebilir olarak ayarlı olmalıdır.
- Kap ve Akış Davranışı Çok Satırlı veya Çok Satırlı Sarma Yok'a ayarlı olmalıdır.

TLF Metnini kaydırılabilir yapma:

- Bir UIScrollBar bileşeni örneğini Bileşenler Paneli'nden metin kabına, kabın eklemek istediğiniz yerine en yakın olan tarafına sürükleyin. UIScrollBar bileşeni metin kabının yanına yapışır.

Metin kabını yatay olarak kaydırma:

1. Sahne Alanı'nda UIScrollBar bileşen örneği seçin.

2. Özellik Denetçisi'nin Bileşen Parametreleri bölümünde UIScrollBar bileşeninin Yönünü Yatay olarak ayarlayın.

3. UIScrollBar bileşen örneğini metin kabının üstüne veya altına sürükleyin.

UIScrollBar bileşen örneği metin kabının üstüne veya altına yapışır.

Sekme cetvellerini kullanma (yalnızca CS5.5)

Sekme cetvellerini TLF metin kaplarına sekme durakları eklemek için kullanırsınız. Sekme cetveli, bir TLF metin kabı düzenleme modunda olduğunda görüntülenir. Sekme cetveli, geçerli olarak seçili olan paragraflar için tanımlanmış sekme duraklarını gösterir. Ayrıca, paragraf kenar boşlukları ve ilk satır girintisi için işaretçileri gösterir.

Sekme cetvelini gizleme veya gösterme Metin > TLF Sekme Cetveli'ni seçin.

Sekme türünü ayarlama Bir işaretçiyi çift tıklatın veya birkaç işaretçiyi Shift tuşunu basılı tutarken tıklatın ve menüden bir tür seçin.

Başlangıç, Orta veya Bitiş sekmesi Metnin başlangıcını, bitişini veya ortasını sekme durağına hizalar.

Ondalık sekme Metindeki bir karakteri sekme durağına hizalar. Bu karakter genellikle varsayılan olarak menüde gösterilen ondalık bir noktadır. Bir tireye veya başka bir karaktere hizalamak için bu karakteri menüye girin.

Sekme ekleme Sekme cetvelini tıklatın. Sekme cetvelinde o konumda sekme işaretçisi görüntülenir.

Sekmeyi taşıma Sekme işaretçisini yeni bir konuma sürükleyin. (Tam olarak taşımak için sekme işaretçisini çift tıklatın ve işaretçi için bir piksel konumu girin.)

Sekme silme Kaybolana kadar işaretçiyi sekme cetvelinden aşağıya doğru sürükleyin. (Metin dikey olarak hizalanmışsa işaretçiyi kaybolana kadar metne doğru sola sürükleyin.)

Ölçü birimini değiştirme Değiştir > Belge'yi seçin. Ardından iletişim kutusundaki Cetvel Birimleri'nden bir birim seçin.

Asya dilleri ve sağdan sola metinler

[Başa dön](#)

Asya dilleri metni oluşturma

Asya dilleri metnine uygulanan özelliklerle çalışmak için, aşağıdakilerden birini yaparak Asya Dilleri Metni seçeneklerini etkinleştirin:

- Sahne Alanı'nda TLF metni seçili durumdayken Özellik denetçisindeki panel seçenekleri menüsünden Asya Dillerindeki Seçenekleri Göster'i seçin.
- Tercihler'in (Düzen > Tercihler) Metin bölümünde Asya Dillerinde Metin Seçeneklerini Göster'i seçin.

Aşağıdakiler, Asya dilleri metin özelliklerine dahildir:

- Tate Chu Yoko: dikey mizanpaja düzgün görüntülenmesi için Romen karakterlerin yatay mizanpaja döndürülmesinin zorunlu olduğu durumlarda Asya Dilleri metniyle bir arada kullanılır.



Tate Chu Yoko dönüşlü (sağ) ve Tate Chu Yoko dönüşsüz (sol) dikey metinde Romen karakterleri.

- Baskın Satır Taban Çizgisi
- Hizalama Satır Taban Çizgisi
- Mojikumi
- Kinsoku Shori Yazısı
- Satır Aralığı Modeli



Klasik metinle çalışma

Klasik metin hakkında
Klasik metin alanları hakkında
Metin alanları oluşturma ve düzenleme
Klasik metin niteliklerini ayarlama
Metin dönüştürme
Klasik metin parçalama
Metin köprüsü oluşturma
Kayan klasik metin oluşturma
Maskeleme aygıtı font metni
SWF uygulamalarında Unicode metin kodlama

Klasik metin hakkında

Başla dön

Klasik metin, Flash Professional'daki daha eski metin motorunun adıdır. Klasik metin motoru hala Flash Professional CS5 ve üstünde kullanılabilir. Klasik metin, SWF dosya boyutunun en az derecede tutulması gerektiği mobil cihazlar gibi belirli içerik türlerinde tercih edilebilir. Ancak, metin mizanpajı üzerinde tam kontrol gerektiren durumlar gibi bazı durumlarda yeni TLF metnini kullanmak isteyebilirsiniz. TLF metniyle ilgili daha fazla bilgi için bkz. Metin Mizanpaj Çerçevesi (TLF) metni ile çalışma.

Metin Özelliği denetçisinde metin nesnesini ve ardından istediğiniz metin motorunu seçerek, Sahne Alanı üzerindeki ayrı bir metin nesnesinin Klasik mi yoksa TLF metin motorunu mu kullandığını belirlersiniz.

Not: Metin nesnesi tarafından kullanılan metin motorunu her zaman değiştirebilirsiniz. Klasik metni TLF metnine dönüştürme hakkında bilgi için bkz. Klasik ve TLF metni arasında dönüştürme.

Klasik metni Flash Professional uygulamalarınıza değişik şekillerde dahil edebilirsiniz. Belgeyi geliştirirken oluşturduğunuz statik metin içeren metin alanları oluşturabilirsiniz. Stok fiyatları veya haber başlıkları gibi güncellenen metin görüntüleyen dinamik metin alanları ve kullanıcıların formlara veya anketlere metin girmelerine olanak sağlayan giriş metin alanları da oluşturabilirsiniz.

Flash Professional metinle çalışmak için çok sayıda yol sağlar. Örneğin, metni yatay veya dikey olarak düzenleyebilir; font, boyut, tür, renk ve satır aralığı gibi özellikler atayabilir; yazım denetimi yapabilir; metni döndürerek, eğerek ya da çevirerek dönüştürebilir; metni bağlayabilir; metni seçilebilir yapabilir; metne animasyon uygulayabilir; font değişimini kontrol edebilir; ve fontu paylaşılan bir kütüphanenin bir parçası olarak kullanabilirsiniz. Flash Professional belgeleri Type 1 PostScript® fontları, TrueType® ve bitmap fontları (yalnızca Macintosh) kullanabilir.

Metin alanlarındaki zengin metin biçimini, HTML etiketleri ve nitelikleri kullanarak koruyabilirsiniz. Dinamik ya da giriş metin alanının içeriği için HTML metni kullandığınızda, metin SWF veya JPEG dosyası ya da film klipi gibi bir görüntünün etrafında akabilir. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) bölümünde bulunan HTML biçimli metni kullanma başlığına bakın.

Metin alanı örnekleri, film klipi örnekleri gibi özellikleri ve yöntemleri olan ActionScript® nesneleridir. Metin alanına bir örnek adı vererek onu ActionScript ile işleyebilirsiniz. Ancak metin örneklerinin Zaman Çizelgeleri olmadığından, ActionScript kodunu bir metin örneğinin içine yazamazsınız.

ActionScript'i, giriş ve dinamik metni biçimlendirmek ve kaydırılan metin alanları oluşturmak için kullanabilirsiniz. ActionScript'in, dinamik ve giriş metin alanları için yakalayabileceğiniz ve komutları tetiklemek için kullanabileceğiniz olayları vardır. Metni denetlemek üzere ActionScript'i kullanma hakkında bilgi almak için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) bölümünde bulunan Metin ve Dizelerle Çalışma başlığına bakın.

Klasik metin alanları hakkında

Başla dön

Üç tür klasik metin alanı oluşturabilirsiniz: statik, dinamik ve giriş.

- Statik metin alanları, karakterleri dinamik olarak değiştirmeyen metni görüntüler.
- Dinamik metin alanları, hisse senedi fiyatları veya hava raporları gibi dinamik olarak güncellenen metni gösterir.
- Giriş metin alanları, kullanıcıların formlara veya anketlere metin girmelerini sağlar.

Yatay metin (soldan sağa bir akışla) veya statik dikey metin (ya sağdan sola bir akışla ya da soldan sağa bir akışla) oluşturabilirsiniz. Yatay [iki yönlü](#) dillerin (İbranice, Arapça vb.) klasik metin alanlarında kullanımının desteklenmediğini unutmayın.

Statik metin oluştururken, metni yazdıkça genişleyen tek bir satır üzerine ya da otomatik olarak genişleyen ve sözcükleri kaydıran sabit genişlikli bir alan (yatay metin için) veya sabit yükseklikli bir alan (dikey metin için) üzerine yerleştirebilirsiniz. Dinamik veya giriş metin oluştururken metni tek bir satır üzerine yerleştirebilirsiniz ya da sabit genişliği ve yüksekliği olan bir metin alanı oluşturabilirsiniz.

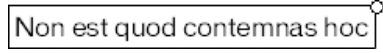
Not: Statik Dikey Metin ile çalışırken genişlik alanı Özellik Denetçisi'nde devre dışıdır. Yükseklik değiştirildiğinde genişlik değeri otomatik olarak ayarlanır. Benzer şekilde, Statik Yatay Metin ile çalışırken yükseklik alanı Özellik Denetçisi'nde devre dışıdır. Genişlik değiştirildiğinde

yükseklik değeri otomatik olarak ayarlanır.

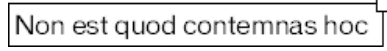
Tüm klasik metin alanları Unicode'u destekler.

Flash Professional, her metin alanının köşesinde metin alanının türünü belirten bir tutamaç gösterir.

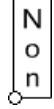
- Genişleyen statik yatay metin için metin alanının sağ üst köşesinde yuvarlak bir tutamaç belirir.



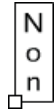
- Sabit genişliği olan statik yatay metin için metin alanının sağ üst köşesinde kare şeklinde bir tutamaç görünür.



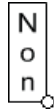
- Sağdan sola akışı olan ve genişleyen statik dikey metin için metin alanının sol alt köşesinde yuvarlak bir tutamaç görünür.



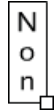
- Sağdan sola akışı olan ve sabit yükseklikli statik dikey metin için metin alanının sol alt köşesinde kare şeklinde bir tutamaç görünür.



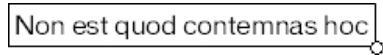
- Soldan sağa akışı olan ve genişleyen statik dikey metin için metin alanının sağ alt köşesinde yuvarlak bir tutamaç görünür.



- Soldan sağa akışı olan ve sabit yükseklikli statik dikey metin için metin alanının sağ alt köşesinde kare şeklinde bir tutamaç görünür.



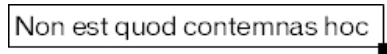
- Genişleyen dinamik veya giriş metin için metin alanının sağ alt köşesinde yuvarlak bir tutamaç görünür.



- Tanımlanmış yüksekliği ve genişliği olan dinamik veya giriş metin için metin alanının sağ alt köşesinde kare şeklinde bir tutamaç görünür.



- Dinamik kaydırılabilir metin alanları için yuvarlak veya kare şeklindeki içi boş tutamaç, düz siyah tutamaç haline gelir.



Sahne Alanı'nda metin girdiğinizde genişlemeyen metin alanları oluşturmak için dinamik ve giriş metin alanlarının tutamacını Shift tuşuna basıp çift tıklayın. Bu, sabit boyutta bir metin alanı oluşturmanızı ve kaydırılabilir metin oluşturmak üzere içini görüntüleyebileceği metinden daha fazlasıyla doldurmanızı sağlar.

Metin aracını bir metin alanı oluşturmak için kullandıktan sonra, metin alanının türünü belirtmek ve metin alanı ile içeriklerinin SWF dosyasında nasıl görüldüğünü kontrol eden değerleri ayarlamak için Özellik denetçisini kullanın.

Metin alanları oluşturma ve düzenleme

[Başa dön](#)

Varsayılan olarak metin yataydır ancak statik metin dikey olarak da hizalanabilir.

Flash Professional'ta metin düzenlemek için en yaygın genel sözcük işleme tekniklerini kullanabilirsiniz. Kes, Kopyala ve Yapıştır komutlarını, metni Flash Professional dosyasının içinde taşımanın yanı sıra Flash Professional ve diğer uygulamalar arasında taşımak için de kullanın.

Sahne Alanı'na metin ekleme

- Metin aracını **T** seçin.

2. Metin Özellik denetçisinin en üstündeki Metin Motoru menüsünden Klasik Metin'i seçin.
3. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler) metin alanının türünü belirtmek için açılır-menüden bir metin türü seçin:
Dinamik Metin Dinamik olarak güncellenen metin görüntüleyen bir alan oluşturur.
Giriş Metni Kullanıcıların metin girebileceği bir alan oluşturur.
Statik Metin Dinamik olarak kendini güncelleyemeyen bir alan oluşturur.
4. Yalnızca statik metin için: Metin özellik denetçisinde metin yönlendirmesi için bir yön ve Metin menüsünün Yönlendirmesinden akış seçin. (Yatay varsayılan ayardır.)
5. Sahne Alanı üzerinde şunlardan birini yapın:
 - Metni tek bir satır üzerinde gösteren bir metin alanı oluşturmak için metnin başlamasını istediğiniz yeri tıklatın.
 - Sabit genişlikli (yatay metin için) veya sabit yükseklikli (dikey metin için) bir metin alanı oluşturmak için imleci metni başlatmak istediğiniz yerde konumlandırın ve istenen genişlik veya yüksekliğe sürükleyin.

Not: Siz yazdıkça, Sahne Alanı'nın kenarının dışına doğru genişleyen bir metin alanı oluşturursanız, metin kaybolmaz. Tutamacı yeniden erişilebilir hale getirmek için satır kesmeleri ekleyin, metin alanını taşıyın veya Görünüm > Yapıştırma Alanı'nı seçin.
6. Özellik denetçisinde metin niteliklerini seçin.

Metin alanının boyutunu değiştirme

❖ Metin alanının yeniden boyutlandırma tutamacısını sürükleyin.

Metin seçildiğinde, mavi bir sınırlama kutusu tutamaçlardan birini taşıyarak metin alanını yeniden boyutlandırmanızı sağlar. Statik metin alanları, metin alanını yatay olarak yeniden boyutlandırmanızı sağlayan dört tutamaca sahiptir. Dinamik metin alanları, metin alanını dikey, yatay veya çapraz olarak yeniden boyutlandırmanızı sağlayan sekiz tutamaca sahiptir.

Sabit genişlikli (veya sabit yükseklikli) ve genişleyen metin alanları arasında geçiş yapma

❖ Bir yeniden boyutlandırma tutamacını çift tıklatın.

Metin alanındaki karakterleri seçme

1. Metin aracını **T** seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Karakterleri seçmek için sürükleyin.
 - Sözcük seçmek için çift tıklatın.
 - Seçimin başlangıcını belirtmek için tıklatın ve seçimin sonunu belirtmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
 - Alandaki tüm metni seçmek için Control+A (Windows) veya Command+A (Macintosh) tuşlarına basın.

Metin alanlarını seçme

❖ Seçim aracını  kullanarak bir metin alanını tıklatın. Birden çok metin alanını seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.

Dinamik ve giriş metin seçeneklerini ayarlama

1. Varolan bir dinamik metin alanının içinde tıklatın.
2. Özellik denetçisinde, Dinamik veya Giriş'in açılır menüde görüntülendiğinden emin olun.
3. Metin alanı için bir örnek adı girin.
4. Metnin yüksekliğini, genişliğini ve konumunu belirtin.
5. Fontu ve stili seçin.
6. Özellik denetçisinin Paragraf bölümünde, Davranış menüsünde şu seçenekler arasından birini belirtin:
Tek satırlı Metni tek satırlı olarak görüntüler.
Çok satırlı Metni çok satırlı olarak görüntüler.
Çok Satırlı Sarma Yok Metni, ancak son karakter Enter (Windows) veya Return (Macintosh) gibi kesen bir karakterse kesilen çok satırlı bir metin olarak gösterir.
7. Kullanıcıların dinamik metin seçmelerine izin vermek için Seçilebilir'i  tıklatın. Kullanıcıların dinamik metin seçmesini engellemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.
8. Zengin metin biçimini (fontlar ve köprüler gibi) uygun HTML etiketleriyle korumak için Metni HTML Olarak Oluştur'u  tıklatın.
9. Metin alanı için siyah kenarlık ve beyaz arka plan görüntülemek için Metnin Etrafında Kenarlık Göster  seçeneğini tıklatın.
10. (İstenirse) Değ kutusuna metin alanı için değişken adını girin. (Bu seçeneği sadece Adobe Macromedia Flash Player 5 veya öncesi için geliştirme yaparken kullanın.)

Macromedia Flash MX (sürüm 6) ile başlayarak, Özellik denetçisini kullanarak metin alanına bir örnek adı atarsınız. Macromedia Flash 5 ve önceki versiyonlar ile geriye doğru uyumluluğu sağlamak için değişken adı yöntemini dinamik metin alanlarıyla kullanabilmenize karşın,

Adobe bunu diğer metin alanı özelliklerini kontrol edemediğiniz veya stil sayfası ayarlarını uygulayamadığınız için önermez.

11. (Tercihe bağlı) Font Gömme iletişim kutusunu açmak için Göm'ü tıklatın. Daha fazla bilgi için bkz. [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#).

Dikey metin tercihlerini ayarlama

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneğini belirleyin ve Tercihler iletişim kutusundaki Metin kategorisini tıklatın.
2. Dikey Metin altında, şu seçeneklerden herhangi birini ayarlayın:
Varsayılan Metin Yönlendirmesi Yeni metin alanlarına otomatik olarak dikey yönlendirme verir.
Sağdan Sola Metin Akışı Dikey metnin satırlarının sayfayı sağdan sola doldurmasını sağlar.
Karakter Aralığı Kapalı Karakter aralığının dikey metne uygulanmasını engeller. (Yatay metin için Karakter Aralığı etkin halde kalır.)

Klasik metin niteliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

Klasik metin nitelikleri hakkında

Not: *Basamaklanmış Stil Sayfaları'nı (CSS) kullanmak üzere, bir stil sayfasına uygulamak için ActionScript kullanın. Daha fazla bilgi için ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'ndaki [Basamaklanmış stil sayfaları uygulama](#) bölümüne bakın.*

Metnin font ve paragraf niteliklerini ayarlayabilirsiniz. Font nitelikleri; font türü, nokta boyutu, stil, renk, harf aralığı, otomatik karakter aralığı ve karakter konumunu içerir. Paragraf nitelikleri; hizalama, kenar boşluğu, girintiler ve satır aralığını içerir.

Statik metin için font anahatları yayınlanmış bir SWF dosyasının içine aktarılır. Yatay statik metin için font anahatlarını dışa aktarmak yerine aygıt fontlarını kullanabilirsiniz.

Dinamik veya giriş metin için Flash Professional fontların adlarını saklar ve Flash Player kullanıcının sistemindeki aynı veya benzer fontları bulur. Font anahatlarını ayrıca dinamik veya giriş metin alanlarına gömebilirsiniz. Font anahatlarını gömmek dosya boyutunu artırabilir ancak kullanıcıların doğru font bilgilerine sahip olmalarını sağlar.

Yeni metin oluştururken, Flash Professional, Özellik denetçisinde geçerli olarak ayarlanan metin niteliklerini kullanır. Varolan metni seçtiğinizde, font veya paragraf niteliklerini değiştirmek ve Flash Professional'ı font anahat bilgilerini gömme yerine aygıt fontlarını kullanmaya yönlendirmek için Özellik denetçisini kullanın.

Font, nokta boyutu, stil ve renk ayarlama

1. Seçim aracını  kullanarak Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla metin alanını seçin.
2. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), Aile açılır-menüsünden bir font seçin veya bir font adı girin.
Not: *_sans, _serif, _typewriter ve aygıt fontları yalnızca statik yatay metin ile birlikte kullanılabilir.*
3. Font boyutu için bir değer girin.

Font boyutu, geçerli cetvel birimlerine bakılmaksızın nokta birimine ayarlanır.

4. Kalın veya italik stil uygulamak için, Stil menüsünden stil seçin.

Seçili font, kalın veya italik stil içermiyorsa, stil menüde görünmez. Metin menüsünden Sahte Kalın veya Sahte İtalik stillerini seçin (Metin > Stil > Sahte Kalın veya Sahte İtalik). Sahte Kalın ve Sahte İtalik stilleri, işletim sistemi tarafından Normal stile eklenir. Sahte stiller, gerçek kalın veya italik stil içeren fontlar kadar iyi görünmeyebilir.

5. Metni en iyileştirmek için Yumuşatma açılır menüsünden (Renk denetiminin hemen altındaki) bir font oluşturma yöntemi seçin.
6. Metin için bir dolgu rengi seçmek üzere Renk denetimini tıklatın ve şunlardan birini yapın:

- Renk menüsünden bir renk seçin.
- Rengin onaltılık değerini sol üst köşedeki kutuya yazın.
- Renk Seçicisi'ni  tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin. (Metnin rengini ayarlarken degradeler değil, sadece düz renkler kullanın. Metne degrade uygulamak için metni parçalayın ve kendi bileşen çizgi ve dolgularına dönüştürün.)

Harf aralığı, karakter aralığı ve karakter konumunu ayarlama

Harf aralığı, karakterlerin arasına eşit miktarda aralık ekler. Seçili karakterlerin ya da tüm metin bloklarının aralığını ayarlamak için harf aralığını kullanın.

Karakter aralığı, karakter çiftleri arasındaki aralığı kontrol eder. Çok sayıda font, yerleşik karakter aralığı bilgisine sahiptir. Örneğin, A ve V birbirlerine, sıklıkla A ve D'den daha yakındır. Flash Professional, yatay izleme ve karakter aralığı (yatay metin için) ve dikey izleme ve karakter aralığı (dikey metin için) sağlar.

Dikey metin için varsayılan karakter aralığını Flash Özellikleri'nde devre dışı bırakabilirsiniz. Bunu yapıp karakter aralığı seçeneğini Özellik denetçisinde seçili olarak bırakırsanız, karakter aralığı yalnızca yatay metne uygulanır.

1. Seçim aracını  kullanarak Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla cümle, ifade ya da metin alanı seçin.

2. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:

- Harf aralıklarını belirlemek için (izleme ve karakter aralığı), Harf Aralığı alanına bir değer girin.
- Bir fontun yerleşik karakter aralığı bilgisini kullanmak için Oto Kar. Aralığı'nı seçin.
- Üst simge veya alt simge karakter konumlarını belirlemek için, Üst Simgeyi Değiştir veya Alt Simgeyi Değiştir düğmelerini tıklayın. Varsayılan konum Normal'dir. Normal, metni taban çizgisine; Üst Simge, metni taban çizgisinin üzerine (yatay metin) veya sağına (dikey metin) ve Alt Simge, metni taban çizgisinin altına (yatay metin) veya soluna (dikey metin) yerleştirir.

Hizalama, kenar boşlukları, girintiler ve satır aralığını ayarlama

Hizalama, bir paragraftaki metnin her satırının metin alanının kenarlarına göre konumunu belirler. Yatay metin, metin alanının sol ve sağ kenarlarına göre hizalanır ve dikey metin, metin alanının üst ve alt kenarlarına göre hizalanır. Metin, metin alanının bir köşesine hizalanabilir, metin alanında ortalananabilir veya metin alanının her iki kenarına hizalanabilir (tam yaslamalı).

Kenar boşlukları, metin alanının kenarlıklarıyla metnin arasındaki aralık miktarını belirler. Girintiler, bir paragrafın kenar boşluğu ve ilk satırının başlangıcı arasındaki uzaklığı belirler.

Satır aralığı, bir paragraftaki bitişik satırlar arasındaki mesafeyi belirler. Dikey metin için satır aralığı dikey sütunlar arasındaki boşluğu ayarlar.

Yatay metinle çalışma

1. Seçim aracını **T** kullanarak, Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla metin alanını seçin.
2. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:
 - Hizalamayı ayarlamak için Sola Hizala, Ortala, Sağa Hizala veya Yasla'yı tıklayın.
 - Sol veya sağ kenar boşluğunu ayarlamak için, Özellik denetçisinin Paragraf seçiminde Kenar Boşlukları metin alanlarına değerleri girin.
 - Girintileri belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Girinti metin alanına bir değer girin.
 - Satır boşluğunu belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Satır Boşluğu metin alanına bir değer girin.

Dikey metinle çalışma

1. Seçim aracını **T** kullanarak, Sahne Alanı'nda bir veya daha fazla metin alanını seçin.
2. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), aşağıdaki seçenekleri ayarlayın:
 - Hizalamayı ayarlamak için Üste Hizala, Ortaya Hizala, Alta Hizala veya Yasla'yı tıklayın.
 - Üst veya alt kenar boşluğunu ayarlamak için, Özellik denetçisinin Paragraf seçiminde Kenar Boşlukları alanlarına değerleri girin.
 - Girintileri belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Girinti metin alanına bir değer girin.
 - Satır boşluğunu belirtmek için, Özellik denetçisinin Paragraf bölümündeki Satır Boşluğu metin alanına bir değer girin.

Klasik metin kenar yumuşatması

Kenar yumuşatma, ekran üzerindeki metnin köşelerini düzgünleştirmenizi sağlar. Kenar yumuşatma seçenekleri özellikle daha küçük font boyutlarını oluşturmada etkilidir. Kenar yumuşatma etkin olduğunda, geçerli seçimdeki tüm metin etkilenir. Kenar yumuşatma, tüm nokta boyutlarındaki metinlerde aynı şekilde işler.

Kullanıcı Flash® Player 7 veya sonrasına sahipse, statik, dinamik ve girdi metni için kenar yumuşatma desteklenir. Kullanıcı Flash Player'ın önceki bir sürümüne sahipse, bu özellik sadece statik metin için desteklenir.

Bir Flash Professional belgesinde küçük metin kullanırken, şu yönergeleri aklınızda tutun:

- Helvetica veya Arial gibi sans serif metinleri, küçük boyutlarda serif metninden daha temiz görünür.
- Kalın ve italik gibi bazı yazı stilleri küçük boyutlarda metni daha az okunaklı hale getirebilir.
- Bazı durumlarda metin, başka uygulamalardaki aynı nokta boyutuna sahip metinden biraz daha küçük görünür.

Flash Professional metin oluşturma motoru, Flash Professional (FLA) belgeleri ve yayınlanmış SWF dosyalarında temiz, yüksek kalitede metin oluşturma seçeneği sağlar. Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma ayarı, özellikle küçük boyutlu fontlarda metni daha okunaklı hale getirir. Özel kenar yumuşatma, ayrı metin alanlarında kullanılan fontların kalınlık ve keskinliklerini belirtmenizi sağlar.

Yüksek kaliteli kenar yumuşatma, Flash Player 8 veya daha sonrasına her yayınladığınızda ve Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma ya da Özel Kenar Yumuşatma seçildiğinde otomatik olarak etkinleşir. Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma, özellikle bir Flash Professional belgesinin ilk karesinde dört veya beş farklı karakter kümesi kullanıyorsanız, Flash Professional SWF dosyalarını yüklediğinizde küçük bir gecikmeye neden olabilir. Yüksek kaliteli kenar yumuşatma Flash Player'ın bellek kullanımını da artırabilir. Örneğin dört veya beş font kullanılması, bellek kullanımını yaklaşık 4 MB artırabilir.

Dosyanızın yayınlama ayarı Adobe® Flash® Player 8 veya sonrasına ve Okunabilirlik İçin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma seçtiğiniz kenar yumuşatma seçeneğiyle, yüksek kaliteli kenar yumuşatma şunlar için geçerli olur:

- Ölçeklenmiş ve döndürülmüş haldeki dönüştürülmemiş metin

Not: Metin ölçeklense veya döndürölse bile düz (yani dönüştürölmemiş) kalmalıdır. Örneğin fontları eęerseniz veya font şekillerini işlerseniz, Okunabilirlik İin Kenar Yumuşatma otomatik olarak devre dıőı kalır.

- Tüm font türleri (kalın, italik, vs. dahil)
- 255 noktaya kadar görünümler boyutları
- Flash Professional olmayan (GIF veya JPEG) bir ok dosya biçimine dıőa aktarma

Yüksek kaliteli kenar yumuşatma řu koőullarda devre dıőı bırakılır:

- Flash Player'ın seili sürümü Flash Player 7 veya daha öncesiye.
- Okunabilirlik İin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma'dan başka bir kenar yumuşatma seeneęi seiliyse.
- Metin eęriltilmiş veya evrilmişse.
- FLA dosyası, bir PNG dosyası halinde dıőa aktarılmışsa.

Metin kenar yumuşatmasıyla alıőma

Flash Professional, fontların kenar yumuşatma özelliklerini belirlemenize izin veren gelişmiş font rasterlemesi saęlar. Gelişmiş kenar yumuşatma yetenekleri sadece Flash Player 8 veya sonrası için yayınlanan SWF dosyaları için geçerlidir. Flash Player'ın önceki versiyonları için dosyalar yayınlıyorsanız, sadece Animasyon İin Kenar Yumuşatma özellięini kullanabilirsiniz.

Not: Yumuşatma, metin alanı tarafından kullanılan fontların gömölü olmasını gerektirir. Fontları gömmezseniz metin alanı klasik metin için boş görünebilir. Yumuşatma ayarını Aygıt Fontlarını Kullan ayarına deęiőtirmek metnin yanlış görüntölünmesine neden oluyorsa fontları gömmeniz gerekir. Flash, Sahne Alanı'nda oluşturulmuş metin alanında zaten mevcut olan metine yönelik fontu otomatik olarak gömer. Ancak, metnin alıőma zamanında deęiőmesine izin vermeyi planlıyorsanız fontları el ile gömmelisiniz. Talimatlar için bkz. [Tutarlı metin görünümleri için font gömme](#).

Seili metin için kenar yumuşatma seeneęi seme

❖ Özellik denetisinde Yumuşatma açılır menüsünden řu seeneklerden birini sein:

Aygıt Fontlarını Kullan Fontları görüntölemek için SWF dosyasının yerel bilgisayarda kurulmuş fontları kullanmasını belirtir. Tipik olarak, aygıt fontları oęu font boyutunda okunaklıdır. Bu seenek SWF dosyasının boyutunu artırmamasına karőın, sizi font görüntölmesi için kullanıcının bilgisayarına kurulmuş fontlara güvenmeye zorlar. Aygıt fontlarını kullanırken, sadece yaygın olarak kurulan font türlerini sein.

Döndürölmiş veya dikey klasik metinle aygıt fontlarını kullanamazsınız. Döndürölmiş veya dikey klasik metin kullanmak istiyorsanız, başka bir yumuşatma modu sein ve metin alanı tarafından kullanılan fontları gömölün.

Bitmap Metni (Kenar Yumuşatma Yok) Kenar yumuşatmayı kapatır ve hiçbir metin düzgünleőtirmesi saęlamaz. Metin keskin kenarlar kullanılarak görüntölünir ve font anahatları dosyanın içine gömölü olduklarından, elde edilen SWF dosyasının boyutu artar. Bitmap metni dıőa aktarılan boyutta keskindir ancak kötü bir şekilde ölçeklenir.

Animasyon İin Kenar Yumuşatma Hizalama ve karakter aralıęı bilgisini yoksayarak daha yumuşak bir animasyon oluşturur. Bu seenek, font ana hatları gömölü olduęundan, daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Okunaklılık için bu seeneęi belirtirken 10 noktalı veya daha büyük tür kullanın.

Okunabilirlik İin Kenar Yumuşatma Flash metin oluőturma motorunu özellikle küçük boyutlardaki fontların okunaklılıęını artırmak için kullanır. Bu seenek, font anahatları gömölü olduęundan, daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Bu seeneęi kullanmak için Flash Player 8 veya sonrasına yayınlamalısınız. (Metni hareketlendirmek istiyorsanız bu seeneęi kullanmayın, bunun yerine Animasyon İin Kenar Yumuşatma'yı kullanın.)

Özel Kenar Yumuşatma Fontun özelliklerini deęiőtirmenizi saęlar. Metnin kenarları ve arka plan arasındaki geişin düzgünlüęünü belirtmek için Keskinlik'i kullanın. Font kenar yumuşatma geişinin ne kadar kalın göründüęünü belirtmek için Kalınlık'ı kullanın. (Daha büyük deęerler karakterlerin daha kalın görünmesine neden olur.) Özel Kenar Yumuşatma'nın belirtilmesi, font anahatları gömölü olduęundan, daha büyük bir SWF dosyası oluşturur. Bu seeneęi kullanmak için Flash Player 8 veya sonrasına yayınlamalısınız.

İerięi Flash 8 veya sonrasının kenar yumuşatmasına yükseltme

1. Flash Player 7 veya öncesiyle kullanılmak üzere oluşturulmuş bir FLA dosyasını açın.
2. Yayınlama Ayarları iletiőim kutusunda (Dosya > Yayınlama Ayarları) Sürüm açılır menüsünden Flash Player 8 veya Flash Player 9'u sein.
3. Okunabilirlik İin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma seeneęi uygulanacak metin alanını sein.
4. Özellik denetisinde, Font Oluőturma Yöntemi açılır menüsünden Okunabilirlik İin Kenar Yumuşatma veya Özel Kenar Yumuşatma'yı sein.

Klasik metni seilebilir yapma

Statik yatay metin veya dinamik metin, Flash Professional uygulamanızı görüntölleyen kullanıcılar tarafından seilebilir olabilir. (Giriő metin varsayılan olarak seilebilirdir.) Metni setikten sonra kullanıcı metni kopyalayabilir, kesebilir ve sonra ayrı bir belgenin içine yapıőtırabilir.

1. Metin aracını **T** kullanarak seilebilir yapmak istedięiniz yatay metni sein.
2. Özellik denetisinde (Pencere > Özellikler) Statik Metin veya Dinamik Metin seeneęini belirleyin.
3. Seilebilir'i **AB** tıklatın.

Metin alanlarını dönüştürerek metin efektleri oluşturabilirsiniz. Örneğin, metin alanlarını döndürebilir, eğebilir, çevirebilir ve ölçekleyebilirsiniz. (Metin alanını bir nesne olarak ölçeklediğinizde, Özellik denetçisi artmaları veya azalmaları nokta boyutuna yansıtmaz.) Dönüştürülmüş bir metin alanındaki metin, ciddi dönüştürmeler okunmasını güçleştirmesine rağmen yine de düzenlenebilir.

Metni Zaman Çizelgesi efektleri kullanarak da hareketlendirebilirsiniz. Örneğin, metnin sıçramasını, yavaşça görünmesini veya kaybolmasını ya da patlamasını sağlayabilirsiniz.

Klasik metin parçalama

Başla dön

Her karakteri ayrı bir metin alanına yerleştirmek için Klasik metni parçalayabilirsiniz. Daha sonra metin alanlarını hızla ayrı katmanlara dağıtabilir ve her alanı hareketlendirebilirsiniz. Ancak, kaydırılabilir metin alanlarındaki metni parçalayamazsınız.

Metni yeniden şekillendirmek, silmek ve başka bir şekilde işlemek için onu kendi bileşen çizgi ve dolgularına da dönüştürebilirsiniz veya grafik olarak da değiştirebilirsiniz. Başka herhangi bir şekilde olduğu gibi, bu dönüştürülmüş karakterleri ayrı ayrı gruplayabilir veya onları sembollere dönüştürebilir ve hareketlendirebilirsiniz. Metni grafik çizgi ve dolgulara dönüştürdükten sonra artık düzenleyemezsiniz.

Not: Klasik metin için Parçala komutu sadece TrueType fontları gibi ana hat fontları için geçerlidir. Bitmap fontları, onları parçaladığınızda ekrandan kaybolurlar. PostScript fontları sadece Macintosh sistemlerinde parçalanabilirler.

1. Seçim aracını  kullanarak bir metin alanını tıklatın.
2. Değiştir > Parçala'yı seçin.

Seçili metindeki her karakter ayrı bir metin alanına yerleştirilir. Metin, Sahne Alanı'nda aynı konumda kalır.

3. Karakterleri Sahne Alanı'nda şekillere dönüştürmek için Değiştir > Parçala'yı tekrar seçin.

Metin köprüsü oluşturma

Başla dön

1. Metin veya metin alanı seçin:
 - Bir metin alanındaki metni seçmek için Metin aracını  kullanın.
 - Bir metin alanındaki tüm metnin bağ oluşturma için bir metin alanı seçmek üzere Seçim aracını  kullanın.
2. Özellik denetçisinin (Pencere > Özellikler) Bağ metin alanına, metin alanının bağ oluşturma istediğiniz URL'yi girin.

Not: E-posta adresine bir bağ oluşturma için `mailto: URL kalıbını kullanın. Örneğin, mailto:fatih.sultanmehmet@ornek.com girin.`

Kayan klasik metin oluşturma

Başla dön

Flash Professional'ta kayan metin oluşturma birkaç yolu vardır:

- Menü komutlarını veya metin alanı tutamacını kullanarak dinamik metin alanlarını veya giriş metin alanlarını kaydırılabilir hale getirin. Bu işlem, metin alanına bir kaydırma çubuğu eklemeyi; ancak bunun yerine, kullanıcının ok tuşlarıyla ya da fare tekerleğiyle metinde (Seçilebilir olarak ayarlanmış metin alanları için de) kaydırma yapmasına olanak tanır. Kullanıcının odağı üzerine getirmek için öncelikle metin alanını tıklatması gerekir.
- Metin alanına, kaymasını sağlamak için ActionScript 3.0 UI Scrollbar bileşeni ekleyin. Daha fazla bilgi için, bkz. "UI Scrollbar bileşenini kullanma" [ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma](#).
- ActionScript 3.0'da TextField sınıfının scrollH ve scrollV özelliklerini kullanın.
- Metin alanına, kaymasını sağlamak için ActionScript 2.0 Scrollbar bileşeni ekleyin. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan "UI Scrollbar Bileşeni" ögesine bakın.
- ActionScript 2.0'da, bir metin alanındaki dikey kaydırmayı kontrol etmek için TextField nesnesinin scroll ve maxscroll özelliklerini, yatay kaydırmayı kontrol etmek içinse hscroll ve maxhscroll özelliklerini kullanın. Örnek: [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Kaydırma metni oluşturma başlığına bakın.

Dinamik metni kaydırılabilir yapma

❖ Şunlardan birini yapın:

- Dinamik metin alanında sağ alttaki tutamacı Shift tuşuna basıp çift tıklatın. Tutamaç, dolgusuz kareden (kaydırılmaz) dolgulu kareye (kaydırılabilir) dönüşecektir.
- Seçim aracını  kullanarak dinamik metin alanını seçin ve sonra Metin > Kaydırılabilir'i seçin.
- Dinamik metin alanını Seçim aracıyla seçin. Dinamik metin alanını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kaydırılabilir seçeneğini belirleyin.

Maskleme aygıtı font metni

Başla dön

Başka bir film klibindeki aygıt fontu metnini maskelemek için bir film klibi kullanabilirsiniz. (Sahne Alanı'nda bir maske katmanı kullanarak aygıt fontlarını maskeleyemezsiniz.) Bu film klibi maskelemesinin çalışması için kullanıcı Flash Player 6 (6.0.40.0) veya üstüne sahip olmalıdır.

Bir film klibini aygıt fontu metnini maskelemek için kullandığınızda, Flash Professional maskenin dikdörtgen şeklindeki sınırlama kutusunu maskeleme şekli olarak kullanır. Diğer bir deyişle, Flash Professional geliştirme ortamında aygıt fontu metni için dikdörtgen şeklinde olmayan bir film klibi maskesi oluşturursanız, SWF dosyasında görünen maske maskenin kendi şeklini değil, dikdörtgen sınırlama kutusunun şeklini alır.

Film klibini maske olarak kullanma hakkında daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Film kliplerini maske olarak kullanma başlığına bakın.

Aygıt fontu maskelemesinin bir örneği için bkz. Flash Örnekleri web sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Masking\DeviceFontMasking klasörüne gidin.

SWF uygulamalarında Unicode metin kodlama

[Başa dön](#)

Flash Player 7 ve sonrası, SWF dosyaları için Unicode metin kodlamayı Flash Player biçiminde destekler. Bu destek, SWF dosyalarınızda iki dili tek bir metin alanı içinde kullanmak gibi çok dilli metin kullanma olanağınızı fazlasıyla artırır. Flash Player 7 ya da sonrasına sahip her kullanıcı, oynatıcıyı çalıştıran işletim sistemi tarafından kullanılan dil ne olursa olsun, çok dilli metni Flash Player 7 veya sonrasındaki uygulamalarda görebilir.

Daha fazla Yardım konusu

[Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

ActionScript

[ActionScript 3.0 Başvurusu](#)

makale (21 Mayıs 2013)

[ActionScript 2.0 Başvurusu](#)

makale (21 Mayıs 2013)

[Flash için Bileşenler Eğitimi Kılavuzu](#)

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5 bileşenleri web üzerinde zengin ve etkileşimli uygulamalar oluşturmaya yönelik yapıtaşlarıdır. Bu bileşenler tutarlı bir şekilde çalışan, kullanıma ve özelleştirmeye hazır olan karmaşık kontroller sağlayarak sıfırdan uygulama geliştirmek için gereken zamanı ve çabayı en aza indirir.

[iOS için birden çok SWF dosyasıyla büyük Flash ve AIR projeleri oluşturmak üzere SWC dosyalarını kullanma](#)

Tom Krcha (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe AIR ile Android veya Blackberry Tablet OS için oyun geliştirirken SWF dosyalarını çalışma zamanında hemen yükleyebilirsiniz; AIR for iOS için böyle bir seçenek bulunmaz. Android veya Blackberry Tablet OS'ta kod, ActionScript bayt kodundan yorumlanır, iOS'ta ise kodun tamamı ActionScript bayt kodundan yalnızca bir SWF dosyasından oluşturulabilen tek bir IPA dosyası olarak yerel bayt koduna derlenmelidir.

[Flash Professional'da yaygın geliştirme hatalarından kaçınma](#)

Tommi West (16 Ocak 2012)

eğitim

Bu makale dizisi Adobe Flash Professional projelerinizde sorun oluşturabilecek yaygın geliştirme hatalarının ana hatlarını belirtir ve bu hataları önlemek için uygulayabileceğiniz teknikler sunar. Bu kılavuzlar ayrıca daha verimli çalışma yöntemlerini gösterir ve bu yöntemler sayesinde daha az performans sorunuyla ve çalışma zamanı hatasıyla karşılaşsınız.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

ActionScript 3.0'da hata ayıklama

[ActionScript 3.0 hata ayıklayıcısı hakkında](#)

[Hata ayıklama moduna girme](#)

[Kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma](#)

[Kod satırları arasında atlama](#)

[Çağırma yığınınındaki komut dosyalarını görüntüleme ve inceleme](#)

[Değişken değerlerini görüntüleme ve değiştirme](#)

[Derleyici uyarılarını kontrol etme](#)

[Kodun içindeki hatalara gitme](#)

[Uzak ActionScript 3.0 SWF dosyasında hata ayıklama](#)

ActionScript 3.0 hata ayıklayıcısı hakkında

[Başa dön](#)

Ek kaynaklar

Aşağıdaki kaynaklar ActionScript 3.0'da hata ayıklama ile ilgili ayrıntılı ek bilgi sunar:

- Makale: [ActionScript 3'te hata ayıklama konusunun anlaşılması](#) (Adobe.com)
- Makale: [ActionScript 3 hata ayıklayıcıya giriş](#) (Adobe.com)
- Video: [Mobile device debugging via USB](#) (USB ile mobil cihazda hata ayıklama) (Adobe.com)

Hata ayıklama moduna girme

[Başa dön](#)

Bir hata ayıklama oturumuna başlama şekliniz üzerinde çalışmakta olduğunuz dosya türüne bağlıdır. Bir hata ayıklama oturumu sırasında, Flash bir kesme noktası veya bir çalışma zamanı hatasıyla karşılaştığında ActionScript'in çalışmasını kesintiye uğratır.

Flash Pro bir hata ayıklama oturumu başlattığında, oturum için dışa aktardığı SWF dosyasına özel bilgi ekler. Bu bilgi, hata ayıklayıcının kodun içinde hatalarla karşılaşılan yerlere belirli satır numaraları sağlamasına izin verir.

Bu özel hata ayıklama bilgisini, Yayınlama ayarlarında belirli bir FLA dosyasından oluşturulan tüm SWF dosyalarının içine dahil edebilirsiniz. Açık bir şekilde bir hata ayıklama oturumu başlatmasanız bile, bu bilgi sizin SWF dosyasında hata ayıklamanıza izin verir. Bu hata ayıklama bilgisi SWF dosyasını çok az daha büyük hale getirir.

Varsayılan bir hata ayıklama ortamı seçme

- Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla seçeneklerini belirleyin ve ardından aşağıdakilerden birini seçin:
 - Flash Professional
 - AIR Hata Ayıklama Başlatıcısı (Masaüstü)
 - AIR Hata Ayıklama Başlatıcısı (Mobil)
 - USB ile Cihazda (yalnızca CS5.5)

Tüm hata ayıklama oturumları sizin seçtiğiniz bir ortamda gerçekleştirilir. Varsayılan ortamı istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

FLA dosyasından hata ayıklamayı başlatma

- Hata Ayıkla > Hata Ayıkla seçeneklerini belirleyin

(Flash Professional CS6 ve öncesi) Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > Hata Ayıkla seçeneklerini belirleyin.

ActionScript 3.0 AS dosyasından hata ayıklamayı başlatma

1. Komut Dosyası penceresinde ActionScript dosyası açık iken, ActionScript dosyasının birlikte derlenmesi gereken FLA dosyasını Komut Dosyası penceresinin üst tarafındaki Hedef menüsünden seçin. FLA dosyasının bu menüde görünmesi için Flash'ta da açık olması gerekir.
2. Hata Ayıkla > Hata Ayıkla seçeneklerini belirleyin

(Flash Professional CS6 ve öncesi) Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > Hata Ayıkla seçeneklerini belirleyin.

FLA dosyasından oluşturulan tüm SWF dosyalarına hata ayıklama bilgileri ekleme

1. FLA dosyası açıkken, Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Flash sekmesini (CS5) veya Flash kategorisini (CS5.5) tıklatın.
3. Hata Ayıklamaya İzin Ver'i seçin.

Hata ayıklama modundan çıkma

- Hata Ayıklama Konsolu'nda Hata Ayıklama Oturumunu Bitir düğmesini tıklatın.

Kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma

[Başa dön](#)

Kodun çalışmasını kesintiye uğratmak için ActionScript'e kesme noktaları ekleyin. Çalışma kesintiye uğratıldıktan sonra, kod içinde atlayabilir ve kodu satır satır çalıştırabilir, ActionScript'inizin farklı bölümlerini görüntüleyebilir, değişkenlerin ve ifadelerin değerlerini görüntüleyebilir ve değişken değerlerini düzenleyebilirsiniz.

Not: Kesme noktaları, ASC (ActionScript for Communication) veya JSFL (Flash JavaScript) dosyalarına eklenemezler.

Kesme noktası yerleştirme

- Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, kesme noktasının görünmesini istediğiniz kod satırının yanındaki sol kenar boşluğunun içini tıklatın.

Kesme noktası kaldırma

- Eylemler paneli veya Komut Dosyası penceresinde, kaldırılacak kesme noktasını tıklatın.

Kod satırları arasında atlama

[Başa dön](#)

ActionScript yürütme işlemi, bir kesme noktası veya çalışma zamanı hatasında kesintiye uğradıktan sonra kodlar arasında satır satır ilerleyebilirsiniz. İşlev çağrılarının içine atlamayı veya bunların üzerinden atlamayı seçebilirsiniz. Atlamadan kodu çalıştırmaya devam etmeyi de seçebilirsiniz.

Satır satır kod içine atlama

- Hata Ayıkla Konsolu'nda İçine Adım At düğmesini tıklatın.

İşlev çağrısının üzerinden atlama

- Hata Ayıkla Konsolu'nda Üstüne Adım At düğmesini tıklatın.

İşlev çağrısının dışına atlama

- Hata Ayıkla Konsolu'nda Dışına Adım At düğmesini tıklatın.

Normal kod çalışmasına devam etme

- Hata Ayıkla Konsolu'nda Devam düğmesini tıklatın.

Çağırma yığınındaki komut dosyalarını görüntüleme ve inceleme

[Başa dön](#)

Hata ayıklayıcıda kodun çalışması durduğunda, Hata Ayıklama Konsolu'nda çağırma yığınının görüntüleyebilir ve çağırma yığınındaki işlevleri içeren komut dosyalarını görüntüleyebilirsiniz. Çağırma yığını, tam çalıştırılmayı bekleyen yuvalanmış işlev çağrılarının geçerli listesini gösterir.

Her işlevi içeren komut dosyalarını ayrı ayrı görüntüleyebilirsiniz.

- Hata Ayıkla Konsolu panelinde, çağırma yığınında komut dosyasının adını çift tıklatın.

Değişken değerlerini görüntüleme ve değiştirme

[Başa dön](#)

Değişkenler panelinde değişkenlerin ve özelliklerin değerlerini görüntüleyin ve düzenleyin.

Değişken değerini görüntüleme

1. Değişkenler panelinde, Panel menüsünden görüntülenecek değişken türlerini seçin.
 - Sabitleri Göster, sabit değerleri görüntüler (sabit bir değere sahip değişkenleri).

- Statikleri Göster, sınıf örneklerinin yerine sınıfa ait değişkenleri görüntüler.
- Erişilemez Üye Değişkenlerini Göster, diğer sınıflara veya ad alanlarına açık olmayan değişkenleri görüntüler. Bu, korunan, özel veya ad alanına dahil olan değişkenleri içerir.
- İlave Onaltılık Görüntü Göster, ondalık değerlerin görüntülediği yere onaltılık değerler ekler. Bu, en çok renk değerleri için faydalıdır. Onaltılık değerler, 0'dan 9'a kadar olan onlu değerler için görüntülenmez.
- Nitelenmiş Adları Göster, değişken türlerini paket adı ve sınıf adıyla birlikte görüntüler.

2. FLA nesne yapısının ağaç görünümünü, görüntülenecek değişkeni görene kadar genişletin.

Değişkenin değerini düzenleme

1. Değişkenler panelinde, değişkenin değerini çift tıklatın.
2. Değişkenin yeni değerini girin ve Enter tuşuna basın. Yeni değer sonraki kod çalıştırma sırasında kullanılır.

Derleyici uyarılarını kontrol etme

[Başa dön](#)

Derleyici Hataları panelinde ActionScript derleyicisinin oluşturduğu derleyici uyarısı türlerini kontrol edin. Derleyici bir hata bildirdiğinde, hataya neden olan kod satırına gitmek için hatayı çift tıklatın.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Flash'ı tıklatın.
3. ActionScript Ayarları düğmesini tıklatın.
4. Hatalar seçenekleri arasında seçim yapın:
 - Sıkı Modu, uyarıları hatalar olarak bildirir; bu, hatalar varoldukça derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir.
 - Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarılar bildirir.

Kodun içindeki hatalara gitme

[Başa dön](#)

Flash, ActionScript kodunun içinde derleme veya çalıştırma sırasında bir hatayla karşılaştığında, hatayı Derleyici Hataları panelinde bildirir. Derleyici Hataları panelinden hataya neden olan kod satırına gidin.

- Derleyici Hataları panelinde hatayı çift tıklatın.

Uzak ActionScript 3.0 SWF dosyasında hata ayıklama

[Başa dön](#)

ActionScript 3.0 ile uzak bir SWF dosyasında, Debug Flash Player'ın tek başına çalışan, ActiveX veya *Flash kurulum dizini*/Players/Debug/ dizininde bulabileceğiniz eklenti sürümünü kullanarak hata ayıklayabilirsiniz. Ancak, ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı'da uzaktan hata ayıklama, Flash geliştirme uygulamasıyla aynı yerel ana bilgisayarda bulunan, bağımsız hata ayıklama oynatıcısında, ActiveX kontrolünde veya eklentisinde oynatılan dosyalarla sınırlıdır.

Dosyada uzaktan hata ayıklamaya izin vermek için Yayınlama ayarlarında hata ayıklamayı etkinleştirin. Ayrıca dosyanızı, sadece güvenilir kullanıcıların bu dosyada hata ayıklayabilmelerini sağlamak için bir hata ayıklama şifresi ile yayınlatabilirsiniz.

JavaScript veya HTML'de olduğu gibi, kullanıcılar ActionScript'te sonucu tarafı değişkenlerini görüntüleyebilirler. Değişkenleri güvenli bir şekilde saklamak için dosyanızda saklamak yerine bir sonucu tarafı uygulamasına gönderin. Ancak, bir geliştirici olarak film klibi yapıları gibi açığa çıkarmak istemediğiniz başka meslek sırlarınız olabilir. Çalışmanızı korumak için bir hata ayıklama şifresi kullanabilirsiniz.

SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamayı etkinleştirme ve hata ayıklama şifresi belirleme

ActionScript 3.0 FLA dosyalarının kare komut dosyaları içinde hata ayıklanamaz. Sadece harici AS dosyalarındaki kod içinde ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı ile hata ayıklanabilir.

1. FLA dosyasını açın.
2. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
3. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Flash sekmesini (CS5) veya Flash kategorisini (CS5.5) tıklatın, ardından Hata Ayıklamaya İzin Ver öğesini seçin.
4. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kapatın ve şu komutlardan birini seçin:
 - Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar

- Dosya > Yayınla

5. Yerel makinede bir uzaktan hata ayıklama oturumu gerçekleştirmek için SWF dosyasını yerel bilgisayarda bırakın veya web sunucunuza yükleyin.

SWF dosyası kesme noktası bilgisi içermez, bu yüzden dosyayı bir uzak sunucuya yüklerseniz, kod arasında atlayamazsınız. Bu görevi gerçekleştirmek için yerel makineyi kullanın.

6. Flash'ta, Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.

Flash, ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı'yı açar ve bir Flash Player'ın bağlanmasını bekler. Debug Flash Player'ı 2 dakika içinde başlatmanız gerekir. İki dakikadan daha uzun süre geçerse, bu adımı tekrarlayın.

7. Flash Player eklentisinin hata ayıklayıcı sürümünde, ActiveX kontrolünde veya tek başına çalışan oynatıcıda SWF dosyasını açın. Tek başına çalışan hata ayıklama oynatıcısı *Flash kurulum dizini*/Players/Debug/ dizininde bulunur. Hata ayıklayıcı hiç bir kesme noktası bilgisi alamayacağından, başka bir bilgisayardaki bir dosyaya bağlanmayın.

Hata ayıklama oturumu, hata ayıklama oynatıcısı Flash ActionScript 3.0 Hata Ayıklayıcı paneline bağlandığında başlar.

Not: AIR 3.4 için Varsayılan Ağ Arabirimini seçerseniz uzaktan hata ayıklama işlevi çalışmaz. Bunun yerine sistemin IP Adresini ve Ağ Arabirimi adını sağlama seçeneklerini belirleyin.

Hata ayıklayıcıyı uzak bir konumdan etkinleştirme

1. Flash geliştirme uygulamasını zaten açık değilse, açın.

2. Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.

3. Bir tarayıcıda veya tek başına çalışan oynatıcının hata ayıklayıcı sürümünde, yayınlanmış SWF dosyasını uzak konumdan açın.

Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusu görünmezse, bağlam menüsünü görüntülemek için SWF dosyasında sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Hata Ayıklayıcı'yı seçin.

4. Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusunda, Yerel Makineyi seçin ve açılacak dosyayı seçin.

SWF dosyasının görüntüleme listesi Hata Ayıklayıcı'da görünür. SWF dosyası oynatmıyorsa, Hata Ayıklayıcı duraklatılmış olabilir; bu nedenle başlatmak için Devam'ı tıklatın.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

ActionScript yayınlama ayarları (CS5)

[ActionScript yayınlama ayarlarını değiştirme \(CS5\)](#)
[Sınıf dosyaları ve yapılandırma dosyaları \(CS5\)](#)
[ActionScript 3.0 belge sınıfı bildirme \(CS5\)](#)
[ActionScript dosyalarının konumunu ayarlama \(CS5\)](#)
[ActionScript'i koşullu olarak derleme \(CS5\)](#)
[Flash belgelerinde bağlam menülerini özelleştirme \(CS5\)](#)
[Flash ile kurulan konfigürasyon klasörleri \(CS5\)](#)

ActionScript yayınlama ayarlarını değiştirme (CS5)

[Başa dön](#)

Yeni bir FLA belgesi oluştururken, Flash size hangi ActionScript sürümünü kullanmak istediğinizi sorar. Daha sonra komut dosyalarınızı ActionScript'in başka bir sürümünde yazmaya karar vererseniz, bu ayarı değiştirebilirsiniz.

Not: ActionScript 3.0, ActionScript 2.0 ile uyumlu değildir. ActionScript 2.0 derleyicisi, film klibi yollarını göstermek için kullanılan eğik çizgi (/) sözdizimi (örneğin parentClip/testMC:varName= "hello world") dışındaki tüm ActionScript 1.0 kodunu derleyebilir. Bu problemten kaçınmak için ya kodunuzu nokta (.) notasyonu kullanarak yeniden yazın ya da ActionScript 1.0 derleyicisini seçin.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sonra Flash sekmesini seçin.
2. Açılır menüden ActionScript sürümünü seçin.

Sınıf dosyaları ve yapılandırma dosyaları (CS5)

[Başa dön](#)

Flash Professional'ı kurduğunuzda, sisteminize ActionScript ile ilgili birkaç konfigürasyon klasörü ve dosyası yerleştirilir. Geliştirme ortamını özelleştirmek için bu dosyaları değiştirirseniz, orijinal dosyaları yedekleyin.

ActionScript sınıfları klasörü Yerleşik ActionScript 2.0 sınıflarının tamamını içerir (AS dosyaları). Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\Classes
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\Classes
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/dil/Configuration/Classes

Classes klasörü, Flash Player 7 (FP7), Flash Player 8 (FP8), Flash Player 9 (FP9) ve hem oynatıcılarda hem de ASO dosyalarında kullanılan mx paketi için sınıflar şeklinde organize edilmiştir. Bu dizinin organizasyonu hakkında daha fazla bilgi için Classes klasöründeki Read Me dosyasına bakın.

Include sınıfı klasörü Global ActionScript dahil etme dosyalarının tümünü kapsar. Konumlar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\Include
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\Include
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/dil/Configuration/Include

ActionsPanel.xml konfigürasyon dosyası ActionScript kod ipuçlarının konfigürasyon dosyasını içerir. Ayrı dosyalar, her ActionScript ve Flash Lite sürümü ve JavaScript için konfigürasyon sağlar. Konumlar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/dil/Configuration/ActionsPanel

AsColorSyntax.xml konfigürasyon dosyası ActionScript kod renk sözdizimi vurgusu için konfigürasyon dosyası. Konumlar şunlardır:

- Windows XP: Sabit Disk\Documents and Settings\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Sabit Disk\Users\kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\dil\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/dil/Configuration/ActionsPanel

ActionScript 3.0 belge sınıfı bildirme (CS5)

[Başa dön](#)

ActionScript 3.0 kullandığınızda, bir SWF dosyası kendisiyle ilişkili üst düzey bir sınıfa sahip olabilir. Bu sınıf belge sınıfı olarak adlandırılır. Flash Player SWF'yi yüklediğinde, bu sınıfın SWF dosyasının üst düzey nesnesi olacak bir örneği oluşturulur. Bir SWF dosyasının bu nesnesi seçtiğiniz

herhangi bir özel sınıfın bir örneği olabilir.

Örneğin, bir takvim bileşenini uygulayan bir SWF dosyası, üst düzeyini bir takvim bileşenine uygun yöntem ve özelliklere sahip bir Calendar sınıfıyla ilişkilendirebilir. SWF dosyası yüklendiğinde, Flash Player bu Calendar sınıfının bir örneğini oluşturur.

1. Sahne Alanı'nda ve Zaman Çizelgesi'nde, Sahne Alanı'nın boş bir bölümünü tıklatarak tüm nesnelerin seçimini kaldırın. Bu, Özellik denetçisindeki Belge özelliklerini görüntüler.
2. Özellik denetçisindeki Belge Sınıfı metin kutusunda bulunan sınıfın ActionScript dosyasının dosya adını girin. .as dosya adı uzantısını dahil etmeyin.

Not: Document Sınıfı bilgisini Yayınlama Ayarları iletişim kutusuna da girebilirsiniz.

ActionScript dosyalarının konumunu ayarlama (CS5)

Başa dön

Tanımladığınız bir ActionScript sınıfını kullanmak için Flash Professional sınıf tanımını içeren harici ActionScript dosyalarını bulmak zorundadır. Flash Professional uygulamasının sınıf tanımlarını aradığı klasör listesi ActionScript 2.0 için sınıf yolu ve ActionScript 3.0 için kaynak yolu olarak adlandırılır. Sınıf yolları ve kaynak yolları, uygulama (global) ve belge düzeyinde bulunur. Sınıf yollarıyla ilgili daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Sınıflar öğesine veya in *ActionScript 3.0'ı Öğrenme* bölümünde bulunan “Paketler” öğesine bakın.

Flash Professional uygulamasında şu ActionScript konumlarını ayarlayabilirsiniz:

- ActionScript 2.0
 - Uygulama düzeyi (tüm AS2 FLA dosyaları için kullanılabilir):
 - Sınıf yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Belge düzeyi (yalnızca bu yolu belirten FLA dosyası için kullanılabilir):
 - Sınıf yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
- ActionScript 3.0
 - Uygulama düzeyi (tüm AS3 FLA dosyaları için kullanılabilir):
 - Kaynak yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Kütüphane yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Harici kütüphane yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Belge düzeyi (yalnızca bu yolları belirten FLA dosyası için kullanılabilir):
 - Kaynak yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
 - Kütüphane yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
 - Belge sınıfı (Belge Özelliği denetçisinde ayarlanır)

Kütüphane yolu, oluşturduğunuz SWC dosyalarında bulunan önceden derlenmiş ActionScript kodunun konumunu belirtir. Bu yolu belirten FLA dosyası, bu yolun üst düzeyindeki her SWC dosyasını ve SWC dosyalarında belirtilen diğer kod kaynaklarını yükler. Kütüphane yolunu kullanırsanız, SWC dosyalarındaki derlenmiş kodların herhangi birinin, Kaynak yolundaki derlenmemiş AS dosyalarında yinelenmediğinden emin olun. Artık kod, SWF dosyanızın derlemesini yavaşlatır.

Flash Professional için bakılacak birden fazla yol belirtilebilir. Belirtilen yollardan herhangi birinde bulunan kaynaklar kullanılır. Bir yol eklerken veya değiştirirken, mutlak izin yolları (örneğin, C:/my_classes) ve göreceli izin yolları (örneğin, ../my_classes or ".") ekleyebilirsiniz.

ActionScript 2.0 için sınıf yolunu ayarlama

Belge düzeyinde sınıf yolunu ayarlamak için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash'ı tıklayın.
2. ActionScript Sürümü açılır menüsünde, ActionScript 2.0'ın seçili olduğunu doğrulayın ve Ayarlar'ı tıklayın.
3. Sınıflar için Dış Aktarma Karesi metin alanında, sınıf tanımının bulunması gereken yerdeki kareyi belirtin.
4. Sınıf yolu listesine yol eklemek için şunlardan herhangi birini yapın:
 - Sınıf yoluna bir klasör eklemek için Yola Gözet düğmesini  tıklayın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklayın.
 - Sınıf yolu listesine yeni bir satır eklemek için Yeni Yol Ekle  düğmesini tıklayın. Yeni satırı çift tıklayın, göreceli ya da mutlak bir yol yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Varolan bir sınıf yolu klasörünü düzenlemek için Sınıf yolu listesinde yolu seçin, Yola Gözet düğmesini tıklayın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklayın. Alternatif olarak, Sınıf yolu listesinde yolu çift tıklayın, istenen yolu yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Bir klasörü sınıf yolundan silmek için Sınıf Yolu listesinde yolu seçin ve Seçilen Yolu Kaldır düğmesini  tıklayın.

Uygulama düzeyinde sınıf yolunu ayarlamak için:

1. Düzen Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklayın.
2. ActionScript 2.0 Ayarları düğmesini tıklayın ve Sınıf Yolu listesine yolları ekleyin

ActionScript 3.0 için kaynak yolunu ayarlama

Belge düzeyinde kaynak yolunu ayarlamak için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash'ı tıklayın.
2. ActionScript Sürümü açılır menüsünde, ActionScript 3.0'ın seçili olduğunu doğrulayın ve Ayarlar'ı tıklayın. ActionScript 3.0'ı kullanmak için Flash Player sürümünüz Flash Player 9 veya yukarısına ayarlı olmalıdır.
3. Karedeki Sınıfları Dışa Aktar metin alanında, sınıf tanımının bulunması gereken yerdeki kareyi belirtin.
4. Hatalar ayarlarını belirleyin. Sıkı Modu ve Uyarılar Modu'nu seçebilirsiniz. Sıkı Modu, derleyici uyarılarını hatalar olarak bildirir; bu durum, bu tür hatalar varoldukça derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir. Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarılar bildirir.
5. (İstenirse) Sahne alanı örneklerini otomatik olarak bildirmek için Sahne Alanı'nı seçin.
6. Kullanılacak lehçe olarak ActionScript 3.0 veya ECMAScript'i belirtin. ActionScript 3.0 önerilir.
7. Kaynak yolu listesine yol eklemek için şunlardan herhangi birini yapın:
 - Kaynak yoluna bir klasör eklemek için, Kaynak yolu sekmesini tıklayın, ardından Yola Gözet düğmesini  tıklayın, eklenecek klasöre gidin ve Tamam'ı tıklayın.
 - Kaynak yolu listesine yeni bir satır eklemek için Yeni Yol Ekle  düğmesini tıklayın. Yeni satırı çift tıklayın, göreceli ya da mutlak bir yol yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Varolan bir Kaynak yolu klasörünü düzenlemek için Kaynak yolu listesinde yolu seçin, Yola Gözet düğmesini tıklayın, eklenecek klasöre gözatın ve Tamam'ı tıklayın. Alternatif olarak, Kaynak yolu listesinde yolu çift tıklayın, istenen yolu yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Bir klasörü kaynak yolundan silmek için Kaynak yolu listesinde yolu seçin ve Seçilen Yolu Kaldır düğmesini  tıklayın.

Uygulama düzeyinde kaynak yolunu ayarlamak için:

1. Düzen Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklayın.
2. ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklayın ve Kaynak yolu listesine yolları ekleyin.

ActionScript 3.0 dosyaları için Kütüphane yolunu ayarlama

Belge düzeyinde Kütüphane yolunu ayarlamak için uygulanan prosedür, Kaynak yolunun ayarlanmasına benzer:

1. Dosya Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash sekmesini tıklayın.
2. Komut Dosyası menüsünde ActionScript 3.0'ın belirtilmiş olduğundan emin olun ve Ayarlar'ı tıklayın.
3. Gelişmiş ActionScript 3.0 Ayarlar iletişim kutusunda Kütüphane yolu sekmesini tıklayın.
4. Kütüphane yolu listesine kütüphane yolunu ekleyin. Yol listesine klasörler veya tek tek SWC dosyaları ekleyebilirsiniz.
5. Bağ Türü özelliğini ayarlamak için, yolun özellik ağacındaki Bağ Türü'nü çift tıklayın. Bağ Türü için seçenekler şöyledir:
 - Kod içine birleştirilmiş: Yolda bulunan kod kaynakları, yayınlanan SWF dosyasının içine birleştirilir.
 - Harici: Yolda bulunan kod kaynakları, yayınlanan SWF dosyasına eklenmez, fakat derleyici belirttiğiniz konumda olduklarını doğrular.
 - Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane (RSL): Flash Player, kaynakları çalışma zamanında indirir.

Uygulama düzeyinde Kütüphane yolunu ayarlamak için:

1. Düzen Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklayın.
2. ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklayın ve Kütüphane yolu listesine yolları ekleyin.

ActionScript'i koşullu olarak derleme (CS5)

[Başa dön](#)

ActionScript 3.0'da koşullu derlemeyi, C++ ve diğer programlama dillerinde kullanıldığı şekilde kullanabilirsiniz. Örneğin, belirli bir kod özelliğini uygulayan kod veya hata ayıklama için kullanılan kod gibi bir projedeki kod bloklarını etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak üzere koşullu derlemeyi kullanabilirsiniz.

Yayınlama ayarlarında tanımladığınız konfig sabitlerini kullanarak, belirli ActionScript kod satırlarının derlenmiş olup olmadığını belirtebilirsiniz. Her sabit şu biçimi alır:

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

Bu biçimde, CONFIG, konfig ad alanıyken, SAMPLE_CONSTANT, yayınlama ayarlarında true veya false olarak ayarladığınız sabittir. Sabitin değeri true olduğunda, ActionScript'te sabitten sonra gelen kod satırı derlenir. Değer false olduğunda, sabitten sonra gelen kod satırı derlenmez.

Örneğin, şu işlev yalnızca kendisinden önce gelen sabitin değeri yayınlama ayarlarında true olarak ayarlanırsa derlenen 2 kod satırını içerir:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

Yayınla Aarları iletiřim kutusunu kullanarak bir konfig sabitini tanımlamak için:

1. Dosya > Yayınla Aarları'nı seçin.
2. Yayınla Aarları iletiřim kutusunda Flash sekmesini tıkladın.
3. Komut Dosyası deęerinin ActionScript 3.0 olarak ayarlandıęından emin olun ve deęerin yanındaki Aarlar düęmesini tıkladın.
4. Geliřmiř ActionScript 3.0 iletiřim kutusunda, Konfig Sabitleri sekmesini tıkladın.
5. Bir sabit eklemek için Ekle düęmesini tıkladın.
6. Eklemek istedięiniz sabitin adını yazın. Varsayılan konfig ad alanı CONFIG ve varsayılan sabit adı CONFIG_CONST şeklindedir.

Not: Konfig ad alanı CONFIG, Flash Professional derleyici tarafından otomatik olarak bildirilir. Bunları yayınla aarlarına bir sabit adıyla girip řu söz dizimini kullanarak ActionScript koduna ekleyerek kendi konfig ad alanlarınızı ekleyebilirsiniz:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

7. true veya false olmak kořuluyla sabit için istedięiniz deęeri girin. Belirli kod satırlarının derlemesini etkinleřtirmek veya devre dıř bırakmak için bu deęeri deęiřtirirsiniz.

Flash belgelerinde baęlam menülerini özelleřtirme (CS5)

[Bařa dön](#)

Flash Player 7 ve sonrasında SWF dosyalarında görünen standart baęlam menüsü ve metin düzenleme baęlam menüsünü özelleřtirebilirsiniz.

- Standart baęlam menüsü, bir kullanıcı Flash Player'da bir SWF dosyasının üzerini düzenlenebilir metin alanı dıřındaki herhangi bir bölgede saę tıkladıęında (Windows) veya Control tuřuna basıp tıkladıęında (Macintosh) görünür. Menüye özel öğeler ekleyebilir ve Aarlar ve Hata Ayıklayıcı dıřındaki tüm yerleřik öğeleri gizleyebilirsiniz.
- Düzenleme baęlam menüsü, bir kullanıcı Flash Player'da SWF dosyasının içindeki düzenlenebilir bir metin alanının için saę tıkladıęında (Windows) veya Control tuřuna basıp tıkladıęında (Macintosh) görünür. Bu menüye özel öğeler ekleyebilirsiniz. Hiçbir yerleřik öğeyi gizleyemezsiniz.

Not: Ayrıca Flash Player, bir kullanıcı Flash Player'ın için saę tıkladıęında (Windows) veya Control tuřuna basıp tıkladıęında (Macintosh) ve hiçbir SWF dosyası yüklenmemiřse, bir hata baęlam menüsü görüntüler. Bu menüyü özelleřtirezemezsiniz.

ActionScript 2.0'da bulunan ContextMenu ve ContextMenuItem nesnelerini kullanarak Flash Player 7'de baęlam menülerini özelleřtirin. Bu nesnelerin kullanımı hakkında daha fazla bilgi için, bkz. [ActionScript 2.0 Dil Bařvurusu](#) bölümünde ContextMenu öğesi.

Flash Player için özel baęlam menü öğeleri oluřtururken, řu kořulları unutmayın:

- Özel öğeler oluřturuldukları sıraya göre bir baęlam menüsüne eklenir. Öğeler oluřturulduktan sonra bu sırayı deęiřtirezemezsiniz.
- Özel öğelerin görünürlüęünü ve etkinleřtirilmesini belirleyebilirsiniz.
- Özel baęlam menüsü öğeleri otomatik olarak Unicode UTF-8 metin kodlaması kullanılarak kodlanırlar.

Flash ile kurulan konfigürasyon klasörleri (CS5)

[Bařa dön](#)

Flash Professional, uygulamayı kurduęunuzda sisteminize birkaç konfigürasyon klasörü yerleřtirir. Konfigürasyon klasörleri, uygulamayla iliřkili dosyaları uygun kullanıcı erişimine düzeyleri halinde organize eder. ActionScript® veya bileřenlerle çalışırken, bu klasörlerin içeriklerini görüntülemek isteyebilirsiniz. Flash Professional uygulamasına ait konfigürasyon klasörleri řunlardır:

Uygulama düzeyi konfigürasyon klasörü

Klasör uygulama düzeyinde olduęundan, yönetici olmayan kullanıcılar bu dizine yazma erişimine sahip deęildir. Bu klasöre özgü yollar řunlardır:

- Microsoft Windows XP veya Microsoft Windows Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\\Program Files\\Adobe\\Adobe Flash CS3\\di\\Configuration\\ dizinine göz atın.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/ dizinine göz atın.

First Run klasörü

Uygulama düzeyi konfigürasyon klasörünün eřdüzeyi, aynı bilgisayarı kullanan kullanıcılar arasında konfigürasyon dosyalarının paylařılmasını saęlar. First Run klasöründeki klasör ve dosyalar otomatik olarak kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörüne kopyalanır. First Run klasörüne

yerleştirilen her yeni dosya, uygulamayı başlattığınızda kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörüne kopyalanır.

First Run klasörüne özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\di\Configuration\ dizinine göz atın.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/First Run dizinine göz atın.

Kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörü

Kullanıcı profili alanında bulunan bu klasör, geçerli kullanıcı tarafından her zaman yazılabilir. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Documents and Settings*kullanıcı adı*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\di\Configuration dizinine gözetin.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Users/*kullanıcı adı*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/di//Configuration/ dizinine gözetin.

Tüm kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörü

Ortak kullanıcı profili bölgesinde bulunan bu klasör, standart Windows ve Macintosh işletim sistemleri kurulumlarının bir parçasıdır ve belirli bir bilgisayardaki tüm kullanıcılar tarafından paylaşılır. İşletim sistemi, bu klasöre yerleştirilen her dosyayı tüm bilgisayar kullanıcılarına erişilebilir yapar. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\di\Configuration\ yoluna gözetin.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/di//Configuration/ yoluna gözetin.

Sınırlı Kullanıcılar konfigürasyon klasörü

Bir iş istasyonunda sınırlı ayrıcalıklara sahip kullanıcılar içindir, örnek olarak, ağa bağlı bir ortamda sadece sistem yöneticileri iş istasyonlarına yönetici erişimine sahiptir. Diğer tüm kullanıcılara sınırlı erişim verilmiştir, bu genellikle bu kullanıcıların uygulama düzeyi dosyalarına (Windows'taki Program Files dizini veya Macintosh OS X'teki Applications klasörü gibi) yazamamaları anlamına gelir.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

ActionScript yayınlama ayarları

[ActionScript yayınlama ayarlarını değiştirme](#)
[Sınıf dosyaları ve yapılandırma dosyaları](#)
[ActionScript 3.0 belge sınıfı bildirme](#)
[ActionScript dosyalarının konumunu ayarlama](#)
[ActionScript'i koşullu olarak derleme](#)
[Flash belgelerinde bağlam menülerini özelleştirme \(CS5.5\)](#)
[Flash ile kurulan konfigürasyon klasörleri \(CS5.5\)](#)

ActionScript yayınlama ayarlarını değiştirme

[Başa dön](#)

Yeni bir FLA belgesi oluştururken, Flash size hangi ActionScript sürümünü kullanmak istediğinizi sorar. Daha sonra komut dosyalarınızı ActionScript'in başka bir sürümünde yazmaya karar verirsiniz, bu ayarı değiştirebilirsiniz.

Not: ActionScript 3.0, ActionScript 2.0 ile uyumlu değildir. ActionScript 2.0 derleyicisi, film klibi yollarını göstermek için kullanılan eğik çizgi (/) sözdizimi (örneğin parentClip/testMC:varName= "hello world") dışındaki tüm ActionScript 1.0 kodunu derleyebilir. Bu problemten kaçınmak için ya kodunuzu nokta (.) notasyonu kullanarak yeniden yazın ya da ActionScript 1.0 derleyicisini seçin.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Komut Dosyası menüsünden ActionScript sürümünü seçin.

Sınıf dosyaları ve yapılandırma dosyaları

[Başa dön](#)

Flash Professional'ı kurduğunuzda, sisteminize ActionScript ile ilgili birkaç konfigürasyon klasörü ve dosyası yerleştirilir. Geliştirme ortamını özelleştirmek için bu dosyaları değiştirirseniz, orijinal dosyaları yedekleyin.

ActionScript sınıfları klasörü Yerleşik ActionScript 2.0 sınıflarının tamamını içerir (AS dosyaları). Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows 7 ve 8: Sabit Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/dil/Configuration/Classes

Sınıflar klasörü Flash Player 10 sınıfları ve Flash Player 11 sınıfları şeklinde düzenlenir. Bu dizinin organizasyonu hakkında daha fazla bilgi için Classes klasöründeki Read Me dosyasına bakın.

Include sınıf klasörü Global ActionScript dahil etme dosyalarının tümünü kapsar. Konumlar şunlardır:

- Windows 7 ve 8: Sabit Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/dil/Configuration/Include

ActionsPanel.xml konfigürasyon dosyası ActionScript kod ipuçlarının konfigürasyon dosyasını içerir. Ayrı dosyalar, her ActionScript ve Flash Lite sürümü ve JavaScript için konfigürasyon sağlar. Konumlar şunlardır:

- Windows 7 ve 8: Sabit Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/dil/Configuration/ActionsPanel

AsColorSyntax.xml konfigürasyon dosyası ActionScript kod renk sözdizimi vurgusu için konfigürasyon dosyası. Konumlar şunlardır:

- Windows 7 ve 8: Sabit Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Sabit Disk/Users/kullanıcı/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/dil/Configuration/ActionsPanel

ActionScript 3.0 belge sınıfı bildirme

[Başa dön](#)

ActionScript 3.0 kullandığınızda, bir SWF dosyası kendisiyle ilişkili üst düzey bir sınıfa sahip olabilir. Bu sınıf belge sınıfı olarak adlandırılır. Flash Player SWF'yi yüklediğinde, bu sınıfın SWF dosyasının üst düzey nesnesi olacak bir örneği oluşturulur. Bir SWF dosyasının bu nesnesi seçtiğiniz herhangi bir özel sınıfın bir örneği olabilir.

Örneğin, bir takvim bileşenini uygulayan bir SWF dosyası, üst düzeyini bir takvim bileşenine uygun yöntem ve özelliklere sahip bir Calendar sınıfıyla ilişkilendirilebilir. SWF dosyası yüklendiğinde, Flash Player bu Calendar sınıfının bir örneğini oluşturur.

1. Sahne Alanı'nda ve Zaman Çizelgesi'nde, Sahne Alanı'nın boş bir bölümünü tıklatarak tüm nesnelerin seçimini kaldırın. Bu, Özellik denetçisindeki Belge özelliklerini görüntüler.
2. Özellik denetçisindeki Belge Sınıfı metin kutusunda bulunan sınıfın ActionScript dosyasının dosya adını girin. .as dosya adı uzantısını dahil

etmeyin.

Not: Document Sınıfı bilgisini Yayınlama Ayarları iletişim kutusuna da girebilirsiniz.

Not: İsterseniz, Sınıf adını Kütüphane Yolu'na bağlı, Belge Sınıfı olarak belirlemek istediğiniz bir SWC dosyasına da girebilirsiniz.

[Başa dön](#)

ActionScript dosyalarının konumunu ayarlama

Tanımladığınız bir ActionScript sınıfını kullanmak için Flash Professional sınıf tanımını içeren harici ActionScript dosyalarını bulmak zorundadır. Flash Professional uygulamasının sınıf tanımlarını aradığı klasör listesi ActionScript 2.0 için sınıf yolu ve ActionScript 3.0 için kaynak yolu olarak adlandırılır. Sınıf yolları ve kaynak yolları, uygulama (global) ve belge düzeyinde bulunur. Sınıf yollarıyla ilgili daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Sınıflar öğesine veya in *ActionScript 3.0'ı Öğrenme* bölümünde bulunan “Paketler” öğesine bakın.

Flash Professional uygulamasında şu ActionScript konumlarını ayarlayabilirsiniz:

- ActionScript 2.0
 - Uygulama düzeyi (tüm AS2 FLA dosyaları için kullanılabilir):
 - Sınıf yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Belge düzeyi (yalnızca bu yolu belirten FLA dosyası için kullanılabilir):
 - Sınıf yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
- ActionScript 3.0
 - Uygulama düzeyi (tüm AS3 FLA dosyaları için kullanılabilir):
 - Kaynak yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Kütüphane yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Harici kütüphane yolu (ActionScript tercihlerinde ayarlanır)
 - Belge düzeyi (yalnızca bu yolları belirten FLA dosyası için kullanılabilir):
 - Kaynak yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
 - Kütüphane yolu (Yayınlama Ayarları'nda ayarlanır)
 - Belge sınıfı (Belge Özelliği denetçisinde ayarlanır)

Kütüphane yolu, oluşturduğunuz SWC dosyalarında bulunan önceden derlenmiş ActionScript kodunun konumunu belirtir. Bu yolu belirten FLA dosyası, bu yolun üst düzeyindeki her SWC dosyasını ve SWC dosyalarında belirtilen diğer kod kaynaklarını yükler. Kütüphane yolunu kullanırsanız, SWC dosyalarındaki derlenmiş kodların herhangi birinin, Kaynak yolundaki derlenmemiş AS dosyalarında yinelenmediğinden emin olun. Artık kod, SWF dosyanızın derlemesini yavaşlatır.

Flash Professional için bakılacak birden fazla yol belirtebilirsiniz. Belirtilen yollardan herhangi birinde bulunan kaynaklar kullanılır. Bir yol eklerken veya değiştirirken, mutlak dizin yolları (örneğin, C:/my_classes) ve göreceli dizin yolları (örneğin, ../my_classes or ".") ekleyebilirsiniz.

ActionScript 2.0 için sınıf yolunu ayarlama

Not: ActionScript 2.0, Flash Professional CC'de kaldırılmıştır. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın

. Belge düzeyinde sınıf yolunu ayarlamak için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash'ı tıklayın.
2. ActionScript Sürümü açılır menüsünde, ActionScript 2,0'ın seçili olduğunu doğrulayın ve Ayarlar'ı tıklayın.
3. Sınıflar için Dış Aktarma Karesi metin alanında, sınıf tanımının bulunması gereken yerdeki kareyi belirtin.
4. Sınıf yolu listesine yol eklemek için şunlardan herhangi birini yapın:
 - Sınıf yoluna bir klasör eklemek için Yola Gözet düğmesini  tıklayın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklayın.
 - Sınıf yolu listesine yeni bir satır eklemek için Yeni Yol Ekle  düğmesini tıklayın. Yeni satırı çift tıklayın, göreceli ya da mutlak bir yol yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Varolan bir sınıf yolu klasörünü düzenlemek için Sınıf yolu listesinde yolu seçin, Yola Gözet düğmesini tıklayın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklayın. Alternatif olarak, Sınıf yolu listesinde yolu çift tıklayın, istenen yolu yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Bir klasörü sınıf yolundan silmek için Sınıf Yolu listesinde yolu seçin ve Seçilen Yolu Kaldır düğmesini  tıklayın.

Uygulama düzeyinde sınıf yolunu ayarlamak için:

1. Düzen Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklayın.
2. ActionScript 2.0 Ayarları düğmesini tıklayın ve Sınıf Yolu listesine yolları ekleyin

ActionScript 3.0 için kaynak yolunu ayarlama

Belge düzeyinde kaynak yolunu ayarlamak için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin ve Flash'ı tıklayın.
2. ActionScript Sürümü açılır menüsünde, ActionScript 3.0'ın seçili olduğunu doğrulayın ve Ayarlar'ı tıklayın. ActionScript 3.0'ı kullanmak için Flash Player sürümünüz Flash Player 9 veya yukarisına ayarlı olmalıdır.
3. Karedeki Sınıfları Dışa Aktar metin alanında, sınıf tanımının bulunması gereken yerdeki kareyi belirtin.
4. Hatalar ayarlarını belirleyin. Sıkı Modu ve Uyarılar Modu'nu seçebilirsiniz. Sıkı Modu, derleyici uyarılarını hatalar olarak bildirir; bu durum, bu tür hatalar varoldukça derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir. Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarılar bildirir.
5. (İstenirse) Sahne alanı örneklerini otomatik olarak bildirmek için Sahne Alanı'nı seçin.
6. Kullanılacak lehçe olarak ActionScript 3.0 veya ECMAScript'i belirtin. ActionScript 3.0 önerilir.
7. Kaynak yolu listesine yol eklemek için şunlardan herhangi birini yapın:
 - Kaynak yoluna bir klasör eklemek için, Kaynak yolu sekmesini tıklayın, ardından Yola Gözet düğmesini  tıklayın, eklenecek klasöre gidin ve Tamam'ı tıklayın.
 - Kaynak yolu listesine yeni bir satır eklemek için Yeni Yol Ekle  düğmesini tıklayın. Yeni satırı çift tıklayın, göreceli ya da mutlak bir yol yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Varolan bir Kaynak yolu klasörünü düzenlemek için Kaynak yolu listesinde yolu seçin, Yola Gözet düğmesini tıklayın, eklenecek klasöre gözetin ve Tamam'ı tıklayın. Alternatif olarak, Kaynak yolu listesinde yolu çift tıklayın, istenen yolu yazın ve Tamam'ı tıklayın.
 - Bir klasörü kaynak yolundan silmek için Kaynak yolu listesinde yolu seçin ve Seçilen Yolu Kaldır düğmesini  tıklayın.

Uygulama düzeyinde kaynak yolunu ayarlamak için:

1. Düzen Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklayın.
2. ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklayın ve Kaynak yolu listesine yolları ekleyin.

ActionScript 3.0 dosyaları için Kütüphane yolunu ayarlama

Belge düzeyinde Kütüphane yolunu ayarlamak için uygulanan prosedür, Kaynak yolunun ayarlanmasına benzer:

1. Dosya Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Komut Dosyası menüsünde ActionScript 3.0'ın belirtilmiş olduğundan emin olun ve ActionScript Ayarları düğmesini tıklayın.
3. Gelişmiş ActionScript 3.0 Ayarlar iletişim kutusunda Kütüphane yolu sekmesini tıklayın.
4. Kütüphane yolu listesine kütüphane yolunu ekleyin. Yol listesine klasörler veya tek tek SWC dosyaları ekleyebilirsiniz.
5. Bağ Türü özelliğini ayarlamak için, yolun özellik ağacındaki Bağ Türü'nü çift tıklayın. Bağ Türü için seçenekler şöyledir:
 - Kod içine birleştirilmiş: Yolda bulunan kod kaynakları, yayınlanan SWF dosyasının içine birleştirilir.
 - Harici: Yolda bulunan kod kaynakları, yayınlanan SWF dosyasına eklenmez, fakat derleyici belirttiğiniz konumda olduklarını doğrular.
 - Çalışma zamanı paylaşılan kütüphane (RSL): Flash Player, kaynakları çalışma zamanında indirir.

Uygulama düzeyinde Kütüphane yolunu ayarlamak için:

1. Düzen Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler (Macintosh) seçeneklerini belirleyin ve ActionScript kategorisini tıklayın.
2. ActionScript 3.0 Ayarları düğmesini tıklayın ve Kütüphane yolu listesine yolları ekleyin.

ActionScript'i koşullu olarak derleme

[Başa dön](#)

ActionScript 3.0'da koşullu derlemeyi, C++ ve diğer programlama dillerinde kullanıldığı şekilde kullanabilirsiniz. Örneğin, belirli bir kod özelliğini uygulayan kod veya hata ayıklama için kullanılan kod gibi bir projedeki kod bloklarını etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak üzere koşullu derlemeyi kullanabilirsiniz.

Yayınlama ayarlarında tanımladığınız konfig sabitlerini kullanarak, belirli ActionScript kod satırlarının derlenmiş olup olmadığını belirtebilirsiniz. Her sabit şu biçimi alır:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

Bu biçimde, CONFIG, konfig ad alanıyken, SAMPLE_CONSTANT, yayınlama ayarlarında true veya false olarak ayarladığınız sabittir. Sabitin değeri true olduğunda, ActionScript'te sabitten sonra gelen kod satırı derlenir. Değer false olduğunda, sabitten sonra gelen kod satırı derlenmez.

Örneğin, şu işlev yalnızca kendisinden önce gelen sabitin değeri yayınlama ayarlarında true olarak ayarlanırsa derlenen 2 kod satırını içerir:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

```
}  
}
```

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanarak bir konfig sabitini tanımlamak için:

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Komut Dosyası menüsünün ActionScript 3.0'a ayarlanmış olduğundan emin olun ve menünün yanındaki Ayarlar düğmesini tıklatın.
3. Gelişmiş ActionScript 3.0 iletişim kutusunda, Konfig Sabitleri sekmesini tıklatın.
4. Bir sabit eklemek için Ekle düğmesini tıklatın.
5. Eklemek istediğiniz sabitin adını yazın. Varsayılan konfig ad alanı CONFIG ve varsayılan sabit adı CONFIG_CONST şeklindedir.

Not: Konfig ad alanı CONFIG, Flash Professional derleyici tarafından otomatik olarak bildirilir. Bunları yayınlama ayarlarına bir sabit adıyla girip şu sözdizimini kullanarak ActionScript koduna ekleyerek kendi konfig ad alanlarınızı ekleyebilirsiniz:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. true veya false olmak koşuluyla sabit için istediğiniz değeri girin. Belirli kod satırlarının derlemesini etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için bu değeri değiştirirsiniz.

Flash belgelerinde bağlam menülerini özelleştirme (CS5.5)

[Başa dön](#)

Flash Player 7 ve sonrasında SWF dosyalarında görünen standart bağlam menüsü ve metin düzenleme bağlam menüsünü özelleştirebilirsiniz.

- Standart bağlam menüsü, bir kullanıcı Flash Player'da bir SWF dosyasının üzerini düzenlenebilir metin alanı dışındaki herhangi bir bölgede sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) görünür. Menüye özel öğeler ekleyebilir ve Ayarlar ve Hata Ayıklayıcı dışındaki tüm yerleşik öğeleri gizleyebilirsiniz.
- Düzenleme bağlam menüsü, bir kullanıcı Flash Player'da SWF dosyasının içindeki düzenlenebilir bir metin alanının içini sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) görünür. Bu menüye özel öğeler ekleyebilirsiniz. Hiçbir yerleşik öğeyi gizleyemezsiniz.

Not: Ayrıca Flash Player, bir kullanıcı Flash Player'ın içini sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) ve hiçbir SWF dosyası yüklenmemişse, bir hata bağlam menüsü görüntüler. Bu menüyü özelleştiremezsiniz.

ActionScript 2.0'da bulunan ContextMenu ve ContextMenuItem nesnelerini kullanarak Flash Player 7'de bağlam menülerini özelleştirin. Bu nesnelerin kullanımı hakkında daha fazla bilgi için, bkz. [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde ContextMenu öğesi.

Flash Player için özel bağlam menü öğeleri oluştururken, şu koşulları unutmayın:

- Özel öğeler oluşturuldukları sıraya göre bir bağlam menüsüne eklenir. Öğeler oluşturulduktan sonra bu sırayı değiştiremezsiniz.
- Özel öğelerin görünürlüğünü ve etkinleştirilmesini belirleyebilirsiniz.
- Özel bağlam menüsü öğeleri otomatik olarak Unicode UTF-8 metin kodlaması kullanılarak kodlanırlar.

Flash ile kurulan konfigürasyon klasörleri (CS5.5)

[Başa dön](#)

Flash Professional, uygulamayı kurduğunuzda sisteminize birkaç konfigürasyon klasörü yerleştirir. Konfigürasyon klasörleri, uygulamayla ilişkili dosyaları uygun kullanıcı erişimine düzeyleri halinde organize eder. ActionScript® veya bileşenlerle çalışırken, bu klasörlerin içeriklerini görüntülemek isteyebilirsiniz. Flash Professional uygulamasına ait konfigürasyon klasörleri şunlardır:

Uygulama düzeyi konfigürasyon klasörü

Klasör uygulama düzeyinde olduğundan, yönetici olmayan kullanıcılar bu dizine yazma erişimine sahip değildir. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Microsoft Windows XP veya Microsoft Windows Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\\Program Files\\Adobe\\Adobe Flash CS3\\di\\Configuration\ dizinine göz atın.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/ dizinine göz atın.

First Run klasörü

Uygulama düzeyi konfigürasyon klasörünün eşdüzeyi, aynı bilgisayarı kullanan kullanıcılar arasında konfigürasyon dosyalarının paylaşılmasını sağlar. First Run klasöründeki klasör ve dosyalar otomatik olarak kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörüne kopyalanır. First Run klasörüne yerleştirilen her yeni dosya, uygulamayı başlattığınızda kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörüne kopyalanır.

First Run klasörüne özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü*\\Program Files\\Adobe\\Adobe Flash CS3\\di\\Configuration\ dizinine göz atın.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS3/First Run dizinine göz atın.

Kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörü

Kullanıcı profili alanında bulunan bu klasör, geçerli kullanıcı tarafından her zaman yazılabilir. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü* \Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration dizinine gözetin.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/ dizinine gözetin.

Tüm kullanıcı düzeyi konfigürasyon klasörü

Ortak kullanıcı profili bölgesinde bulunan bu klasör, standart Windows ve Macintosh işletim sistemleri kurulumlarının bir parçasıdır ve belirli bir bilgisayardaki tüm kullanıcılar tarafından paylaşılır. İşletim sistemi, bu klasöre yerleştirilen her dosyayı tüm bilgisayar kullanıcılarına erişilebilir yapar. Bu klasöre özgü yollar şunlardır:

- Windows XP veya Vista'da, *önyükleme sürücüsü* \Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\ yoluna gözetin.
- Macintosh'ta, *Macintosh HD*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/ yoluna gözetin.

Sınırlı Kullanıcılar konfigürasyon klasörü

Bir iş istasyonunda sınırlı ayrıcalıklara sahip kullanıcılar içindir, örnek olarak, ağa bağlı bir ortamda sadece sistem yöneticileri iş istasyonlarına yönetici erişimine sahiptir. Diğer tüm kullanıcılara sınırlı erişim verilmiştir, bu genellikle bu kullanıcıların uygulama düzeyi dosyalarına (Windows'taki Program Files dizini veya Macintosh OS X'teki Applications klasörü gibi) yazamamaları anlamına gelir.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Kod parçacıkları ile etkileşim ekleme

Başlamadan önce

(Flash CS5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme
(Flash CS5.5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme
Kod Parçacıkları paneline yeni parçacıklar ekleme

Kod Parçacıkları paneli programcı olmayan kullanıcıların hızlı bir şekilde ActionScript 3.0 kullanmaya başlamasını kolaylaştırmak üzere tasarlanmıştır. Genel işlevselliği etkinleştirmek için ActionScript 3.0 kodunu FLA dosyanıza eklemenizi sağlar. Kod Parçacıkları panelini kullanmak ActionScript 3.0 bilgisi gerektirmez.

Kod Parçacıkları paneli ile şunları yapabilirsiniz:

- Sahne Alanı'ndaki bir nesnenin davranışını etkileyen kod ekleme
- Zaman Çizelgesi'ndeki oynatma kafasının hareketini kontrol eden kod ekleme
- (Yalnızca CS5.5) - Dokunmatik ekran kullanıcı etkileşimine izin veren kod ekleme
- Panele yeni oluşturduğunuz kod parçacıklarını ekleme

Flash'a dahil edilen kod parçacıklarını kullanmak ayrıca ActionScript 3.0 öğrenmeye başlamanın güzel bir yoludur. Parçacıklardaki koda bakarak ve parçacık talimatlarını takip ederek kod yapısını ve terimlerini anlamaya başlayabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Kod Parçacıkları paneli ile çalışırken Flash'ın şu esaslarını anlamak önemlidir:

- Kod parçacıklarının çoğu koda birkaç öğeyi özelleştirmenizi gerektirir. Flash Pro CS5'te Eylemler panelinden bunu yapabilirsiniz. Flash Pro CS5.5'te imleci HUD'deki kod öğelerinden kodun kontrol etmesini istediğiniz nesnenin üzerine sürükleyerek bu işlemi yapabilirsiniz. Her parçacık bu görev için belirli talimatlar içerir.
- Programa dahil edilen tüm kod parçacıkları ActionScript 3.0'dır. ActionScript 3.0, ActionScript 2.0 ile uyumlu değildir.
- Bazı parçacıklar nesnenin davranışına etki eder ve tıklatılmasına olanak verir, taşınmasına veya yok olmasına sebep olur. Bu parçacıkları Sahne Alanı'ndaki nesneye uygularsınız.
- Parçacığın bulunduğu kareye oynatma kafası girer girmez bazı parçacıklar bir eylemin derhal gerçekleşmesini sağlar. Bu parçacıkları bir Zaman Çizelgesi karesine uygularsınız.
- Bir kod parçacığını uyguladığınızda kod, Zaman Çizelgesi'ndeki Eylemler katmanının geçerli karesine eklenir. Eylemler katmanını kendiniz oluşturmadıysanız; Flash, Zaman Çizelgesi'ndeki diğer öğe üzerine bir tane daha ekler.
- ActionScript'in Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi kontrol etmesi için, nesne, Özellik denetçisinde atanmış bir örnek adına sahip olmalıdır.
- Flash Pro CS5'te, her kod parçacığı için parçacığın ne yaptığını tanımlayan araç ipucu vardır. Flash Pro CS5.5'te, panelde bir parçacık seçtiğinizde görünen Açıklamayı Göster ve Kodu Göster düğmeleri vardır.

Ek videolar ve eğitimler

- Video: [Creating an application with the Code Snippets panel](#) (Kod parçacıkları ile bir uygulama oluşturma) (12:11, Adobe TV)
- Video: [Creating a zoom in and spin custom snippet](#) (Yakınlaştırma ve dönüş özel parçacığı oluşturma) (10:20, flashandmath.com)
- Eğitim: [Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - Flash Pro CS5](#) (ActionScript 3 programcıları ve tasarımcılarına başlangıç için kod parçacıkları - Flash Pro CS5)

[Başa dön](#)

(Flash CS5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme

Bir nesneye veya oynatma kafasına etki eden bir eylem eklemek için:

1. Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi veya Zaman Çizelgesi'ndeki bir kareyi seçin.

Sembol örneği olmayan bir nesneyi veya TLF metin nesnesini seçerseniz; Flash, parçacığı uyguladığınızda bu nesneyi bir film klipi sembolüne çevirir.

Örnek adı olmayan bir nesneyi seçerseniz Flash parçacığı uyguladığınız zaman bir örnek ad ekler.

2. Kod Parçacıkları panelinde (Pencere > Kod Parçacıkları), uygulamak istediğiniz parçacığı çift tıklatın.

Sahne Alanı'nda bir nesne seçmişseniz Flash seçili nesneyi içeren karelerde parçacığı Eylemler paneline ekler.

Zaman Çizelgesi karesi seçmişseniz, Flash parçacığı yalnızca o kareye ekler.

3. Eylemler panelinde yeni eklenmiş kodu görüntüleyin ve parçacığın üstündeki talimatlar doğrultusunda gerekli öğeleri değiştirin.

(Flash CS5.5) Bir nesneye veya Zaman Çizelgesi karesine kod parçacığı ekleme

[Başa dön](#)

Bir nesneye veya oynatma kafasına etki eden bir eylem eklemek için:

1. Kod Parçacıkları panelinde (Pencere > Kod Parçacıkları) uygulamak istediğiniz kod parçacığını seçin.
2. Parçacığın açıklamasını görüntülemek için seçili parçacığın sağ tarafında görüntülenen Açıklamayı Göster öğesini tıklatın.
3. Parçacığın içindeki kodu görüntülemek için parçacığın sağ tarafındaki Kodu Göster öğesini tıklatın.
4. Parçacık "instance_name_here" metnini içeriyorsa, bu metinden Sahne Alanı'ndaki kodun kontrol etmesini istediğiniz örneğe sürükleyin. Sürükleyip bırakmak için sembol örneğinin bir film klibi veya düğme olması gerekir.
Örnek henüz bir ada sahip değilse, örnek için ad girmenize izin vermek üzere bir iletişim kutusu görünür.
Ayrıca metni tıklatıp örnek adını doğrudan koda girebilirsiniz. Bu yöntemi bir şekil veya grafik sembolü örneğiyle çalışıyorsanız kullanın.
5. Parçacık başka bir renkli metin içeriyorsa, metni seçin ve kod parçacığının içindeki talimatlara göre doğru bilgileri girin.
6. Kod parçacığını düzenlemeyi tamamladığınızda Ekle düğmesini tıklatın.
Flash kodu Eylemler katmanına ekler. Eylemler katmanı yoksa Flash oluşturur.
Sahne Alanı'nda bir nesne seçmişseniz Flash seçili nesneyi içeren karelerde parçacığı Eylemler paneline ekler.
Zaman Çizelgesi karesi seçmişseniz, Flash parçacığı yalnızca o karedeki ActionScript katmanına ekler.
7. (İsteğe bağlı) Eklenen kodu görmek için Eylemler panelini (Pencere > Eylemler) açın.

Kod Parçacıkları paneline yeni parçacıklar ekleme

[Başa dön](#)

Kod Parçacıkları paneline iki şekilde yeni kod parçacıkları ekleyebilirsiniz:

- Yeni Kod Parçacığı Oluştur iletişim kutusuna bir parçacık girin.
- Bir kod parçacığı XML dosyasını içe aktarın.

Yeni Kod Parçacığı Oluştur iletişim kutusunu kullanmak için:

1. Kod Parçacıkları panelinde, panel menüsünden Yeni Kod Parçacığı Oluştur'u seçin.
2. İletişim kutusuna parçacığınız için Başlık, Araç ipucu metni ve ActionScript 3.0 kodu girin.
Otomatik Doldur düğmesini tıklatarak Eylemler panelinde o anda seçili olan herhangi bir kodu ekleyebilirsiniz.
3. Kodunuza "instance_name_here" dizesi dahilse ve Flash'ın bunu parçacık uygulandığında doğru örnek adı ile değiştirmesini istiyorsanız, Otomatik olarak instance_name_here öğesini değiştir onay kutusunu seçin.
Flash, yeni parçacığı Kod Parçacıkları panelindeki Özel adlı bir klasöre ekler.

Bir kod parçacığını XML biçiminde içe aktarma:

1. Kod Parçacıkları panelinde panel menüsünden Kod Parçacıkları XML'ini İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe Aktarmak istediğiniz XML dosyasını seçin ve Aç'ı tıklatın

Kod parçacıkları için doğru XML biçimini görmek için panel menüsünden Kod Parçacıkları XML'ini Düzenle'yi seçin.

Bir kod parçacığını silmek için, paneldeki kod parçacığını sağ tıklatın ve bağlam menüsünden Kod Parçacığını Sil'i seçin.



En iyi uygulamalar - Bir uygulamada ActionScript'i organize etme

[Eylemleri beraber tutma](#)
[Nesnelere kod ekleme](#)

Eylemleri beraber tutma

[Başa dön](#)

Mümkün olduğu sürece, ActionScript®'inizi tek bir konuma koyun. ActionScript'inizde hata ayıklarken veya kodunuzu değiştirirken farklı yerlerde arama yapmaktan kaçınabileceğiniz için kodunuzu bir yerde organize etmek projeleri daha verimli bir şekilde düzenlemenize yardım eder. Bir FLA dosyasına kod koyarsanız, ActionScript'i, Zaman Çizelgesi'nin eylemler adındaki en üst katmanında Kare 1 veya Kare 2'ye koyun. Alternatif olarak, kodunuzun tümünü ActionScript dosyalarına koyabilirsiniz. Bazı Flash Professional uygulamaları tüm kodu her zaman tek bir yere koymaz (özellikle, ekranları veya davranışları kullanan ActionScript 2.0 tabanlı uygulamalar).

Genellikle tüm kodunuzu aynı konuma (bir kareye veya ActionScript dosyalarına), şu avantajlarla birlikte koyabilirsiniz:

- Potansiyel olarak karmaşık bir kaynak dosyada kodu bulmak daha kolay olur.
- Kodun hatasını ayıklamak daha kolaydır.

Nesnelere kod ekleme

[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasında, basit bir SWF dosyasında bile, nesnelere ActionScript eklemekten kaçının. (Nesnelere sadece ActionScript 1.0 ve 2.0 eklenebilir; ActionScript 3.0 eklenemez.) Bir nesneye kod eklemek; bir film klibini, bileşeni veya düğme örneğini seçtiğiniz; Eylemler panelini açtığınız ve on() veya onClipEvent() işleyici işlevlerini kullanarak ActionScript eklediğiniz anlamına gelir.

Şu nedenlerden ötürü nesnelere ActionScript eklemekten şiddetle vazgeçirilmeye çalışılmaktadır:

- Bulunması zordur ve FLA dosyalarını düzenlemek zordur.
- Hata ayıklamak daha zordur.
- Zaman çizelgesinde veya sınıfların içinde yazılan ActionScript daha şıktır ve geliştirmesi daha kolaydır.
- Kötü kodlama stilini teşvik eder.
- İki kodlama stili arasındaki kontrast ActionScript'i öğrenen kişilere kafa karıştırıcı gelebilir; öğrencileri ve okuyucuları farklı kodlama stillerini, ilave sözdizimini ve kötü, sınırlı bir kodlama stilini öğrenmeye zorlar.

myButton_btn adındaki bir düğmeye, şuna benzer ActionScript 2.0 eklemekten kaçının:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Ancak aynı amaçla zaman çizelgesine ActionScript 2.0 eklemek (teşvik edilir), şu kod gibi görünür:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

Not: Ara sıra nesnelere kod eklemeyi kapsayan davranışları kullanırken farklı uygulamalar geçerlidir.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript 1.0 ve 2.0 hatalarını ayıklama

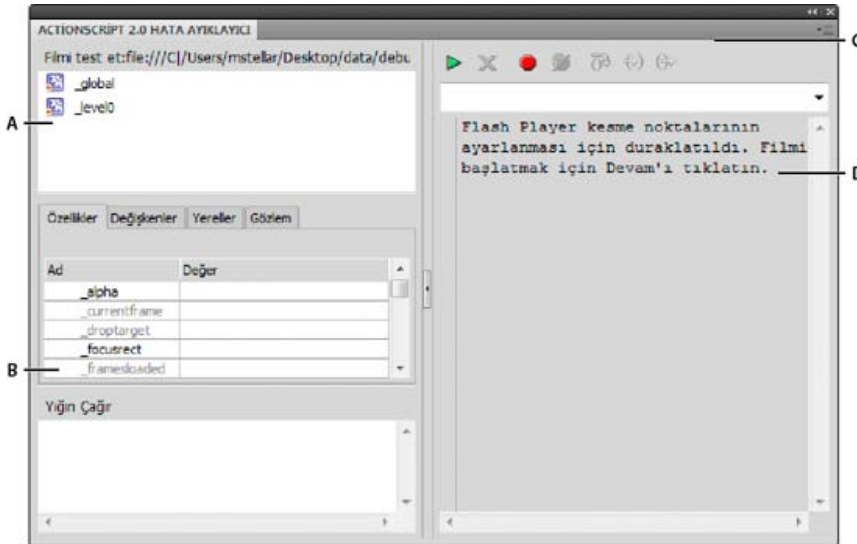
[ActionScript 1.0 ve 2.0 komut dosyalarınızda hata ayıklama](#)
[Yerel SWF dosyasında hata ayıklama](#)
[Uzak ActionScript 2,0 SWF dosyasında hata ayıklama](#)
[Hata Ayıklayıcı'daki değişkenlerin değerlerini görüntüleme ve değiştirme](#)
[İzleme listesini kullanma](#)
[Film klipi özelliklerini görüntüleme ve düzenlenebilir özellikleri değiştirme](#)
[SWF dosyasının nesnelerini ve değişkenlerini listeleme](#)
[Kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma](#)
[Kod satırları arasında atlama](#)
[Derleyici uyarılarını kontrol etme](#)
[Çıktı paneline genel bakış](#)
[trace deyimini kullanma](#)
[Kodun içindeki hatalara gitme](#)
[Metin alanı nesnelerinde hata ayıklama](#)

ActionScript 1.0 ve 2.0 komut dosyalarınızda hata ayıklama

[Başa dön](#)

SWF dosyanız Flash Player'da çalıştırılırken, ActionScript 2.0 hata ayıklayıcı ActionScript 1.0 ve 2.0 hatalarını bulmanıza yardımcı olur. ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklamak için Flash'ı kullanırken, SWF dosyalarınızı Flash ile birlikte otomatik kurulan Flash Player'ın hata ayıklayıcı sürümünde görüntölürsünüz. Flash Player'ın tek başına çalışan bir ayıklayıcı sürümünü kurmak için /Kurulu Flash dizini/Players/Debug/ dizinindeki yükleyiciyi çalıştırın.

ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcı, Flash Player'da yüklü film kliplerinin hiyerarşik bir görüntüleme listesini gösterir. SWF dosyası oynatılırken ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcıyı kullanarak, değişken ile özellik değerlerini görüntüleyebilir ve değiştirebilirsiniz. Ayrıca SWF dosyasını durdurmak için kesme noktaları kullanıp ActionScript kodu içinde satır satır ilerleyebilirsiniz. Sonra da komut dosyalarınıza geri dönebilir ve hatasız sonuç vermeleri için onları düzenleyebilirsiniz.



A. Görüntüleme listesi B. Özellikler listesi C. Araç çubuğu D. Kod görünümü

Hata Ayıklayıcı panelinin bölgelerini yeniden boyutlandırabilirsiniz. İşaretçiniz her bir bölge arasında değiştiğinde, Görüntüleme listesi, İzleme listesi ve kod görünümünü yeniden boyutlandırmak için sürükleyin. Ayrıca Hata Ayıklayıcı'nın iki tarafından birini tam boyuta genişletmek için yatay çubuğu tıklatabilirsiniz.

Etkinleştirildikten sonra, Hata Ayıklayıcı durum çubuğu dosyanın URL'sini veya yerel yolunu görüntüler, dosyanın test ortamında mı yoksa uzak bir yerden mi oynatıldığını belirtir ve film klipi görüntüleme listesinin canlı bir görünümünü verir. Film klipleri dosyaya eklendiğinde veya dosyadan kaldırıldığında, görüntüleme listesi değişiklikleri anında yansıtır.

Not: ActionScript 2.0 ve 3.0 hata ayıklayıcıları arasında önemli farklar vardır. ActionScript 3.0 hata ayıklayıcısı hakkında daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#).

Filmi Test Et komutu ve klavye kontrolleri

SWF dosyalarını test etmek için klavye kontrolleri (sekme, Key.addListener() kullanılarak oluşturulan klavye kısayolları, vs.) uygulayan Kontrol Et > Test Et komutunu kullandığınızda, Filmi Test Et penceresinde Kontrol Et > Klavye Kısayollarını Devre Dışı Bırak seçeneğini belirleyin. Bu seçeneği seçmek geliştirme ortamının tuş girişlerini "kapmasını" engeller ve bu tuş girişlerinin oynatıcının içine girmesini sağlar. Örneğin, geliştirme ortamında Control+U Tercihler iletişim kutusunu açar. Filmi Test Et'i kullanırken, komut dosyanız Control+U kısayolunu ekrandaki metnin altını çizen bir eyleme atarsa, Control+U tuşlarına basmak metnin altını çizen eylemi çalıştırmak yerine Tercihler iletişim kutusunu açar. Control+U komutunun oynatıcıya geçmesine izin vermek için Filmi Test Et penceresinde Kontrol Et > Klavye Kısayollarını Devre Dışı Bırak'ı seçmelisiniz.

Önemli: Bir İngilizce sistemde İngilizce olmayan bir uygulama kullandığınızda, SWF dosya yolunun herhangi bir parçası MBCS kodlama düzeniyle temsil edilemeyecek karakterlere sahipse, Filmi Test Et komutu hata verir. Örneğin, Japonca yollar İngilizce bir sistemde çalışmaz.

Diğer hata ayıklama araçları

Ayrıca Flash şu hata ayıklama araçlarını sağlar:

- Derleyici Hataları paneli, Flash komut dosyalarınızı derlediğinde karşılaşılan hataları görüntüler
- Çıktı paneli, çalışma zamanı hata mesajlarını ve değişkenler ile nesne listelerini görüntüler
- trace() komutu, Çıktı paneline programlama notları ve ifadelerin değerlerini gönderir
- throw ve try..catch..finally komutları, çalışma zamanı hatalarını komut dosyanızın içinde test edip bunları düzeltmenize izin verir.

Yerel SWF dosyasında hata ayıklama

[Başa dön](#)

1. FLA belgesini açın.
2. Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > Hata Ayıkla'yı seçin.

Bu komut SWF dosyasını hata ayıklama bilgileriyle birlikte dışa aktarır (SWD dosyası). Hata Ayıklayıcı'yı açar ve SWF dosyasını test ortamında açar. SWD dosyası ActionScript'te hata ayıklamak için kullanılır ve kesme noktaları kullanıp kod içinde ilerlemenizi sağlayan bilgi içerir.

Uzak ActionScript 2,0 SWF dosyasında hata ayıklama

[Başa dön](#)

Uzak bir SWF dosyasında, Debug Flash Player'ın tek başına çalışan, ActiveX veya Flash kurulum dizini/Players/Debug/ dizininde bulabileceğiniz eklenti sürümünü kullanarak hata ayıklayabilirsiniz.

Dosyada uzaktan hata ayıklamaya izin vermek için Yayınlama ayarlarında hata ayıklamayı etkinleştirin. Ayrıca dosyanızı, sadece güvenilir kullanıcıların bu dosyada hata ayıklayabilmelerini sağlamak için bir hata ayıklama şifresi ile yayınlatabilirsiniz.

JavaScript veya HTML'de olduğu gibi, kullanıcılar ActionScript'te sunucu tarafı değişkenlerini görüntüleyebilirler. Değişkenleri güvenli bir şekilde saklamak için dosyanızda saklamak yerine bir sunucu tarafı uygulamasına gönderin. Ancak, bir geliştirici olarak film klibi yapıları gibi açığa çıkarmak istemediğiniz başka meslek sırlarınız olabilir. Çalışmanızı korumak için bir hata ayıklama şifresi kullanabilirsiniz.

SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamayı etkinleştirme ve hata ayıklama şifresi belirleme

1. FLA dosyasını açın.
2. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
3. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Flash sekmesini (CS5) veya Flash kategorisini (CS5.5) tıklatın, ardından Hata Ayıklamaya İzin Ver öğesini seçin.
4. Bir şifre belirlemek için Şifre kutusuna bir şifre girin.

Bu şifreyi belirledikten sonra, şifre olmadan hiç kimse hata ayıklayıcıya bilgi indiremez.

5. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kapatın ve şu komutlardan birini seçin:

- Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > Hata Ayıkla
- Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar
- Dosya > Yayınla

Flash, .swd uzantısı içeren bir hata ayıklama dosyası oluşturur ve bu dosyayı SWF dosyası ile aynı dizine kaydeder. SWD dosyası ActionScript'te hata ayıklamak için kullanılır ve kesme noktaları kullanıp kod içinde ilerlemenizi sağlayan bilgi içerir.

6. SWF dosyası ile SWD dosyasını web sunucunuzda aynı dizine yükleyin veya yerel sunucuda bir uzaktan hata ayıklama oturumu gerçekleştirmek için yerel makinede bırakın.

SWD dosyası, SWF dosyası ile aynı dizinde olmasa bile uzaktan hata ayıklayabilirsiniz ancak Hata Ayıklayıcı kesme noktası bilgisine sahip değildir, dolayısıyla kod içinde ilerleyemezsiniz.

7. Flash'ta, Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 2.0 seçeneklerini belirleyin.

Flash, ActionScript 2.0 Hata Ayıklayıcı paneli açar ve hata ayıklayıcı bir Flash Player'ın bağlanmasını bekler. Debug Flash Player'ı 2 dakika içinde başlatmanız gerekir. İki dakikadan daha uzun süre geçerse, bu adımı tekrarlayın.

- Flash Player eklentisinin hata ayıklayıcı sürümünde, ActiveX kontrolünde veya tek başına çalışan oynatıcıda SWF dosyasını açın. Tek başına çalışan hata ayıklama oynatıcısı Flash kurulum dizini/Players/Debug/ dizininde bulunur.

Hata ayıklama oturumu, hata ayıklama oynatıcısı Flash ActionScript 2,0 Hata Ayıklayıcı paneline bağlandığında başlar.

Hata ayıklayıcıyı uzak konumdan etkinleştirme

- Flash geliştirme uygulamasını zaten açık değilse, açın.
- Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başla > ActionScript 2.0 seçeneklerini belirleyin.
- Bir tarayıcıda veya tek başına çalışan oynatıcının hata ayıklayıcı sürümünde, yayınlanmış SWF dosyasını uzak konumdan açın. SWD dosyasının SWF dosyası ile aynı klasörde olduğundan emin olun.

Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusu görünmezse, bağlam menüsünü görüntülemek için SWF dosyasında sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Hata Ayıklayıcı'yı seçin.
- Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusunda, Yerel Makineyi veya Diğer Makine'yi seçin:
 - Flash Player'ın hata ayıklayıcı sürümü ve Flash geliştirme uygulaması aynı bilgisayardaysa, Yerel Makine'yi seçin.
 - Flash Player'ın hata ayıklayıcı sürümü ve Flash geliştirme uygulaması aynı bilgisayarda değilse, Diğer Makine'yi seçin. Flash geliştirme uygulamasını çalıştıran bilgisayarın IP adresini girin.
 - Hata ayıklayıcı bulunamadığında Uzaktan Hata Ayıklama iletişim kutusunun kullanıcıya bir hata ayıklayıcı konumu sormasını engellemek için, Başlatma sırasında bu iletişim kutusunu gösterme onay kutusunu seçin. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir.
- Ayarladıysanız, hata ayıklama şifrenizi girin.

SWF dosyasının görüntüleme listesi Hata Ayıklayıcı'da görünür. SWF dosyası oynatmıyorsa, Hata Ayıklayıcı duraklatılmış olabilir; bu nedenle başlatmak için Devam'ı tıklatın.

Hata Ayıklayıcı'daki değişkenlerin değerlerini görüntüleme ve değiştirme

[Başa dön](#)

Hata Ayıklayıcı'daki Değişkenler sekmesi, SWF dosyasının görüntüleme listesinde seçili olan global ve zaman çizelgesi değişkenlerinin adlarını ve değerlerini gösterir. Değişkenler sekmesinde bir değişkenin değerini değiştirirseniz, bu değişim SWF dosyasına dosya çalışırken yansıtılır. Örneğin, bir oyunda çarpışma algılamasını test etmek üzere, topu bir duvarın yanında doğru yerde konumlandırmak için değişken değerini girebilirsiniz.

Hata Ayıklayıcı'daki Yereller sekmesi, SWF dosyasının durdurulduğu ActionScript satırında, bir kesme noktasında veya kullanıcı tanımlı işlevin başka herhangi bir yerinde bulunan yerel değişkenlerin adlarını ve değerlerini gösterir.

Değişkeni ve değerini görüntüleme

- Hata Ayıklayıcı görüntüleme listesinde, değişkeni içeren film klibini seçin. (Global değişkenleri görüntülemek için görüntüleme listesinde _global klibini seçin.)
- Değişkenler sekmesini tıklatın.

Görüntüleme listesi, SWF dosyası çalarken otomatik olarak güncellenir.

Not: Bir film klibi SWF dosyasındaki belirli bir kareden kaldırılırsa, o film klibi de, kendi değişkeni ve değişken adıyla birlikte, Hata Ayıklayıcı'daki görüntüleme listesinden kaldırılır. Ancak, değişkeni İzleme listesinde işaretliyse, onu hala İzle sekmesinde görüntüleyebilirsiniz.

Değişkenin değerini değiştirme

❖ Hata Ayıklayıcı paneli Değişkenler sekmesinde, değeri çift tıklatın ve yeni bir değer girin.

Bir dize (tırnak işaretleriyle çevrelenmiş herhangi bir değer), bir sayı veya bir Boolean değeri (true veya false) girin. Bir ifade giremezsiniz (örneğin, eval("name:" +i) veya x + 2).

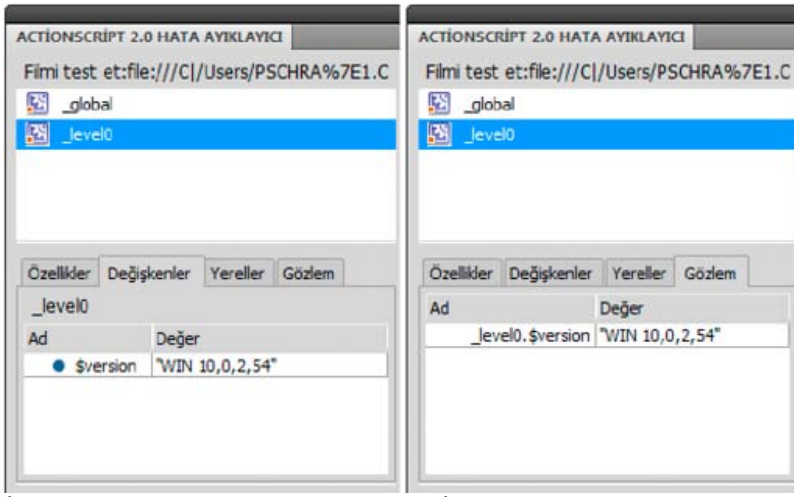
Not: Test ortamında Çıktı paneline bir ifadenin değerini yazmak için trace() komutunu kullanın.

İzleme listesini kullanma

[Başa dön](#)

Önemli bir takım değerleri izlemek için onları İzleme listesinde işaretleyebilirsiniz. İzleme listesi, değişkenin mutlak yolunu ve değerini gösterir. İzleme listesine yeni bir değişken değeri de girebilirsiniz. İzleme listesi, sadece _global veya _root gibi mutlak bir hedef yolu kullanarak eriştiğiniz değişkenleri gösterir.

İzleme listesine yerel bir değişken eklerseniz, değişkenin değeri sadece Flash Player değişkenin kapsamı içinde bulunan bir ActionScript satırında durdurulduğunda görünür. Diğer tüm değişkenler SWF dosyası oynatılırken görünür. Hata Ayıklayıcı değişkenin değerini bulamazsa, değer tanımsız olarak listelenir.



İzleme listesi için işaretlenen değişkenler ve İzleme listesindeki değişkenler

İzleme listesine değişkenler ekleme

- Değişkenler veya Yereller sekmesinde, seçili bir değişkeni sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh); sonra da bağlam menüsünden İzle'yi seçin. Değişkenin yanında mavi bir nokta görünür.
- İzle sekmesinde, sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ekle'yi seçin. Ad sütununu çift tıklayın ve değişken adının hedef yolunu girin.

İzleme listesinden değişkenleri kaldırma

❖ İzle sekmesinde veya Değişkenler sekmesinde, sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kaldır'ı seçin.

Film klibi özelliklerini görüntüleme ve düzenlenebilir özellikleri değiştirme

[Başa dön](#)

Hata Ayıklayıcı'nın Özellikler sekmesi, Sahne Alanı'ndaki herhangi bir film klibinin tüm özellik değerlerini gösterir. Bir değeri değiştirirseniz, SWF dosyası çalışırken dosyadaki etkisini görebilirsiniz. (Bazı film klibi özellikleri salt okunurdur ve değiştirilemezler.)

Hata Ayıklayıcı'da film klibinin özelliklerini görüntüleme

- Görüntüleme listesinden bir film klibi seçin.
- Hata Ayıklayıcı'da Özellikler sekmesini tıklayın.

Özellik değerini değiştirme

❖ Hata Ayıklayıcı'nın Özellikler sekmesinde, değeri çift tıklayın ve yeni bir değer girin.

Bir dize (tırnak işaretleriyle çevrelenmiş herhangi bir değer), bir sayı veya bir Boolean değeri (true veya false) girin. Bir ifade (örneğin, x + 50) veya nesne ya da dizi değerleri (örneğin, {id: "rogue"} veya [1, 2, 3]) giremezsiniz.

Not: Test ortamında Çıktı paneline bir ifadenin değerini yazmak için trace() komutunu kullanın.

SWF dosyasının nesnelerini ve değişkenlerini listeleme

[Başa dön](#)

Bir SWF dosyasının nesnelerini listelemek için doğru hedef yolunu ve örnek adlarını bulmakta faydalı olan Nesneleri Listele komutunu kullanın. Bir SWF dosyasının değişkenlerini listelemek için Değişkenleri Listele komutunu bir değişkenin adını ve hedef yolunu bulabilmek amacıyla kullanın.

Nesneleri Listele veya Değişkenleri Listele komutunu seçmek Çıktı panelinin içeriklerini temizler. Bu bilgiyi kaybetmek istemiyorsanız, komutu seçmeden önce Çıktı Paneli menüsünden Dosyaya Kaydet'i seçin.

SWF dosyasının nesnelerini listeleme

Test ortamında, Nesneleri Listele komutu film kliplerinin, düğmelerin ve metin alanlarının düzeyini, karesini, nesne türünü (şekil, film klibi veya düğme), hedef yollarını ve örnek adlarını Çıktı panelinde hiyerarşik bir listede gösterir. (Tüm ActionScript veri nesnelerini göstermez.)

- SWF dosyanız test ortamında çalışmıyorsa, Kontrol Et > Test Et'i seçin.
- Hata Ayıkla > Nesneleri Listele'yi seçin.

Sahne Alanı'nda bulunan tüm nesnelerin bir listesi Çıktı panelinde görünür. Bu liste, SWF dosyası oynatılırken otomatik olarak güncellenmez; Çıktı paneline her bilgi göndermek istediğinizde Nesneleri Listele komutunu seçmelisiniz.

SWF dosyasının değişkenlerini Çıktı panelinde listeleme

Test ortamında, Nesneleri Listele komutu SWF dosyasındaki tüm değişkenlerin bir listesini gösterir. Global değişkenler (_global kimliğiyle tanımlanmış olanlar) bir Global Değişkenler bölümünde Nesneleri Listele çıktısının üst tarafında görünür ve her değişkenin bir _global ön eki vardır.

Buna ek olarak, Değişkenleri Listele komutu getter/setter özelliklerini, yani Object.addProperty() yöntemiyle oluşturulan ve get veya set yöntemlerini başlatan özellikleri gösterir. Çıktı panelinde, bir getter/setter özelliği değerine [getter/setter] ön eki eklenir. Yazılım, bir getter/setter özelliği için görünen değeri get işlevini değerlendirerek belirler.

Bu liste, SWF dosyası oynatıldığında otomatik olarak güncellenmez; Çıktı paneline her bilgi göndermek istediğinizde Değişkenleri Listele komutunu seçmelisiniz.

1. Yeni bir FLA belgesi oluşturun. Örneğin, bu belgeyi listvariables fla olarak adlandırabilirsiniz.
2. Şu ActionScript 2.0 kodunu Eylemler paneline ekleyin:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

3. Kontrol Et > Test Et'i seçin.
4. Test ortamında Hata Ayıkla > Değişkenleri Listele'yi seçin.

SWF dosyasında bulunan tüm değişkenlerin bir listesi Çıktı panelinde görünür. Şu örnek yukarıda 2. adımda listelenen kodun çıktısı olacak değişkenleri gösterir:

```
Global Variables:
  Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [object #1, class 'Array'] [ 0:"one",
  1:"two",
  2:"three"
]
```

Kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma

[Başa dön](#)

Bir kesme noktası, bir uygulamayı belirli bir ActionScript satırında durdurmanızı sağlar. Kodunuzun içindeki olası sorunlu noktaları test etmek için kesme noktalarını kullanabilirsiniz. Örneğin, bir dizi if..else if ifadeleri yazdıysanız ve ifadelerden hangilerinin çalıştığına karar veremiyorsanız, ifadelerin önüne bir kesme noktası ekleyebilir ve ifadeleri Hata Ayıklayıcı'da tek tek inceleyebilirsiniz (aralarında gezinebilirsiniz).

Kesme noktalarını Eylemler panelinde, Komut Dosyası penceresinde veya Hata Ayıklayıcı'da yerleştirebilirsiniz. Eylemler panelinde yerleştirilen kesme noktaları FLA dosyası ile birlikte kaydedilir. Hata Ayıklayıcı ve Komut Dosyası penceresinde yerleştirilen kesme noktaları FLA dosyasına kaydedilmezler ve sadece kullanımdaki hata ayıklama oturumu için geçerlidirler.

Önemli: Kesme noktalarını, Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde yerleştirirseniz ve Otomatik Biçim'i tıklatırsanız, kesme noktalarınızı denetleyin. Otomatik Biçim komutu boş satırları kaldırırsa, ActionScript'iniz farklı bir satıra taşınmış olabilir. Kesme noktalarını yerleştirmeden komut dosyalarınızı otomatik olarak biçimlendirmeniz iyi bir fikirdir.

Kesme noktalarını Hata Ayıklayıcı ve Komut Dosyası pencerelerinden birinde yerleştirerek görüntüleyebilirsiniz. Bu işlemin gerçekleşmesi için AS dosyasının yolu iki pencerede de aynı olmalıdır.

Kesme noktalarını yorumların veya boş satırların bulunduğu yerlere yerleştirmeyin; bu kesme noktaları yok sayılır.

Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde kesme noktası yerleştirme veya kaldırma

Bir hata ayıklama oturumu sırasında, şunlardan birini yapın:

- Komut Dosyası bölmesinin sol kenar boşluğunu tıklatın. Kırmızı nokta bir kesme noktasını ifade eder.
- Hata Ayıklama Seçenekleri  düğmesini tıklatın.
- Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp (Macintosh) tıklatın ve Kesme Noktasını Değiştir, Kesme Noktasını Kaldır veya Bu Dosyadaki Kesme Noktalarını Kaldır'ı seçin. (Komut Dosyası penceresinde, Tüm AS Dosyalarındaki Kesme Noktalarını Kaldır'ı da seçebilirsiniz.)
- Control+Shift+B (Windows) veya Command+Shift+B (Macintosh) tuşlarına basın.

Not: Flash'ın bazı önceki sürümlerinde, Komut Dosyası bölmesinin sol kenar boşluğunu tıklatarak kod satırı seçilirken; aynı işlem şimdi bir kesme noktası eklemekte veya kaldırmaktadır. Bir kod satırını seçmek için Control tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

Hata Ayıklayıcı'da kesme noktaları yerleştirme ve kaldırma

- Kod bölmesinin sol kenar boşluğunu tıklatın. Kırmızı nokta bir kesme noktasını ifade eder.
- Kod görüş alanının yukarısındaki Kesme Noktasını Değiştir veya Tüm Kesme Noktalarını Kaldır'ı tıklatın.
- Bağlam menüsünü görüntülemek için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Kesme Noktasını Yerleştir, Kesme Noktasını Kaldır veya Bu Dosyadaki Kesme Noktalarını Kaldır'ı seçin.
- Control+Shift+B (Windows) veya Command+Shift+B (Macintosh) tuşlarına basın.

Kesme noktaları XML dosyası

Komut Dosyası penceresinde kesme noktaları ile çalışırken, AsBreakpoints.xml dosyası kesme noktası bilgilerini saklamanızı sağlar. Bu dosya şu konumlardaki Local Settings dizinine yazılır:

Windows Sabit Disk\Documents and Settings\Kullanıcı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\Debugger\

Macintosh Macintosh HD/Users/Kullanıcı/Library/Application Support/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/

Aşağıda bir AsBreakpoints.xml dosyası örneği görebilirsiniz:

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
  <file name="c:\tmp\myscript.as">
    <breakpoint line="10"></breakpoint>
    <breakpoint line="8"></breakpoint>
    <breakpoint line="6"></breakpoint>
  </file>
  <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
    <breakpoint line="11"></breakpoint>
    <breakpoint line="7"></breakpoint>
    <breakpoint line="4"></breakpoint>
  </file>
</flash_breakpoints>
```

XML dosyası şu etiketlerden oluşur:

flash_breakpoints Bu düğüm, XML dosyasının sürümünü belirten bir version niteliği içerir. Flash 8 sürüm 1.0'dır.

file flash_breakpoints düğümünün bir alt düğümü. Bu düğüm, kesme noktaları içeren dosyanın adını belirten bir name niteliğine sahiptir.

breakpoint file düğümünün bir alt düğümü. Bu düğüm, kesme noktasını içeren satır numarasını belirten bir line niteliğine sahiptir.

AsBreakpoints.xml dosyası Flash'ı başlattığınızda okunur ve çıktığınızda yeniden oluşturulur. AsBreakpoints.xml, geliştirme oturumları arasındaki kesme noktalarını izlemek için kullanılır.

[Başa dön](#)

Kod satırları arasında atlama

Bir komut dosyasında kesme noktalarını yerleştirdikten ve Hata Ayıklayıcı'da Devam'ı tıklattıktan sonra, kod satırları arasında atlayabilirsiniz; yani, Hata Ayıklayıcı'nın ifadeler ve işlevler boyunca nasıl hareket ettiğini kontrol edebilirsiniz.

Örneğin, şu ActionScript 2.0 kodunda, myFunction() satırı üzerindeki bir düğmenin içine bir kesme noktası yerleştirildiğini varsayın:

```
on(press){
    myFunction();
}
```

Düğmeyi tıklattığınızda, Flash Player kesme noktasına ulaşır ve duraklar. Şimdi Hata Ayıklayıcı'yı, belgenin neresinde tanımlanmış olursa olsun, myFunction() işlevinin ilk satırına getirebilirsiniz. Aynı zamanda işleve devam edebilir veya işlevin dışına çıkabilirsiniz.

Kod satırlarının arasında atladıkça, Değişkenler, Yereller, Özellikler ve İzle sekmelerindeki değişkenlerin ve özelliklerin değerleri değişir. Hata Ayıklayıcı'nın kod görünümünün sol tarafındaki sarı bir ok, Hata Ayıklayıcı'nın durduğu satırı belirtir. Kod görüş alanının üst kısmında bulunan şu düğmeleri kullanın:

İçine Adım At  Hata Ayıklayıcı'yı bir işlevin içine doğru ilerletir. (Bir satır kullanıcı tanımlı bir işlev içermiyorsa, İçine Adım At sonraki satıra doğru ilerler.)

Şu örnekte, 7. satıra bir kesme noktası yerleştirir ve İçine Adım At'ı tıklatırsanız, Hata Ayıklayıcı 2.satıra ilerler ve İçine Adım At'ı bir kez daha tıklatmak sizi 3. satıra ilerletir.

```
1 function myFunction() {
2   x = 0;
3   y = 0;
4 }
5
6 mover = 1;
```



```
7 myFunction();
8 mover = 0;
```

Not: Bu ufak kod parçasındaki sayılar satır sayılarını ifade eder. Bunlar kodun bir parçası değildir.

Dışına Adım At  Hata Ayıklayıcı'yı bir işlevin dışına doğru ilerletir. Bu düğme, sadece kullanıcı tanımlı bir işlevde durduğunuzda çalışır; sarı oku işlev çağırısını takip eden satıra taşır. Önceki örnekte, 3. satıra bir kesme noktası yerleştirir ve Dışına Adım At'ı tıklarız, Hata Ayıklayıcı 8. satıra ilerler. Kullanıcı tanımlı bir işlevin içerisinde olmayan bir satırda Dışına Adım At seçeneğinin tıklanması, Devam ögesinin tıklanmasıyla aynıdır. Örneğin, 6. satırda durur ve Dışına Adım At'ı tıklarız, oynatıcı bir kesme noktasıyla karşılaştıncaya kadar komut dosyasını çalıştırmaya devam eder.

Üstüne Adım At  Hata Ayıklayıcı'yı bir kod satırının üzerinden ilerletir. Bu düğme sarı oku komut dosyasının sonraki satırına doğru hareket ettirir. Önceki örnekte, 7. satırda durduysanız ve Üzerinde Atla'yı tıklarız, myFunction() kodu hala çalışmasına karşın, myFunction() kodunu atlayıp doğrudan 8. satıra ilerlersiniz.

Devam Et  Oynatıcının durdurulduğu satırı terk eder ve bir kesme noktasına ulaşılan dek oynamaya devam eder.

Hata Ayıklama Oturumunu Bitir  Hata Ayıklayıcı'yı devre dışı bırakır ancak Flash Player'da SWF dosyasını oynamaya devam eder.

Derleyici uyarılarını kontrol etme

[Başa dön](#)

Derleyici Hataları panelinde ActionScript derleyicisinin oluşturduğu derleyici uyarı türlerini kontrol edebilirsiniz. Derleyici bir hata bildirdiğinde, hataya neden olan kod satırına gitmek için hatayı çift tıklatabilirsiniz.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
2. Flash sekmesini tıklayın.
3. ActionScript Ayarları düğmesini tıklayın.
4. Hatalar seçenekleri arasında seçim yapın:
 - Sıkı Modu, uyarıların hatalar olarak bildirilmesine sebep olur; bu, hatalar varolduğunda derlemenin başarısız olacağı anlamına gelir.
 - Uyarılar Modu, ActionScript 2.0 kodunu ActionScript 3.0'a güncellerken uyumsuzlukları ortaya çıkarmak için faydalı olan ilave uyarıların bildirilmesine neden olur.

Çıktı paneline genel bakış

[Başa dön](#)

Bir SWF dosyasını test ettiğinizde, Çıktı paneli SWF dosyanızın sorununu gidermenize yardım etmek için bilgiler görüntüleyebilir. Bu bilgiyi göstermek için kodunuza trace() deyimleri ekleyin veya Nesneleri Listele ve Değişkenleri Listele komutlarını kullanın.

Komut dosyalarınızda trace() deyimini kullanıyorsanız, SWF dosyası çalışırken Çıktı paneline belirli bilgiler gönderebilirsiniz. Bu bilgiler, SWF dosyasının durumu veya bir ifadenin değeri hakkında notlar içerebilir. Daha fazla bilgi için, www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde ActionScript 2.0 Dil Başvurusu bölümünde bulunan trace() işlevine bakın.

Çıktı panelini görüntüleme veya gizleme

❖ Pencere > Eylemler'i seçin veya F2 tuşuna basın.

Çıktı panelinin içerikleriyle çalışma

❖ Çıktı Paneli menüsünde  bir komut seçin. Listenin bir kısmı aşağıdadır:

Kopyala Çıktı panelinin tüm içeriklerini bilgisayarın Pano'suna kopyalar. Çıktının seçilen bir bölümünü kopyalamak için kopyalamak istediğiniz alanı seçin ve sonra Kopyala'yı tıklayın.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Dosyaya Kaydet Çıktı paneli içeriklerini bir metin dosyasına kaydeder.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Filtre Düzeyi Çıktı panelinde herhangi bir bilginin görünmesini engellemek için Yok'u seçin; tüm bilgiyi Çıktı paneline göndermek için Ayrıntılı'yı seçin.

trace deyimini kullanma

[Başa dön](#)

trace() deyimini Çıktı paneline belirli bilgi gönderir. Örneğin, bir SWF dosyasını test ederken, bir düğmeye basıldığında veya bir kare oynatıldığında sonuçları Çıktı paneline gönderebilirsiniz. trace() deyimini, JavaScript alert deyimine benzerdir.

trace() komutunu bir komut dosyasında kullandığınızda, deyimleri parametre olarak kullanabilirsiniz. Bir ifade değeri test ortamında Çıktı panelinde görünür.

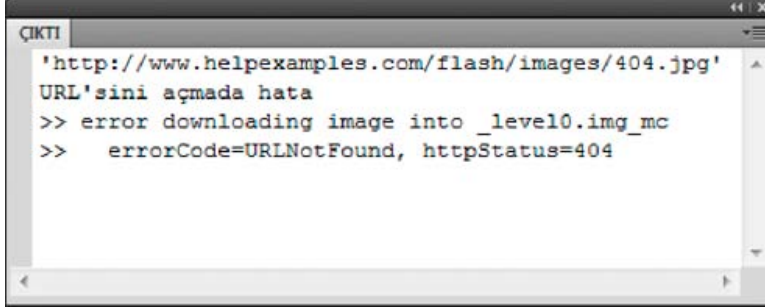
1. Zaman Çizelgesi'nde bir kare seçin ve bir trace() deyimini ekleyin. Örneğin, Kare 1'i seçebilir ve şu ActionScript 2.0 kodunu ekleyebilirsiniz:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mcListener:Object = new Object();
mcListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mcListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String, httpStatus:Number) {
```

```
trace(">> error downloading image into "+target_mc);
trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
};
var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
img_mcl.addListener(mclListener);
img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2. SWF dosyasını test etmek için Kontrol Et > Test Et'i seçin.

Çıktı paneli trace() deyiminin sonuçlarını görüntüler. Örneğin, panel şu mesajı görüntüleyebilir:



Çıktı paneli

Kodun içindeki hatalara gitme

[Başa dön](#)

Flash, ActionScript kodunun içinde derleme veya çalıştırma sırasında bir hatayla karşılaştığında, hatayı Derleyici Hataları panelinde bildirir. Derleyici Hataları panelinden hataya yol açan kod satırına gidebilirsiniz.

❖ Derleyici Hataları panelinde hatayı çift tıklayın.

Metin alanı nesnelerinde hata ayıklama

[Başa dön](#)

TextField nesneleri hakkında hata ayıklama bilgileri almak için test ortamında Hata Ayıkla > Değişkenleri Listele komutunu veya Hata Ayıkla > Nesneleri Listele komutunu kullanabilirsiniz. Hata Ayıkla > Değişkenleri Listele'yi kullandığınızda, Çıktı paneli TextField özelliklerini göstermek için şu kuralları kullanır:

- Bir satırda dört özellikten fazlası görünmez.
- Bir dize değeri içeren bir özellik ayrı bir satırda görünür.
- Renk özellikleri onaltılık sayılar olarak görünür (0x00FF00).
- Özellikler şu sırada görünürler: variable, text, htmlText, html, textWidth, textHeight, maxChars, borderColor, backgroundColor, textColor, border, background, wordWrap, password, multiline, selectable, scroll, hscroll, maxscroll, maxhscroll, bottomScroll, type, embedFonts, restrict, length, tabIndex, autoSize.

Hata Ayıkla > Nesneleri Listele komutu TextField nesnelerini listeler. Bir metin alanı için bir örnek adı belirtilmişse, Çıktı paneli örnek adını içeren tam hedef yolunu şu biçimde gösterir:

```
Target = "target path"
```



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Sesleri dışa aktarma

[Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında](#)
[Dışa aktarma için ses sıkıştırma](#)
[Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler](#)

Dışa aktarma için sesleri sıkıştırma hakkında

[Başa dön](#)

Tek olay sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilir ve sesleri bu ayarlarla dışa aktarabilirsiniz. Ayrıca tek akış sesleri için sıkıştırma seçeneklerini seçebilirsiniz. Ancak bir belgedeki tüm akış sesleri, tek akış seslerine uygulanan tüm ayarların en yükseği kullanılarak, tek bir akış dosyası olarak dışa aktarılır. Video nesnelerindeki akış sesleri de buna dahildir.

Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda olay sesleri veya akış sesleri için global sıkıştırma ayarlarını seçerseniz, Ses Özellikleri iletişim kutusunda sesler için sıkıştırma ayarlarını seçmediğinizde, bu ayarlar tek olay seslerine veya tüm akış seslerine uygulanır.

Ayrıca Ses Özellikleri iletişim kutusunda belirtilen dışa aktarma ayarlarını, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundan Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçerek geçersiz kılabilirsiniz. Bu seçenek yerel kullanım için büyükçe, yüksek kalitede bir ses dosyası ve web için bu dosyanın daha küçük, düşük kalitede bir sürümünü oluşturmak istediğinizde kullanışlıdır.

Örnekleme hızı ve sıkıştırma derecesi, kalitede ve dışa aktarılan SWF dosyalarındaki seslerin boyutunda önemli bir fark yaratır. Bir sesi ne kadar sıkıştırırsanız ve örnekleme hızını ne kadar düşürürseniz, boyutu o kadar küçülür ve kalitesi azalır. Ses kalitesi ve dosya boyutu arasındaki en iyi dengeyi bulmak için denemeler yapmalısınız.

İçe aktarılmış mp3 dosyalarıyla çalışırken, bu dosya biçimlerinin içe aktarılırken sahip oldukları ayarların aynısını kullanarak dosyaları dışa aktarabilirsiniz.

Not: Windows'ta, bir dosyadaki tüm sesleri WAV dosyası olarak Dosya > Dışa Aktar > Filmi Dışa Aktar'ı kullanarak dışa aktarabilirsiniz.

Dışa aktarma için ses sıkıştırma

[Başa dön](#)

1. Şunlardan birini yapın:

- Kütüphane panelinde sesin simgesini çift tıklayın.
- Kütüphane panelinin içinde bir ses dosyasını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kütüphane panelinde bir ses seçin ve Kütüphane panelinin alt tarafındaki Özellikler düğmesini tıklayın.

2. Ses dosyası harici olarak düzenlenmişse Güncelle'yi tıklayın.

3. Sıkıştırma için Varsayılan, ADPCM, mp3, Ham veya Konuşma'yı seçin.

Varsayılan sıkıştırma seçeneği, SWF dosyanızı dışa aktardığınızda Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki global sıkıştırma seçeneklerini kullanır. Varsayılan'ı seçerseniz ilave hiçbir dışa aktarma ayarı kullanılamaz.

4. Dışa aktarma ayarlarını ayarlayın.

5. Sesi bir kere çalmak için Test Et'i tıklayın. Çalmasını bitirmeden sesi test etmeyi durdurmak isterseniz Durdur'u tıklayın.

6. İstenilen ses kalitesi elde edilene kadar, gerekliyse dışa aktarma seçeneklerini ayarlayın ve sonra Tamam'ı tıklayın.

ADPCM ve Ham sıkıştırma seçenekleri

ADPCM sıkıştırması, 8 veya 16 bit ses verisi için sıkıştırmayı ayarlar. Düğme tılatmaları gibi kısa olay seslerini dışa aktardığınızda, ADPCM ayarını kullanın.

Ham sıkıştırma, sesleri sıkıştırmadan dışa aktarır.

Önişleme Stereoyu Monoya Dönüştür'ü seçtiğinizde (mono sesler bu seçenekten etkilenmez), karışık stereo sesleri tek sese (mono) çevirir.

Örnek Hızı Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Düşük hızlar dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Hız seçenekleri şunlardır:

5 kHz Konuşma için kolaylıkla kabul edilemez.

11 kHz Kısa bir müzik parçası için önerilen en düşük kalitedir ve standart CD hızının dörtte biridir.

22 kHz Web üzerinde çalma için popüler bir seçimdir ve standart CD hızının yarısı değerindedir.

44 kHz Standart CD ses hızı.

Not: Flash Professional içe aktarılmış bir sesin kHz hızını aktarıldığı zamanki hızın üzerine yükseltmez.

ADPCM Bitleri (yalnızca ADPCM) Ses sıkıştırmasının bit derinliğini belirtir. Daha yüksek bitler, daha yüksek kaliteli ses üretir.

mp3 sıkıştırma seçenekleri

MP3 Sıkıştırma Sesleri mp3 sıkıştırmasıyla dışa aktarmanızı sağlar. Müzik ses parçası gibi uzun akış seslerini dışa aktarıyorsanız, mp3'ü kullanın. mp3 biçiminde içe aktarılmış bir dosyayı dışa aktarıyorsanız, bu dosyanın içe aktarılırken sahip olduğu ayarların aynısını kullanarak dosyayı dışa aktarabilirsiniz.

İçe Aktarılan mp3 Kalitesini Kullan Varsayılan ayardır. Diğer mp3 sıkıştırma ayarlarını seçmek için seçimini kaldırın. İçe aktarılmış bir mp3 dosyasını, içe aktarılırken sahip olduğu ayarları koruyarak dışa aktarmak için bunu seçin.

Bit Hızı Dışa aktarılan ses dosyasında saniyedeki bit sayısını belirler. Flash Professional 8'den 160 Kbps'ye kadar CBR'yi (sabit bit hızı) destekler. Müzik dışa aktardığınızda, en iyi sonucu elde etmek için bit hızını 16 Kbps veya daha yükseğine ayarlayın.

Önişleme Karışık stereo sesleri tek sese (mono) dönüştürür (mono sesler bu seçenekten etkilenmez).

Not: Önişleme seçeneği, sadece 20 Kbps veya daha yüksek bir bit hızı seçerseniz kullanılabilir olur.

Kalite Sıkıştırma hızını ve ses kalitesini belirler:

Hızlı Daha hızlı sıkıştırma sağlar ancak ses kalitesini düşürür.

Orta Biraz daha yavaş sıkıştırma ancak daha yüksek ses kalitesi sağlar.

En İyi En yavaş sıkıştırmayı ve en yüksek ses kalitesini sağlar.

Konuşma sıkıştırma seçeneği

Konuşma sıkıştırması, sesleri konuşma için uyarlanmış bir sıkıştırma kullanarak dışa aktarır.

Not: Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Konuşma sıkıştırma seçeneğini desteklemez. Bu oynatıcı sürümlerini hedefleyen içerik için mp3, ADPCM veya Ham sıkıştırmasını kullanın.

Örnek hızı Ses kalitesini ve dosya boyutunu kontrol eder. Daha düşük bir hız dosya boyutunu azaltır ancak ses kalitesini de düşürebilir. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

5 kHz Konuşma için kabul edilebilir.

11 kHz Konuşma için önerilir.

22 kHz Web üzerindeki müzik türlerinin çoğu için uygundur.

44 kHz Standart CD ses hızı. Ancak sıkıştırma uygulandığından, SWF dosyasındaki ses CD kalitesinde değildir.

Flash belgelerinde ses dışa aktarmak için yönergeler

[Başa dön](#)

Örnekleme hızı ve sıkıştırmanın yanı sıra, bir belgede sesi etkili kullanmanın ve dosya boyutunu küçük tutmanın birkaç yolu vardır:

- Sessiz alanların Flash Professional dosyasında depolanmasını önlemek ve ses verisinin boyutunu azaltmak için giriş ve çıkış noktaları ayarlayın.
- Seslere farklı anahtar karelerde farklı ses efektleri (ses düzeyi zarfları, döngü ve giriş/çıkış noktaları gibi) uygulayarak, aynı seslerden daha fazlasını elde edin. Yalnızca bir ses dosyası kullanarak çok sayıda ses efekti elde edebilirsiniz.
- Arka plan müziği için kısa sesleri döngüye sokun.
- Akış sesini döngüye sokmayın.
- Gömülü video kliplerde ses dışa aktarırken, sesin Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda seçili global akış ayarları kullanılarak dışa aktarıldığını hatırlayın.
- Düzenleyicide animasyonunuzu önizlerken, animasyonu ses parçanızla senkronize bir halde tutmak için akış senkronizasyonunu kullanın. Bilgisayarınız, ses parçanızla uyum sağlayacak şekilde animasyon karelerini çizecek kadar hızlı değilse, Flash Professional kareleri atlar.
- QuickTime filmlerini dışa aktarırken, dosya boyutu hakkında endişeye kapılmadan istediğiniz kadar çok ses ve kanal kullanın. Sesler, bir QuickTime dosyası olarak dışa aktardığınızda tek bir ses bandı oluştururlar. Kullandığınız ses sayısının dosyanın son boyutu üzerinde bir etkisi yoktur.

Daha fazla Yardım konusu

[Yayınlamaya genel bakış](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Çalışma zamanında yazdırma

[ActionScript 3.0 kullanarak çalışma zamanında yazdırma](#)
[ActionScript 2.0 kullanarak çalışma zamanında yazdırma](#)

ActionScript 3.0 kullanarak çalışma zamanında yazdırma

[Başa dön](#)

ActionScript 3.0 ile çalışma zamanında yazdırma hakkında bilgi için şu kaynaklara bakın:

- *ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu*'ndaki [Yazdırma](#) bölümü (Adobe.com)

ActionScript 2.0 kullanarak çalışma zamanında yazdırma

[Başa dön](#)

Flash belgelerine, kullanıcıların Flash Player'dan yazdırmalarını sağlayan yazdırma işlevi ekleyebilirsiniz. ActionScript® PrintJob sınıfını veya print() ya da printAsBitmap() ActionScript işlevlerini kullanabilirsiniz. Kullanıcılar ayrıca Flash Player bağlam menüsüne erişebilir ve oradan Yazdır komutunu seçebilir. Buna ek olarak, kullanıcılar tarayıcı penceresinden Dosya > Yazdır gibi bir komut seçerek Flash Player yerine bir tarayıcıdan yazdırabilirler. Ancak bir tarayıcı penceresindeki Yazdır menüsü yerine doğrudan Flash Player'dan yazdırmak, şunlar dahil çeşitli avantajlar sunar:

- Kullanıcılar, Flash Player'dan yazdırılabilir olarak etiketlediğiniz belirli kareleri veya tüm kareleri yazdırabilirler. Buna ek olarak, bir karenin yazdırma alanını ayarlayabilirsiniz.
- İçeriği vektör grafikleri (daha yüksek çözünürlükten faydalanmak için) veya bitmap'ler (saydamlığı ve renk efektlerini korumak için) olarak yazdırmayı belirtebilirsiniz.
- ActionScript PrintJob nesnesi, print() ve printAsBitmap() işlevlerini, bunlara dinamik olarak işlenmiş sayfaları tek bir yazdırma işi olarak yazdırma yeteneğini ekleyerek geliştirir. PrintJob nesnesi ayrıca, raporları kullanıcıya özel olarak biçimlendirmek için kullanılabilen kullanıcı yazıcı ayarlarını sağlar.
- Flash Player'ın 4.0.25 (Windows) veya 4.0.20 (Macintosh) öncesi sürümleri kare yazdırmayı doğrudan desteklemez. Flash Player 7 ve sonrası PrintJob sınıfını destekler.

Not: *ActionScript 3.0 kullanarak çalışma zamanında SWF dosyalarından yazdırma hakkında bilgi için ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'ndaki [Yazdırma](#) başlığına bakın.*

Çalışma zamanında yazdırmayı denetleme

Kullanıcıların ne yazdırabileceklerini kontrol etmek üzere belgeleri ve film kliplerini yazdırma için ayarlarken şu öğeleri unutmayın:

- Yazdırılabilir olarak belirlediğiniz karelerdeki sayfa mizanpajını, istenen çıktıyı elde etmek için ayarlayın. Flash Player'ı kullanarak tüm şekilleri, sembolleri, bitmap'leri, metin bloklarını ve metin alanlarını yazdırabilirsiniz. Bir SWF dosyasındaki düzeyler yazdırma çıktısında bileşik değildir.
- Yazıcı sürücüsü, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki boyut, ölçek ve hizalama HTML ayarlarını kullanır. Yazdırma mizanpajını kontrol etmek için bu seçenekleri kullanın.
- Seçili kareler, film klipi sembolünde göründükleri gibi yazdırılır. Kullanıcıların bir tarayıcıda görünmeyen bir film klipini, klipin _visible özelliğini false olarak ayarlamak üzere Eylemler panelini kullanarak yazdırmalarına izin verin. Bir film klipinin özelliğini setProperty eylemi, ara doldurma veya herhangi bir dönüştürme aracı ile değiştirmek film klipinin ne şekilde yazdırıldığını etkilemez.
- Bir film klipinin yazdırılabilir olması için film klipi Sahne Alanı'nda veya yapıştırma alanında olmalı ve kendisine bir örnek adı verilmelidir.
- Yazdırmak için tüm öğeler tamamen yüklü olmalıdır. Yazdırılabilir içeriğin yüklenip yüklenmediğini denetlemek için film klipinin _framesloaded özelliğini kullanın. Daha fazla bilgi için www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresindeki *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan _framesloaded özelliğine (MovieClip._framesloaded özelliği) bakın.

ActionScript 2.0 PrintJob sınıfını kullanma

ActionScript PrintJob sınıfı, print() yöntemiyle gelen yazdırma işlevlerini geliştirmesinin yanı sıra, çalışma zamanında dinamik içerik oluşturmanızı, kullanıcılara tek bir yazdır iletişim kutusuyla soru sormanızı ve ölçeklenmemiş bir belgeyi içeriğin oranlarıyla eşleşen oranlarda yazdırmanızı sağlar. Bu özellik, veritabanı içeriği ve dinamik metin gibi harici dinamik içeriği oluşturmak ve yazdırmak açısından kullanışlıdır.

Buna ek olarak, PrintJob.start() yöntemiyle doldurulan özelliklerle birlikte, belgeniz, kullanıcının sayfa yüksekliği, genişliği ve yönlendirmesi gibi yazıcı ayarlarına erişebilir ve siz de yazıcı ayarlarına uygun Flash Professional içeriğini dinamik olarak biçimlendirmek için belgenizi konfigüre edebilirsiniz.

Not: PrintJob sınıfını kullandığınızda, kullanıcılar Flash Player 7 veya sonrasına sahip olmalıdır.

Not: ActionScript 2.0 kullanılarak çalışma zamanında SWF dosyalarından yazdırma hakkında bilgi için, bkz. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'i Öğrenme](#).

Yazdırma işi oluşturma

Bir yazdırma işini kullanıcının işletim sisteminde PrintJob.start() ve PrintJob.send() yöntemlerine çağrılarınız arasında sıraya aldığınızdan ve PrintJob işlevleri Flash Player'ın ekrandaki Flash Professional içeriğinin dahili görünümünü geçici olarak etkileyebileceğinden, yazdırma özellikli etkinliklerinizi sadece PrintJob.start() ve PrintJob.send() çağrılarınızın arasında uygulayın. Örneğin, Flash Professional içeriği PrintJob.start() ve PrintJob.send() arasında kullanıcıyla etkileşmemelidir. Bunun yerine, yazdırma işinizin biçimlendirmesini tamamlayın, yazdırma işine sayfalar ekleyin ve yazdırma işini yazıcıya gönderin.

1. Yazdırma işi nesnesinin bir örneğini oluşturun: new PrintJob().
2. Yazdırma işini başlatın ve işletim sistemine ait yazdırma iletişim kutusunu görüntüleyin: PrintJob.start().
3. Yazdırma işine sayfalar ekleyin (yazdırma işine eklemek için sayfa başına bir kez çağrı yapın): PrintJob.addPage().
4. Yazdırma işini yazıcıya gönderin: PrintJob.send().
5. Yazdırma işini silin: delete PrintJob.

Şu örnek bir düğme için bir yazdırma işi oluşturan ActionScript kodunu görüntüler:

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult){
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800},{printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null,{printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

Aynı anda sadece bir yazdırma işi çalıştırılabilir. Önceki yazdırma işiyle ilgili şu olaylardan biri gerçekleşene kadar, ikinci bir yazdırma işi oluşturulamaz:

- Yazdırma işi tamamıyla başarılıdır ve PrintJob.send() yöntemi çağrılır.
- PrintJob.start() yöntemi false değerini döndürür.
- PrintJob.addPage() yöntemi bir false değerini döndürür.
- delete PrintJob yöntemi çağrılır.

Yazdırma işi başlatma

ActionScript 2.0 PrintJob.start() yöntemini çağırmak, yazdırma işini kullanıcının işletim sisteminde sıraya alır ve kullanıcının işletim sistemi yazdırma iletişim kutusunun görünmesine neden olur.

Kullanıcı yazdırmaya başlamak için bir seçenek seçerse, PrintJob.start() yöntemi true değerini döndürür. (Kullanıcı yazdırma işini iptal ederse değer false olur, bu durumda komut dosyası sadece delete işlevini çağırmalıdır). Başarılı olursa, PrintJob.start() yöntemi paperHeight, paperWidth, pageHeight, pageWidth ve orientation özelliklerinin değerlerini ayarlar.

Kullanıcının işletim sistemine bağlı olarak, sıraya alma tamamlanana kadar ilave bir iletişim kutusu görünebilir ve PrintJob.send işlevi çağırılır: PrintJob.addPage() ve PrintJob.send() işlevlerine süratle çağrı yapın. PrintJob.start() işlevi çağırısı ve yazdırıcıya yazdırma işini gönderen PrintJob.send() işlevi çağırısı arasında on saniye geçerse, Flash Player etkin bir şekilde PrintJob.send() işlevini çağırarak, PrintJob.addPage() kullanılarak eklenen her sayfanın yazdırılmasına ve sıraya almanın durdurulmasına sebep olur.

Yeni bir yazdırma işi yapılandırıldığında, PrintJob() özellikleri 0 durumuna getirilir. PrintJob.start() işlevi çağırıldığında, kullanıcı işletim sistemi yazdırma iletişim kutusunda yazdırma seçeneğini seçtikten sonra, Flash Player işletim sisteminden yazdırma ayarlarını geri alır. PrintJob.start() işlevi şu özellikleri doldurur:

Özellik	Tür	Birim	Notlar
PrintJob.paperHeight	sayı	nokta	Kağıdın tam yüksekliği
PrintJob.paperWidth	sayı	nokta	Kağıdın tam genişliği

PrintJob.pageHeight	sayı	nokta	Sayfadaki yazdırılabilir alanın yüksekliği; kullanıcı tarafından ayarlanmış kenar boşluklarını içermez
PrintJob.pageWidth	sayı	nokta	Sayfadaki gerçek yazdırılabilir alanın genişliği; kullanıcı tarafından ayarlanmış kenar boşluklarını içermez
PrintJob.orientation	dize	yok	Dikey veya yatay yönlendirme

Yazdırma işine sayfalar ekleme

ActionScript 2.0 PrintJob.addPage() yöntemi ile yazdırma işinize sayfalar eklersiniz. Yöntem dörde kadar parametre içerebilmesine karşın, gerekli tek parametre target/level parametresidir. Tercihe bağlı üç parametre printArea, options ve frameNum parametreleridir.

Tercihe bağlı belirli bir parametreyi kullanmıyor ancak isteğe bağlı diğer parametreleri kullanıyorsanız, dışta bırakılan isteğe bağlı parametre yerine NULL değerini kullanın.

Dört parametrenin tümüyle, işlev şu sözdizimini kullanır:

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Geçersiz bir parametre sağlarsanız, yazdırma işi varsayılan parametre değerlerini kullanır.

Yeni bir sayfa eklemek üzere yapılan her çağrı benzersizdir, bu, önceden ayarlanmış parametreleri etkilemeden parametreleri değiştirmenize izin verir. Örneğin, bir sayfalık yazdırmayı bir bitmap görüntüsü olarak, diğer bir sayfalık yazdırmayı ise bir vektör grafiği olarak belirtebilirsiniz. Yazdırma işinize, yazdırma işinin gerektirdiği kadar çok yeni sayfa ekleyebilirsiniz. Bir sayfa eklemek için yapılan bir çağrı, yazdırılan bir sayfa demektir.

Not: Oluşturulacak bir çıktıyı değiştirmek için çağrılması gereken her ActionScript kodu PrintJob.addPage() yöntemi çağrılmadan önce çalıştırılmalıdır. Ancak ActionScript yeni bir PrintJob() yönteminden önce veya sonra çalıştırılabilir. Bir karenin PrintJob.addPage() yöntemine bir çağrısı bulunuyorsa, çağrının kendisi o karedeki ActionScript'in, kare yazdırıldığında çalıştırılacağını garanti etmez.

Hedef belirtme

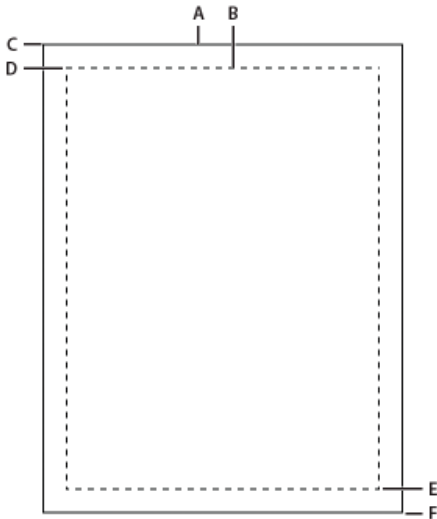
ActionScript 2.0 target parametresi bir düzeyi temsil eden bir sayı (_root belgesi için 0 gibi) ya da bir film klibinin örnek adını temsil eden bir dize ("myMovieClip") olabilir.

Yazdırma alanı belirtme

İsteğe bağlı printArea parametresi şu değerleri içerir:

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

xMin, xMax, yMin ve yMax değerleri hedef düzeyine veya film klibi kayıt noktasına göreceli olan ekran piksellerini temsil eder. Yazdırma alanı yönlendirmesi, sayfanın yazdırılabilir alanının sol üst köşesinden başlar. Yazdırma alanı sayfadaki yazdırılabilir alandan daha büyükse, sayfanın sağ ve alt köşelerini aşan yazdırma verileri kırılır.



A. Kağıt dikdörtgeni B. Sayfa dikdörtgeni C. (594,774) D. (576,756) E. (0,0) F. (-18,-18)

Bir yazdırma alanı belirtmezseniz veya geçersiz bir yazdırma alanı belirtirseniz, yazdırma alanı varsayılan olarak kök belgenin Sahne Alanı

bölgesine ayarlanır.

Ölçekleme, noktalar ve pikseller

PrintJob sınıfını kullanan bir yazdırma işi Flash Professional içeriğini, varsayılan olarak, ölçeklemeden yazdırır. Örneğin, ekranda 144 piksel genişliğinde olan bir nesne 144 nokta, yani 2 inç genişliğinde yazdırılır.

Bir nokta bir piksele eşittir. Geliştirme aracında 72 piksel bir inç'e; kağıt üzerinde 72 nokta bir inç'e eşittir.

Flash Professional ekran içeriğinin yazdırılan sayfaya nasıl eşleştiğini anlamak, ekran ve yazdırma ölçü birimlerini anlamaya yardımcı olur. Piksel bir ekran ölçüsüdür ve nokta bir yazdırma ölçüsüdür. Piksel ve noktanın her ikisi de 1/72 inç'e eşittir. Bir twip, bir piksel ve noktanın 1/20'sidir.

Şu liste ölçü birimleri arasındaki ilişkiyi örneklenirerek daha da açıklar.

- 1 piksel = 20 twip
- 1 nokta = 20 twip
- 72 piksel = 1 inç
- 72 nokta = 1 inç
- 567 twip = 1 inç
- 1440 twip = 1 inç

Bir film klipini yazdırmadan önce ölçeklemek için onun MovieClip.xscale ve MovieClip.yscale özelliklerini bu yöntemi çağırmadan önce ayarlayın ve sonra da bu özellikleri orijinal değerlerine geri ayarlayın. Bir film klipini ölçeklerseniz ve printArea özelliği için bir değer verirsiniz, printArea özelliğine verilen piksel değerleri film klipinin orijinal boyutunu yansıtır. Yani, bir film klipinin ölçeğini %50'ye ayarlarsanız ve 500 x 500 piksellik bir yazdırma alanı belirtirseniz, yazdırılan içerik, film klipini ölçeklemediğinize yazdırılacak olan içerikle aynı olur ancak yarısı boyutunda yazdırılır. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde *printjob class* yöntemi olan *addPage* (*PrintJob.addPage method*) yöntemine bakın.

Vektör görüntüsü veya bitmap grafiği olarak yazdırmayı belirtme

options parametresi, bir vektör grafiği olarak mı yoksa bir bitmap görüntüsü olarak mı yazdıracağınızı belirtmenizi sağlar. Bu tercihe bağlı parametreyi kullanırken, şu sözdizimini kullanın:

```
{printAsBitmap:boolean}
```

Varsayılan değer, vektör yazdırma için bir isteği temsil eden false değeridir. Hangi değeri kullanacağınızı belirlerken şu önerileri unutmayın:

- Yazdırmakta olduğunuz içerik bir bitmap görüntüsü içeriyorsa, saydamlıkları ve renk efektlerini dahil etmek için yazdırma işinin bir bitmap olarak yazdırılmasını belirtin.
- Tersine, içerik bitmap görüntüleri içermiyorsa, yüksek görüntü kalitesinden yararlanmak için yazdırma işinin vektör grafikleri olarak yazdırılmasını belirtin.

Yazdırılacak kare belirtme

frameNum parametresi yazdırılacak kareyi belirtmenizi sağlar. Bir kare sayısı parametresi belirtmezseniz, varsayılan olarak, bir sayfa eklediğinizde ilk parametre olarak belirttiğiniz hedef veya düzeyin geçerli karesi yazdırılır.

Bir yazdırma işini yazdırma veya silme

1. ActionScript 2.0 addPage() çağrılarını kullandıktan sonra yazdırma işini yazıcıya göndermek üzere, yazıcının yazdırmayı başlatması için Flash Player'ın yazdırma işini sıraya almayı durdurmasına neden olan PrintJob.send() yöntemini kullanın.
2. Yazdırma işini yazıcıya gönderdikten sonra işi silmek için PrintJob nesnesini silmek üzere belleği boşaltan delete PrintJob() ActionScript işlevini kullanın.

PrintJob sınıfından bağımsız olarak kareleri yazdırma

Flash Player 7 ve sonrasında kullanılabilir olan ActionScript 2.0 PrintJob sınıfı, print() and printAsBitmap() yöntemlerine göre yazdırma için birçok avantaj sunar. Ancak Flash Player 6 ile Flash Player 4.0.25'ye (Windows) ve 4.0.20'ye (Macintosh) kadar olan önceki sürümleri hedefleyen belgeleri yazdırmak için print() ve printAsBitmap() işlevlerini ve kare etiketlerini kullanın.

PrintJob sınıfından bağımsız olarak Flash Player'dan yazdırmayı ayarlamak için yazdırılacak kareleri belirtin ve bu karelerin yazdırma alanlarını ayarlayın.

PrintJob nesnesini kullanmadığınızda yazdırma alanı belirtme

Varsayılan olarak, kareler yazdırıldığında, belge dosyasının Sahne Alanı yazdırma alanını belirler. Sahne Alanı'nın dışına genişleyen her nesne kırılır ve yazdırılmaz. Yüklü film, yazdırma alanı olarak ana SWF dosyalarının Sahne Alanı boyutlarını değil, kendi Sahne Alanı boyutlarını kullanırlar.

Bir belgenin Sahne Alanı boyutunu kullanmaya alternatif olarak, şu yazdırma alanlarını ayarlayın:

- Flash Player bağlam menüsü veya ActionScript 2.0 print() işlevi için bir karedeki bir nesneyi sınırlama kutusu olarak seçip, SWF içeriğinin

sınırlama kutusunu tüm karelerin yazdırma alanı olarak belirleyin. Bu seçenek örneğin, bir web reklam bandından tam sayfa veri sayfası yazdırmak için kullanışlıdır.

- print() işlevi, Zaman Çizelgesi'ndeki tüm yazdırılabilir karelere ait bileşik sınırlama kutusunu yazdırma alanı olarak kullanmanızı sağlar; örneğin, bir kayıt noktası paylaşan birden çok kare yazdırmak için. Bileşik sınırlama kutusunu kullanmak için bMax parametresini şu örnekte gösterildiği gibi kullanın:

```
print ("myMovie", "bmax")
```

- print() işlevi her karenin yazdırma alanını, nesneleri yazdırma alanına sığdıracak şekilde ölçekleyerek değiştirmenizi sağlar; örneğin, her karede farklı boyutta nesnelerin yazdırılan sayfayı doldurmasını sağlamak için. Her karenin sınırlama kutusunu değiştirmek için Print eylemi parametrelerindeki Frame parametresini şu örnekte gösterildiği gibi kullanın:

```
print ("myMovie", "bframe")
```

- print() işlevi, belgedeki belirli bir karenin sınırlama kutusunu, belgedeki tüm yazdırılabilir kareler için şu örnekte de gösterildiği gibi yazdırma alanı olarak belirlemenizi sağlar:

```
print ("myMovie", "bmovie")
```

#b kare etiketini, yazdırma alanını belirlemek üzere kullanılacak bir kareyi tanımlamak için kullanırsınız. #b etiketi, #p etiketli bir kareyle aynı katman üzerinde olmalıdır.

print() işlevi parametreleri hakkında daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde "yazdırma işlevi" başlığına bakın.

PrintJob nesnesini kullanmadığınızda print() işlevini kullanma

Yazdırmayı etkinleştirmek için bir düğme veya belgenizdeki başka bir tetikleyiciyle ilişkilendirebileceğiniz ActionScript 2.0 print() işlevinin temel sözdizimi şöyledir:

```
print (target, "Bounding box");
```

Target parametresi yazdırılan karelerin konumunu belirtirken, bounding box parametresi yazdırma alanını belirtir.

Kullanıcıların Flash Professional içeriğini yazdırmalarını sağlamak için belgenizdeki bir düğme, kare veya film klibine bir print() işlevi atayın. Bir kareye bir print() işlevi atarsanız, eylem oynatma kafası belirlenmiş kareye ulaştığında çalıştırılır.

print() işlevi, ana Zaman Çizelgesi'ndeki karelere ek olarak başka film kliplerinde bulunan kareleri yazdırmanızı sağlar. Her print() işlevi, yazdırma için sadece bir Zaman Çizelgesi ayarlar ancak eylem Zaman Çizelgesi'nde, yazdırılacak herhangi bir sayıda kare belirtmenize izin verir. Tek bir düğme veya kareye birden fazla print() işlevi eklerseniz, çalıştırılan her eylem için Yazdır iletişim kutusu görünür.

Ayrıca [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) içinde "yazdırma işlevi" başlığına bakın.



(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Komut Dosyası Yardımcısı modu ve davranışları

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında

ActionScript yazmak için Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanma Davranışlar hakkında

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında

Başa dön

ActionScript'e yeniyseniz veya ActionScript dilini ve sözdizimini öğrenmek zorunda kalmadan basit etkileşim eklemek istiyorsanız, Eylemler panelindeki Komut Dosyası Yardımcısı'nı FLA dosyalarınıza ActionScript eklemenize yardım etmesi için kullanabilirsiniz.

Komut Dosyası Yardımcısı, Eylemler araç kutusundan öğeler seçerek komut dosyaları oluşturmanızı sağlar. Bir öğeyi bir defa tıklattığınızda, açıklaması panelin sağ üst tarafında görünür. Bir öğeyi çift tıklattığınızda, öğe Eylemler paneli Komut Dosyası bölümüne eklenir.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Komut Dosyası bölümünde deyim ekleyebilir, silebilir veya deyimlerin sırasını değiştirebilirsiniz; Komut Dosyası bölümünün üstündeki kutulara eylemler için parametreler girebilirsiniz; metni bulup değiştirebilirsiniz ve komut dosyası satır numaralarını görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca bir komut dosyasını içineleyebilirsiniz; yani, nesnenin veya karenin dışına tıklattığınızda Komut Dosyası bölümünde komut dosyasını tutabilirsiniz.

Komut Dosyası Yardımcısı, acemi bir kullanıcının yapabileceği sözdizimi ve mantık hatalarından kaçınmanıza yardım eder. Ancak, Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanmak için ActionScript'e aşina olmanız ve komut dosyalarınızı oluştururken hangi yöntemleri, işlevleri ve değişkenleri kullanacağınızı bilmeniz gerekir. ActionScript hakkında bilgi edinmek için bkz. *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme* ve *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0131_tr.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim metni için bkz. Use Script Assist Mode konusu, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

ActionScript yazmak için Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanma

Başa dön

Flash belgesine bir ActionScript 3.0 eylemi eklemek için eylemi bir kareye eklemelisiniz. Flash belgesine bir ActionScript 2.0 (veya öncesi) eylemi eklemek için eylemi bir düğmeye veya film klibine ya da zaman çizelgesindeki bir kareye ekleyin.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim videosu için bkz. www.adobe.com/go/vid0131_tr.

Komut Dosyası Yardımcısı modu hakkında bir eğitim metni için bkz. Use Script Assist Mode konusu, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

Komut Dosyası Yardımcısı modunu başlatma

1. Pencere > Eylemler'i seçin.
2. Eylemler panelinde, Komut Dosyası Yardımcısı'nı  seçin.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Eylemler paneli şu şekillerde değişir:

- Ekle (+), Komut Dosyası Yardımcısı modunda farklı bir işleve sahiptir. Eylemler araç kutusundan veya Ekle menüsünden  bir öğe seçtiğinizde, öğe seçili metin bloğunun ardına eklenir.
- Sil (-), Komut Dosyası bölümündeki geçerli seçimi kaldırmanızı sağlar.
- Yukarı ve aşağı okları, Komut Dosyası bölümündeki geçerli seçimi kodun içerisinde yukarıya veya aşağıya doğru taşımanızı sağlar.
- Sözdizimi Denetimi , Otomatik Biçim , Kod İpucu Göster  ve Hata Ayıklama Seçenekleri  düğmeleri ve Eylemler panelinde normalde görünür olan menü öğeleri, Komut Dosyası Yardımcısı modu için geçerli olmadıklarından devre dışı bırakılır.
- Hedef Ekle düğmesi , bir kutuya bir şeyler yazmadıkça devre dışı bırakılır. Hedef Ekle'yi tıklatmak, oluşturulan kodu geçerli kutuya yerleştirir.

Not: Komut Dosyası Yardımcısı'nı tıklattığınızda Eylemler paneli ActionScript kodu içeriyorsa, Flash kodu derler. Kod içinde hatalar varsa, geçerli kod seçimini düzeltmedikçe Komut Dosyası Yardımcısı'nı kullanamazsınız. Hatalar, Derleyici Hataları panelinde detaylı olarak tanımlanır.

Eylem açıklamasını görüntüleme

- Eylemler araç kutusunda bir kategoriyi tıklatarak bu kategorideki eylemleri görüntüleyin ve bir eylemi tıklatın.

- Komut Dosyası bölmesinde bir kod satırını seçin.
Açıklama, Eylemler panelinin üst tarafında görünür.

Komut Dosyası bölmesine eylem ekleme

- Eylemler araç kutusunda bir kategoriye tıklayarak bu kategorideki eylemleri görüntüleyin ve sonra ya bir eylemi çift tıklayın ya da eylemi Komut Dosyası bölmesine sürükleyin.
- Ekle'yi (+) tıklayın ve açılır menüden bir eylem seçin.
- Escape tuşuna ve bir kısayol tuşuna basın. (Kısayol tuşlarının bir listesini görüntülemek için Eylemler paneli açılır menüsünden Esc Kısayol Tuşlarını seçin; listeyi gizlemek için bu seçeneği tekrar seçin.)

Eylem silme

1. Komut Dosyası bölmesinde bir deyim seçin.
2. Sil'i (-) tıklayın veya Sil tuşuna basın.

Komut Dosyası bölmesinde bir deyim aşağı veya yukarı taşıma

1. Komut Dosyası bölmesinde bir deyim seçin.
2. Yukarı veya aşağı oku tıklayın.

Parametrelerle çalışma

1. Komut Dosyası bölmesine bir eylem ekleyin veya içinde bir deyim seçin.
İlgili parametre seçenekleri Komut Dosyası bölmesinin üstünde görünür.
2. Komut Dosyası bölmesinin üstündeki kutulara değerler girin.

Komut Dosyası'nda metin arama

- Komut dosyasında bulunan belirli bir satıra gitmek için Eylemler paneli açılır menüsünden Satıra Git'i seçin veya Control+G (Windows) ya da Command+G (Macintosh) tuşlarına basın; sonra da satır numarasını girin.
- Metni bulmak için Bul'u  tıklayın, Eylemler paneli açılır menüsünden Bul'u seçin veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- Metni yeniden bulmak için F3 tuşuna basın veya Eylemler paneli açılır menüsünden Yeniden Bul'u seçin.
- Metni değiştirmek için Bul'u tıklayın veya Control+H (Windows) ya da Command+H (Macintosh) tuşlarına basın.

Komut Dosyası Yardımcısı modunda, Değiştir komutu tüm komut dosyasında değil, sadece her eylemin parametre kutusunda metin arar ve değiştirir. Örneğin, Komut Dosyası Yardımcısı modunda tüm gotoAndPlay eylemlerini gotoAndStop ile değiştiremezsiniz.

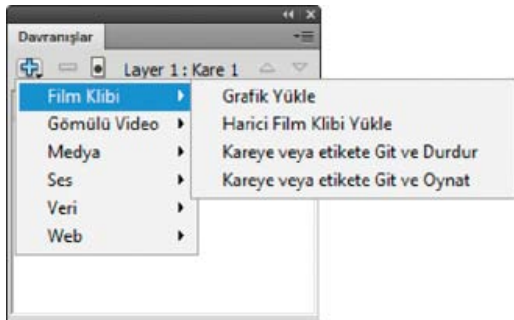
Davranışlar hakkında

[Başa dön](#)

Davranışlar, FLA dosyanızda bulunan nesnelere ekleyebileceğiniz önceden tanımlanmış komut dosyalarıdır. Davranışlar, kare gezinmesi, harici SWF ve JPEG dosyaları yükleme, film kliplerinin yığma düzenini kontrol etme ve film klibi sürüklemeye gibi işlevler sağlar.

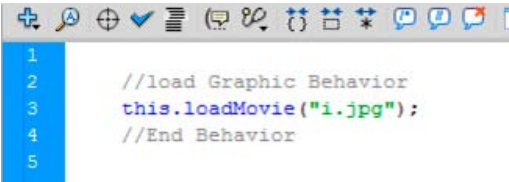
Davranışlar, ActionScript yazmaktan kaçınmanız için pratik bir yol sunar ve ActionScript'in nasıl çalıştığını öğrenmenize yardım edebilir.

Davranışlar sadece ActionScript 2.0 ve öncesi için ve sadece siz harici bir komut dosyasında değil, Eylemler panelinde çalışırken kullanılabilir. Genellikle, belgenizde tetikleyici bir nesne seçersiniz (bir film klibi veya bir düğme gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi Davranışlar panelinden Ekle'yi ve daha sonra da davranışı seçersiniz:



Davranışlar panelinden davranış seçme

Davranış nesneye eklenir ve Eylemler panelinde görüntülenir.



```
1 //load Graphic Behavior
2
3 this.loadMovie("i.jpg");
4 //End Behavior
5
```

Davranışın ActionScript kodu

Davranışlar hakkında bir örnek için, bkz. Flash Samples sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Samples zip dosyasını indirip, sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Behaviors\BehaviorsScrapbook klasörüne gidin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Ses ve ActionScript

Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

ActionScript® ile çalışma zamanında sesleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

Ek kaynaklar, ActionScript 3.0'da sesle nasıl çalışıldığını açıklamaktadır.

- AS3 Geliştirici Kılavuzu: [Ses ile Çalışma](#)
- Eğitim videosu: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 2. Bölüm (Ses ve ActionScript))

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) ActionScript 2.0 ve ActionScript 1.0 Flash Pro CC'de desteklenmez.

Davranışları kullanarak sesleri kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0'da önceden yazılmış olan ses davranışlarını kullanarak, belgenize sesler ekleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz. Bu davranışları kullanan bir ses eklemek, sonradan sesi kontrol etmek için kullanılan sesin bir örneğini oluşturur.

Not: ActionScript 3.0 ve Flash Lite 1.x ve Flash Lite 2.x davranışları desteklemezler.

Davranış kullanarak dosyaya ses yükleme

1. Davranışı tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Ses > Kütüphaneden Ses Yükle'yi veya Ses > MP3 Akış Dosyası Yükle'yi seçin.
3. Ses Yükle iletişim kutusuna, Kütüphane'deki bir sesin bağlantı kimliğini veya bir akış mp3 dosyasının ses konumunu girin. Sonra, bu ses örneği için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
4. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

Davranış kullanarak sesleri çalma veya durdurma

1. Davranışı tetiklemek üzere kullanmak istediğiniz, düğme gibi bir nesneyi seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın.
3. Ses > Ses Çal'ı, Ses > Sesi Durdur'u veya Ses > Tüm Sesleri Durdur'u seçin.
4. Görünen iletişim kutusunda şunlardan birini yapın:
 - Çalmasını veya durmasını istediğiniz sesin bağlantı kimliğini ve örnek adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Tüm sesleri durdurmak istediğinizi doğrulamak için Tamam'ı tıklatın.
5. Davranışlar panelinde Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. OnRelease olayını kullanmak istiyorsanız, seçeneği değiştirmeyin.

ActionScript 2.0 Sound nesnesiyle sesleri kontrol etme

[Başa dön](#)

Bir belgeye ses eklemek ve bir belgedeki ses nesnelerini kontrol etmek için (bir ses çaldığında düzeyi veya sağ ve sol dengesini ayarlamak dahil), ActionScript 2.0'daki Sound nesnesini kullanın. Daha fazla bilgi için, [Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'i Öğrenme](#) bölümünde bulunan Ses kontrolleri oluşturma ögesine bakın.

1. Kütüphane panelinde sesi seçin.
2. Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Bağlantı'yı seçin veya Kütüphane panelinde ses adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Bağlantı'yı seçin.
3. Bağlantı Özellikleri iletişim kutusunda Bağlantı'nın altında, ActionScript için Dışa Aktar'ı seçin.
4. Kutuya bir kimlik dizesi girin ve Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0 onSoundComplete olayı hakkında

ActionScript 2.0 Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, bir Flash Professional uygulamasının içinde, ekli bir ses dosyasının tamamlanmasına dayanan bir olayı tetiklemenizi sağlar. Sound nesnesi, bir Flash Professional uygulamasında sesleri kontrol etmenizi sağlayan yerleşik bir nesnedir. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan Ses başlığına bakın. Bir Sound nesnesinin onSoundComplete olayı, ekli ses dosyası çalmayı bitirdiğinde otomatik olarak çağrılır. Ses belirli sayıda döngüye sokulduğunda, olay ses döngüyü bitirdiğinde tetiklenir.

Sound nesnesinin onSoundComplete olayı ile kullanabileceğiniz iki özelliği vardır. duration özelliği, ses nesnesine eklenen ses örneğinin milisaniye cinsinden süresini temsil eden salt okunur bir özelliktir. position özelliği, sesin her döngüde çalmış olduğu milisaniye sayısını temsil eden salt okunur bir özelliktir.

onSoundComplete olayı, sesleri şunlar gibi birçok şekilde işlemenizi sağlar:

- Dinamik bir şarkı listesi veya sıralayıcı oluşturma
- Sonraki kare veya sahneye geçmeden önce anlatım bitimini kontrol eden bir multimedya sunumu oluşturma
- Sesleri belirli olaylar veya sahnelerle senkronize eden ve farklı sesler arasında düzgün geçişler yapan bir oyun oluşturma
- Bir görüntü değişimini bir sese göre zamanlama; örneğin, bir ses, çalma süresini yarıladiğında görüntünün değişmesi

Flash Player ile mp3 dosyalarındaki ID3 özelliklerine erişme

[Başa dön](#)

Adobe Macromedia Flash Player ve sonrası, ID3 v2.3 ve v2.4 etiketlerini destekler. Bu sürümle birlikte, ActionScript 2.0 attachSound() veya loadSound() yöntemini kullanarak bir mp3 sesi yüklediğinizde, ID3 etiket özellikleri ses veri akışının başlangıcında kullanılabilir durumdadır. ID3 verisi başlatıldığında onID3 olayı çalışır.

Flash Player 6 (6.0.40.0) ve sonrası, ID3 v1.0 ve v1.1 etiketlerine sahip mp3 dosyalarını destekler. ID3 v1.0 ve v1.1 etiketleriyle, özellikler veri akışının sonunda kullanılabilir durumdadır. Bir ses bir ID3v1 etiketi içermiyorsa, ID3 özellikleri tanımsızdır. ID3 özelliklerinin işleyebilmesi için kullanıcıların Flash Player 6 (6.0.40.0) veya sonrasına sahip olmaları gerekir.

ID3 özelliklerini kullanma hakkında daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan id3 (Sound.id3 özelliği) ögesine bakın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Semboller ve ActionScript

[Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme](#)

[Örnekleri davranışlarla kontrol etme](#)

[Davranış ekleme ve konfigüre etme](#)

[Özel davranışlar oluşturma](#)

ActionScript® ile çalışma zamanında sembolleri kontrol edebilirsiniz. ActionScript'in kullanılması, FLA dosyalarınızda yalnızca Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturmanıza olanak sağlar.

Örnekleri ve sembolleri ActionScript ile kontrol etme

[Başa dön](#)

Film klibi ve düğme örneklerini kontrol etmek için ActionScript®'i kullanın. Film klibi veya düğme örneğinin ActionScript ile kullanılabilmesi için benzersiz bir örnek adı olmalıdır. ActionScript'i kendiniz yazabilir ya da Flash Professional içinde yer alan önceden tanımlı davranışları kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Olayları işleme başlığına veya [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu'nda Olayları işleme](#) başlığına bakın.

Örnekleri davranışlarla kontrol etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarının ActionScript 2.0'a ayarlandığı FLA dosyalarında, belgedeki film klibi ve grafik örneklerini ActionScript yazmadan kontrol etmek için davranışları kullanabilirsiniz. Davranışlar, kendiniz ActionScript kodu oluşturmak zorunda kalmadan, belgenize ActionScript kodlaması eklemenizi sağlayan önceden yazılmış ActionScript komutlarıdır. Davranışlar ActionScript 3.0 uygulamasında bulunmaz.

Bir örneği bir karede yığın sırasının içinde yerleştirmenin yanı sıra, bir film klibini yüklemek veya boşaltmak, oynatmak, durdurmak, çoğaltmak veya sürüklemek için ya da bir URL'ye bağlanmak için davranışları bir örnekle birlikte kullanabilirsiniz.

Buna ek olarak, harici bir grafik veya hareketli maskeyi bir film klibinin içine yüklemek için de davranışları kullanabilirsiniz.

Flash Professional aşağıdaki tablodaki davranışları içerir.

Davranış	Amaç	Seçin veya girin
Grafik Yükle	Harici bir JPEG dosyasını bir film klibinin içine veya ekrana yükler.	JPEG dosyasının yolu ve dosya adı. Grafığı alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Harici Film Klibi Yükle	Harici bir SWF dosyasını bir hedef film klibinin içine veya ekrana yükler.	Harici SWF dosyasının URL'si. SWF dosyasını alan film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Çoğalt	Bir film klibi veya ekranı çoğaltır..	Çoğaltılacak film klibinin örnek adı. Piksellerin orijinal kopyadan X uzaklığı ve Y uzaklığı.
Kareye veya etikete Git Ve Oynat	Bir film klibini belirli bir kareden oynatır.	Oynatılacak hedef klibin örnek adı. Oynatılacak kare numarası veya etiketi.
Kareye veya etikete Git Ve Durdur	İsteğe bağlı olarak oynatma kafasını belirli bir kareye taşıyarak bir film klibini durdurur.	Durdurulacak hedef klibin örnek adı. Durdurulacak kare numarası veya etiketi.
En Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasının en üstüne getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Öne Getir	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir yukarı konuma getirir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
En Alta Gönder	Hedef film klibini yığın sırasının en altına gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.

Alta Gönder	Hedef film klibi veya ekranı yığın sırasında bir aşağı konuma gönderir.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeye Başla	Bir film klibini sürüklemeye başlar.	Film klibi veya ekranın örnek adı.
Film Klibini Sürüklemeyi Durdur	Geçerli sürüklemeyi durdurur.	
Film Klibini Kaldır	loadMovie() aracılığıyla yüklenen bir film klibini Flash Player uygulamasından kaldırır.	Film klibinin örnek adı.

Davranış ekleme ve konfigüre etme

[Başa dön](#)

ActionScript Yayınlama ayarı ActionScript 2.0 veya daha öncesi olan bir FLA dosyasında çalıştığınızdan emin olun.

1. Davranışı tetikleyecek, düğme gibi bir nesne seçin.
2. Davranışlar panelinde (Pencere > Davranışlar), Ekle (+) düğmesini tıklatın ve Film Klibi alt menüsünden istenen davranışı seçin.
3. Davranışla kontrol edilecek film klibini seçin.
4. Göreceli veya mutlak bir yol seçin.
5. Gerekirse, davranış parametreleri için ayarları seçin veya girin ve Tamam'ı tıklatın. Davranış için varsayılan ayarlar Davranışlar panelinde görünür.
6. Olay'ın altında, Bırak'ı (varsayılan olay) tıklatın ve menüden bir fare olayı seçin. Bırak olayını kullanmak için seçeneği değiştirmeden bırakın.

Özel davranışlar oluşturma

[Başa dön](#)

Özel davranışlar yazmak için istenilen davranışı gerçekleştirecek ActionScript 2.0 kodunu içeren bir XML dosyası oluşturun ve dosyayı yerel bilgisayarınızın Davranışlar klasörüne kaydedin. Davranışlar şu konumda saklanır:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\kullanıcı adı\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\dil\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcı adı/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/dil/Configuration/Behaviors/

Kendi davranışlarınızı oluşturmadan önce, XML dosyalarının sözdizimini ve bunun yanı sıra davranışları oluşturmak amacıyla kullanılan ActionScript kodunu da anlamak için Davranış XML dosyalarını inceleyin. Davranış yazmada yeniyseniz, arabirim öğeleri (iletişim kutuları gibi) oluşturmak için kullanılan XML etiketlerine ve davranışları oluşturmak için kullanılan kodlama dili olan ActionScript'e kendinizi alıştırmak için. Arabirim öğelerini oluşturmada kullanılan XML hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*. ActionScript ile ilgili bilgi için bkz. [ActionScript 3.0'ı öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#).

Ayrıca, diğer Flash Professional kullanıcılarının oluşturdukları davranışları Adobe Flash Exchange web sitesinden indirebilirsiniz. Adobe Exchange'i şu adreste ziyaret edebilirsiniz: www.adobe.com/go/flash_exchange_tr.

1. Bir XML düzenleyicisi kullanarak varolan davranışın XML dosyasını açın ve dosyayı oluşturmak istediğiniz davranışa uygun bir biçimde yeniden adlandırın.
2. XML dosyasında behavior_definition etiketinin category niteliği için yeni bir değer girin.

Aşağıdaki XML kodu, Flash Davranışlar panelinde, altında davranışın listeleneceği myCategory adında bir kategori oluşturur.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. behavior_definition etiketinin name niteliği için yeni bir değer girin. Bu, davranışın Flash geliştirme ortamında görünen adı olacaktır.
4. (İstenirse) Özel davranışınız bir iletişim kutusu gerektirirse, <properties> ve <dialog> etiketlerini kullanarak parametreleri girin.

Kendi özel iletişim kutularınızı oluşturmak için kullanılan etiketler ve parametreler hakkında bilgi almak için bkz. *Extending Flash*.

5. <actionscript> etiketine, davranışı oluşturmak üzere ActionScript kodunu ekleyin.

ActionScript'te yeniyseniz bkz. [ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#) veya [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#).

Örneğin (Movieclip_loadMovie.xml davranış dosyasından) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
<![CDATA[
    //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
        loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
```

```
$target$.loadMovie($clip$);  
}  
//End Behavior  
]]>  
</actionscript>
```

6. Dosyayı kaydedin ve davranışı test edin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Zaman Çizelgeleri ve ActionScript

[Mutlak yollar](#)

[Göreceli yollar](#)

[Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma](#)

[Hedef yolları belirtme](#)

ActionScript® ile, çalışma zamanında Zaman Çizelgesi'ni kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Mutlak yollar

Bir mutlak yol belgenin yüklendiği düzeyin adıyla başlar ve hedef örneğine ulaşana kadar görünüm listesi içinde devam eder. Geçerli düzeyin en üst seviyesindeki Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını da kullanabilirsiniz. Örneğin, oregon film klibine başvuran california film klibindeki bir eylem, `_root.westCoast.oregon` mutlak yolunu kullanabilir.

Flash Player'da açılacak ilk belge 0. düzeye yüklenir. Yüklenen her ilave belgeye bir düzey sayısı atamalısınız. ActionScript içinde, yüklü bir belgeye başvurmak için mutlak bir başvuru kullandığınızda, X belgenin içine yüklendiği düzey sayısı olmak üzere, `_levelX` biçimini kullanın. Örneğin, Flash Player'da ilk açılan belge `_level0` adını alır; 3. düzeyde yüklü olan belge `_level3` adını alır.

Farklı düzeylerdeki belgeler arasında iletişim kurmak için hedef yolunda düzey adını kullanmalısınız. Şu örnek portland nesnesinin georgia film klibi içinde bulunan atlanta nesnesine (georgiaoregon ile aynı düzeydedir) nasıl başvuracağını gösterir:

```
_level5.georgia.atlanta
```

Geçerli düzeyin ana Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını kullanabilirsiniz. Ana Zaman Çizelgesi için `_root` takma adı `_level0` üzerindeki bir nesne tarafından kullanıldığında `_level0` yerine geçer. `_level5` içine yüklenmiş bir belge için `_root`, yine 5. düzeydeki bir film klibi tarafından kullanıldığında `_level5` ile aynıdır. Örneğin, southcarolina ve florida film klipleri aynı düzeye yüklenmişse, southcarolina örneğinde çağrılan bir eylem florida örneğini hedeflemek için şu göreceli yolu kullanabilir:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Başa dön](#)

Göreceli yollar

Bir göreceli yol, kontrol eden Zaman Çizelgesi ve hedef Zaman Çizelgesi arasındaki ilişkiye bağlıdır. Göreceli yollar Flash Player'ın yalnızca kendi düzeyi içerisindeki hedeflere başvurabilir. Örneğin, `_level0` üzerindeki bir eylemde, `_level5` üzerindeki bir Zaman Çizelgesi'ni hedef alan bir göreceli yol kullanamazsınız.

Bir göreceli yolda, `this` anahtar sözcüğünü geçerli seviyedeki geçerli Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için kullanın; `_parent` takma adını geçerli Zaman Çizelgesi'nin üst Zaman Çizelgesi'ni belirtmek için kullanın. `_parent` takma adını, Flash Player'ın aynı düzeyi içinde her defasında bir üst düzeye geçmek için kullanabilirsiniz. Örneğin, `_parent._parent` hiyerarşide iki seviye üstteki bir film klibini kontrol eder. Flash Player'ın herhangi bir düzeyindeki en tepedeki Zaman Çizelgesi, `_parent` değeri tanımsız olan tek Zaman Çizelgesi'dir.

southcarolina nesnesinin bir düzey altında bulunan charleston örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylem, southcarolina örneğini hedef almak için şu hedef yolu kullanabilir:

```
_parent
```

charleston içindeki bir eylemde eastCoast örneğine (bir üst düzey) başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent
```

charleston örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylemde atlanta örneğine başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Göreceli yollar, komut dosyalarını yeniden kullanmak için faydalıdır. Örneğin, üstünü %150 büyüten bir film klibine şu komut dosyasını ekleyebilirsiniz:

```
onClipEvent (load) {
    _parent._xscale
    = 150;
    _parent._yscale = 150;
}
```


Bu komut dosyasını başka bir film klibi örneğine ekleyerek yeniden kullanabilirsiniz.

Not: Sadece Flash Lite 1.0 ve 1.1 düğmelere komut dosyaları eklemeyi destekler. Film kliplerine komut dosyası eklemek desteklenmemektedir. Mutlak veya göreceli yolun hangisini kullanırsanız kullanın, Zaman Çizelgesi'ndeki bir değişkeni veya bir nesnenin özelliğini nokta (.) ve sonrasında değişkenin veya özelliğin adıyla tanımlarsınız. Örneğin, şu deyim form örneğindeki name değişkenine "Gilbert" değerini verir.

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma

[Başa dön](#)

Bir zaman çizelgesinden diğerine mesaj göndermek için ActionScript kullanabilirsiniz. Eylemi içeren zaman çizelgesi kontrol eden zaman çizelgesi adını alır ve eylemi alan zaman çizelgesi hedef zaman çizelgesi adını alır. Örneğin, bir zaman çizelgesinin son karesinde, başka bir zaman çizelgesinin oynatılmasını söyleyen bir eylem olabilir. Bir hedef zaman çizelgesine başvurmak için bir film klibinin görünüm listesindeki konumunu belirten bir hedef yolu kullanmalısınız.

Sıradaki örnek 0. düzeyde bulunan westCoast adındaki ve şu üç film klibini içeren bir belgenin hiyerarşisini göstermektedir: california, oregon ve washington. Bu film kliplerinin her biri ikiye film klibi içerir.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
  washington
    olympia
    ellensburg
```

Bir web sunucusunda olduğu gibi, Flash Professional içindeki her zaman çizelgesine iki yolla başvurulabilir: mutlak yolla veya göreceli yolla. Bir örneğin mutlak yolu, eylemi çağıran zaman çizelgesinden bağımsız olarak her zaman düzey adından başlayan bir tam yoldur; california örneğinin mutlak yolu _level0.westCoast.california şeklindedir. Bir göreceli yol farklı konumlardan çağrıldığında farklı olur; örneğin, california örneğinin sanfrancisco'ya göre göreceli yolu _parent şeklindedir, ancak portland için _parent._parent.california şeklindedir.

Hedef yolları belirtme

[Başa dön](#)

Bir film klibini, yüklenen SWF dosyasını veya düğmeyi kontrol etmek için bir hedef yolu belirtmelisiniz. Bunu elle, Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak veya hedef yolu sonucunu veren bir ifade oluşturarak belirtebilirsiniz. Bir film klibi veya düğme için bir hedef yolu belirtmek amacıyla, film klibi veya düğmeye bir örnek adı atamalısınız. Yüklenen bir belge, düzey numarası (örneğin, _level5) örnek adı olarak kullanıldığından, bir örnek adı gerektirmez.

Bir film klibi veya düğmeye örnek adı atama

1. Sahne Alanı'nda bir film klibi veya düğme seçin.
2. Özellik denetçisine bir örnek adı girin.

Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak hedef yolu belirtme

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.
Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.
2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
3. Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
4. Komut bölmesinin üstündeki Hedef Yolu Ekle düğmesini  tıklatın.
5. Hedef yolu modu için Mutlak veya Göreceli'yi seçin.
6. Hedef Yolu Ekle görünüm listesinden bir film klibi seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Hedef yolu elle belirtme

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.
Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.
2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.

3. Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
4. Eylemler paneline bir mutlak veya göreceli hedef yolu girin.

İfadeyi hedef yolu olarak kullanma

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.

Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.

2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
3. Şunlardan birini yapın:

- Parametre kutusuna, bir hedef yolu sonucunu veren bir ifade girin.
- Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde targetPath işlevini çift tıklatın. targetPath işlevi bir film klibi başvurusunu bir dizeye dönüştürür.
- Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde eval işlevini seçin. eval işlevi bir dizeyi, play gibi yöntemleri çağırmak için kullanılabilecek bir film klibi başvurusuna dönüştürür.

Sıradaki komut i değişkenine 1 değerini atar. Sonra, bir film klibi örneği başvurusu oluşturmak için eval işlevini kullanır ve bunu x değişkenine atar. x değişkeni artık bir film klibi örneği başvurusudur ve MovieClip nesnesi yöntemlerini çağırabilir.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Ayrıca, eval işlevini yöntemleri doğrudan çağırmak için şu örnekte de gösterildiği gibi kullanabilirsiniz:

```
eval("mc" + i).play();
```

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında ses kullanma

Sesler ve Flash hakkında

Sesleri içe aktarma

Desteklenen ses dosyası biçimleri

Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

Zaman Çizelgesi'nden sesi kaldırma

Düğüme ses ekleme

Sesi animasyonla senkronize etme

Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Soundbooth'ta ses düzenleme

Flash Lite'ta ses kullanma

[Başa dön](#)

Sesler ve Flash hakkında

Adobe® Flash® Professional ses kullanımı için birkaç yol sunar. Zaman Çizelgesi'nden bağımsız olarak sürekli çalan sesler oluşturun veya animasyonu bir ses parçasıyla senkronize etmek için Zaman Çizelgesi'ni kullanın. Düğümleri daha etkileşimli hale getirmek için onlara sesler ekleyin ve daha kaliteli bir ses parçası için seslerin yavaşça açılmasını ya da kısılmasını sağlayın.

Flash Professional içinde iki tür ses vardır: olay sesleri ve akış sesleri. Bir olay sesi çalmaya başlamadan önce tamamen yüklenmiş olmalıdır ve bu ses açıkça durdurulana kadar çalmaya devam eder. Akış sesleri, ilk birkaç kare için yeterli veri indirilir indirilmez çalmaya başlar; akış sesleri bir web sitesinde çalınmak üzere Zaman Çizelgesi ile senkronizedir.

Mobil cihazlar için Flash Professional içeriği oluşturuyorsanız, Flash Professional ayrıca yayınlanan SWF dosyanıza cihaz seslerini dahil etmenizi sağlar. Cihaz sesleri MIDI, MFI veya SMAF gibi cihazın yerel olarak desteklenen ses biçiminde kodlanmıştır.

Bir sesi birden çok belgeye bağlamak için paylaşılan kütüphaneleri kullanabilirsiniz. Ayrıca ActionScript® 2.0 onSoundComplete olayını veya ActionScript® 3.0'ı da kullanabilirsiniz soundComplete sesin tamamlanmasını esas alan bir olayı tetikleme olayı.

Önceden yazılmış davranışları veya medya bileşenlerini kullanarak ses yükleyebilir ve ses oynatmasını kontrol edebilirsiniz; medya bileşenleri ayrıca durdurma, duraklatma, geri sarma ve benzeri işlemler için bir denetleyici sağlar. Ayrıca ActionScript 2.0 veya 3.0'ı sesleri dinamik olarak yüklemek için kullanabilirsiniz.

Daha fazla bilgi için bkz. attachSound (Sound.attachSound yöntemi) ve loadSound (Sound.loadSound yöntemi), *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* ya da Sound class, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) ActionScript 2.0 ve ActionScript 1.0 Flash Pro CC'de desteklenmez.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Pro CC'de seslerle çalışmak için QuickTime veya iTunes'un önceden yüklenmesine gerek yoktur.

Aşağıdaki videolar ve makaleler Flash Professional uygulamasında ses kullanma hakkında ayrıntılı talimatlar sağlar.

- Video: [Working with sound \(2:57\)](#) (Ses ile çalışma (2:57))
- Video: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#) (Soundbooth ve Flash ile Çalışma (4:02))
- Video: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#) (Layers TV – Bölüm 74: 3B araçlar ve ses (23:09))
- Makale: [Metni ses ile senkronize etme](#)
- Video serisi: [Working with audio](#) (Ses ile çalışma)
- Video: [Audio in Flash: Part 1](#) (Sound on the Timeline) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 1. Bölüm (Zaman Çizelgesi'nde Ses))
- Video: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com (Flash Uygulamasında Ses: 2. Bölüm (Ses ve ActionScript))

[Başa dön](#)

Sesleri içe aktarma

Ses dosyalarını geçerli belgenin kütüphanesine içe aktararak Flash Professional içine yerleştirebilirsiniz.

1. Dosya > İçe Aktar > Kütüphaneye İçe Aktar'ı seçin.
2. İçe Aktar iletişim kutusunda istenen ses dosyasını bulun ve açın.

Not: Ayrıca ortak bir kütüphaneden geçerli belgenin kütüphanesine bir ses sürükleyebilirsiniz.

Flash Professional sesleri bitmap'ler ve sembollerle birlikte kütüphanede depolar. Bir sesi belgenizde birden çok şekilde kullanmak için o ses dosyasının sadece bir kopyasına ihtiyacınız vardır.

Sesleri Flash Professional belgeleri arasında paylaşmak isterseniz, sesleri paylaşılan kütüphanelerin içine dahil edebilirsiniz.

Flash Professional, efektler için kullanılabilecek birçok kullanışlı sesi içeren bir Sounds kütüphanesini içerir. Sounds kütüphanesini açmak için, Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler seçeneklerini belirleyin. Sesler kütüphanesindeki bir sesi FLA dosyanıza içe aktarmak için, Sesler kütüphanesinden sesi FLA dosyanızın Kütüphane paneline sürükleyin. Sesler kütüphanesindeki sesleri, paylaşılan başka kütüphanelere de sürükleyebilirsiniz.

Sesler büyük miktarda disk alanı ve RAM kullanabilir. Ancak mp3 ses verileri sıkıştırılmıştır ve WAV veya AIFF ses verilerinden daha küçüktür. WAW veya AIFF dosyaları ile genelde 16-22 kHz mono sesler kullanmak en iyisidir (stereo, mononun iki katı kadar veri kullanır), ancak Flash Professional 8 ya da 16 bit sesleri, 11, 22 veya 44 kHz örnek hızlarında içe aktarabilir. 11 Khz'nin katları olmayan (8, 32 veya 96 khz gibi) biçimlerde kaydedilen sesler Flash Professional uygulamasına içe aktarıldığında yeniden örneklenir. Flash Professional, dışa aktarımda sesleri daha düşük örnek hızlarına dönüştürebilir.

Flash Professional'ta seslere efekt eklemek isterseniz, sesleri 16 bit olarak içe aktarmak en iyisidir. Sınırlı RAM'iniz varsa, ses kliplerinizi kısa tutun veya 16 bit seslerin yerine 8 bit seslerle çalışın.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Pro'da sesleri içe aktarmak veya çalmak için QuickTime veya iTunes'un önceden yüklenmesine gerek yoktur.

Desteklenen ses dosyası biçimleri

[Başa dön](#)

Şu ses dosyası biçimlerini Flash Professional uygulamasına içe aktarabilirsiniz:

- Adobe Sound (.asnd). Bu, Adobe® Soundbooth™ uygulamasının yerel ses biçimidir.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Şu ek ses dosyası biçimlerini de içe aktarabilirsiniz:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Not: ASND biçimi, Adobe Soundbooth uygulaması için yerel olan ve bozulmaya yol açmayan bir ses dosyası biçimidir. ASND dosyaları, daha sonra değiştirilebilen efektlerin yer aldığı ses verilerini, Soundbooth çoklu parça oturumlarını ve ASND dosyasının bir önceki durumuna geri dönmenizi sağlayan anlık görüntüleri içerebilir.

Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme

[Başa dön](#)

Kütüphaneyi kullanarak bir belgeye ses ekleyebilirsiniz veya Sound nesnesinin loadSound yöntemini kullanarak çalışma zamanında bir SWF dosyasına ses yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde bulunan loadSound (Sound.loadSound yöntemi) ögesine veya [ActionScript 3.0 Başvurusu](#) bölümünde bulunan Sound Class ögesine bakın.

1. Önceden içe aktarılmadıysa, sesi kütüphaneye içe aktarın.
2. Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
3. Yeni ses katmanı seçiliyken, sesi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin. Ses geçerli katmana eklenir.

Birden çok sesi bir katman üzerine veya başka nesneler içeren katmanlar üzerine yerleştirebilirsiniz. Ancak her sesin ayrı bir katman üzerine yerleştirilmesi önerilir. Her katman ayrı bir ses kanalı olarak davranır. Tüm katmanlardaki sesler SWF dosyasını oynattığınızda birleşirler.

4. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasını içeren ilk kareyi seçin.
5. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklayın.
6. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden ses dosyasını seçin.
7. Efektler açılır menüsünden bir efekt seçeneği seçin:

Yok Ses dosyasına hiçbir efekt uygulamaz. Önceden uygulanmış efektleri kaldırmak için bu seçeneği seçin.

Sol Kanal/Sağ Kanal Sesi sadece sol veya sadece sağ kanalda çalar.

Ses Soldan Sağa/Ses Sağdan Sola Sesi bir kanaldan diğerine kaydırır.

Sesi Aç Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek artırır.

Sesi Kıs Bir sesin ses düzeyini, sesin süresi boyunca giderek azaltır.

Özel Zarfı Düzenle'yi kullanarak ses için özel giriş ve çıkış noktaları oluşturmanızı sağlar.

8. Senkr açılır menüsünden bir senkronizasyon seçeneği seçin:

Not: Sesi ana Zaman Çizelgesi'nde kare 1'den başka bir kareye yerleştiriyorsanız, Durdur seçeneğini belirleyin.

Olay Sesi bir olayın oluşuyla senkronize eder. Olay sesinin başlangıç anahtar karesi ilk kez görüldüğünde ve tamamen oynatıldığında, SWF dosyası oynatmayı durdurursa da, Zaman Çizelgesi'ndeki oynatma kafasından bağımsız olarak bir olay sesi çalar. Olay sesleri yayınlanan

SWF dosyanızı oynattığınızda karıştırılır.

Bir olay sesi çalarsa ve bu ses tekrar örneklenirse (örneğin, kullanıcının tekrar düğmeyi tıklaması ya da oynatma kafasının sesin başlangıç anahtar karesinden geçmesiyle), sesin ilk örneği çalmaya devam eder, aynı sesin ikinci örneği ise çalmaya başlar ve birincisiyle aynı anda çalmaya devam eder. Uzun sesler kullanırken bu noktayı göz önünde bulundurun; sesler birbiriyle çakışıp istenmeyen ses efektlerine neden olabilir.

Başlat Ses zaten çalınıyorsa sesin yeni bir örneğinin çalınmaması dışında, Olay seçeneğiyle aynıdır.

Durdur Belirtilen sesi susturur.

Akış Sesi bir web sitesinde çalmak için senkronize eder. Flash Professional, animasyonu akış seslerine adım uydurmaya zorlar. Flash Professional animasyon karelerini yeterli hızda çizemezse onları atlar. Olay seslerinden farklı olarak, SWF dosyası oynatılmayı bırakırsa akış sesleri durur. Ayrıca, bir akış sesi asla bulunduğu karelerin uzunluğundan daha uzun bir süre çalamaz. Akış sesleri SWF dosyanızı yayınladığınızda karıştırılır.

Akış sesine bir örnek, bir animasyonda birden çok karede çalınan bir karakter sesidir.

Not: Akış sesi olarak bir mp3 sesi kullanırsanız, sesi dışa aktarım için yeniden sıkıştırmanız gerekir. Sesi bir mp3 dosyası olarak, içe aktarmada kullanılan sıkıştırma ayarlarının aynıyla dışa aktarabilirsiniz.

Bu seçimler InfiniteSkills.com adresinde [Andy Anderson tarafından sağlanan bu eğitim videosunda](#) açıklanmakta ve gösterilmektedir.

9. Sesin kaç döngü yapacağını belirtmek için Tekrarla'ya bir değer girin veya sesi durmadan tekrarlamak için Döngü'yü seçin.

Sürekli çalmak için sesi uzun bir süre çalmaya yetecek büyüklükte bir sayı girin. Örneğin, 15 saniyelik bir döngüyü 15 dakika boyunca çalmak için 60 girin. Akış seslerinin döngülenmesi önerilmez. Bir akış sesi döngüye ayarlanmışsa, dosyaya kareler eklenir ve dosya boyutu sesin döngü sayısı arttıkça artar.

10. Sesi test etmek için oynatma kafasını sesi içeren karelerin üzerine sürükleyin ya da Denetleyici'deki veya Kontrol menüsündeki komutları kullanın.

Zaman Çizelgesi'nden sesi kaldırma

[Başa dön](#)

1. Sesi içeren Zaman Çizelgesi katmanında, yine sesi içeren bir kare seçin.
2. Özellik denetçisinde Ses bölümüne gidin ve Ad menüsünde Hiçbiri seçeneğini belirleyin.

Flash, sesi Zaman Çizelgesi katmanından siler.

Düğmeye ses ekleme

[Başa dön](#)

Sesleri bir düğme sembolünün farklı durumlarıyla ilişkilendirebilirsiniz. Sesler sembolle birlikte depolandığından, sembolün tüm örnekleri için geçerlidirler.

1. Kütüphane panelinde düğmeyi seçin.
2. Panelin sağ üst köşesindeki Panel menüsünden Düzenle'yi seçin.
3. Düğmenin Zaman Çizelgesi'nde ses için bir katman ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman).
4. Ses katmanında, bir ses eklemek istediğiniz düğme durumuyla ilişkilendirmek üzere normal veya boş bir anahtar kare oluşturun (Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare veya Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare).

Örneğin, düğmeyi tıklattığınızda çalan bir ses eklemek için Aşağı etiketli karenin içinde bir anahtar kare oluşturun.

5. Oluşturduğunuz anahtar kareyi tıklatın.
6. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
7. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden bir ses dosyası seçin.
8. Senkr açılır menüsünden Olay'ı seçin.

Düğmenin her anahtar karesiyle farklı bir ses ilişkilendirmek için boş bir anahtar kare oluşturun ve her bir anahtar kare için başka bir ses dosyası ekleyin. Ayrıca aynı ses dosyasını kullanabilir ve her bir düğme anahtar karesine farklı bir ses efekti uygulayabilirsiniz.

Sesi animasyonla senkronize etme

[Başa dön](#)

Bir sesi animasyonla senkronize etmek için sesi anahtar karelerde başlatır ve durdurursunuz.

1. Zaman Çizelgesi'nde sesi kendi katmanına ekleme (talimatlar için yukarıdaki kısma bakın).
2. Bu sesi sahnedeki bir olayla senkronize etmek için, sahnede meydana geldiğinde sesin tetiklenmesini istediğiniz olayın anahtar karesine karşılık gelen ses için bir başlangıç anahtar karesi oluşturun. Yukarıda açıklanan senkronizasyon seçeneklerinden herhangi birini belirleyebilirsiniz (bkz. Zaman Çizelgesi'ne ses ekleme).
3. Ses katmanının Zaman Çizelgesi'nde, sesin bitmesini istediğiniz karede bir anahtar kare oluşturun. Zaman Çizelgesi'nde ses dosyasının bir temsili görünür.

4. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin ve Özellik denetçisini genişletmek için sağ alt köşedeki oku tıklayın.
5. Özellik denetçisinde, Ses açılır menüsünden aynı sesi seçin.
6. Özellik denetçisindeyken, Senkronizasyon açılır menüsünde Durdur'u seçin.
SWF dosyasını oynattığınızda, ses bitiş anahtar karesine ulaştığında çalmayı bırakır.
7. Sesi oynatmak için, oynatma kafasını Zaman Çizelgesi'nde sürükleyin.

Sesi düzenleme Flash uygulamasında

Başa dön

Flash Professional uygulamasında, bir sesin başlangıç noktasını tanımlayabilirsiniz veya çalarken sesin düzeyini kontrol edebilirsiniz. Ayrıca bir sesin çalmaya başladığı ve durduğu noktayı değiştirebilirsiniz. Bu, kullanılmayan bölümleri kaldırarak ses dosyalarını daha küçük hale getirmek için faydalıdır.

1. Bir kareye ses ekleyin veya zaten ses içeren bir kare seçin.
2. Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
3. Özellik denetçisinin sağ tarafındaki Düzenle düğmesini tıklayın.
4. Şunlardan herhangi birini yapın:
 - Bir sesin başlangıç ve bitiş noktalarını değiştirmek için Zarfı Düzenle'deki Başlangıç Zamanı ve Bitiş Zamanı kontrollerini sürükleyin.
 - Ses zarfını değiştirmek için sesin farklı noktalardaki düzeylerini değiştirmek üzere zarf tutamaçlarını sürükleyin. Zarf çizgileri sesin çalarken sahip olduğu düzeyi gösterir. İlave zarf tutamaçları oluşturmak için (toplam sekize kadar) zarf çizgilerini tıklayın. Bir zarf tutamacını kaldırmak için onu pencerenin dışına sürükleyin.
 - Sesin daha fazlasını veya daha azını pencerede görüntülemek için Yakınlaştır veya Uzaklaştır düğmelerini tıklayın.
 - Zaman birimlerini saniye ve kare arasında değiştirmek için Saniye ve Kareler düğmelerini tıklayın.
5. Düzenlenmiş sesi dinlemek için Oynat/Çal düğmesini tıklayın.

Soundbooth'ta ses düzenleme

Başa dön

Adobe Soundbooth yüklüyse, FLA dosyanıza içe aktardığınız sesleri düzenlemek için Soundbooth uygulamasını kullanabilirsiniz. Soundbooth uygulamasında değişiklik yaptıktan sonra dosyayı kaydedip orijinalin üzerine yazdığınızda, değişiklikler otomatik olarak FLA dosyasına yansıtılır.

Düzenledikten sonra sesin dosya adını veya biçimini değiştirirseniz, ses dosyasını yeniden Flash Professional uygulamasına içe aktarmanız gerekir.

Flash uygulamasını Soundbooth ile birlikte kullanma hakkında bir eğitim videosu için, bkz. Soundbooth ve Flash ile çalışma, www.adobe.com/go/lrvid4100_xp_tr.

Not: Soundbooth yalnızca Windows yüklü bilgisayarlarda ve Intel® tabanlı Macintosh'larda kullanılabilir.

Soundbooth'ta içe aktarılan bir sesi düzenlemek için:

1. Kütüphane panelinde sesi sağ tıklayın (Windows) veya Ctrl tuşuna basarak tıklayın (Macintosh).
2. Bağlam menüsünde Soundbooth'ta Düzenle seçeneğini belirleyin. Dosya Soundbooth'ta açılır.
3. Dosyayı Soundbooth'ta düzenleyin.
4. İşiniz bittiğinde dosyayı kaydedin. Değişiklikleri bozulmaya yol açmayacak bir biçimde kaydetmek için ASND biçimini seçin.
Dosyayı orijinalden farklı bir biçimde kaydederseniz, ses dosyasını yeniden Flash Professional uygulamasına içe aktarmanız gerekir.
5. Kütüphane panelinde ses dosyasının düzenlenmiş sürümüne bakmak için Flash Professional öğesine geri dönün.

Not: Sesleri Soundbooth'ta Düzenle komutu ile Sesler kütüphanesinden (Pencere > Ortak Kütüphaneler > Sesler) düzenleyemezsiniz. Bu sesleri Soundbooth'ta düzenlemek için, Soundbooth'u açın ve Kaynak Merkezi panelinden sesi seçin. Sesi düzenleyip Flash Professional uygulamasına içe aktarın.

Flash Lite'ta ses kullanma

Başa dön

Adobe® Flash® Lite iki tür sesi destekler: Flash Professional masaüstü uygulamalarında kullanılanlar gibi standart Flash Professional sesler ve aygıt sesleri. Flash Lite sadece aygıt seslerini destekler; Flash Lite 1.1 ve 2.x hem standart sesleri hem de aygıt seslerini destekler.

Aygıt sesleri, yayınlanan SWF dosyasında kendi ses biçimlerinde (MIDI veya MFi gibi) saklanır; çalınma sırasında Flash Lite ses verilerini sesin kodunu çözen ve sesi çalan aygıta aktarır. Çoğu aygıt ses biçimini Flash Professional uygulamasına içe aktaramayacağınızdan, bunun yerine belirttiğiniz harici bir aygıt sesiyle değiştirilecek, desteklenen bir biçimdeki (mp3 veya AIFF gibi) bir vekil sesi içe aktarırsınız.

Aygıt seslerini sadece olay sesleri olarak kullanabilirsiniz; aygıt seslerini standart seslerde olduğu gibi Zaman Çizelgesi ile senkronize edemezsiniz.

Flash Lite 1.0 ve Flash Lite 1.1, Flash® Player'ın masaüstü sürümünde kullanılabilir olan şu özellikleri desteklemez:

- ActionScript Sound nesnesi

- Harici mp3 dosyalarının yüklenmesi
- Konuşma Ses Sıkıştırma seçeneği

Daha fazla bilgi için, bkz. “Working with Sound, Video, and Images”, *Developing Flash Lite 2.x Applications* veya “Working with Sound”, *Developing Flash Lite 1.x Applications*.

Daha fazla Yardım konusu

 [Sesle çalışma](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

ActionScript ile çalışma

ActionScript'e başlarken

Eylemler paneli

Komut Dosyası penceresine genel bakış

Eylemler panelindeki ve Komut Dosyası penceresindeki araçlar

Bağlam duyarlı Yardım'a Eylemler panelinden erişme

ActionScript tercihlerini ayarlama

ActionScript'e başlarken

Başa dön

ActionScript® kodlama dili, uygulamanıza karmaşık etkileşimler, oynatma kontrolü ve veri görüntüleri eklemenizi sağlar. Eylemler panelini, Komut Dosyası penceresini veya harici bir düzenleyiciyi kullanarak geliştirme ortamına ActionScript ekleyebilirsiniz.

ActionScript kendi sözdizimi kurallarına, ayrılmış anahtar sözcüklerine uyar ve bilgi depolamak ve geri almak için değişkenleri kullanmanızı sağlar. ActionScript birçok faydalı görevi gerçekleştirmenizi sağlayan nesneler oluşturmaya izin veren, yerleşik sınıflardan oluşmuş geniş bir kütüphane içerir. ActionScript hakkında daha fazla bilgi için aşağıdaki Yardım başlıklarına bakın:

- *ActionScript 3.0'ı Öğrenme* www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_tr
- *Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme* www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_tr

Kodlamaya başlamak için ActionScript öğelerinin tamamını bilmeniz gerekmez; belirli bir amacınız varsa, basit eylemleri kullanan komut dosyaları oluşturmaya başlayabilirsiniz.

ActionScript ve JavaScript, köklerini ECMAScript kodlama dilinin uluslararası standardı olan ECMA-262 standardından alırlar. Bu nedenle, JavaScript'e aşina olan geliştiriciler ActionScript'e yabancılik çekmeyeceklerdir. ECMAScript hakkında daha fazla bilgi için ecma-international.org adresini ziyaret edin.

Adobe'nin önerdikleri

 Paylaşmak istediğiniz bir eğitim mi var?



Indroduction to ActionScript 3.0 (ActionScript 3.0'a Giriş)

Slekk.com

Kendi Flash uygulamalarınızı oluşturarak ActionScript 3.0 hakkındaki temel bilgileri keşfedin. Yalnızca dokuz kısa derste tüm dünyadaki internet kullanıcılarıyla etkileşim kurmak için AS3'ün nasıl kullanıldığını öğreneceksiniz.

Hangi ActionScript sürümünü kullanmalısınız?

Flash, farklı türdeki geliştiricilerin ve oynatma donanımının ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla birden fazla ActionScript sürümü içerir. ActionScript 3.0 ve 2.0 birbiriyle uyumlu *değildir*.

- ActionScript 3.0 son derece hızlıdır. Bu sürüm, nesneye yönelik programlama kavramına diğer ActionScript sürümlerinden biraz daha fazla aşinalık gerektirir. ActionScript 3.0 ECMAScript tanımlamasıyla tamamen uyumludur, daha iyi XML işleme, iyileştirilmiş bir olay modeli ve ekrandaki öğelerle çalışmak için iyileştirilmiş bir mimari sunar. ActionScript 3.0 kullanan dosyalar ActionScript'in önceki sürümlerini içeremezler.
- (Yalnızca Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript 2.0'ı öğrenmek ActionScript 3.0'ı öğrenmekten daha kolaydır. Flash Player derlenmiş ActionScript 2.0 kodunu derlenmiş ActionScript 3.0 kodundan daha yavaş çalıştırır da, ActionScript 2.0 daha tasarıma dayalı içerikler gibi hesaplama açısından yoğun olmayan birçok türde proje için kullanışlıdır. ActionScript 2.0 de ECMAScript tabanlıdır ancak tamamen uyumlu değildir.
- (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript 1.0, ActionScript'in en basit halidir ve Flash Lite Player'ın bazı sürümleri tarafından hala kullanılmaktadır. ActionScript 1.0 ve 2.0, aynı FLA dosyası içinde bir arada bulunabilirler.
- (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Flash Lite 2.x ActionScript, cep telefonları ve mobil cihazlarda çalışan Flash Lite 2.x tarafından desteklenen ActionScript 2.0'ın bir alt kümesidir.
- (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Flash Lite 1.x ActionScript, cep telefonları ve mobil cihazlarda çalışan Flash Lite 1.x tarafından

desteklenen ActionScript 1.0'ın bir alt kümesidir.

ActionScript belgelerini kullanma

ActionScript'in birden fazla sürümü olduğundan (2.0 ve 3.0) ve bu sürümleri FLA dosyalarınıza dahil etmenin birden çok yolu olduğundan, ActionScript'i öğrenmenin çeşitli farklı yolları vardır.

Bu bölüm ActionScript'le çalışmayı sağlayan grafik kullanıcı arabirimini açıklamaktadır. Bu arabirim Eylemler panelini, Komut Dosyası penceresini, Komut Dosyası Yardımcısı modunu, Çıktı panelini ve Derleyici Hataları panelini içermektedir. Bu konular ActionScript'in tüm sürümleri için geçerlidir.

Adobe'nin diğer ActionScript belgeleri ActionScript sürümleri hakkında tek tek bilgi edinmenize yardımcı olacaktır. Bkz. *ActionScript 3.0'ı Programlama*, *Adobe Flash'ta ActionScript 2.0'ı Öğrenme*, *Developing Flash Lite 1.x Applications* ve *Developing Flash Lite 2.x Applications*.

ActionScript terimleri hakkında bilgi için birlikte çalıştığınız ActionScript sürümünde bkz. *ActionScript Dil Başvurusu*.

ActionScript ile çalışma şekilleri

ActionScript'le çalışmanın birkaç yolu vardır.

- (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Komut Dosyası Yardımcısı modu ActionScript'i, kodu kendiniz yazmadan FLA dosyanıza eklemenizi sağlar. Siz eylemleri seçersiniz ve yazılım her eylem için gerekli olan parametreleri girmeniz amacıyla bir kullanıcı arabirimi sunar. Belirli görevleri yerine getirmek için hangi işlevlerin kullanılacağı hakkında biraz bilginiz olmalıdır ancak sözdizimi öğrenmenize gerek yoktur. Birçok programcı olmayan kişi ve tasarımcı bu modu kullanmaktadır.
- (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Davranışlar, kendiniz yazmaksızın dosyanıza kod eklemenize de olanak tanır. Davranışlar ortak görevler için önceden yazılmış komut dosyalarıdır. Bir davranış ekleyebilir ve sonra onu Davranışlar panelinde kolayca konfigüre edebilirsiniz. Davranışlar sadece ActionScript 2.0 ve önceki sürümlerde bulunur.
- Kendi ActionScript'inizi yazmak size belgeniz üzerinde fazlasıyla esneklik ve kontrol sağlar ancak ActionScript dili ve kurallarına aşina olmanız gerekir.
- Bileşenler, karmaşık işlevleri uygulamanıza yardımcı olan önceden oluşturulmuş film klipleridir. Bir bileşen, onay kutusu gibi basit bir kullanıcı arabirimi kontrolü veya kaydırma bölmesi gibi karmaşık bir kontrol olabilir. Bir bileşenin işlevini ve görünümünü özelleştirebilir ve başka geliştiriciler tarafından oluşturulmuş bileşenleri indirebilirsiniz. Çoğu bileşen, bir bileşeni tetiklemek veya kontrol etmek için bir miktar ActionScript kodu yazmanızı gerektirir. Daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma](#).

ActionScript yazma

Geliştirme ortamında ActionScript kodu yazarken, Eylemler panelini veya Komut Dosyası penceresini kullanırsınız. Eylemler paneli ve Komut Dosyası penceresinde, kod ipuçları ve kod renkleri, kod biçimlendirme, sözdizimi vurgulama, hata ayıklama, satır numaraları, kelime kaydırma ve Unicode desteği içeren tam özellikli bir kod düzenleyicisi bulunmaktadır.

- Flash belgenizin parçası olan komut dosyaları (yani, FLA dosyasına gömülü olan komut dosyaları) yazmak için Eylemler panelini kullanın. Eylemler paneli, komut dosyaları oluşturmak için gereken öğelerin size sorulduğu temel ActionScript dil öğelerine hızlı erişiminizi sağlayan Eylemler araç kutusu gibi özellikler sunar.
- Harici komut dosyaları (yani harici dosyaların içinde saklanan komutlar veya sınıflar) yazmak istiyorsanız, Komut Dosyası penceresini kullanın. (Harici bir AS dosyası oluşturmak için bir metin düzenleyicisi de kullanabilirsiniz.) Komut Dosyası penceresi kod ipuçları, kod renklendirme, sözdizimi denetimi ve otomatik biçimlendirme gibi kod destek özelliklerini içerir.

Ek olarak önerilen topluluk içeriği

Aşağıdaki ek **videolar** ActionScript 3.0, Flash Professional iş akışı ve bileşenlerin kullanımı hakkında ayrıntılı görsel uygulamalar içerir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4'ü gösterir, ancak yine de Flash Professional CS5 ve CS5.5 için geçerlidir. Bazı videolar ayrıca Adobe® Flex® uygulamasını da gösterebilir, ancak ActionScript® 3.0 Flash Professional Flex® ve Flash Builder'da aynı dildir.

- [ActionScript 3.0 \(3:00\)](#)
- [Flash Downunder – ActionScript 3.0 101 \(31:51\)](#)
- [Flash in a Flash - Episode 5: Basic interactivity and ActionScript 3.0 \(44:50\)](#) (Flash içinde Flash - Bölüm 5: Temel Etkileşim ve ActionScript 3.0 (44:50))
- [Layers TV – Episode 20: Buttons in Flash \(14:23\)](#) (Layers TV – Bölüm 20: Flash'ta düğmeler (14:23))
- [ActionScript 3.0'a Başlarken \(CS3\) \(3:25\)](#)
- [Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [ActionScript 3.0 kullanarak Belge sınıfı oluşturma \(CS3\) \(2:38\)](#)
- [Tasarım ve geliştirme arasında etkili bir iş akışı oluşturma \(CS3\) \(3:41\)](#)
- [Bileşenleri Kullanma \(CS3\) \(1:47\)](#)
- [Pixel Bender: Custom Filters \(9:20\)](#) (Pixel Bender: Özel Filtreler (9:20))
- [E4X – EcmaScript for XML \(56:04\)](#) (E4X – XML için EcmaScript (56:04))
- [Double feature on Alchemy \(9:08\) \(Convert C/C++ code to ActionScript 3.0\)](#) (Alchemy'de İkili Özellik (9:08) (C/C++ kodunu ActionScript 3.0'a

dönüştürme))

- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(15:07\)](#) (Flash Downunder – Pixel Bender filtreleri (15:07))
- [Using the Bitmap Data API in Flash \(7:30\)](#) (Flash'ta Bitmap Veri API'si kullanma (7:30))
- [Advanced ActionScript APIs \(67:40\)](#) (Gelişmiş ActionScript API'leri (67:40))
- [JavaScript to Flash and Back \(18:18\)](#) (JavaScript'ten Flash'a ve Geriye (18:18))
- [An introduction to AlivePDF \(7:14\)](#) (Create PDFs from ActionScript 3.0) (AlivePDF'e Giriş (7:14) (ActionScript 3.0'dan PDF oluşturma))
- [An introduction to WiiFlash \(7:26\)](#) (Use the Wii controller with AIR, Flash and Flex) (WiiFlash'a Giriş (7:26) (AIR, Flash ve Flex ile Wii denetleyicisi kullanma))
- [Lynda.com Training for Developers – ActionScript 3.0 – Ch.3 Create an image gallery \(4:51\)](#) (Lynda.com Geliştiriciler için Eğitim – ActionScript 3.0 – Ch.3 Görüntü galerisi oluşturma (4:51))
- [Lynda.com Training for Developers – ActionScript 3.0 – Ch.4 Responding to mouse events \(4:07\)](#) (Lynda.com Geliştiriciler için Eğitim – ActionScript 3.0 – Ch.4 Fare olaylarına yanıt verme (4:07))
- [ActionScript kanallarının YouTube.com'daki listesi](#)

Aşağıdaki **makaleler ve eğitimler** ActionScript'le çalışma konusunda ayrıntılı ek bilgiler sağlar:

- [Introduction to ActionScript 3.0](#) (ActionScript 3.0'a Giriş) (Slekk.com)
- [Tips for learning ActionScript 3](#) (ActionScript 3 öğrenmek için ipuçları) (Adobe.com)
- [Introduction to event handling in ActionScript 3](#) (ActionScript 3'te olay işlemeye giriş) (Adobe.com)
- [ActionScript 3.0 Migration Resources for Flash](#) (Flash için ActionScript 3.0 Geçiş Kaynakları) (Adobe.com)
- [Migrating to ActionScript 3: Key concepts and changes](#) (ActionScript 3'e geçme: Anahtar kavramlar ve değişiklikler) (Adobe.com)
- [Top five misperceptions about ActionScript 3](#) (ActionScript 3 hakkında en fazla yanlış anlaşılan beş şey) (Adobe.com)
- [ActionScript 3 migration cookbook](#) (ActionScript 3 geçiş tarif kitabı) (Adobe.com)
- [ActionScript 3 geçiş tablosu](#) (Adobe.com)
- [Flash and ActionScript components learning guide](#) (Flash ve ActionScript bileşenleri öğrenme kılavuzu) (Adobe.com)
- [Flash ActionScript 2.0 Learning Guide](#) (Flash ActionScript 2.0 Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)

Eylemler paneli

[Başa dön](#)

Dil Başvurusu'nu mu arıyorsunuz?

Belirli bir ActionScript dil ögesinin başvuru belgelerini bulmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- [ActionScript 3.0 Dil Başvurusu](#) belgesini açın ve dil ögesini arayın.
- (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript 2.0 Dil Başvurusu belgesini açın ve dil ögesini arayın.
- Eylemler paneline dil ögesini yazın, ögeyi seçin ve F1'e basın. (F1'e hemen basmanız gerekir, aksi takdirde bu konu açılır.)

Not: Yardım'ı Topluluk Yardımı uygulaması yerine bir web tarayıcısında açmak için şu makaleye bakın:
http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

ActionScript'i öğrenme

Bu makale, ActionScript kodu yazmayla ilgili değil, Flash Professional'da Eylemler panelinin işlevselliğini kullanmayla ilgilidir.

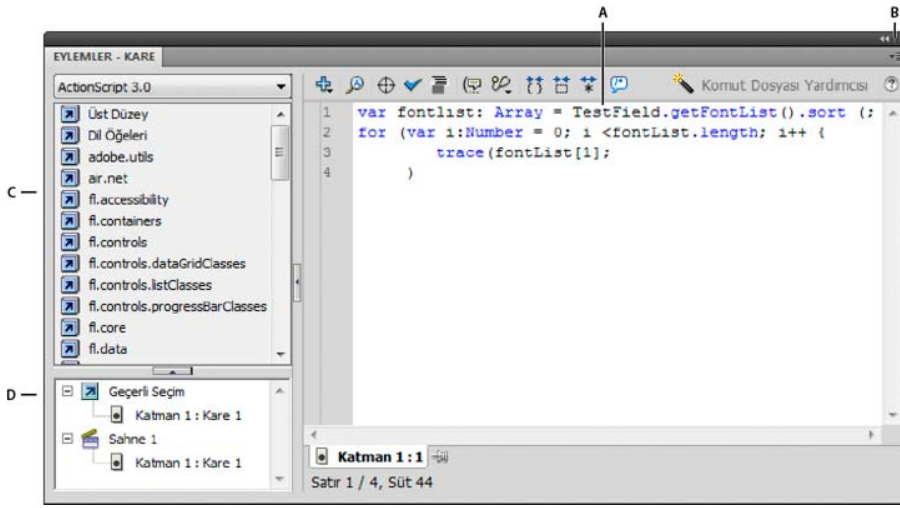
ActionScript yazma hakkında bilgi edinmek için şu kaynakları kullanın:

- [ActionScript 3.0'ı Öğrenme](#)
- [ActionScript 3.0 Dil ve Bileşen Başvurusu](#)
- [Introduction to ActionScript 3.0](#) (ActionScript 3.0'a Giriş) (Slekk.com)
- [Adobe Flash uygulamasında ActionScript 2.0'ı öğrenme](#)
- [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#)

Not: ActionScript 3.0 ve 2.0 birbiriyle uyumlu değildir. Oluşturduğunuz her FLA dosyasında kullanmak için yalnızca bir sürüm seçmeniz gerekir.

Eylemler paneline genel bakış

FLA dosyasına gömülü komut dosyaları oluşturmak için ActionScript'i doğrudan Eylemler paneline girin (Sırasıyla Pencere > Eylemler öğelerini seçin ya da F9'a basın)



A. Komut Dosyası bölümü B. Panel menüsü D. Komut Dosyası gezgini

Eylemler paneli üç bölmeden oluşur:

Komut Dosyası bölümü Geçerli olarak seçilmiş olan kareyle ilişkili ActionScript kodunu yazmanızı sağlar.

Komut Dosyası gezgini Flash belgenizdeki komut dosyalarını listeler ve bunlar arasında hızlı bir şekilde hareket etmenizi sağlar. Komut dosyası gezgininde bir öğeyi tıklayarak o dosyayı Komut Dosyası bölümünde görüntüleyin.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript'i Yazdırma

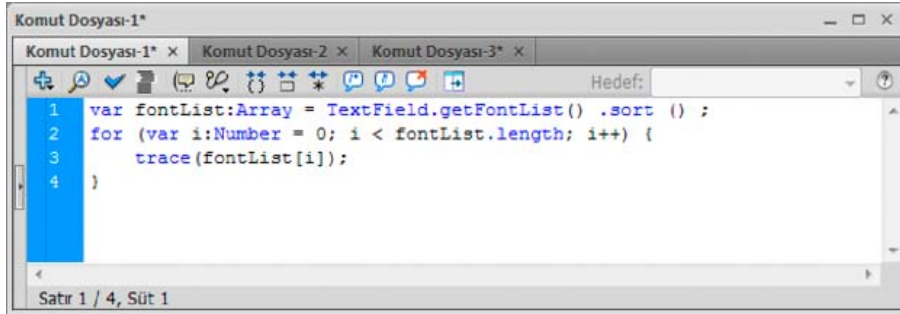
1. Eylemler paneli açılır menüsünden Yazdır'ı seçin.
2. Seçenekler'i seçin ve Yazdır'ı tıklayın.

Yazdırılan kopya kendisinden geldiği dosya hakkında bilgi içermeyeceğinden, komut dosyasında FLA dosyasının adı gibi bir bilgiyi bir comment eyleminin içine dahil etmelisiniz.

Komut Dosyası penceresine genel bakış

[Başa dön](#)

Komut Dosyası penceresi uygulamanıza içe aktaracağınız harici komut dosyaları oluşturmanızı sağlar. Bu komut dosyaları ActionScript veya Flash JavaScript dosyaları olabilir.



Komut Dosyası penceresi

Birden fazla harici dosyanız açıksa, dosya adları Komut Dosyası penceresinin üst tarafında dizili sekmeler üzerinde görüntülenir.

Komut Dosyası penceresinde şu özellikleri kullanabilirsiniz: Bul ve değiştir, sözdizimi renkleri, otomatik biçimlendirme, kod ipuçları, kod komutu oluşturma, kod daraltma, hata ayıklama seçenekleri (yalnızca ActionScript dosyaları) ve kelime kaydırma. Komut Dosyası penceresi ayrıca satır numaralarını ve gizli karakterleri görüntülemenizi sağlar.

Komut Dosyası penceresinde harici dosya oluşturma

1. Dosya > Yeni'yi seçin.
2. Oluşturmak istediğiniz harici dosya türünü seçin (ActionScript dosyası veya Flash JavaScript dosyası).

Varolan dosyayı Komut Dosyası penceresinde düzenleme

- Varolan bir komut dosyasını açmak için Dosya > Aç'ı seçin ve sonra varolan bir AS dosyası açın.
- Zaten açık olan bir komut dosyasını düzenlemek için komut dosyasının adını gösteren belge sekmesini tıklayın.

Eylemler panelindeki ve Komut Dosyası penceresindeki araçlar

Eylemler paneli, ActionScript'te kodlamayı kolaylaştırmaya ve düzene koymaya yardımcı olan kod destek özelliklerine erişmenizi sağlar.

Bul  Komut Dosyanızın içindeki metni bulur ve değiştirir.

Hedef Yolu Ekle  (Sadece Eylemler paneli) Komut dosyasındaki bir eylem için mutlak veya göreceli bir hedef yolu ayarlamana yardım eder.

Yardım  Komut Dosyası bölümünde seçili ActionScript ögesi için başvuru bilgisini görüntüler. Örneğin, bir import ifadesini tıklatıp daha sonra Yardım'ı tıklatırsanız, import deyiminin başvuru bilgisi Yardım panelinde görünür.

Kod Parçacıkları Örnek kod parçacıklarını görüntüleyen Kod Parçacıkları panelini açar.

Bağlam duyarlı Yardım'a Eylemler panelinden erişme

1. Başvurmak üzere bir öge seçmek için şunlardan herhangi birini yapın:
 - Eylemler paneli araç kutusu bölümünde (Eylemler panelinin sol tarafındadır) bir ActionScript terimi seçin.
 - Eylemler panelinin Komut Dosyası bölümünde bir ActionScript terimi seçin.
 - Ekleme noktasını, Komut Dosyası bölümündeki Eylemler panelinde bir ActionScript teriminden önce yerleştirin.
2. Seçili öğenin Yardım paneli başvuru sayfasını açmak için şunlardan birini yapın:
 - F1 tuşuna basın.
 - Ögeyi sağ tıklatın ve Yardımı Görüntüle'yi seçin.
 - Komut Dosyası bölümünün üstünde Yardım'ı  tıklatın.

ActionScript tercihlerini ayarlama

Kodu ister Eylemler panelinde, ister Komut Dosyası penceresinde düzenleyin, tek bir tercih kümesi ayarlayabilir ve değiştirebilirsiniz.

1. Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve ardından Kategori listesinde Kod Düzenleyicisi'ni tıklatın.
2. Şu tercihlerden herhangi birini ayarlayın:

Otomatik Girinti Otomatik girinti açık olduğunda, sol parantezden "(" veya sol küme parantezinden "{" sonra yazdığınız metin, Sekme Boyutu ayarına göre otomatik girintilenir.

Sekme Boyutu Yeni bir satırın girintileneceği karakter sayısını belirler.

Kod İpuçları Komut Dosyası bölümünde kod ipucunu etkinleştirir.

Gecikme Kod ipuçlarının gösterilmesinden önceki gecikmeyi (saniye cinsinden) belirtir. Bu seçeneğin Flash Professional CC'de kaldırıldığını unutmayın.

Font Komut dosyanız için kullanılan fontu belirtir.

Aç/İçe Aktar ActionScript dosyalarını açtığınızda veya içe aktardığınızda kullanılan karakter kodlamasını belirtir.

Kaydet/Dışa Aktar ActionScript dosyalarını kaydettiğinizde veya dışa aktardığınızda kullanılan karakter kodlamasını belirtir.

Değiştirilen Dosyaları Yeniden Yükle Bir komut dosyası değiştirildiğinde, taşındığında veya silindiğinde ne olacağını belirler. Her Zaman'ı, Hiçbir Zaman'ı veya Sor'u seçin.

Her Zaman Hiçbir uyarı görüntülenmez ve dosya otomatik olarak geri yüklenir.

Hiçbir Zaman Hiçbir uyarı gösterilmez ve dosya geçerli durumda kalır.

Sor (Varsayılan) Bir uyarı görüntülenir ve dosyayı yeniden yükleyip yüklemeyeceğinizi seçebilirsiniz.

Harici komut dosyaları içeren uygulamalar oluştururken, bu tercih siz uygulamayı açtıktan sonra bir grup üyesinin değiştirdiği komut dosyasının üzerine yazmaktan kaçınmanıza veya uygulamayı komut dosyalarının daha eski sürümleriyle yayınlamaktan kaçınmanıza yardım eder. Uyarılar otomatik olarak bir komut dosyasını kapatmanızı ve yeni, değiştirilmiş sürümünü yeniden açmanızı sağlar.

Sözdizimi Renkleri Komut dosyalarınızda kod renklendirmesini belirtir.

ActionScript 3.0 Ayarları Bu düğmeler, ActionScript 3.0 için bir kaynak yolu, kütüphane yolu, harici kütüphane yolu ayarlayabildiğiniz ActionScript Ayarları iletişim kutularını açar.

Daha fazla Yardım konusu

[ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#)



Flash Pro ve Flash Builder ile çalışma

Flash Professional ve Flash Builder ile ActionScript düzenleme ve hata ayıklama

Flex için bileşenler oluşturma

Flex meta verilerini kullanma

Ek kaynaklar

Adobe® Flash® Professional ve Flex®, Flex® uygulamasında kullanmak için Flash Professional uygulamasında özel grafik ve bileşenler oluşturma da dahil olmak üzere bir çok farklı şekilde birlikte kullanılabilir. Aşağıdaki eğitimler Flash® ve Flex® programlarının birlikte kullanılabileceği çeşitli yolları göstermektedir.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Flash Professional ve Flash Builder arasındaki Tasarım Görünümü iş akışı kaldırıldı. Flash Builder 4.6'da bu iş akışı başlatıldığında Flash Pro'da bir istisna gönderilir.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Working with Flash Builder \(2:52\)](#) (Flash Professional CS5.5 - Flash Builder ile Çalışma (2:52)) (Adobe TV)
- Eğitim: [Sharing projects between Flash Pro and Flash Builder](#) (Flash Pro ve Flash Builder arasında proje paylaşma) (Adobe.com)
- Video: [Create custom Flex components with Flash CS3 \(7:10\)](#) (Flash CS3 ile özel Flex bileşenleri oluşturma (7:10))
- Video: [Creating Flex containers in Flash \(4:33\)](#) (Flash uygulamasında Flex kapları oluşturma (4:33))
- Video: [Creating custom skins for Flex applications \(4:58\)](#) (Flex uygulamaları için özel dış görünüm oluşturma (4:58))
- Video: [Custom Flash graphics in Flex components \(6:42\)](#) (Flex bileşenlerindeki özel Flash grafikleri (6:42))
- Video: [Use the Flex webservice component in Flash \(8:53\)](#) (Flash uygulamasında web hizmeti bileşenini kullanma (8:53))
- Video: [Using and animating filters in Flex apps \(4:35\)](#) (Flex uygulamalarında filtreleri kullanma ve canlandırma (4:35))
- Video: [Exploring the Flash timer \(4:28\)](#) (Flash zamanlayıcısını inceleme (4:28))

Flash Professional ve Flash Builder ile ActionScript düzenleme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

Flash Professional CS5 Flash Pro ve Flash Builder 4 arasında geliştirilmiş iş akışları sağlar.

Bu etkinleştirilmiş iş akışları şunları içerir:

- Flash Builder 4 uygulamasında ActionScript 3.0'ı düzenleyin ve Flash Pro CS5'te test edin, hata ayıklayın veya yayınlayın.
- Flash Builder 4'te düzenlemek için Flash Professional'dan ActionScript dosyalarını başlatın.

Flash Pro/Flash Builder iş akışları hakkındaki bir eğitim videosuna www.adobe.com/go/irvid5303_fl_tr adresinden ulaşılabilir.

Başlamadan önce

Bu Flash Pro/Flash Builder iş akışlarını etkinleştirmek için aşağıdaki durumların doğru olduğundan emin olun:

- Flash Professional CS5 ve Flash Builder'ın her ikisi de yüklü durumdadır.
- Flash Builder'dan FLA dosyası başlatmak için projenizin Paket Gezgini panelinin Flash Professional proje doğasında atanmış olması gerekir. Flash Builder'da proje doğası atama hakkında daha fazla bilgi için Flash Builder Yardım'a başvurunuz.
- Flash Builder'da FLA dosyası başlatmak için, projenizin Flash Professional proje özelliklerinde bir FLA dosyasının test edilmek ve hataları ayıklanmak üzere atanmış olması gerekir.

Ek kaynaklar

- Eğitim: [Create a Flash Professional Project in Flash Builder - Part 1](#) (Flash Builder'da bir Flash Professional Projesi Oluşturma - Bölüm 1) (flashauthoring.blogspot.com)
- Eğitim: [Create a Flash Professional Project in Flash Builder - Part 2](#) (Flash Builder'da bir Flash Professional Projesi Oluşturma - Bölüm 1) (flashauthoring.blogspot.com)
- Eğitim: [Using the Flash Builder 4 Debugger to Debug Flash Professional Projects](#) (Flash Professional Projelerinde Hata Ayıklama için Flash Builder 4 Debugger'ı Kullanma) (flashauthoring.blogspot.com)

Flash Builder'dan Flash Pro test etme, hata ayıklama ve yayınlama

Flash Builder 4'te düzenlediğiniz bir dosya ile Flash Pro'da test etme veya hata ayıklama yapmak için:

- Flash Builder geliştirme perspektifinde, Çalıştır > Filmi Test Et veya Çalıştır > Film Hatalarını Ayıkla'yı seçin. Her menü öğesinin yanında bir Flash Pro simgesinin bulunduğunu unutmayın. SWF penceresi veya hata ayıklama oturumu kapandığında, proje ile ilişkili FLA dosyasının

içindeki kare komut dosyalarında derleyici hataları olmadığı takdirde, odak Flash Builder'a geri dönecektir. Tüm hatalar hakkında bilgiler Flash Builder'daki Hatalar paneline gönderilir.

Flash Builder'da geçerli projeyle ilişkili FLA dosyasını yayınlamak için:

- Flash Builder geliştirme perspektifinden Proje > Filmi Yayınl'a'yı seçin. Flash Pro simgesinin menü komutunun yanında olduğunu unutmayın.

Flash Pro'dan Flash Builder'da AS dosyalarını düzenleme

Yeni bir ActionScript 3.0 sınıfı veya arabirimi oluşturmak ve Flash Builder'ı düzenleyici olarak atamak için:

- Dosya > Yeni'yi seçin.
- Yeni Belge iletişim kutusunda ActionScript 3.0 sınıfını veya ActionScript 3.0 arabirimini seçin.
- ActionScript 3.0 Oluştur iletişim kutusunda dosya oluşturmak için uygulama olarak Flash Builder'ı seçin ve ardından Tamam'ı tıklatın. Flash Builder açılır.
- Flash Builder'da, ActionScript dosyası ile ilişkilendirilecek bir FLA veya XFL dosyası seçip Bitir'i tıklatın.

Flash Pro'dan Flash Builder'da bir AS dosyasını açmak ve düzenlemek için:

- Kütüphane panelinde sınıf veya arabirimle ilişkili sembolü sağ tıklatın ve Özellikler'i seçin.
- Sembol Özellikleri iletişim kutusunda Sınıf Tanımını Düzenle'yi tıklatın.
- Görüntülenen ActionScript 3.0'ı Düzenle iletişim kutusunda AS dosyasına atanmış düzenleyicinin Flash Builder olduğunu doğrulayın ve ardından Tamam'ı tıklatın.

Eğer dosyayı düzenlemek için Flash Builder atanmamışsa, sınıf dosyasını düzenleyecek uygulama olarak Flash Builder'ı seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Flash Builder dosyayı düzenlemek üzere açılır.

Flex için bileşenler oluşturma

Başa dön

Adobe® Flash® Professional uygulamasında, Adobe® Flex® uygulamalarında bileşenler olarak kullanılmak üzere bileşen oluşturabilirsiniz. Bu içerik hem görsel öğeleri hem de Adobe® ActionScript® 3.0 kodunu içerebilir.

Flash Professional uygulamasında Flex'te kullanılmak üzere bileşenlerin oluşturulması, bir yandan Flex'in yeteneklerini kullanırken diğer yandan da Flash Professional uygulamasının esnek grafik tasarımı yeteneklerinden yararlanmanızı sağlar.

Flash Professional uygulamasında Flex bileşenleri oluşturmak üzere Flash Professional için Flex Component Kit'i yüklemeniz gerekir. Adobe Extension Manager'ı kullanarak bileşen kitini yüklersiniz. Bileşen kitinin bazı sürümleri, Adobe® Flash® Professional uygulamasının tüm özelliklerini desteklemeyebilir, bu nedenle www.adobe.com/go/flex_ck_tr adresinden bileşen kitinin en son sürümünü indirdiğinizden emin olun.

Flex ve Flash Professional uygulamasını birlikte kullanma hakkında daha fazla bilgi için, www.adobe.com/go/learn_flexresources_tr adresindeki Adobe web sitesinde Flex belgelerine bakın.

Flash'ta Flex bileşeni oluşturmak için:

- Adobe Extension Manager'ın yüklenmiş olduğundan emin olun. Extension Manager'ı indirmek için, www.adobe.com/go/extension_manager_dl_tr sayfasında Extension Manager indirme sayfasını ziyaret edin.
Varsayılan olarak, Adobe Creative Suite uygulamalarıyla Extension Manager yüklenir.
- www.adobe.com/go/flex_ck_tr adresinde bulunan Flex Component Kit'i indirip yükleyin. Bileşen kitini yüklemeyen önce Flash Professional uygulamasından çıktığınızdan emin olun. Adobe Extension Manager ile uzantıları yükleme hakkında bilgi için, bkz. www.adobe.com/go/learn_extension_manager_tr.
- Flash Professional uygulamasını başlatın. Komutlar menüsünde, Sembolü Flex Bileşenine Dönüştür ve Sembolü Flex Kabına Dönüştür olmak üzere iki yeni komut görüntülenir.
- Flash Professional uygulamasında, Flex bileşenine dahil etmek istediğiniz resim ve ActionScript 3.0 kodunu içeren bir film klibi sembolü oluşturun. Flex bileşenine dönüştürme öncesinde içeriğin bir film klibi sembolünde bulunması gerekir.
- Film klibini Flex bileşenine dönüştürmeden önce, film klibinin Flex ile uyumluluk için şu gereksinimleri karşıladığından emin olun:
 - FLA dosyasının kare hızının 24 fps olması ve bu bileşeni kullanacak herhangi bir Flex projesinin kare hızıyla eşleşmesi gerekir.
 - Kayıt noktasının, film klibinde 0, 0 noktasında bulunması gerekir.

Not: Film klibindeki tüm içeriklerin 0, 0 kayıt noktasına sahip olduğundan emin olmak için, Zaman Çizelgesi'nin alt kısmında Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesini tıklatın, film klibi zaman çizelgesindeki tüm kareleri seçin, tüm karelerdeki içeriğinizin tamamını seçip Özellik denetçisinde 0, 0 konumuna taşıyın.
- Kütüphane panelinde film klibini seçin ve Komutlar > Sembolü Flex Bileşenine Dönüştür seçeneklerini belirleyin.

Flash Professional uygulaması, film klibini Flex bileşenine dönüştürür, Kütüphane'de simgesini Flex simgesi olarak değiştirir ve FlexComponentBase sınıfı derlenmiş klibini Kütüphane'ye içe aktarır. Flash Professional, FlexComponentBase öğesini bir sonraki adımda

oluşturulan Flex bileşeni SCW dosyasına gömer.

Flash Professional uygulaması film klipini dönüştürürken Çıktı panelinde görüntülenen ilerleme mesajlarını not edin.

- Derlenen Flex bileşenini içeren bir SWC dosyası oluşturmak için Dosya > Yayınla seçeneklerini belirleyin. Flash Professional ayrıca ana FLA dosyasından bir SWF dosyası oluşturur ancak isterseniz SWF dosyasını yoksayabilirsiniz. Yayınlanan bileşen SWC dosyası şimdi Flex'te kullanılmaya hazırdır.
- SWC dosyasını Flex'te kullanmak için şunlardan birini yapın:
 - SWC dosyasını Flash Professional uygulamasından kopyalayın ve Flex projenizin bin klasörüne yapıştırın.
 - SWC dosyasını Flex projenizin kütüphane yoluna ekleyin. Daha fazla bilgi için, www.adobe.com/go/learn_flexresources_tr adresinde Flex Builder belgelerine bakın.

Flex meta verilerini kullanma

[Başa dön](#)

Flex'te kullanılmak üzere ActionScript 3.0 kodu yazıyorsanız, ActionScript kodunu içeren herhangi bir yayınlanmış SWF'ye harici dosyaları gömmek için, koda meta veri yerleştirebilirsiniz. Genellikle bu [Embed] meta veri bildirimleri, SWF dosyasına görüntü dosyaları, fontlar, tek tek semboller veya başka SWF dosyaları gömmek için kullanılır.

Meta verilerin "veriler hakkındaki veriler" olduğunu unutmayın. ActionScript'te, meta verinin geçerli olduğu kod satırının hemen öncesindeki satıra meta verileri eklersiniz. Böylece derleyici, meta verinin sonrasındaki kod satırını derlerken meta veriyi dikkate alır.

Örneğin, ActionScript dosyasının bir düzey yukarısındaki dizinde saklanan button_up.png adındaki bir görüntüyü gömmek için, şu ActionScript'i kullanırsınız:

```
[Embed("../button_up.png")]
```

```
private var buttonUpImage:Class;
```

[Embed] meta veri etiketi, derleyiciye button_up.png adındaki dosyayı SWF dosyasına gömmesini ve bu dosyanın buttonUpImage adındaki değişkenle ilişkilendirilmesi gerektiğini bildirir.

Flex'te meta verilerle varlıkları gömme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. Flex 3 Geliştirici Kılavuzu'nda Varlıkları Gömme, www.adobe.com/go/learn_flexresources_tr.

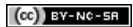
[Embed] meta verisi gibi Flex SDK gerektiren bir özellik kullanıyorsanız, derleme zamanında Flash Professional uygulaması, Flex.SWC dosyasını FLA dosyanızın Kütüphane yoluna eklemenizi ister. Flex.SWC dosyası, Flex meta verilerini desteklemek için gereken derlenmiş sınıfları içerir. Flex.SWC dosyasını Kütüphane yoluna eklemek için, iletişim kutusunda Kütüphane Yolunu Güncelle'yi tıklayın. Daha sonra ActionScript yayınlama ayarlarında da Flex.SWC dosyasını Kütüphane yoluna ekleyebilirsiniz.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Aşağıdaki kaynaklar Flash Builder'ı Flash Pro ile entegre etme hakkında örnekler ve ek bilgi sunar:

- Site: <http://jessewarden.com/>



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Komut dosyaları yazma ve yönetme

Kodu biçimlendirme
Kodun yorum bölümleri
Sözdizimi renklendirmeyi kullanma
Çalışma zamanında kimlik ve klavye listesini kullanma
Satır numaralarını ve kelime kaydirmayı kullanma
Gizli karakterleri görüntüleme
Komut dosyasında metin bulma
(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Sözdizimini ve noktalama işaretlerini kontrol etme
(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Komut dosyalarını içe ve dışa aktarma
(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) İçe ve dışa aktarılan komut dosyaları için kodlama
(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Eylemler panelinde komut dosyası içineleme
Hedef yolları ekleme
Kod ipuçlarını kullanma

Kodu biçimlendirme

[Başa dön](#)

Kodunuz yazılırken otomatik olarak biçimlendirilebilir ve girintilendirilebilir. Dinamik font eşlemesi kullanıyorsanız, çok dilli metin için uygun fontların kullanıldığından emin olun.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Otomatik Biçim seçeneklerini belirleme

- Şunlardan birini yapın:
 - Panel menüsünden  (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Tercihler'i seçin.
 - Komut Dosyası penceresinde, Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
- Tercihler iletişim kutusunda, Otomatik Biçim'i seçin.
- Otomatik Biçim seçeneklerinden birini seçin.

Otomatik Biçim seçeneklerini ayarladıktan sonra, ayarlarınız otomatik olarak sizin yazacağınız koda uygulanır, ancak varolan bir koda uygulanmaz; varolan bir koda ayarlarınızı el ile uygulamalısınız.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Otomatik Biçim ayarlarına göre kod biçimlendirme

- Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresi araç çubuğunda Otomatik Biçim'i  tıklatın.
- Panel menüsünden (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Otomatik Biçim'i seçin.
- Control+Shift+F (Windows) veya Command+Shift+F (Macintosh) tuşlarına basın.
- Komut Dosyası penceresinde Araçlar > Otomatik Biçim'i seçin.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Dinamik font eşlemeyi kullanma

❖ Dinamik font eşlemeyi açmak veya kapatmak için Tercihler iletişim kutusunda Dinamik Font Eşleme Kullan'ı seçin veya seçimini kaldırın. Dinamik font eşleme siz komut yazarken performansı artırdığından varsayılan olarak kapalıdır. Çok dilli metin ile çalışıyorsanız, dinamik font eşleme doğru fontların kullanılmasını sağlamaya yardım ettiği için dinamik font eşlemeyi açın.

Otomatik girintiyi kullanma

❖ Otomatik girintiyi açmak veya kapatmak için Tercihler iletişim kutusunda Otomatik Girinti'yi seçin veya seçimini kaldırın. Otomatik girinti açık olduğunda, bir sol parantezden "(" veya bir sol küme parantezinden "{" sonra yazdığınız metin, ActionScript tercihlerindeki Sekme Boyutu ayarına göre otomatik olarak girintilenir.

Komut dosyalarınızda, bir satırı seçip Sekme tuşuna basarak satırı girintileyebilirsiniz. Girintiyi kaldırmak için satırı seçin ve Shift+Sekme tuşlarına basın.

Kodun yorum bölümleri

[Başa dön](#)

Kod yorumları ActionScript derleyicisinin yoksaydığı kod parçalarıdır. Bir yorum satırı, kodunuzun ne yaptığını anlatır veya silmek istemediğiniz kodu geçici olarak devre dışı bırakır. Bir kod satırını çift eğik çizgi işaretiyle (//) başlayarak yorumlayın. Derleyici satırda çift eğik çizgi işaretinin ardından gelen metni yoksayar. Ayrıca bloğun başına bir eğik çizgi işareti ve yıldız işareti (/*) ve bloğun sonuna bir yıldız işareti ve eğik çizgi işareti

(*/) yerleştirerek daha büyük kod bloklarını yorumlayabilirsiniz.

Bu yorum işaretleyicilerini elle yazabilir veya Eylemler panelinin veya Komut Dosyası penceresinin üst tarafındaki düğmeleri onları eklemek için kullanabilirsiniz.

Kod satırını yorumlama

1. Ekleme noktasını satırın başına veya yorumun başlamasını istediğiniz karakterin olduğu yere yerleştirin.
2. Sağ tıklatın ve Yorum'u seçin. Ctrl + M (Windows) veya Command + M klavye kısayollarını da kullanabilir ya da Düzen > Yorum Seçimi alanına gidebilirsiniz.

Bir çift eğik çizgi işareti (//) ekleme noktasına yerleştirilir.

Birden çok kod satırını yorumlama

1. Yorumlanacak satırları seçin. (Seçimin ilk ve son satırları kısmi satırlar olabilir.)
2. Sağ tıklatın ve Yorum'u seçin. Ctrl + M (Windows) veya Command + M klavye kısayollarını da kullanabilir ya da Düzen > Yorum Seçimi alanına gidebilirsiniz.

Blok yorum karakterleri seçimin başına (/*) ve sonuna (*/) yerleştirilir.

Not: Metnin seçili satırları arasında yorumlar varsa satır yorumu tüm seçili satırlara uygulanır.

Yorum kaldırma

1. Ekleme noktasını yorumu içeren satıra yerleştirin veya yorumlanan kod bloğunu seçin.
2. Sağ tıklatın ve Yorumu Kaldır'ı seçin. Ctrl + Shift + M (Windows) veya Command + Shift + M klavye kısayollarını da kullanabilir ya da Düzen > Seçimin Yorumunu Kaldır seçeneğine gidebilirsiniz.

Sözdizimi renklendirmeyi kullanma

[Başa dön](#)

ActionScript'te, her dilde olduğu gibi, sözdizimi anlam oluşturmak için öğelerin bir araya getirilme şeklidir. Yanlış ActionScript sözdizimi kullanırsanız, komut dosyalarınız çalışmaz.

Sözdizimi hatalarını vurgulamak üzere komut dosyalarınızın parçaları için bir renk kodu ayarlayın. Örneğin, sözdizimi renkleri tercihini anahtar kelimelerin mavi renkte görünmesini sağlamak için ayarladığınızı düşünün. var yazdığınızda, var sözcüğü mavi renkte görünür. Ancak, yanlışlıkla vae yazarsanız, vae sözcüğü bir yazım hatası yaptığınızı gösteren siyah renkte kalır.

Şunlardan birini yapın:

- Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesinde Kod Düzenleyicisi'ni tıklatıp Sözdizimi Renkleri ayarlarını belirtin.
- Ekleme noktası Komut Dosyası bölmesindeyken, Control-U (Windows) veya Command-U (Macintosh) tuşlarına basın.

Not: Eylemler panelinde komut dosyaları yazarken, hedeflediğiniz oynatıcı sürümü tarafından desteklenmeyen komutlar Eylemler araç kutusunda sarı renkte görünür. Örneğin, Flash Player SWF dosyası sürümü Flash 7'ye ayarlıysa, sadece Flash Player 8'in desteklediği ActionScript, Eylemler araç kutusunda sarı renkte görünür.

Çalışma zamanında kimlik ve klavye listesini kullanma

[Başa dön](#)

FlashPro başlatıldığında kimlik ve klavye listeleri kaynak dosyasından okunur ve önbellege alınır. Varsayılan listelerin kaynaktan okunmasının dışında, ek anahtar sözcükleri ve Tercihler klasöründeki kimlik listesini de tarar. Şu klasörlere ".txt files" ekleyerek ek anahtar sözcük ve kimlik ekleyebilirsiniz:

- C:\Users\<Kullanıcıadı>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Users\<KullanıcıAdı>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<KullanıcıAdı>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<KullanıcıAdı>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptIdentifiers]\

Satır numaralarını ve kelime kaydırmayı kullanma

[Başa dön](#)

Kod düzenlediğinizde veya değiştirdiğinizde, satır numaraları kodun daha kolay kaydırılabilir ve ayrıştırılabilir olmasını sağlar. Kelime kaydırma, uzun kod satırlarını yatay olarak kaydırmaktan kaçınmanıza yardım eder (özellikle geliştirme ortamında veya düşük ekran çözünürlüklerinde çalışıyorsanız).

Satır numaralarını etkinleştirme veya devre dışı bırakma

- Komut Dosyası penceresinde Görüntüle > Satır Numaraları seçeneklerini belirleyin.

Control+Shift+L (Windows) veya Command+Shift+L (Macintosh) tuşlarına basın.

Belirli bir satırı vurgulama

❖ Komut Dosyası penceresinde Düzen > Satıra Git'i seçin.

Satır kelime kaydırmayı etkinleştirme veya devre dışı bırakma

- Komut Dosyası penceresinde Görüntüle > Kelime Kaydır seçeneklerini belirleyin.
- Control+Shift+W (Windows) veya Command+Shift+W (Macintosh) tuşlarına basın.

Gizli karakterleri görüntüleme

[Başa dön](#)

Boşluk, sekme ve satır kesmeleri gibi karakterler ActionScript kodunun içinde gizlenir. Bu karakterleri görüntülemeniz gerekebilir; örneğin, bir dize değerinin parçası olmayan çift bayt boşluklar, derleyici hatalarına sebep olduklarından, bunları bulmalı ve kaldırmalısınız.

- Control+Shift+8 (Windows) veya Command+Shift+8 (Macintosh) tuşlarına basın.

Gizli karakterleri görüntülemek için şu semboller kullanılır.

Gizli karakter	Sembol
Tek bayt boşluk	.
Çift bayt boşluk	
Sekme	>>
satır kesmesi	¶

Komut dosyasında metin bulma

[Başa dön](#)

Bul aracı komut dosyalarınızda metin dizelerini bulmanızı ve değiştirmenizi sağlar.

Not: Bir Flash belgesindeki her komut dosyasının içindeki metin boyunca arama yapmak için Film Gezgini'ni kullanın.

Metin bulma

1. Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, Bul'u  tıklatın veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
2. Arama dizesi girin.
3. Sonrakini Bul'u tıklatın.

Komut dosyasında metin bulma ve değiştirme

1. Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, Bul'u  tıklatın veya Control+F (Windows) ya da Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.
2. Arama dizesi girin.
3. Değiştir kutusuna yeni dizeyi girin.
4. Sonrakini Bul'u tıklatın.
5. Dizeyi değiştirmek için Değiştir'i tıklatın; dizenin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Eylemler panelinde arama tekrarı yapma

❖ Panel menüsünden *≡ (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Yeniden Bul'u seçin.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Komut Dosyası penceresinde arama tekrarı yapma

❖ Düzen > Yeniden Bul'u seçin.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Sözdizimini ve noktalama işaretlerini kontrol etme

[Başa dön](#)

FLA dosyasını yayınlamadan ActionScript kodunuzu hızlı bir şekilde denetleyebilirsiniz.

Siz sözdizimini denetlerken, geçerli komut dosyası denetlenir. Geçerli komut dosyası ActionScript sınıflarını çağırırsa, bu sınıflar da denetlenir. FLA dosyasında bulunabilecek diğer komut dosyaları denetlenmez.

ActionScript 2.0 dosyalarında Sözdizimi Denetimi, kodu derleyicide çalıştırır; sözdizimi ve derleyici hataları oluşturur.

ActionScript 3.0 dosyalarında Sözdizimi Denetimi, yalnızca sözdizimi hataları oluşturur. Tür uyumsuzlukları, hatalı dönüş değerleri, değişken veya yöntem adı hatalı yazımları gibi derleyici hataları oluşturmak için Kontrol Et > Test Et komutunu kullanmalısınız.

Sözdizimi denetimi

Sözdizimini denetlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Eylemler paneli veya Komut Dosyası penceresinde Sözdizimi Denetimi'ni  tıklatın.
- Komut Dosyası bölmesinin içini tıklatın ve ardından Control+T (Windows) veya Command+T (Macintosh) tuşlarına basın. Komut Dosyası bölmesinin iç kısmının tıklatılması veya buraya metin girilmesi odağı bölmeye getirir. Sahne alanı üzerindeki bir nesne odağa sahipse Dönüştür paneli açılır.

Sözdizimi hataları Derleyici Hataları panelinde listelenir.

Not: Komut Dosyası penceresindeki harici bir ActionScript sınıf dosyasında, global sınıf yolu sözdizimi denetimini etkiler. Global sınıf yolu veya kaynak yolu doğru olarak ayarlanmış olsa bile, derleyici bu sınıfın derlenmekte olduğunun farkında olmadığından hataya yol açabilirsiniz.

Noktalama dengesini denetleme

- Komut dosyanızdaki kümeli parantezlerin {}, köşeli parantezlerin [] veya parantezlerin () arasını tıklatın.
- Windows'ta, Control+' (tek tırnak) tuşlarına basın; Macintosh'ta, Command+' (tek tırnak) tuşlarına basın. Küme parantezleri, parantezler ve köşeli parantezlerin arasında kalan metin vurgulanır ve sol noktalamanın kendisine karşılık gelen sağ noktalamasının olduğunu denetleyebilirsiniz.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Komut dosyalarını içe ve dışa aktarma

[Başa dön](#)

Bir komut dosyasını Eylemler paneline veya Komut Dosyası penceresine içe aktarabilirsiniz. Ayrıca komut dosyalarınızı Eylemler panelinden harici ActionScript dosyalarına dışa aktarabilirsiniz. (Komut Dosyası penceresini kullandığınızda, AS dosyasını kaydedebildiğinizden dışa aktarmaya gerek kalmaz.)

Bir dosyayı açarken veya içe aktarırken, komut dosyanızdaki metin beklediğiniz gibi görünmüyorsa, içe aktarma kodlama tercihini değiştirin.

Harici AS dosyası içe aktarma

- Komut Dosyası bölümünde, harici komut dosyasının ilk satırını nerede konumlandırmak istiyorsanız ekleme noktasını oraya yerleştirin.
- Şunlardan birini yapın:
 - Eylemler panelinde, panel menüsünden Komut Dosyasını İçe Aktar'ı seçin veya Control+Shift+I (Windows) ya da Command+Shift+I (Macintosh) tuşlarına basın.
 - Komut Dosyası penceresinde, Dosya > Komut Dosyasını İçe Aktar seçeneklerini belirleyin veya Control+Shift+I (Windows) ya da Command+Shift+I (Macintosh) tuşlarına basın.

Eylemler panelinden komut dosyası dışa aktarma

- Dışa aktarılacak komut dosyasını seçin. Sonra Eylemler paneli menüsünden Komut Dosyasını Dışa Aktar'ı seçin veya Control+Shift+X (Windows) ya da Command+Shift+X (Macintosh) tuşlarına basın.
- ActionScript (AS) dosyasını kaydedin.

Metin kodlama seçeneklerini ayarlama

- Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesindeki ActionScript'i seçin.
- Şu tercihlerden herhangi birini ayarlayın:

Aç/İçe Aktar Unicode kodlamasını kullanarak açmak veya içe aktarmak için UTF-8 Kodlamasını seçin ya da sisteminiz tarafından kullanılan geçerli dilin kodlama şeklini kullanarak açmak veya içe aktarmak için Varsayılan Kodlama'yı seçin.

Kaydet/Dışa Aktar Unicode kodlamayı kullanarak kaydetmek veya dışa aktarmak için UTF-8 Kodlamasını seçin veya sisteminiz tarafından kullanılan geçerli dil kodlama şeklini kullanarak kaydetmek veya dışa aktarmak için Varsayılan Kodlama'yı seçin.

Dışa aktarma kodlama uyarısını kapatma veya açma

- Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin ve Kategori listesindeki Uyarılar'ı seçin.
- ActionScript Dosyalarını Dışa Aktarırken Kodlama Çatışmalarında Uyarı'ı seçin veya seçimini kaldırın.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) İçe ve dışa aktarılan komut dosyaları için kodlama

[Başa dön](#)

İçe veya dışa aktarılmış ActionScript dosyalarında kullanılacak kodlama türünü belirtmek için ActionScript tercihlerini ayarlayabilirsiniz. UTF-8 Kodlaması, dosyanıza birden çok dil içeren metin dahil etmenizi sağlayan 8 bit Unicode biçimidir; Varsayılan Kodlama sisteminizin geçerli olarak kullandığı dil tarafından desteklenen kodlamadır, geleneksel kod sayfası olarak da adlandırılır.

Önemli: Bir İngilizce sistemde İngilizce olmayan bir uygulama kullandığınızda, SWF dosya yolunun herhangi bir parçası Multibyte Character Sets (MBCS) kodlama şeması kullanılarak temsil edilemeyecek karakterlere sahipse Filmi Test Et komutu başarısız olur. Örneğin, Japonca bir sistemde çalışan Japonca yollar İngilizce bir sistemde çalışmaz. İngilizce sistemlerde sadece İngilizce yol adları kullandığınızdan emin olun. Filmi Test Et oynatıcısını kullanan tüm uygulama alanları bu sınırlamaya tabidir.

[Başa dön](#)

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Eylemler panelinde komut dosyası işleme

FLA dosyanızın içindeki kodu merkezi konumda organize etmezseniz veya davranışları kullanıyorsanız, aralarında rahatlıkla hareket etmek için Eylemler panelindeki tek komut dosyalarını işleyebilirsiniz. Bir komut dosyasını işlemek, Eylemler panelinde kodun konumunu açık tutabileceğiniz ve açık komut dosyaları arasında rahatlıkla tıklatabileceğiniz anlamına gelir. Bu özellikle hata ayıklarken faydalıdır.

Aşağıdaki şekilde, Zaman Çizelgesi'ndeki geçerli konumla ilişkili komut dosyası Cleanup adlı katmanda Kare 1 üzerindedir. (Sol uçtaki sekme zaman çizgisi boyunca konumunuzu sürekli takip eder.) Bu komut dosyası da işlenmiştir (en sağdaki sekme olarak gösterilmektedir). Başka iki komut dosyası işlenmiştir: Kare 1 üzerinde bir tane ve diğeri Intro adındaki katmanın Kare 15'i üzerinde. Sekmeleri tıklatarak veya klavye kısayollarını kullanarak işlenmiş komut dosyaları arasında hareket edebilirsiniz. İşlenmiş komut dosyaları arasında hareket etmek zaman çizelgesindeki geçerli konumunuzu değiştirmez.



İşlenmiş bir komut dosyası

Komut Dosyası bölmesindeki içerik zaman çizelgesinde seçtiğiniz konumu yansıtmak üzere değişmiyorsa, Komut Dosyası bölmesi muhtemelen sabit bir komut dosyası görüntülenmektedir. Zaman çizelgesi boyunca konumunuzla ilişkili komut dosyasını görüntülemek için Komut Dosyası bölmesinin sol alt tarafındaki sekme tıklayın.

Komut dosyası işleme

1. Komut dosyasının Eylemler panelinde Komut Dosyası bölmesinin sol alt tarafındaki bir sekmede görünmesi için Zaman Çizelgesi'ni tıklayın.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Sekmenin sağ tarafındaki Raptiye simgesini tıklayın.
 - Sekmeyi sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Komut Dosyasını İşlele'i seçin.
 - Panel menüsünden ≡ (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Komut Dosyasını İşlele'i seçin.

Komut dosyasını çözme

- Eylemler panelinde Komut Dosyası bölmesinin sol alt tarafındaki bir sekme içinde işlenmiş bir komut dosyası görünürse, sekmenin sağ tarafındaki Raptiye simgesini tıklayın.
- Bir sekmeyi sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Komut Dosyasını Kapat'ı veya Tüm Komut Dosyalarını Kapat'ı seçin.
- Panel menüsünden ≡ (Eylemler panelinin sağ üst köşesinde) Komut Dosyasını Kapat'ı veya Tüm Komut Dosyalarını Kapat'ı seçin.

İşlenmiş komut dosyaları için klavye kısayolları

Ekleme noktası Komut Dosyası bölmesinin içindeyken, işlenmiş komut dosyalarıyla çalışmak için şu klavye kısayollarını kullanın.

Eylem	Windows kısayol tuşu	Macintosh kısayol tuşu
Komut dosyasını işleme	Control+= (eşittir işareti)	Command+=
Komut dosyasını çözme	Control+- (eksi işareti)	Command+-
Odağı sağdaki sekme taşıma	Control+Shift+. (nokta)	Command+Shift+.
Odağı soldaki sekme taşıma	Control+Shift+, (virgül)	Command+Shift+,
Tüm komut dosyalarını çözme	Control+Shift+- (eksi işareti)	Command+Shift+-

[Başa dön](#)

Hedef yolları ekleme

Çoğu komut dosyası eylemi film kliplerini, düğmeleri ve diğer sembol örneklerini etkiler. Kodunuza bir hedef yolu, yani hedeflemek istediğiniz örneğin adresi, ekleyerek zaman çizelgesindeki sembol örneklerine başvurulabilir. Mutlak ya da göreceli bir hedef yolu ayarlayabilirsiniz. Mutlak bir yol, örneğin adresini tam olarak içerir. Göreceli bir yol sadece adresin, FLA dosyasındaki komut dosyasının kendi adresinden farklı olan parçasını içerir ve komut dosyası başka bir konuma taşındıktan sonra çalışmaz.

1. Eylemler panelinde komut dosyanızda bir eylem seçin.
2. Hedef Yolu Ekle'yi  tıklattın.
3. Hedef örneğinin yolunu girin veya hedefi listeden seçin.
4. Mutlak ya da Göreceli yol seçeneğini seçin.

[Başa dön](#)

Kod ipuçlarını kullanma

Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde çalışırken, yazılım girmekte olduğunuz eylemi algılayabilir ve bir kod ipucu görüntüleyebilir. İki tür kod ipucu vardır: o eylemin sözdiziminin tamamını içeren bir araç ipucu ve yöntem ve özellik adları gibi olası ActionScript öğelerini listeleyen bir açılır menü (bazen bir kod tamamlama biçimi olarak adlandırılır).

Kod ipuçları varsayılan olarak etkindir. Tercihleri ayarlayarak, kod ipuçlarını devre dışı bırakabilir veya ne kadar hızlı görüneceklerini belirleyebilirsiniz. Kod ipuçları tercihlerde devre dışı bırakıldığında, hala el ile belirli bir komut için bir kod ipucu görüntüleyebilirsiniz.

Not: ActionScript 2.0'da oluşturduğunuz bir değişken veya nesne için kod ipuçlarını görüntüleyemiyorsanız, ancak kod ipuçları ActionScript tercihlerinde etkinse, değişkeni veya nesneyi uygun son ek ile adlandırdığınızdan veya değişken ya da nesne için katı tiplere kullandığınızdan emin olun.

Kod ipucu vermeyi etkinleştirme

Kod ipuçlarını çeşitli şekillerde tetikleyebilirsiniz.

Nesneler için katı tiplendirme

ActionScript 2.0 kullandığınızda ve yerleşik sınıf tabanlı bir değişken için (Button, Array, vs. gibi) katı tiplendirme kullandığınızda, Komut Dosyası bölmesi değişken için kod ipuçları görüntüler. Örneğin, aşağıdaki iki satırdan oluşan kodu girdiğinizi varsayın:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Siz noktayı (.) girer girmez, değişkeni bir dizi olarak yazdığınızdan, Flash açılır bir menüde Array nesneleri için geçerli bir yöntemler ve özellikler listesi görüntüler.

Son ekler ve kod ipuçları

ActionScript 1.0 kullanıyorsanız veya nesneler için siz onları tam olarak yazmadan kod ipuçları görüntülemek istiyorsanız, nesneyi oluştururken her birinin adına bir son ek ekleyin. Örneğin, Camera sınıfı için kod ipucunu tetikleyen son ek _cam ekidir. Şu kodu yazdığınızı varsayın:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Daha sonra my_cam ve sonrasında bir nokta girdiğinizde, Camera nesnesi için kod ipuçları görünür.

Sahne Alanı'nda görünen nesneler için son eki Özellik denetçisinde Örnek Adı kutusu içerisinde kullanın. Örneğin, MovieClip nesneleri için kod ipuçları görüntülemek üzere tüm MovieClip nesnelere _mc son ekini içeren örnek adları atamak için Özellik denetçisini kullanın. Sonra, her ardından nokta gelen örnek adı yazdığınızda, kod ipuçları görünür.

 Bir nesne için katı yazma kullandığınızda kod ipuçlarını tetiklemek için son ekler gerekli olmasa da, devamlı olarak son ek kullanmanız kodunuzun anlaşılır olmasına yardımcı olur.

Şu tablo, ActionScript 2.0'da kod ipuçlarını tetikleyen son ekleri listeler:

Nesne türü	Değişken son ek
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Color	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv

LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Yorumlar ve kod ipuçları

Bir nesnenin kod ipuçları için sınıfını belirlemek üzere ActionScript yorumlarını kullanabilirsiniz. Şu örnekte, bir yorum ActionScript'e theObject örneğinin sınıfının Object olduğunu söyler, vs.

```
// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

Sonrasında bir nokta gelen theMC metnini girdiğinizde, MovieClip yöntemleri ve özellikleri listesini görüntüleyen kod ipuçları görünür. Sonrasında bir nokta gelen theArray metnini girerseniz, Array yöntemleri ve özellikleri listesini görüntüleyen kod ipuçları görünür, vs.

Ancak bu tekniğin yerine, Adobe size katı veri yazımını veya son ekleri kullanmanızı önerir, çünkü bu teknikler kod ipuçlarını otomatik olarak etkinleştirir ve kodunuzun daha anlaşılır olmasını sağlar.

Otomatik kod ipuçlarının tercih ayarlarını belirtme

❖ Eylemler panelinde veya Komut Dosyası penceresinde, Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin, Kategori listesinde Kod Düzenleyicisi'ni seçin ve ardından Kod İpuçları'nı etkinleştirin veya devre dışı bırakın.

(Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) Kod ipuçları için gecikme belirtme

1. Eylemler paneli veya Komut Dosyası penceresinde, Düzen > Tercihler'i (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Kategori listesinde ActionScript'i seçin.
3. Saniye cinsinden bir gecikme miktarı seçmek için kaydırıcıyı kullanın.

Araç ipucu stili kod ipuçlarını kullanma

1. Parantez gerektiren bir öğeden sonra bir sol parantez "(" yazarak kod ipucunu görüntüleyin (örneğin, bir yöntem adından, if veya do..while gibi bir komuttan sonra).

```
if (
    1 of 2 if ( koşul ) {
}
```

```
my_array.splice(
    Array.splice( dizin, sayım, öğe1, ..., öğeN )
```

Sol parantezler kod ipuçlarını çağırır

2. Parametre için bir değer girin.

Birden çok parametre için değerleri virgüllerle ayırın. for döngüsü gibi işlevler ve deyimler için parametreleri noktalı virgüllerle ayırın.

gotoAndPlay() veya for gibi aşırı yüklü olan komutlar (farklı parametre kümeleriyle çağırılabilen işlevler ve yöntemler) ayarlamak istediğiniz parametreleri seçmenizi sağlayan bir gösterge görüntüler. Parametreyi seçmek için küçük okları tıklatın veya Control+Sol Ok ve Control+Sağ Ok tuşlarına basın.

for (

```
1 2 for ( baş; koşul; ileri ) {  
}
```

for (

```
2 2 for ( $nesne$ içinde $adımlayıcı$ ) {  
}
```

Birden çok parametre kümesi olan bir kod ipucu

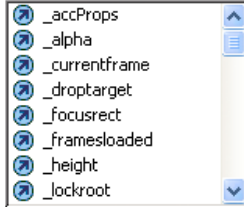
3. Kod ipucuna son vermek için şunlardan birini yapın:

- Bir sağ parantez yazın ")".
- Deyimin dışında fareyi tıklatın.
- Escape tuşuna basın.

Menü stili kod ipuçları kullanın:

1. Bir değişken veya nesne adından sonra bir nokta koyarak kod ipucunu görüntüleyin.

my_mc.



Menü tipi kod ipuçları

2. Kod ipuçları arasında gezinmek için Yukarı ve Aşağı Ok tuşlarını kullanın.
3. Menüden bir öğe seçmek için Enter veya Sekme tuşuna basın veya öğeyi çift tıklatın.
4. Kod ipucuna son vermek için şunlardan birini yapın:
- Menü öğelerinden birini seçin.
 - Menü penceresinin yukarısını veya aşağısını tıklatın.
 - Daha önce bir sol parantez yazdıysanız "(", bir sağ parantez yazın ")".
 - Escape tuşuna basın.

Kod ipucunu elle görüntüleme

1. Aşağıdaki konumlar gibi kod ipuçlarının görünebileceği bir kod konumunun içini tıklatın:

- Bir özellik veya yöntemin girilmek zorunda olduğu bir deyim ya da komuttan sonraki noktanın (.) sonrası
- Bir yöntem adında parantezlerin [()] arası

2. Şunlardan birini yapın:

- Kod İpuçları'nı el ile etkinleştirmek için Görünüm > Kod İpucunu Göster seçeneğini belirleyin.
- Control+Boşluk Çubuğu (Windows) veya Command+Boşluk Çubuğu (Macintosh) tuşlarına basın.

Özel sınıflar için kod ipuçları

Özel ActionScript 3.0 sınıfları oluşturduğunuzda, Flash sınıfları ayrıştırıp içeriklerindeki nesneleri, özellikleri ve yöntemleri belirler. Daha sonra özel sınıflara başvuran kodu yazdığınızda Flash kod ipucu sağlayabilir. Özel sınıf kodu tamamlama özelliği, import komutu bulunan başka herhangi bir koda bağladığınız sınıflar için otomatiktir.

Kod ipucu, geliştiricilerin sınıf tarafından kullanılan tüm nesneleri, yöntemleri ve özellikleri hatırlamaları gerekmeyişiyle daha hızlı çalışabilmelerini sağlar. Tasarımcılar, sınıflarla çalışma konusunda ilk elden bilgiye sahip olmaları gerekmeyişiyle kendi yazmadıkları sınıflarla çalışabilirler.

Kod ipucu aşağıdakileri içerir:

- Yuvalanan sınıf başvuruları için kod ipucu

Yuvalanan başvuruları yazarken kod ipuçlarının devamlı desteği yardımcı olur.

- "this" kodu için kod ipucu

Bir sınıf dosyasının içine "this" yazdığınızda aynı sınıf için kod ipucu alırsınız.

- "new+<space>" için kod ipucu

"new+<space>" yazdığınız zaman, Flash kullanılabilecek sınıf ve paket listesini görüntüler.

- "import" kodu için kod ipucu

"import+<boşluk>" yazdığınızda Flash kullanılabilecek tüm yerleşik ve özel paketlerin listesini görüntüler.

- SWC kütüphaneleri için kod ipucu

Dış kütüphane yolunun kütüphane yoluna SWC kütüphanesi eklediğinizde, Flash SWC dosyasının içinde bulunan tüm sınıflar için kod ipucu uygulamasını etkinleştirir.

Daha fazla Yardım konusu

 [Nesneler ve sınıflar](#)

[Sınıfları derleme ve dışa aktarma \(ActionScript 2.0\)](#)

[ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#)

 [Veri türleri](#)

 [Veri türleri açıklamaları](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Efektler

Flash için Grafik Efektleri Eğitimi Kılavuzu

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5, projelerinizin görünümünü ve içeriğini geliştirecek etkileyici grafik efektler oluşturmaya yönelik çok sayıda özellik sunar. Flash için Grafik Efektler Eğitimi Kılavuzu, döşemeleri ve karışım modlarını kullanma gibi temel görevlerden hareketli filtreler ve ActionScript kullanarak maske uygulama gibi daha gelişmiş konseptlere kadar tüm bu özellikleri keşfeder. Aşağıdaki bölümlere göz atın ve ilginizi çeken konuları inceleyin.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Ara hareket animasyonu

[Ara animasyonu hakkında](#)

[Hareket önayarlarını uygulama](#)

[Ara animasyon oluşturma](#)

[Bir ara hareket animasyonunun hareket yolunu düzenleme](#)

[Zaman Çizelgesi'nde animasyon ara yayılma alanlarını düzenleme](#)

[XML dosyaları olarak kaydedilen Ara hareketlerle çalışma](#)

 [\(Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır\) Hareket Düzenleyici ile animasyon özelliği eğrilerini düzenleme](#)

 [\(Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır\) Hareket hızı ara animasyonları](#)

Ara animasyonu hakkında

[Başa dön](#)

Başlamadan önce

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Ara oluşturmadan önce, aşağıdaki Flash Pro kavramlarını anlamanız yararlı olacaktır:

- Sahne Alanı'nda çizim yapma
- Zaman Çizelgesi katmanları ve tek bir katmanda ve katmanlar arasında nesnelerin yığılma düzeni
- Sahne Alanı'ndaki ve Özellik denetçisindeki nesneleri taşıma ve dönüştürme
- Zaman Çizelgesi'ni kullanma, nesne kullanım süresini ekleme ve belirli zamanlarda nesneler seçme. Temel bilgileri öğrenmek için [Kareler ve anahtar kareler](#) bölümüne bakın.
- Semboller ve sembol özellikleri. Arası doldurulabilir sembol türleri arasında film klipleri, düğmeler ve grafikler bulunur. Metnin de arası doldurulabilir.
- Yuvalanmış semboller. Sembol örnekleri diğer sembollerin içine yuvalanabilir.
- İsteğe bağlı: Seçim ve Alt Seçim araçlarını kullanarak Bezier eğrisini düzenleme. Bu araçlar, ara hareket yollarını düzenlemek için kullanılabilir.

Bu kavramlar hakkında daha fazla bilgi için bu sayfanın sonundaki bağlantı listesine bakın.

Ara hareketleri anlama

[Ara hareket](#) farklı karelerde bir nesne özelliği için farklı değerlerin belirtilmesiyle oluşturulan bir animasyondur. Flash Pro, söz konusu iki kare arasındaki o özellik için değerleri hesaplar. Ara sözcüğü “arasında” sözcüğünden türetilmiştir.

Örneğin, bir sembolü 1. karede Sahne Alanı'nın soluna yerleştirebilir ve 20. karede Sahne Alanı'nın sağına taşıyabilirsiniz. Bir ara oluşturduğunuzda Flash Pro, film klibinin aradaki tüm konumlarını hesaplar. Sonuç olarak sembolün soldan sağda, 1. kareden 20. kareye hareket eden bir animasyonu ortaya çıkar. Aradaki her karede Flash Pro, film klibini Sahne Alanı mesafesinin 1/20'si oranında hareket ettirir.

Ara yayılma alanı, bir nesnenin zaman içinde değiştirilmiş bir veya birden fazla özelliğe sahip olabileceği Zaman Çizelgesi'ndeki bir kare grubudur. Ara yayılma alanı Zaman Çizelgesi'nde, mavi arka plana sahip tek bir katmanda kare grubu olarak görünür. Bu ara yayılma alanları, tek bir nesne olarak seçilebilir ve Zaman Çizelgesi'nde başka bir katman da dahil olmak üzere bir konumdan bir diğerine sürüklenebilir. Her ara yayılma alanında Sahne Alanı'nda bulunan tek bir nesneye animasyon uygulanabilir. Bu nesneye, ara yayılma alanının *hedef nesnesi* adı verilir.

Özellik anahtar karesi, ara hedef nesnesi için bir veya birden fazla özellik değerini açıkça tanımladığınız bir ara yayılma alanındaki bir karedir. Bu özellikler arasında konum, alfa (saydamlık), renk tonu vb. yer alabilir. Tanımladığınız her özelliğin kendi özellik anahtar kareleri vardır. Tek bir karede birden fazla özellik belirlerseniz, bu özelliklerin her birinin özellik anahtar karesi o kare içinde bulunur. Ara yayılma alanının her bir özelliğini ve özellik anahtar karelerini Hareket Düzenleyicisi panelinde görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca Zaman Çizelgesi'nde hangi tür özellik anahtar karelerinin görüntüleneceğini ara yayılma alanı bağlam menüsünden seçebilirsiniz.

Yukarıdaki örnekte gösterilen, bir film klibindeki 1. kare ve 20. kare arasında hareket oluşturma örneğinde, 1. kare ve 20. kare anahtar karelerdir. Animasyon uygulamak istediğiniz özelliklerin değerlerini tanımlamak için Özellik denetçisini, Hareket Düzenleyicisi'ni ve Flash'taki diğer birçok aracı kullanabilirsiniz. Siz seçtiğiniz karelerdeki özellik değerlerini belirlerseniz ve Flash Pro, gerekli özellik anahtar karelerini ara yayılma alanına ekler. Flash Pro, oluşturduğunuz özellik anahtar karelerin arasındaki karelerde bu özelliklerin her birine yönelik değerleri enterpolasyonlar.

Not: Flash Professional CS4 uygulamasından itibaren “anahtar kare” ve “özellik anahtar karesi” kavramları değişmiştir. “Anahtar kare” terimi,

Zaman Çizelgesi'nde bulunan ve bir sembol örneğinin Sahne Alanı'nda ilk kez görüldüğü bir kare için kullanılır. "Özellik anahtar karesi" ayrı terimi, bir ara harekette belirli bir zaman veya karede bir nesnenin özelliği için tanımlanmış bir değerdir.

Arası doldurulan bir nesne, ara sırasında Sahne Alanı'ndaki konumunu değiştirirse, ara yayılma alanı bununla ilişkili bir hareket yolu içerir. Bu hareket yolu, arası doldurulmuş nesnenin Sahne Alanı'ndaki hareketi sırasında izlediği yolu gösterir. Seçim, Alt Seçim, Tutturma Noktasını Dönüştür, Tutturma Noktasını Kaldır ve Serbest Dönüştürme araçlarını ve Değiştir menüsündeki komutları kullanarak Sahne Alanı'ndaki hareket yolunu düzenleyebilirsiniz. Konumun arasını doldurmuyorsanız, Sahne Alanı'nda herhangi bir hareket yolu görünmez. Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanına yolu yapıştırarak, varolan bir yolu hareket yolu olarak da uygulayabilirsiniz.

Arası doldurulan animasyon, dosya boyutunu en aza indirmesinin yanı sıra, zaman içinde hareket oluşturmak ve değişiklik yapmak için etkili ve verimli bir yoldur. Arası doldurulan animasyonda, yalnızca belirttiğiniz özellik anahtar karelerine yönelik değerler FLA dosyasında ve yayınlanan SWF dosyasında saklanır.

Arası doldurulabilen nesneler ve özellikler

Arası doldurulabilen nesne türleri arasında; film klipleri, grafik ve düğme sembolleri ile metin alanları yer alır. Bu nesnelerin arası doldurulabilecek özellikleri şunları içerir:

- 2B X ve Y konumu
- 3B Z konumu (yalnızca film klipleri)
- 2B döndürme (z eksenini etrafında)
- 3B X, Y ve Z döndürme (yalnızca film klipleri)

3B hareket için FLA dosyasının yayınlama ayarlarında ActionScript 3.0 ve Flash Player 10 ve üstünü hedeflemesi gerekir. Adobe AIR de 3B hareketi destekler.

- X ve Y Eğimi
- X ve Y Ölçekleme
- Renk efektleri

Renk efektleri, alfa (saydamlık), parlaklık, renk tonu ve gelişmiş renk ayarlarını içerir. Renk efektlerinin yalnızca sembollerde ve TLF metninde arası doldurulabilir. Bu özelliklerin arasını doldurarak, nesnelerin görünmesini veya bir renkten başka bir renge geçmesini sağlayabilirsiniz.

Klasik bir metin üzerinde bir renk efektinin arasını doldurmak için metni bir sembole dönüştürün.

- Filtre özellikleri (filtreler grafik sembollerine uygulanamaz)

Ara hareketler ile klasik aralar arasındaki farklar

Flash Pro, hareket oluşturmak için iki farklı tür arayı destekler. Flash CS4 Professional'da tanıtılan *ara hareketler* etkilidir ve oluşturması basittir. Ara hareketler, arası doldurulan animasyonlar üzerinde en üst düzeyde denetim sağlar. Önceki Flash Pro sürümlerinde oluşturulan tüm araları içeren *klasik araların* oluşturulması daha karmaşıktır. Ara hareketler, ara üzerinde daha yüksek düzeyli denetim sunarken, klasik aralar bazı kullanıcıların ihtiyaç duyduğu belirli özellikleri sağlar.

Ara hareket ile klasik ara arasındaki farklar arasında şunlar yer alır:

- Klasik aralar, anahtar kareleri kullanır. Anahtar kareler bir nesnenin yeni bir örneğinin görüldüğü karelerdir. Ara hareketler ise kendileriyle ilişkilendirilmiş tek bir nesne örneğine sahip olabilirler ve anahtar kareler yerine özellik anahtar karelerini kullanırlar.
- Bir ara hareket, tüm ara yayılma alanında tek bir hedef nesneden oluşur. Klasik ara, aynı veya farklı sembollerin örneklerini içeren iki anahtar kare arasında ara doldurmaya izin verir.
- Hem ara hareketler hem de klasik aralar yalnızca belirli tür nesnelerin aralarının doldurulmasına izin verir. İzin verilmeyen nesne türlerine ara hareket uyguladığınızda, Flash ara oluşturulduğunda bunları film klibine dönüştürmeyi önerir. Klasik ara uygulandığı zaman, bunlar grafik sembollerine dönüştürülür.
- Ara hareketler, metnin arası doldurulabilir türde olduğunu düşünür ve metin nesnelerini film kliplerine dönüştürmez. Klasik aralar, metin nesnelerini grafik sembollerine dönüştürür.
- Ara hareket yayılma alanında kare komut dosyalarına izin verilmez. Klasik aralar, kare komut dosyalarına izin verir.
- Bir ara hedefteki herhangi bir nesne komut dosyası, ara hareket yayılma alanı boyunca değişmez.
- Ara hareket yayılma alanları Zaman Çizelgesi'nde uzatılabilir, yeniden boyutlandırılabilir ve tek bir nesne gibi kabul edilir. Klasik aralar, Zaman Çizelgesi'nde ayrı ayrı seçilebilen kare gruplarından oluşur.
- Ara hareket yayılma alanında ayrı ayrı kareler seçmek için, kareleri Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Command tuşuna basıp (Macintosh) tıklattın.
- Klasik aralarda, hareket hızları, ara içindeki anahtar kareler arasında yer alan kare gruplarına uygulanabilir. Ara hareketlerde, hareket hızları bir ara hareket yayılma alanının tamamı boyunca uygulanır. Bir ara hareketin yalnızca belirli karelerinde hareket hızı uygulanması için özel hareket hızı eğrisinin oluşturulması gerekir.

Renk tonu ve alfa saydamlığı gibi iki farklı renk efekti arasında animasyon uygulamak için klasik araları kullanabilirsiniz. Ara hareketler, her ara için yalnızca bir renk efekti uygulayabilir.

- 3B nesnelere animasyon uygulamak için yalnızca ara hareketler kullanılabilir. Klasik ara kullanarak bir 3B nesneye animasyon uygulayamazsınız.
- Yalnızca ara hareketler Hareket Önayarları olarak kaydedilebilir.
- Ara hareketlerde, bir özellik anahtar karesinde semboller takas edemez veya grafik sembolünün kare sayısını ayarlayamazsınız. Bu teknikleri içeren animasyonlar için klasik aralar gerekir.
- Aynı katmanda birden fazla klasik veya ara hareket bulunabilir, ancak aynı katmanda aynı türden aralar olamaz.

Ek kaynaklar

Ara hareketler ve klasik aralar arasındaki farklar hakkında aşağıdaki makaleler ve kaynaklar kullanılabilir:

- [Flash uygulamasında basit bir animasyon oluşturma](#) (Adobe.com)
- [Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan, Flash Pro uygulamasında hareket modeli ve ara hareketlerle klasik aralar arasındaki farklar hakkında [Flashthusiast.com](#) sitesinde faydalı bir blog yazısı sunuyor.

Hareket önayarlarını uygulama

Başla dön

Hareket önayarları Sahne Alanı üzerindeki bir nesneye uygulayabileceğiniz, önceden konfigüre edilmiş [ara hareketlerdir](#). Nesneyi seçip Hareket Önayarları panelindeki Uygula düğmesini tıklatmanız yeterlidir.

Hareket önayarlarının kullanılması, Flash Pro uygulamasında animasyon ekleme temellerini öğrenmenin hızlı bir yoludur. Önayarların nasıl işlediğini gördüğünüzde, kendi animasyonlarınızı yapmanız daha da kolay olur.

Kendi özel önayarlarınızı oluşturabilir ve kaydedebilirsiniz. Bunlar, değiştirdiğiniz varolan hareket önayarlarından veya kendi kendinize oluşturduğunuz özel aralardan olabilir.

Hareket Önayarları paneli, önayarları içe ya da dışa aktarma olanağı da sunar. İşbirliği yaptığınız kişilerle önayarları paylaşabilir veya Flash Pro tasarım topluluğunun üyeleri tarafından paylaşılmış önayarlardan yararlanabilirsiniz.

Önayarların kullanılması, özellikle benzer türdeki araları sık sık kullanıyorsanız, projelerinizin tasarımı ve geliştirilmesi sırasında üretim süresinde önemli tasarruflar sağlayabilir.

Not: Hareket önayarları yalnızca ara hareketler içerebilir. Klasik aralar, hareket önayarları olarak kaydedilemez.

Aşağıdaki eğitim videoları hareket önayarlarının nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Pro CS5 için de geçerlidirler.

- [Working with motion presets \(3:29\)](#) (Hareket önayarlarıyla çalışma (3:29))
- [Using Motion Presets \(3:25\)](#) (Hareket önayarlarını kullanma (3:25))
- [Everyday Timesavers: Web – Motion Presets \(3:32\)](#) (Günlük Zaman Tasarrufu Etmenleri: Web – Hareket Önayarları (3:32))

Hareket önayarlarını önizleme

Flash Pro içinde bulunan her hareket önayarı, Hareket Önayarları panelinde izleyebileceğiniz bir önizleme seçeneğine sahiptir. Önizleme işlevi, size animasyonun FLA dosyanızdaki bir nesneye uygulandığında nasıl görüneceğine ilişkin bir fikir verir. Oluşturduğunuz ya da içe aktardığınız özel önayarlar için kendi önizlemenizi ekleyebilirsiniz.

1. Hareket Önayarları panelini açın.
2. Listedenden bir hareket önayarı seçin.
Önizleme, panelin üst kısmındaki Önizleme bölümünde oynatılır.
3. Önizlemeyi durdurmak için Hareket Önayarları panelinin dışını tıklatın.

Hareket önayarını uygulama

Arası doldurulabilir bir nesne (sembol örneği veya metin alanı) Sahne Alanı'nda seçildiğinde, önayarı uygulamak için Uygula düğmesini tıklatabilirsiniz. Nesne başına yalnızca bir önayar uygulayabilirsiniz. Aynı nesneye ikinci bir önayar uygularsanız, bu ikinci önayar birinci önayarın yerini alır.

Bir önayar Sahne Alanı'ndaki bir nesneye uygulandıktan sonra Zaman Çizelgesi'nde oluşturulan aranın, Hareket Önayarları paneliyle hiçbir ilişkisi kalmaz. Hareket Önayarları panelindeki bir önayarı silmek veya yeniden adlandırmak, o önayar ile önceden oluşturduğunuz hiçbir arayı etkilemez. Yeni bir önayarı, paneldeki varolan bir önayarın üzerine kaydederseniz, bu işlemin orijinal önayarla oluşturulmuş olan diğer aralar üzerinde hiçbir

etkisi olmaz.

Her hareket önayı belirli bir kare sayısı içerir. Bir önayar uyguladığınızda, Zaman Çizelgesi'nde oluşturulan ara yayılma alanı bu sayıda kare içerir. Hedef nesne zaten, kendisine uygulanmış farklı uzunlukta bir araya sahipse, ara yayılma alanı hareket önayarının uzunluğuna uyacak şekilde ayarlanır. Ara yayılma alanının uzunluğunu önayar uygulandıktan sonra Zaman Çizelgesi'nde düzenleyebilirsiniz.

Hareket önayarı, yalnızca film klibi örneklerine uygulanabilen 3B hareketi içerir. Arası doldurulmuş 3B özellikleri, grafik veya düğme sembollerine veya klasik metin alanlarına uygulanmaz. 2B veya 3B hareket önayarı herhangi bir 2B veya 3B film klibine uygulayabilirsiniz.

Not: 3B film klibinin z eksenini konumuna animasyon uygulayan hareket önayarı, film klibinin x ve y konumunu da değişmiş şekilde görüntülenmesine neden olur. Bunun nedeni, z eksenini boyunca hareketin, 3B ufuk noktasından (3B sembol örneği Özellik denetçisinde ayarlanır) Sahne Alanı'nın kenarlarına yayılan görünmez perspektif çizgilerini takip etmesidir.

Hareket önayarını uygulamak için:

1. Sahne Alanı'nda arası doldurulabilir bir nesne seçin. Arası doldurulabilir olmayan bir nesneye hareket önayı uygularsanız, söz konusu nesneyi sembole dönüştürmenize olanak tanıyan bir iletişim kutusu görüntülenir.
2. Hareket Önayarı panelinde bir önayar seçin.
3. Paneldeki Uygula düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Geçerli Konumda Uygula'yı seçin.

Hareket, Sahne Alanı'ndaki film klibinin geçerli konumundan başlayacak şekilde uygulanır. Önayar kendisiyle ilişkilendirilmiş bir hareket yoluna sahipse, hareket yolu Sahne Alanı'nda görünür.

Önayarın hareketinin Sahne Alanı'ndaki nesnenin geçerli konumunda sona ermesini sağlayacak şekilde önayı uygulamak için, Shift tuşuna basarak Uygula düğmesini tıklatın veya panel menüsünden Geçerli Konumda Sonlandır'ı seçin.

Seçilen her kare tek bir arası doldurulabilir nesne içerdiği sürece, ayrı katmanlardaki birden çok seçilen kareye bir hareket önayı da uygulayabilirsiniz.

Arayı özel hareket önayı olarak kaydetme

Kendi aranızı oluşturuyorsanız veya Hareket Önayarı panelinde uyguladığınız bir ara üzerinde değişiklik yapıyorsanız, bunu yeni bir hareket önayı olarak kaydedebilirsiniz. Yeni önayar, Hareket Önayarı panelindeki Özel Önayalar klasöründe görüntülenir.

Özel arayı önayar olarak kaydetmek için:

1. Şu öğelerden birini seçin:
 - Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanı
 - Özel aranın uygulandığı Sahne Alanı'ndaki nesne
 - Sahne Alanı'ndaki hareket yolu
2. Hareket Önayarı panelindeki Seçimi Önayar Olarak Kaydet düğmesini tıklatın veya söz konusu seçimin bağlam menüsünden Hareket Önayı Olarak Kaydet'i seçin.

Yeni önayar Hareket Önayarı panelinde görüntülenir. Flash Pro, önayı XML dosyası olarak kaydeder. Dosyalar şu dizinlerde saklanır:

- Windows: <sabit disk>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<dil>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <sabit disk>/Users/<kullanıcı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<dil>/Configuration/Motion Presets/

Not: Özel önayarı kaydetme, silme veya yeniden adlandırma işlemlerini geri alamazsınız.

Hareket önayarını içe aktarma

Hareket önayarı XML dosyaları olarak saklanır. Hareket Önayarı paneline eklemek üzere bir XML ara dosyasını içe aktarın. XML dosyaları olarak içe aktarılan hareket önayarılarının yalnızca klasik aralara eklenebileceğini unutmayın.

1. Hareket Önayarı panel menüsünden İçe Aktar seçeneğini belirleyin.
2. Aç iletişim kutusunda içe aktarmak istediğiniz XML dosyasına gidip Aç düğmesini tıklatın.

Flash Pro XML dosyasını açar ve hareket önayarını panele ekler.

Hareket önayarını dışa aktarma

Hareket önayarılarını, diğer Flash Pro kullanıcılarıyla paylaşılabilen XML dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz.

1. Hareket Önayarı panelinde önayı seçin.

2. Panel menüsünde Dışa Aktar seçeneğini belirleyin.
3. Farklı Kaydet iletişim kutusunda, XML dosyası için bir ad ve konum seçin, ardından Kaydet'i tıklayın.

Hareket önayarını silme

Hareket Önayarıları panelindeki önayarıları kaldırabilirsiniz. Bir önayarı kaldırdığınızda Flash Pro bu ayarın XML dosyasını diskten siler. Daha sonra tekrar kullanmak isteyebileceğiniz herhangi bir önayarıyı önce kopyalarını dışarı aktararak yedeğini oluşturmayı düşünün.

1. Hareket Önayarıları panelinde silinecek önayarı seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Panel menüsünde Kaldır seçeneğini belirleyin.
 - Paneldeki Ögeyi kaldır düğmesini tıklayın.

Özel önayarın özizlemesini oluşturma

Oluşturduğunuz herhangi bir özel hareket önayarı için bir özizleme oluşturabilirsiniz. Bunu yapmak için arası doldurulan animasyonu gösteren SWF dosyasını, hareket önayarıyı içeren XML dosyası ile aynı dizinde saklayın.

1. Arası doldurulan animasyonu oluşturun ve özel önayar olarak kaydedin.
2. Yalnızca aranın gösterimini içeren bir FLA dosyası oluşturun. FLA dosyasını özel önayarla tam olarak aynı ada sahip olacak şekilde kaydedin.
3. Yayınla komutunu kullanarak FLA dosyasından bir SWF dosyası oluşturun.
4. SWF dosyasını, kaydettiğiniz özel hareket ayarını içeren XML dosyası ile aynı dizine yerleştirin. Dosyalar şu dizinlerde saklanır:
 - Windows: <sabit disk>\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<dil>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <sabit disk>\Users/<kullanıcı>\Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<dil>/Configuration/Motion Presets/

Özel ara Hareket Önayarıları panelinde seçildiğinde özizleme görüntülenir.

Ara animasyon oluşturma

[Başa dön](#)



Ara animasyon oluşturma adımları.

Başlamadan önce

Özelliklere animasyon uygulamaya başlamadan önce aşağıdakileri dikkate alın:

ActionScript gerekli değildir. Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Zaman çizelgesi ve düzenleme özellikleri temelleri. Ara hareketlerle çalışmaya başlamadan önce Zaman Çizelgesi'nin ve düzenleme

özelliklerinin temel kullanımını öğrenin. Temel bilgileri öğrenmek için [Kareler ve anahtar kareler](#) bölümüne bakın.

Sahne Alanı'nda, Özellik denetçisinde veya Hareket Düzenleyicisi'nde tek tek özellik anahtar karelerini düzenleyebilirsiniz. Bir çok türde basit ara hareket oluştururken, Hareket Düzenleyici kullanımının isteğe bağlı olduğunu göz önünde bulundurun.

❌ Hareket Düzenleyici, Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır.

Yalnız sembol örnekleri ve metin alanları. Flash uygulamasında yalnızca sembol örnekleri ve metin alanlarında ara hareket uygulanabilir. Diğer tüm nesne türleri, ara uygulandığı zaman bir sembol içine sarılır. Sembol örneği, kendi zaman çizelgelerinde arası doldurulabilen yuvalanmış semboller içerebilir.

Her ara hareket için tek nesne. Bir ara doldurma katmanının en küçük yapı taşı, ara hareket yayılma alanıdır. Ara doldurma katmanındaki ara hareket yayılma alanı, yalnızca tek sembol örneği veya metin alanı içerebilir. Sembol örneği, ara yayılma alanının hedefi olarak adlandırılır. Ancak, tek bir sembol birçok nesne içerebilir.

Hedef değiştirme. Ara hareket yayılma alanına ikinci bir sembol veya metin alanı eklenmesi aradaki orijinal sembolü değiştirir. Kütüphaneden farklı bir sembolü Zaman Çizelgesi'ndeki ara yayılma alanına sürükleyerek veya Değiştir > Sembol > Sembolü Takas Et komutunu kullanarak bir aranın hedef nesnesini değiştirebilirsiniz. Sembolü, arayı ara doldurma katmanından kaldırmadan veya parçalamadan silebilirsiniz. Daha sonra ara doldurmaya farklı bir sembol örneği ekleyebilirsiniz. Ayrıca, istediğiniz zaman hedef sembolün türünü değiştirebilir veya sembolü düzenleyebilirsiniz.

Hareket yollarını düzenleme. Bir ara, hareket içerdiğinde Sahne Alanı'nda bir hareket yolu görünür. Hareket yolu, her karede arası doldurulan nesnenin konumunu gösterir. Kontrol noktalarını sürükleyerek Sahne Alanı'nda hareket yolunu düzenleyebilirsiniz. Ara/ters kinematik katmanına bir hareket kılavuzu ekleyemezsiniz.

Ters Kinematik ile ara oluşturmayla ilgili bilgi için bkz. [Armatür animasyonu oluşturma](#).

Zaman Çizelgesi'ne araları ekleme

Bir katmandaki nesneye ara eklediğinizde Flash Pro aşağıdakilerden birini gerçekleştirir:

- Katmanı bir ara hareket katmanına dönüştürür.
- Katmandaki nesnelerin orijinal yığınlama sırasını korumak için yeni bir katman oluşturur.

Katmanlar aşağıdaki kurallara göre eklenir:

- Katmanda seçimin dışında başka nesne yoksa, katman bir ara hareket katmanı olarak değiştirilir.
- Seçim, katman yığın sırasının en altında bulunuyorsa (tüm diğer nesnelerin altında), Flash orijinal katmanın üzerinde bir katman oluşturur. Bu yeni katman seçili olmayan öğeleri içerir. Orijinal katman bir ara doldurma katmanı olur.
- Seçim, katmanın yığınlama sırasının en üstünde ise (diğer tüm nesnelerin üzerinde), Flash yeni bir katman oluşturur. Seçim yeni katmana taşınır ve bu katman bir ara hareket katmanı haline gelir.
- Seçim, katmanın yığınlama sırasının ortasında ise (seçimin üstünde ve altında nesneler varsa), Flash iki katman oluşturur. Katmanlardan biri yeni ara hareketi içerir ve onun üzerinde bulunan diğer bir katman da seçili olmayan öğeleri yığınlama sırasının en üstünde tutar. Yığınlama sırasının en altındaki seçilmemiş öğeler, yeni eklenen katmanların aşağısında orijinal katmanda kalır.

Ara doldurma katmanı, ara yayılma alanlarının yanı sıra statik kareler ve ActionScript içerebilir. Ancak, ara yayılma alanı içeren bir ara doldurma katmanının kareleri, arası doldurulmuş nesneler dışındaki nesneleri içeremez. Aynı kareye ek nesneler eklemek için, bu nesneleri ayrı katmanlara yerleştirin.

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki eğitimler ara hareket oluşturmaya ilişkin yöntemleri göstermektedir:

- Video: Nesnenin konumunda ara hareket oluşturma. [Creating motion tweens](#) (Ara hareketler oluşturma) (uzunluk: 2:04, Adobe TV)
- Video: [Ara hareketler oluşturma: Bölüm 1](#) (uzunluk: 10:53, Adobe TV)
- Video: [Ara hareketler oluşturma: Bölüm 2](#) (uzunluk: 5:55, Adobe TV)
- Video: Ara konumu ve alfa (saydamlık), hareket yolunu düzenleme, bir arayı hareket önayarı olarak kaydetme. [Create Animation in Flash CS5](#) (Flash CS5'te Animasyon Oluşturma) (uzunluk: 5:34, Adobe TV)
- Video: Ara konumu, 3B döndürme, filtreler, Hareket Düzenleyicisi'ne genel bakış, hareket hızları ekleme, ara özelliklerini kopyalama/yapıştırma, hareket yolunu düzenleme, Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını işleme, hareket önayarlarını kaydetme ve uygulama. [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (Flash Downunder: Ara Hareket Oluşturma) (uzunluk: 29:57, Adobe TV)
- Video: [Layers TV: Episode 71: Animated text](#) (Layers TV: Bölüm 71: Hareketlendirilen metin) (uzunluk: 20:19, Adobe TV)
- Video: Ara hareketleri ve klasik araları kullanma zamanı. [Flash Motion Tweening](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma) (uzunluk: 10:13, Layers Magazine)
- Eğitim: Alfa ara (saydamlık). [How to Create a Motion Tween in Adobe Flash](#) (Adobe Flash'ta Ara Hareket Oluşturma) (eHow.com)
- Eğitim: Ara oluşturma, hareket yolunu düzenleme. [Timeline animation in Flash](#) (Flash'ta Zaman Çizelgesi animasyonu) (Layersmagazine.com)

- Video: [Understanding Timeline icons in an object-based tween](#) (Nesne tabanlı bir arada Zaman Çizelgesi simgelerini anlama) (Uzunluk = 5:08, Peachpit.com)

Ara oluşturarak konuma animasyon ekleme

Bir nesnenin Sahne Alanı boyunca hareket etmesini veya kaymasını sağlamak için:

1. Sahne Alanı'nda ara oluşturmak için bir sembol örneği veya metin alanı seçin. Nesne şu katman türlerinin birinde bulunabilir: Normal, Kılavuz, Maske veya Maskeli.

Seçim başka nesneleri veya katmandan birden çok nesneyi içeriyorsa, Flash, seçiminizi bir film klibi sembolüne dönüştürmeyi önerir.

2. Şunlardan birini yapın:

- Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin.
- Seçimi veya geçerli kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ara Hareket Oluştur'u seçin.

"Ara için seçimi sembole dönüştür" iletişim kutusu görüntülenirse, seçimi bir film klibi sembolüne dönüştürmek için Tamam'ı tıklatın.

Arası doldurulan nesne, katmandaki tek öğeyse Flash Pro nesneyi içeren katmanı ara katmanına dönüştürür. Katmanda başka nesneler varsa Flash Pro, yığınlama sırasını korumak için katmanlar ekler. Flash, arası doldurulan nesneyi kendi katmanına yerleştirir.

Orijinal nesne yalnızca Zaman Çizelgesi'nin birinci karesinde bulunuyorsa, ara hareket yayılma alanının uzunluğu, süre olarak bir saniyeye eşit olur. Orijinal nesne birden fazla bitişik karede bulunuyorsa, ara yayılma alanı orijinal nesnenin kapladığı kare sayısını içerir.

3. Yayılma alanını istenilen sayıda kareye kısaltmak veya genişletmek için ara yayılma alanının iki ucundan birini Zaman Çizelgesi'nde sürükleyin. Aradaki mevcut özellik anahtar kareleri yayılma alanının ucuyla orantılı olarak hareket eder.

Mevcut anahtar karelerden herhangi birini hareket ettirmeden yayılma alanının ucunu hareket ettirmek için ara yayılma alanının ucunu Shift tuşuna basarken sürükleyin.

4. Araya hareket eklemek için, oynatma kafasını ara hareket yayılma alanındaki bir kareye yerleştirin ve nesneyi yeni bir konuma sürükleyin.

Sahne Alanı'nda, ara yayılma alanının ilk karesindeki konumdan yeni konuma giden yolu gösteren bir hareket yolu görünür. Nesnenin X ve Y özelliklerini açıkça tanımladığınız için, oynatma kafasını içeren kareye X ve Y için özellik anahtar kareleri eklenir. Özellik anahtar kareleri, ara yayılma alanında küçük elmaslar şeklinde görünür.

 *Zaman Çizelgesi varsayılan olarak bütün özellik türlerindeki özellik anahtar karelerini görüntüler. Ara yayılma alanını sağ tıklayarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve Anahtar Kareleri Görüntüle > özellik türü seçeneklerini belirleyerek gösterilecek özellik anahtar karelerinin türlerini seçebilirsiniz.*

5. Nesne için başka bir konum belirlemek üzere, oynatma kafasını ara yayılma alanında başka bir kareye yerleştirin ve nesneyi Sahne Alanı'ndaki başka bir konuma sürükleyin.

Hareket yolu, belirlediğiniz tüm konumları içerecek şekilde ayarlanır.

6. 3B dönüşün veya konumun arasını doldurmak için 3B Dönüş veya 3B Çevirme aracını kullanın. Oynatma kafasını, karede ilk olarak 3B özellik anahtar karesini eklemek istediğiniz yere yerleştirdiğinizden emin olun.

Not: Bir defada birden çok ara oluşturmak için arası doldurulabilir nesneleri birden çok katmana yerleştirin, tümünü seçin ve Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin. Aynı şekilde birden çok nesneye de hareket önayakları uygulayabilirsiniz.

Özellik denetçisini kullanarak diğer özelliklerde ara hareket oluşturma

Ara Hareket Oluştur komutu, bir sembol örneği veya metin alanındaki döndürme, ölçek, saydamlık veya renk tonu (yalnızca sembol ve TLF metni) gibi çoğu özelliği hareketlendirmenizi sağlar. Örneğin, ekranda kaybolmasını sağlamak için bir sembol örneğinin alfa (saydamlık) özelliğini düzenleyebilirsiniz. Ara hareketlerle hareketlendirebileceğiniz özelliklerin bir listesi için bkz. [Arası doldurulabilen nesneler ve özellikler](#).

1. Sahne Alanı'nda bir sembol örneği veya metin alanı seçin.

Seçim başka nesneleri veya katmandan birden çok nesneyi içeriyorsa, Flash, seçiminizi bir film klibi sembolüne dönüştürmeyi önerir.

2. Ekle > Ara Hareket seçeneklerini belirleyin.

"Ara için seçimi sembole dönüştür" iletişim kutusu görüntülenirse, seçimi bir film klibi sembolüne dönüştürmek için Tamam'ı tıklatın.

Tek bir anahtar karede varolan bir nesneye bir ara uyguladığınızda, oynatma kafası, yeni aranın son karesine taşınır. Aksi takdirde, oynatma kafası hareket etmez.

3. Oynatma kafasını, bir özellik değeri belirlemek istediğiniz ara yayılma alanının karesine yerleştirin.

Oynatma kafasını ara yayılma alanının diğer herhangi bir karesine de yerleştirebilirsiniz. Ara, genellikle bir özellik anahtar karesi olan, ara yayılma alanının ilk karesindeki özellik değerleriyle başlar.

4. Nesne Sahne Alanı'nda seçiliyken alfa (saydamlık), dönüş veya eğrilme gibi konum haricindeki bir özellik için bir değer belirleyin. Özellik denetçisini veya Araçlar panelindeki araçlardan birini kullanarak değeri ayarlayın.

Yayılma alanının geçerli karesi bir özellik anahtar karesi olacaktır.

 Farklı türlerde özellik anahtar karelerini ara hareket yayılma alanlarında görüntüleyebilirsiniz. Bir ara yayılma alanını sağ tıklayın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kareleri Görüntüle > özellik türü seçeneklerini belirleyin.

5. Sahne Alanı'ndaki ara önizlemesini görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın.
6. Ek özellik anahtar kareleri eklemek için, oynatma kafasını yayılma alanında istenilen kareye getirin ve özellik için Özellik denetçisinde bir değer belirleyin.

Not: Ayrıca Hareket Düzenleyicisi ile aranın tamamı boyunca özelliklerin arasını doldurabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#).

Varolan ara doldurma katmanına ek bir ara ekleme

Varolan ara doldurma katmanına ek aralar ekleyebilirsiniz. Bu, animasyona sahip bir Flash içeriği oluştururken daha az katman kullanmanıza izin verir.

- Şunlardan birini yapın:
 - Katmana boş bir anahtar kare ekleyin (Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare), anahtar kareye öğeler ekleyin ve sonra bu öğelere ara hareket uygulayın.
 - Ayrı bir katmanda bir ara oluşturun ve ardından yayılma alanını istenilen katmana sürükleyin.
 - Başka bir katmandan statik bir kareyi ara doldurma katmanına sürükleyin ve ardından statik karedeki bir nesneye ara ekleyin.
 - Aynı katmandan veya farklı bir katmandan varolan bir yayılma alanını çoğaltmak için Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarak sürükleyin.
 - Aynı veya farklı bir katmandan ara yayılma alanını kopyalayın ve yapıştırın.

Not: Bir ara hareketin hedef nesnesini, ara yayılma alanının herhangi bir karesindeki panoya kopyalayabilirsiniz.

Bir ara hareket animasyonunun hareket yolunu düzenleme

Başa dön

Bir [ara hareketin](#) hareket yolunu aşağıdaki yöntemlerle düzenleyebilir veya değiştirebilirsiniz:

- Nesnenin konumunu ara yayılma alanının herhangi bir karesine kaydırma.
- Tüm hareket yolunu Sahne Alanı'ndaki farklı bir konuma taşıyın.
- Seçim, Alt Seçim veya Serbest Dönüştürme araçlarını kullanarak yolun şeklini ya da boyutunu değiştirin.
- Dönüştürme paneli veya Özellik denetçisini kullanarak yolun şeklini ya da boyutunu değiştirin.
- Değiştir > Dönüştür menüsündeki komutları kullanın.
- Hareket yolu olarak özel bir kontur uygulayın.
- Hareket Düzenleyicisi'ni kullanın.

Sahne Alanı'ndaki tüm katmanlarda bulunan bütün hareket yollarını eşzamanlı olarak göstermek için Her Zaman Hareket Yolunu Göster seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu görüntü, birbiriyle kesişen farklı hareket yollarında birden çok animasyon tasarlarken faydalı olur. Bir hareket yolu veya ara yayılma alanı seçildiğinde, bu seçeneği Özellik denetçisi seçenekler menüsünden belirleyebilirsiniz.

Seçim ve Alt Seçim araçlarıyla hareket yolunun şeklini düzenleyin.

Seçim ve Alt Seçim araçlarıyla, bir hareket yolunu yeniden şekillendirebilirsiniz. Seçim aracı ile, bir parçayı sürükleyerek yeniden şekillendirebilirsiniz. Aradaki özellik anahtar kareleri, yolda denetim noktaları olarak görünür. Alt Seçim aracı ile, her konum özellik anahtar karesine karşılık gelen yoldaki denetim noktalarını ve Bezier tutamaçlarını gösterebilirsiniz. Bu tutamaçları, yolu özellik anahtar kare noktaları etrafında yeniden şekillendirmek için kullanabilirsiniz.

Daire gibi doğrusal olmayan bir hareket yolu oluşturduğunuzda, arası doldurulan nesnenin yol boyunca hareket ederken dönmesini sağlayabilirsiniz. Yola göre sabit bir yön elde etmek için, Özellik denetçisindeki Yola Yönlendir seçeneğini belirleyin.



Hareket yoluna yönlendirilmeyen (sol) ve hareket yoluna yönlendirilen (sağ), arası doldurulan bir nesne.

1. Araçlar panelinde Seçim aracını tıklatın.
2. Hareket yolunun Sahne Alanı'nda görünmesini sağlamak için ara hedefi örneğini tıklatın.
3. Seçim aracı ile, yeniden şekillendirmek üzere hareket yolunun herhangi bir parçayı sürükleyin. İlk önce parçayı seçmek için tıklatmayın.
4. Yoldaki bir özellik anahtar karesi noktasına ait Bezier denetim noktalarını göstermek için, Alt Seçim aracını tıklatın ve ardından yolu tıklatın.
Özellik anahtar kare noktaları, hareket yolunda denetim noktaları (küçük baklavalılar) olarak görüntülenir.
5. Bir denetim noktasını taşımak için Alt Seçim aracıyla sürükleyin.
6. Bir denetim noktasının etrafındaki yolun eğrisini düzenlemek için, denetim noktasının Bezier tutamaçlarını Alt Seçim aracıyla sürükleyin.
Tutamaçlar genişletilmemişse, Alt tuşuna basıp (Windows) veya Option tuşuna basıp (Macintosh) denetim noktasını sürükleyerek bunları genişletebilirsiniz.
7. Bir Tuturma noktasını silmek için Tuturma Noktasını Sil aracıyla bunu tıklatın. Seçim aracıyla oluşturulan çoğu tuturma noktası, düzgün noktalardır. Bir tuturma noktasını dönüştürmek için Tuturma Noktası Dönüştürme aracıyla üzerini tıklatın. Tuturma noktası bir aç noktasına dönüşür.
8. Ayrıca, normal tuturma noktasına yapacağınız şekilde bir noktadan yeni bezier tutamaçlarını çekip bunları konumlandırabilirsiniz.
Not: Tuturma Noktası Ekleme aracıyla bir yola tuturma noktası ekleyemezsiniz.

Adobe'nin önerdiği topluluk içeriği:

- Video: [Custom motion paths in Flash](#) (Flash uygulamasında özel hareket yolları) (3:51, SchoolofFlash.com. Ara hareketler, hareket yolunu düzenleme, özel hareket yolu oluşturma ve bir ara harekete uygulama.)
- Video: [Flash Downunder: Motion Tweening](#) (Flash Downunder: Ara Hareket Oluşturma) (29:57, Adobe TV. Hareket yolunun nasıl düzenleneceğini gösterir. Videoda zaman kodu 05:00'a atlayın.)
- Eğitim: [Timeline animation in Flash](#) (Flash'ta Zaman Çizelgesi animasyonu) (Layersmagazine.com. Ara oluşturma, hareket yolunu düzenleme.)
- Video: [Altering the curve of a motion path](#) (Bir hareket yolunun eğrisini değiştirme) (Uzunluk = 3:45, Peachpit.com)

Arası doldurulan nesnenin konumunu değiştirme

Bir hareket yolunu düzenlemenin en kolay yolu, aranın Sahne Alanı'ndaki hedef örneğini ara yayılma alanındaki herhangi bir kareye taşımaktır. Geçerli kare, bir özellik anahtar karesi içermiyorsa Flash Pro bir tane ekler.

1. Oynatma kafasını hedef örneği taşımak istediğiniz kareye yerleştirin.
2. Seçim aracı ile, hedef örneği Sahne Alanı'nda yeni bir konuma sürükleyin.

Hareket yolu yeni konumu içerecek şekilde güncellenecektir. Hareket yolundaki diğer tüm özellik ana kareleri orijinal konumlarında kalacaktır.

Sahne Alanı'ndaki bir hareket yolunun konumunu değiştirme

Sahne Alanı'ndaki hareket yolunun tamamını sürükleyebilir veya konumunu Özellik denetçisinde ayarlayabilirsiniz.

1. Araçlar panelinde Seçim aracını tıklatın.
2. Aşağıdakilerden birini yaparak hareket yolunu seçin:
 - Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını tıklatın ve ardından Sahne Alanı'nda hareket yolunu tıklatın.
 - Sahne Alanı'nda arası doldurulmuş nesneyi tıklatın ve ardından hareket yolunu tıklatın.
 - Her ikisini de seçmek için hareket yolu ve hedef örneği etrafına bir seçim çerçevesi sürükleyin.
 - (Yalnızca CS5.5) Düzenlemek istediğiniz her aranın hareket yolunu Shift tuşunu basılı tutup tıklararak birden fazla hareket yolu seçin. Ayrıca tüm hareket yollarının etrafına bir seçim çerçevesi sürükleyebilirsiniz.
3. Aşağıdakilerden birini yaparak hareket yolunu taşıyın:

Yolu, Sahne Alanı'nda istenilen konuma sürükleyin.

- Özellik denetçisinde yol için X ve Y değerlerini ayarlayın. X ve Y değerleri, hareket yoluna ait sınırlama kutusunun sol üst köşesi içindir.
- Hareket yolunu taşımak için Ok tuşlarını kullanın.

Not: Hareket yolu için bir konum belirterek ara hedef örneğini ve hareket yolunu taşımak üzere, hem örneği hem de yolu seçin ve Özellik denetçisinde X ve Y konumunu girin. Herhangi bir hareket yolu içermeyen arası doldurulmuş bir nesneyi taşımak için, nesneyi seçin ve Özellik denetçisinde X ve Y değerlerini girin.

Serbest Dönüştürme aracıyla hareket yolunu düzenleme

1. Araçlar panelinde Serbest Dönüştürme aracını tıklatın.
2. Serbest Dönüştürme aracıyla, hareket yolunu tıklatın. Ara hedef örneğini tıklatmayın.
3. Yolu Serbest Dönüştürme aracı ile ölçeklendirin, eğin veya döndürün.

Not: Ayrıca yolu Alt Seçim aracıyla seçip ardından Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak da hareket yolu üzerinde serbest dönüştürme işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. Tuşa basıldığında da, Serbest Dönüştürme aracı ile aynı kontroller görüntülenir. Daha sonra, tuşu basılı tutup sürükleyerek dönüştürme işlemini gerçekleştirebilirsiniz.

(Yalnızca CS5.5) Birden fazla arası doldurulmuş nesneyi veya hareket yolunu ölçekleme

1. Oynatma kafasını, düzenlemek istediğiniz araların ilk karesine yerleştirin.
2. Araçlar panelinden Serbest Dönüştürme aracını seçin.
3. Aşağıdakilerden birini yaparak birden fazla arası doldurulmuş nesneyi ve bunların hareket yollarını seçin:
 - Arası doldurulmuş nesneleri ve hareket yollarını Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın.
 - Arası doldurulmuş nesnelerin ve hareket yollarının etrafına bir seçim çerçevesi sürükleyin.
4. Seçili nesneleri ve hareket yollarını içeren sınırlayıcı kutunun köşelerini sürükleyerek seçimi ölçekleyin.

Oynatma kafası araların ilk karesinde olduğundan, ölçekleme tüm arası doldurulmuş karelere uygulanır. Yeni özellik anahtar karesi oluşturulmaz.

Aradan hareket yolunu silme

1. Sahne Alanı'nda hareket yolunu Seçim aracıyla tıklatarak seçin.
2. Delete tuşuna basın.

Hareket yolunu kontur olarak kopyalama

1. Sahne Alanı'nda hareket yolunu tıklatarak seçin.
2. Düzen > Kopyala'yı seçin.

Daha sonra yolu bir kontur olarak veya başka bir ara hareketin hareket yolu olarak başka bir katmana yapıştırabilirsiniz.

Hareket yolu olarak özel bir kontur uygulama

Ayrı bir katman veya zaman çizelgesindeki bir konturu bir aranın hareket yolu olarak uygulayabilirsiniz.

1. Ara doldurma katmanından farklı bir katmanda bir kontur seçin ve bu konturu panoya kopyalayın.

Konturun kapatılmaması gerekir. Yalnızca kesintisiz konturlar kullanılabilir.

2. Zaman Çizelgesi'nde bir ara yayılma alanı seçin.
3. Ara yayılma alanı seçiliyken konturu yapıştırın.

Flash Pro, konturu seçilen ara yayılma alanı için yeni hareket yolu olarak uygular. Aranın hedef örneği artık yeni kontur boyunca hareket eder.

4. Aranın başlangıç ve bitiş noktalarını ters çevirmek için ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh). Daha sonra ara yayılma alanı bağlam menüsünde Hareket Yolu > Yolu Ters Çevir seçeneklerini belirleyin.

Gezen özellik anahtar karelerini kullanma

Gezen özellik anahtar karesi, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir kareye bağlı olmayan bir anahtar karedir. Flash, ara boyunca hareket hızının tutarlı olması için gezen anahtar karelerin konumunu ayarlar.

Gezen anahtar kareleri yalnızca X, Y ve Z uzamsal özellikleri için kullanılabilir. Arası doldurulan nesneyi farklı karelerdeki farklı konumlara sürükleyerek Sahne Alanı'ndaki bir hareket yolunu düzenlediğinizde, bunlar kullanışlıdır. Hareket yollarının bu şekilde düzenlenmesi sonucunda, hareketin diğer parçalardan daha hızlı veya daha yavaş olduğu yol parçaları oluşturulur. Bunun nedeni, yol parçasındaki kare sayısının diğer parçalardan daha büyük veya daha küçük olmasıdır.

Gezen özelliği anahtar karelerinin kullanılması, ara boyunca animasyon hızının tutarlı hale getirilmesine yardımcı olur. Özellik anahtar kareleri gezen durumuna ayarlandığında, arası doldurulan nesne aranın her karesinde aynı mesafede hareket edecek şekilde, Flash, ara yayılma alanındaki özellik anahtar karelerinin konumunu ayarlar. Daha sonra aranın başındaki ve sonundaki ivmenin gerçekçi bir görünümü olacak şekilde hareketi ayarlamak için hareket hızını kullanabilirsiniz.

Bir aranın üzerine özel yol yapıştırdığınızda, Flash varsayılan olarak özellik anahtar karelerini gezen durumuna ayarlar.

Bir aranın tamamına yönelik olarak gezen anahtar karelerini etkinleştirmek için:

- Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünde Hareket Yolu > Anahtar kareleri gezen olarak değiştir seçeneklerini belirleyin.

Bir aradaki ayrı bir özellik anahtar karesine yönelik gezen durumunu etkinleştirmek için:

- Hareket Düzenleyicisi panelinde özellik anahtar karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın ve bağlam menüsünde gezen seçeneğini belirleyin. Hareket Düzenleyicisi hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Hareket Düzenleyicisi ile özellik eğrilerini düzenleme](#).

Özellik anahtar kareleri gezinme durumuna ayarlandığında, bunlar Hareket Düzenleyicisi'nde kareler yerine yuvarlak noktalar olarak görünür.

Not: Ara yayılma alanı için gezen anahtar karelerini etkinleştirir ve sonra devre dışı bırakırsanız, anahtar kareler gezinme durumunun etkinleştirilmesi sonucunda ortaya çıkan yayılma alanındaki konumlarında kalır.



Gezen anahtar kareleri devre dışı bırakılmış bir hareket yolu. Karelerin eşit olmayan dağılımının hareket hızında eşitsizliklere yol açtığını unutmayın.



Gezen anahtar kareleri etkinleştirilmiş aynı hareket yolu, yol boyunca eşit kare dağılımı ve eşit hareket hızı sağlar.

Zaman Çizelgesi'nde animasyon ara yayılma alanlarını düzenleme

[Başa dön](#)

Flash Pro uygulamasında animasyon oluştururken öncelikle Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanlarının ayarlanması genellikle uygun bir eylemdir. Nesnelerin katmanlar ve kareler içindeki ilk düzenini belirleyerek, Özellik denetçisi veya Hareket Düzenleyicisi içinde arası doldurulan özellik değerlerini değiştirip araları tamamlayabilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanlarını ve kareleri seçmek için şunlardan birini yapın. Genel Tercihler'de (Düzen > Tercihler) Yayılma Temelli Seçim'in açık olduğundan emin olun.

- Tüm ara yayılma alanını seçmek için yayılma alanını tıklatın.
- Bitişik olmayan yayılma alanları da dahil olmak üzere birden çok ara yayılma alanı seçmek için her alanı Üst Karakter tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- Bir ara yayılma alanındaki tek bir kareyi seçmek için yayılma alanı içindeki kareyi Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basıp tıklatın.
- Bir yayılma alanı içindeki birden çok bitişik kareyi seçmek için yayılma alanının içinde Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basıp tıklatın.

(Macintosh) tuşlarına basıp sürükleyin.

- Farklı katmanlardaki birden fazla ara yayılma alanında kareleri seçmek için birden fazla katman arasında Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basıp sürükleyin.
- Bir ara yayılma alanında bağımsız özellik anahtar karesini seçmek için özellik anahtar karesini Ctrl+Alt tuşlarına (Windows) veya Command+Option tuşlarına (Macintosh) basarken tıklatın. Böylece özellik anahtar karesini yeni bir konuma sürükleyebilirsiniz.

Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanlarıyla çalışmak için kullanılan [klavye değiştiricilerinin tam listesine](#) Flashthusiast.com adresinden ulaşabilirsiniz.

Ara yayılma alanlarını taşıma, çoğaltma veya silme

- Bir yayılma alanını aynı katmandaki yeni bir konuma taşımak için yayılma alanını sürükleyin.

not: Katmanın kilitlenmesi Sahne Alanı'nda düzenlemeyi engeller, ancak Zaman Çizelgesi'nde düzenlemeyi engellemez. Bir yayılma alanının başka bir yayılma alanının üzerine taşınması, ikinci yayılma alanının çakışan karelerini geçersiz kılar.

- Ara yayılma alanını başka bir katmana taşımak için, yayılma alanını katmana sürükleyin veya yayılma katmanını kopyalayıp yeni katmana yapıştırın..

Ara yayılma alanını varolan normal bir katmana, ara doldurma katmanına, kılavuz katmanına, maske katmanına veya maskeli katmana sürükleyebilirsiniz. Yeni katman normal boş bir katmansa, ara doldurma katmanına dönüşür.

- Yayılma alanını çoğaltmak için, Alt tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak yayılma alanını Zaman Çizelgesi'nde yeni bir konuma sürükleyin veya yayılma alanını kopyalayıp yapıştırın.
- Bir yayılma alanını silmek için yayılma alanını seçin ve alanın bağlam menüsünde Kareleri Kaldır veya Kareleri Temizle seçeneğini belirleyin.

Bitişik ara yayılma alanlarını düzenleme

- Kesme çizgisini iki bitişik ara yayılma alanı arasında taşımak için sürükleyin.

Her ara yeniden hesaplanır.

- İki bitişik ara yayılma alanının bitişik başlangıç ve bitiş karelerini birbirinden ayırmak için, Alt tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak ikinci yayılma alanının başlangıç karesini sürükleyin.

Böylece, iki yayılma alanı arasındaki kareler için yer açılmış olur.

- Ara yayılma alanını iki ayrı yayılma alanına bölmek için, yayılma alanında tek bir kareyi Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından yayılma alanı bağlam menüsünden Hareketi Böl seçeneğini belirleyin.

Her iki ara yayılma alanı aynı hedef örneğe sahip olur.

Not: Birden fazla kare seçilirse hareketi bölemezsiniz. Bölünmüş araya hareket hızı uygulanmışsa, daha küçük olan iki ara, orijinalle tamamen aynı harekete sahip olmayabilir.

- İki ayrı bitişik ara yayılma alanını birleştirmek için, her iki yayılma alanını da seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünden Hareketleri Birleştir seçeneğini belirleyin.

Ara yayılma alanının uzunluğunu düzenleme

- Bir animasyonun uzunluğunu değiştirmek için, ara yayılma alanının sağ veya sol kenarını sürükleyin.

Bir yayılma alanının kenarı başka bir yayılma alanının karelerinin içine sürüklendiğinde, ikinci yayılma alanının söz konusu kareleri değiştirilir.

- Sahne Alanı'nda, arası doldurulan nesneyi kendi arasının herhangi bir ucunun ötesine genişletmek için, ara yayılma alanının herhangi bir ucundaki karesini Shift tuşunu basılı tutarak sürükleyin. Flash Pro, bu karelerin arasını doldurmadan yayılma alanının sonuna kareler ekler.

Ayrıca aynı katmanda ara yayılma alanından sonraki bir kareyi seçip F6 tuşuna basabilirsiniz. Flash Pro, ara yayılma alanını genişletir ve seçili kareye tüm özellikler için bir özellik anahtar karesi ekler. F5 tuşuna basarsanız, Flash Pro kareler ekler ancak seçili kareye bir özellik anahtar karesi eklemeyi.

Not: Başka bir yayılma alanının hemen bitişiğinde yer alan bir yayılma alanının sonuna statik kareler eklemek için, önce yeni karelere yer açmak üzere bitişikteki yayılma alanını taşıyın.

Ara yayılma alanına kareler ekleme veya buradaki kareleri kaldırma

- Bir yayılma alanı içindeki kareleri kaldırmak için, kareleri seçmek üzere Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünde Kareleri Kaldır'ı seçin.
- Bir yayılma alanı içindeki kareleri kesmek için, kareleri seçmek üzere Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünde Kareleri Kes'i seçin.
- Varolan bir ara yayılma alanına kare yapıştırmak için, değiştirilecek kareleri seçmek üzere Ctrl tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünde Kareleri Yapıştır'ı seçin.

Tüm yayılma alanının başka bir yayılma alanı üzerine yapıştırılması, ikinci yayılma alanının tümünü değiştirir.

Bir aranın hedef örneğini değiştirme veya kaldırma

Ara yayılma alanının hedef örneğini değiştirmek için, aşağıdakilerden birini yapın:

- Yayılma alanını seçin ve ardından Kütüphane panelindeki yeni sembolü Sahne Alanı'na sürükleyin.
- Kütüphane panelindeki yeni sembolü ve Sahne Alanı'ndaki aranın hedef örneğini seçin ve Değiştir > Sembol > Sembolü Takas Et seçeneğini belirleyin.
- Yayılma alanını seçin ve panodan bir sembol örneği veya metin yapıştırın.

Arayı kaldırmadan ara yayılma alanının hedef örneğini kaldırmak için, yayılma alanını seçin ve Sil tuşuna basın.

Ara yayılma alanının özellik anahtar karelerini görüntüleme ve düzenleme

- Farklı özellikler için bir yayılma alanındaki özellik anahtar karelerini içeren kareleri görüntülemek üzere, yayılma alanını seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünden Anahtar Kareleri Görüntüle'yi seçin ve ardından alt menüden özellik türünü seçin.
- Yayılma alanından bir özellik anahtar karesini kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Command tuşuna basıp (Macintosh) özellik anahtar karesini tıklayarak seçin ve sonra özellik anahtar karesini sağ tıklatın (Windows) ya da Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve anahtar karesini silmek istediğiniz özellik türü için Anahtar Karesini Temizle seçeneğini belirleyin.
- Belirli bir özellik türü için bir yayılma alanına özellik anahtar kareleri eklemek üzere, Ctrl tuşuna basıp tıklayarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) yayılma alanındaki bir veya birkaç kareyi seçin. Daha sonra sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve yayılma alanı bağlam menüsünden Anahtar Kare Ekle > *özellik türü* seçeneklerini belirleyin. Flash Pro, özellik anahtar karelerini seçili karelere ekler. Ayrıca bir özellik anahtar karesi eklemek için, seçili bir karedeki hedef örneğin bir özelliğini belirleyebilirsiniz.
- Bir yayılma alanına tüm özellik türleri için bir özellik anahtar karesi eklemek üzere, karedeki oynatma kafasını, anahtar kareyi eklemek istediğiniz konuma yerleştirin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare seçeneklerini belirleyin veya F6 tuşuna basın.
- Ara hareketin yönünü tersine çevirmek için, yayılma alanı bağlam menüsünde Hareket Yolu > Yolu Ters Çevir seçeneklerini belirleyin.
- Ara yayılma alanını statik karelere dönüştürmek için, yayılma alanını seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünde Arayı Kaldır seçeneğini belirleyin.
- Ara yayılma alanını kare kare animasyona dönüştürmek için, yayılma alanını seçin ve yayılma alanı bağlam menüsünden Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.
- Bir özellik anahtar karesini aynı ara yayılma alanındaki veya farklı bir ara yayılma alanındaki farklı bir kareye taşımak için, Ctrl tuşunu (Windows) ya da Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak özellik anahtar karesini tıklayıp seçin ve sonra özellik anahtar karesini yeni konuma sürükleyin.
- Özellik anahtar karesini ara yayılma alanındaki başka bir konuma kopyalamak için, Ctrl tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutarak özellik anahtar karesini tıklayıp seçin ve sonra Alt tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutarak özellik anahtar karesini yeni konuma sürükleyin.

Bir ara içinde 3B özellik anahtar kareleri ekleme veya kaldırma

- Şunlardan birini yapın:
 - Araçlar panelindeki 3B araçlarını kullanarak 3B özellikleri ekleyin.
 - Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden 3B ara seçin.
 - Ara yayılma alanında 3B özellik anahtar karesi yoksa Flash Pro, varolan her X ve Y konum ve dönüş özellik anahtar karesine bunları ekler. Ara yayılma alanında zaten 3B özellik anahtar karesi bulunuyorsa Flash Pro bunları kaldırır.

Bir ara yayılma alanını taşıma veya çoğaltma

Zaman Çizelgesi panelinde sürükleyerek ara yayılma alanlarını veya ara yayılma alanlarının bölümlerini çoğaltabilir ya da taşıyabilirsiniz.

- Zaman Çizelgesi'nde farklı bir konuma taşımak için ara yayılma alanını sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi'nde yeni bir konumda çoğaltmak için ara yayılma alanını Alt tuşuna basarken sürükleyin.

Ara hareketi kopyalayıp yapıştırma

Arası doldurulan özellikleri bir ara yayılma alanından diğerine kopyalayabilirsiniz. Arası doldurulan özellikler yeni hedef nesneye uygulanır, ancak hedef nesnenin konumu değişmez. Bu, Sahne Alanı'nın bir bölgesindeki arayı yeni hedef nesneyi yeniden konumlandırmadan başka bir bölgedeki nesneye uygulamanıza olanak tanır.

1. Kopyalamak istediğiniz arası doldurulan özellikleri içeren ara yayılma alanını seçin.

2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
3. Kopyalanan aranın yerleştirileceği ara yayılma alanını seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Yapıştır'ı seçin.

Flash, arası doldurulan özellikleri hedef ara yayılma alanına uygular ve ara yayılma alanının uzunluğunu kopyalanan ara yayılma alanıyla eşleştirecek şekilde ayarlar.

Bir ara hareketi Eylemler paneline kopyalamak veya ActionScript® olarak başka bir projede kullanmak için Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala komutunu kullanın.

Ara hareket özelliklerini kopyalama ve yapıştırma

Seçili bir karedeki özellikleri aynı ara yayılma alanındaki veya farklı bir ara yayılma alanındaki başka bir kareye kopyalayabilirsiniz. Özellikler yapıştırıldığında, özellik değerleri yalnızca seçili kareye eklenir. Renk efektlerinin, filtrelerin ve 3B özelliklerin kopyalanan özellik değerleri, yalnızca söz konusu karedeki arası doldurulan nesneye renk efekti, filtre veya 3B özellikler uygulanmışsa yapıştırılır. 2B konum özellikleri, 3B ara doldurmaya yapıştırılamaz.

Bu talimatlar tercihlerde (Düzen > Tercihler) Yayılma Temelli Seçim'in açık olduğunu varsayar.

1. Bir ara yayılma alanındaki tek bir kareyi seçmek için kareyi Ctrl+Alt tuşlarını (Windows) veya Command+Option tuşlarını (Macintosh) basılı tutarken tıklatın.
2. Seçili kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşunu basılı tutarken tıklatın (Macintosh) ve ardından bağlam menüsünden Özellikleri Kopyala seçeneğini belirleyin.
3. Kopyalanan özellikleri almak için Ctrl+Alt tuşlarını (Windows) veya Command+Option tuşlarını (Macintosh) basılı tutarak kareyi tıklatıp tek bir kareyi seçin.

Hedef karenin, ara yayılma alanında olması gerekir.

4. Kopyalanan özellikleri seçili kareye yapıştırmak için şunlardan birini yapın:
 - Kopyalanan özelliklerin tümünü birden yapıştırmak için, hedef ara yayılma alanının bir karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından bağlam menüsünden Özellikleri Yapıştır seçeneğini belirleyin.
 - Kopyalanan özelliklerin yalnızca bir kısmını yapıştırmak için hedef ara yayılma alanının seçili karesini sağ tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve ardından bağlam menüsünden Özellikleri Özel Yapıştır seçeneğini belirleyin. Görüntülenen iletişim kutusunda, yapıştırılacak özellikleri seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Flash Pro, seçili karede yapıştırılan özelliklerin her biri için bir özellik anahtar karesi oluşturur ve ara hareketi yeniden enterpolasyonlar.

Ara yayılma alanını kare kare animasyona dönüştürme

Klasik veya ara hareket aralığını kare kare animasyona dönüştürebilirsiniz. Kare kare animasyonda her kare, her biri ayrı ayrı animasyonlu sembol örnekleri içeren ayrı anahtar kareler (özellik anahtar kareleri değil) içerir. Kare kare animasyon, enterpolasyonlu özellik değerleri içermez. Daha fazla bilgi için bkz. [Kare kare animasyon](#).

- Dönüştürmek istediğiniz ara yayılma aralığını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünden Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.

(Flash Professional CC'de artık kullanılmamaktadır) Hareketi ActionScript 3.0 olarak kopyalama

Bir ara hareketi Zaman Çizelgesi'nde ActionScript 3.0 olarak tanımlayan özellikleri kopyalayın ve o hareketi, ActionScript 3.0 kullanan bir Flash Pro belgesinin ister Eylemler panelinde, ister kaynak dosyalarında (örneğin sınıf dosyalarında) başka bir sembole uygulayın.

Belirli projeniz için Flash Pro tarafından üretilen ActionScript'i özelleştirmek için `fl.motion` sınıflarını kullanın. Daha fazla bilgi için bkz. `fl.motion classes`, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala bir ara hareketin şu özelliklerini yakalayabilir:

- Konum
- Ölçek
- Eğim
- Dönüş
- Dönüştürme Noktası
- Renk
- Karışım Modu
- Yola Yönlendirme

- Bitmap Olarak Ön Belleğe Al Ayarı
- Hareket Hızı
- Filtreler
- 3B dönüş ve konum

1. Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını veya kopyalanacak ara hareketi içeren Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.

ActionScript 3.0 olarak kopyalamak için yalnızca tek bir ara yayılma alanı veya arası doldurulmuş nesne seçilebilir.

2. Şunlardan birini yapın:

- Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala seçeneklerini belirleyin.
- Ara yayılma alanını veya Sahne Alanı'ndaki arası doldurulmuş örneği sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala seçeneğini belirleyin.

Flash Pro, seçili ara hareketi tanımlayan ActionScript 3.0 kodunu sisteminizin panosuna kopyalar. Bu kod, arayı kare kare animasyon olarak tanımlar.

Kopyalanan kodu kullanmak için bunu kopyalanan arayı almasını istediğiniz bir sembol örneğini içeren bir Flash Pro belgesinin Eylemler paneline yapıştırın. `addTarget()` işlevini çağıran satırı yorumsuz bırakın ve o satırdaki `<instance name goes here>` metninin yerine animasyon uygulamak istediğiniz sembol örneğinin adını getirin.

Animasyon uygulamak istediğiniz sembol örneğini yapılandırılan ActionScript ile adlandırmak için Sahne Alanı'nda örneği seçin ve Özellik denetçisine adı girin.

Zaman Çizelgesi'nde ara yayılma alanını seçip Özellik denetçisinde ara hareket için bir ad girerek bir ara hareket örneğini adlandırabilirsiniz. Daha sonra ActionScript 3.0 kodunda ara yayılma alanına başvurabilirsiniz.

ActionScript ile animasyon uygulama hakkında daha fazla bilgi için bkz. `fl.motion` sınıfları, *ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu*.

XML dosyaları olarak kaydedilen Ara hareketlerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Pro, Ara Hareketlerle XML dosyaları olarak çalışmanıza olanak tanır. Doğal olarak, Flash Pro herhangi bir Ara Harekette şu komutları uygulamanıza olanak tanır:

- Hareketi XML Olarak Kopyala
- Hareketi XML Olarak Dışa Aktar
- Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareketi XML Olarak Kopyala

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini belirtilen bir kareye kopyalamanıza olanak tanır.

1. Ara Hareket oluşturun.
2. Zaman Çizelgesinde herhangi bir anahtar kare seçin.
3. Komutlar > Hareketi XML Olarak Kopyala bölümüne gidin.

Hareket özellikleri panoya XML verileri olarak kopyalanır. Bu durumda XML dosyasında çalışmak için herhangi bir metin düzenleyiciyi kullanabilirsiniz.

Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini kaydedilebilen bir XML dosyasına dışa aktarmanıza olanak tanır.

1. Ara Hareket oluşturun.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak Dışa Aktar bölümüne gidin.
3. Dosyayı kaydetmek istediğiniz uygun konuma gözetin.
4. XML dosyası için bir ad girin ve Kaydet'i tıklatın.

Ara hareket, belirtilen konuma XML dosyası olarak dışa aktarılır.

Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareket özellikleri tanımlanmış olan varolan XML dosyasını içe aktarmanıza olanak tanır.

1. Sahne Alanı'nda herhangi bir Nesne seçin.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak İçe Aktar bölümüne gidin.
3. Söz konusu konuma gözetin ve XML dosyasını seçin. Tamam'ı tıklatın.
4. Hareketi Özel Yapıştır iletişim kutusunda, seçili nesneye uygulamak istediğiniz özellikleri seçin.

⊘ (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) Hareket Düzenleyici ile animasyon özelliği eğrilerini düzenleme

Aşağıdaki **video ve makaleler** Hareket Düzenleyicisi'nin nasıl kullanılacağını göstermektedir:

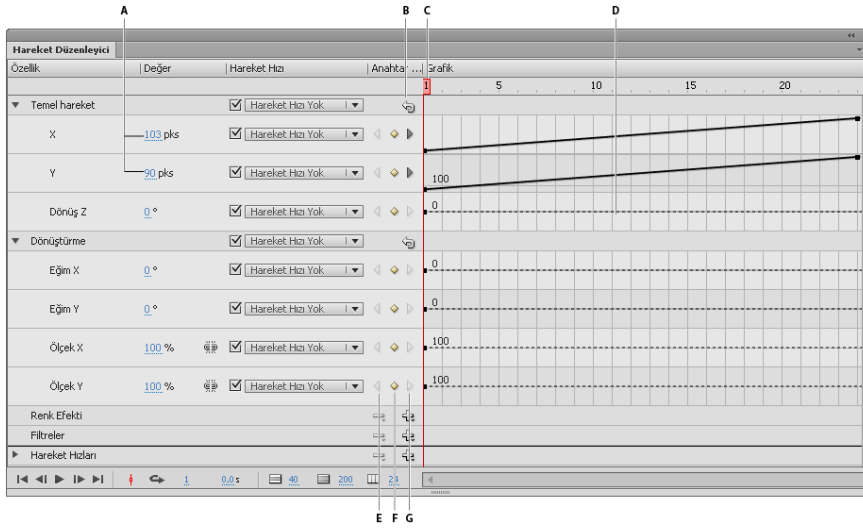
- Video: Animasyonun özelliklerini kontrol edin. X ve y değerlerini ve özellik anahtar karelerini ayarlayın. Filtreleri kullanarak efekt ekleyin. [Getting Started: Using the Motion Editor \(3:40\)](#) (Başlarken: Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma (3:40))
- Video: Ayrı özelliklerin arasını ayrıntılı bir şekilde kontrol edin. Ayrı özellik aralarına hareket hızı eğrileri uygulayın. [Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma\(6:08\)](#)
- Video: [Using the Motion Editor](#) (Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma) (Uzunluk= 7:42, Peachpit.com)
- Makale: [List of keyboard modifiers for working with motion tweens](#) (Ara hareketlerle çalışmak için kullanılan klavye değiştiricilerinin listesi) (Flashthusiast.com)

Hareket Düzenleyicisi paneli tüm ara özelliklerini ve bunların özellik anahtar karelerini görüntülemenize ve değiştirmenize olanak tanır. Ayrıca aralara kesinlik ve ayrıntı eklemek için araç sunar. Hareket Düzenleyicisi, geçerli seçili aranın özelliklerini görüntüler. Zaman Çizelgesi'nde bir ara oluşturduğunuzda Hareket Düzenleyicisi, arayı birkaç farklı şekilde kontrol etmenize olanak tanır.

Not: *Birçok türde basit ortak ara hareket için Hareket Düzenleyicisi'nin kullanımı isteğe bağlıdır. Hareket Düzenleyicisi karmaşık ara hareketler oluşturma işlemini kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Klasik aralarda kullanılmaz.*

Hareket Düzenleyicisi paneli şunları yapmanıza olanak verir:

- Bağımsız özellik anahtar karelerinin değerini ayarlama.
- Bağımsız özellikler için özellik anahtar kareleri ekleme veya bu kareleri kaldırma.
- Özellik anahtar karelerini ara içindeki farklı karelere taşıma.
- Bir özellik eğrisini bir özellikten diğerine kopyalayıp yapıştırma.
- Bağımsız özellikler için anahtar karelerini tersine çevirme.
- Bağımsız özellikleri veya özellik kategorilerini sıfırlama.
- Bezier kontrollerini kullanarak birçok bağımsız özelliğin ara eğrilerinin şekli üzerinde tam kontrol sağlama. (X, Y ve Z özellikleri Bezier kontrolleri içermez.)
- Filtre veya renk efekti ekleme veya kaldırma ve ayarlarını belirleme.
- Bir aranın hareket yolunu düzenleme.
- Bağımsız özelliklere ve özellik kategorilerine farklı önayarlı hareket hızları ekleme.
- Özel hareket hızı eğrileri oluşturma.
- Arası doldurulan ayrı özelliklere veya özellik gruplarına özel hareket hızı ekleme.
- X, Y ve Z özelliklerine yönelik olarak bağımsız özellik anahtar kareleri için gezme özelliğini etkinleştirme. Gezme özelliği, düzgün hareket yaratmak için özellik anahtar karesinin farklı karelere veya ayrı ayrı kareler arasına taşınmasına olanak tanır.
- (Yalnızca CS5.5) Panelin altında bulunan Oynatma düğmelerini kullanarak animasyonları oynatın, geri sarın, ileri alın ve döngüye alın.



Hareket Düzenleyicisi.

A. Özellik değerleri B. Değerleri Sıfırla düğmesi C. Oynatma kafası D. Özellik eğrisi alanı E. Önceki Anahtar Kare düğmesi F. Anahtar Kare Ekle veya Kaldır düğmesi G. Sonraki Anahtar Kare düğmesi

Zaman Çizelgesi'nde bir ara yayılma alanı veya Sahne Alanı'nda arası doldurulan bir nesne ya da hareket yolu seçtiğinizde, Hareket Düzenleyicisi aranın özellik eğrilerini görüntüler. Hareket Düzenleyicisi, seçili aranın Zaman Çizelgesi'nde yer aldığı kareleri temsil eden bir ızgara üzerinde özellik eğrilerini görüntüler. Oynatma kafası, her zaman aynı kare numarasında olmak üzere Zaman Çizelgesi'nde ve Hareket Düzenleyicisi'nde görüntülenir.

Hareket Düzenleyicisi, her özellik için iki boyutlu bir grafik kullanarak arası doldurulan özellik değerlerini temsil eder. Her özelliğin kendine ait bir grafiği vardır. Her grafik, yatay olarak (soldan sağa) zamanı ve dikey olarak ise bir özellik değerindeki değişikliği temsil eder. Belirli bir özelliğin her özellik anahtar karesi, söz konusu özelliğin özellik eğrisinde denetim noktası olarak görüntülenir. Bir özellik eğrisine hareket hızı eğrisi uygulanırsa, ikinci eğri, özellik eğrisi alanında kesikli çizgi olarak görüntülenir. Kesikli çizgi eğrisi, hareket hızının özellik değerlerindeki etkisini gösterir.

Zaman Çizelgesi'ndeki bir nesnenin kullanım süresi boyunca yalnızca tek bir değer alabildiğinden, bazı özelliklerin arası doldurulamaz. Degrade Eğim filtresinin Kalite özelliği buna bir örnektir. Bu özellikler, Hareket Düzenleyicisi'nde ayarlanabilir, ancak grafik içermezler.

Özellik anahtar kareleri ekleyerek ve standart Bezier kontrolleriyle eğriyi işleyerek Hareket Düzenleyicisi'ndeki çoğu özellik eğrisinin şeklini tam olarak kontrol edebilirsiniz. X, Y ve Z özellikleri için, özellik eğrilerinde denetim noktaları ekleyebilir ve kaldırabilirsiniz, ancak Bezier denetimlerini kullanamazsınız. Bir özellik eğrisinin denetim noktalarını değiştirdiğinizde bu değişiklikler hemen Sahne Alanı'nda görüntülenir.

Hareket Düzenleyicisi, ayrıca herhangi bir özellik eğrisine hareket hızı uygulamanızı sağlar. Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızı uygulamak, karmaşık hareket yolları oluşturmadan belirli türlerde karmaşık animasyon efektleri oluşturmanıza olanak verir. Hareket hızı eğrileri, arası doldurulan bir özelliğe ait değerlerin zaman içinde nasıl entropolasyonlandığını gösteren grafiklerdir. Bir özellik eğrisine hareket hızı eğrisi uygulayarak çok fazla çaba harcamadan karmaşık hareketler oluşturabilirsiniz.

Bazı özellikler, tıpkı Alfa saydamlığında (%0-100) olduğu gibi aşılamayacak minimum ve maksimum değerler içerir. Bu özelliklerin grafikleri, kabul edilebilir aralığın dışındaki değerleri uygulayamaz.

Hareket Düzenleyicisi görüntüsünü denetleme

Hareket Düzenleyicisi'nde hangi özellik eğrilerinin görüntüleneceğini ve her özellik eğrisinin görüntü boyutunu denetleyebilirsiniz. Büyük boyutlarda görüntülenen özellik eğrilerinin düzenlenmesi daha kolaydır.

- Hareket Düzenleyicisi'nde hangi özelliklerin görüntüleneceğini belirlemek için, bir özelliğin yanındaki üçgeni tıklatarak kategoriye genişletin veya daraltın.
- Hareket Düzenleyicisi'nde gösterilen aranın kare sayısını kontrol etmek için, Hareket Düzenleyicisi'nin alt kısmındaki Görüntülenebilir Kareler alanına görüntülemek istediğiniz kare sayısını girin. Maksimum kare sayısı, seçilen ara yayılma alanındaki toplam kare sayısıdır.
- Özellik eğrisinin genişletilmiş ve daraltılmış görünümüleri arasında geçiş yapmak için özellik adını tıklatın. Genişletilmiş görünüm, özellik eğrisinin düzenlenmesi için daha fazla alan sağlar. Hareket Düzenleyicisi'nin alt kısmındaki Grafik Boyutu ve Genişletilmiş Grafik Boyutu alanlarını kullanarak daraltılmış ve genişletilmiş görünümlerin boyutunu belirleyebilirsiniz.
- Grafik alanındaki araç ipuçlarını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için, panel seçenekleri menüsünden Araç İpuçlarını Göster seçeneğini belirleyin.
- Bir araya yeni bir renk efekti veya filtre eklemek için, bir özellik kategorisi sırasındaki Ekle düğmesini tıklatın ve eklemek istediğiniz öğeyi seçin. Yeni öğe, anında Hareket Düzenleyicisi'nde görüntülenir.

Özellik eğrilerinin şeklini düzenleme

Hareket Düzenleyicisi, X, Y ve Z hariç olmak üzere, bir araya ait her özellik eğrisinin şeklini tam olarak denetlemenize olanak tanır. Bütün diğer

özellikler için ise, her grafiğin eğrisini standart Bezier denetimleriyle düzenleyebilirsiniz. Bu kontrolleri kullanmak, Seçim aracıyla veya Kalem aracıyla konturları düzenlemeye benzer. Özellik değerini artırmak için eğri parçasını veya denetim noktasını yukarı doğru, bu değeri azaltmak içinse aşağı doğru hareket ettirin.

Doğrudan özellik eğrileriyle çalışarak şunları yapabilirsiniz:

- Karmaşık arası doldurulan efektler için karmaşık eğriler oluşturma.
- Özellik anahtar karelerindeki özellik değerlerini ayarlama.
- Özellik eğrisinin tamamı boyunca özellik değerlerini artırın veya azaltın.
- Bir araya ek özellik anahtar kareleri ekleme.
- Ayrı ayrı özellik anahtar karelerini gezen veya gezmeyen olarak ayarlama.

Hareket Düzenleyicisi'nde X, Y ve Z temel hareket özellikleri, diğer özelliklerden farklıdır. Bu üç özellik birbirine bağlıdır. Ara yayılma alanında bulunan ve bu özelliklerden biri için bir özellik anahtar karesi olan bir kare, bu özelliğin tümü için de bir özellik anahtar karesi olmalıdır. Buna ek olarak, X, Y ve Z özellik eğrilerindeki denetim noktaları, Bezier denetimleriyle düzenlenemez.

Özellik eğrilerinin denetim noktaları, ya düz nokta ya da köşe noktaları olabilir. Bir özellik eğrisi köşe noktasından geçtiğinde açığı oluşturur. Bir özellik eğrisi düz bir noktadan geçtiğinde, düz bir eğri oluşturur. X, Y ve Z için, özellik eğrisindeki bir denetim noktasının türü, Sahne Alanı'ndaki hareket yolunda kendisine karşılık gelen denetim noktasının türüne bağlıdır.

Genellikle en iyisi Sahne Alanı'ndaki hareket yolunu düzenleyerek bir aranın X, Y ve Z özelliklerini düzenlemektir. Özellik değerlerinde küçük ayarlamalar yapmak için veya bunların özellik anahtar karelerini ara yayılma alanının farklı karelerine taşımak için Hareket Düzenleyicisi'ni kullanın.

- İki denetim noktası arasındaki bir eğri parçasının şeklini değiştirmek için parçayı sürükleyin. Bir eğri parçasını sürüklediğinizde, parçanın her ucundaki denetim noktaları seçili hale gelir. Seçili denetim noktaları, düzgünleştirme noktaları ise, bunların Bezier tutamaçları görünür.
- Bir özellik eğrisini statik, arası doldurulmamış özellik değerine sıfırlamak üzere, özellik grafiği alanını sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Özelliği Sıfırla seçeneğini belirleyin.
- Bir özellik kategorisinin tamamını statik, arası doldurulmamış değerlere sıfırlamak üzere, bu kategori için Değerleri Sıfırla düğmesini tıklayın.
- Bir özellik arasının yönünü tersine çevirmek için, özellik grafiği alanını sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Anahtar Kareleri Ters Çevir seçeneğini belirleyin.
- Bir özellik eğrisini bir özellikten diğerine kopyalamak için, eğrinin grafik alanını sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Eğriyi Kopyala seçeneğini belirleyin. Eğriyi başka bir özelliğe, özelliğin grafik alanına yapıştırmak için Eğriyi Yapıştır seçeneğini belirleyin. Özel hareket hızları arasında ve özel hareket hızları ile özellikler arasında eğrileri kopyalayabilirsiniz.

Özellik anahtar kareleri ile çalışma

Her grafik boyunca özellik anahtar karelerini ekleyerek, kaldırarak ve düzenleyerek bir özellik grafiğinin şeklini düzenleyebilirsiniz.

- Bir özellik eğrisine bir özellik anahtar karesi eklemek için oynatma kafasını istediğiniz kareye yerleştirin ve Hareket Düzenleyicisi'ndeki özellik için Anahtar Kare Ekle veya Kaldır düğmesini tıklayın.

Ayrıca, özellik anahtar karesini eklemek istediğiniz karede yer alan grafiği, Ctrl tuşuna basıp (Windows) veya Option tuşuna basıp (Macintosh) tıklatabilirsiniz.

Ayrıca, özellik eğrisini sağ tıklatabilir (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatabilir (Macintosh) ve Anahtar Kare Ekle seçeneğini belirleyebilirsiniz.

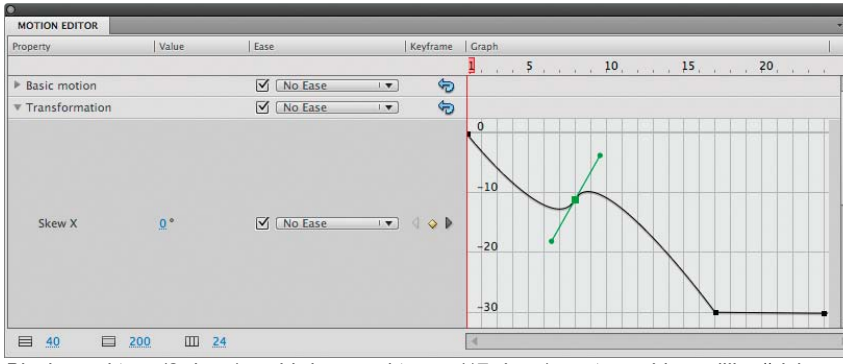
- Özellik eğrisinden bir özellik anahtar karesini kaldırmak için, Ctrl tuşunu (Windows) veya Option tuşunu (Macintosh) basılı tutup özellik eğrisindeki özellik anahtar karesinin denetim noktasını tıklayın.

Ayrıca, denetim noktasını sağ tıklatabilir (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatabilir (Macintosh) ve Anahtar Kareyi Kaldır seçeneğini belirleyebilirsiniz.

- Bir denetim noktasının modunu, köşe noktası ile düz nokta modları arasında değiştirmek için, Alt tuşunu (Windows) veya Command tuşunu (Macintosh) basılı tutup denetim noktasını tıklayın.

Denetim noktası düz nokta modunda olduğunda Bezier tutamaçları ortaya çıkar ve özellik eğrisi noktadan düz bir eğri olarak geçer. Denetim noktası bir köşe noktası ise, özellik eğrisi denetim noktasından geçerken bir açığı oluşturur. Bezier tutamaçları, köşe noktaları için ortaya çıkmaz.

Noktayı düz nokta moduna ayarlamak için denetim noktasını sağ tıklatabilir (Windows) veya Command tuşuna basarak tıklatabilir ve Noktayı Düzgünleştir, Sağa Düzgünleştir ya da Sola Düzgünleştir seçeneğini belirleyebilirsiniz. Noktayı köşe noktası moduna ayarlamak için Köşe Noktası seçeneğini belirleyin.



Bir düz noktayı (8. kare) ve bir köşe noktasını (17. kare) gösteren bir özellik eğrisi.

- Özellik anahtar karesini farklı bir kareye taşımak için denetim noktasını sürükleyin.

Bir özellik anahtar karesini kendisinden önceki veya sonraki anahtar karelerini geçecek şekilde sürükleyemezsiniz.

- X, Y ve Z uzamsal özelliklerine yönelik bir özellik anahtar karesini, gezen ve gezmeyen modlar arasında değiştirmek için Hareket Düzenleyicisi'nde özellik anahtar karesini sağ tıklayın (Windows) veya Command tuşunu basıp tıklayın (Macintosh). Gezen anahtar kareler hakkında daha fazla bilgi için bkz. [Bir aranın hareket yolunu düzenleme](#).

Ayrıca gezen anahtar kareyi dikey kare bölücüyü sürükleyerek Hareket Düzenleyicisi'nde belirli bir özellik anahtar karesi için gezme özelliğini kapatabilirsiniz.

- X ve Y özelliklerinin ilişkili çiftlerini birbirine bağlamak için, bağlamak istediğiniz özelliklerden herhangi birine yönelik olarak X ve Y Özellik Değerlerini Bağla düğmesini tıklayın. Özellikler bağlandığında, bağlı özelliklerden herhangi biri için bir değer girdiğinizde aralarındaki oran korunacak şekilde bunların değerleri zorlanır. Birbirleriyle ilişkili X ve Y özelliklerinin örnekleri arasında, Alt Gölge filtresinin Ölçekle X ve Ölçekle Y özellikleri ile Bulanıklaştır X ve Bulanıklaştır Y özellikleri bulunur.

Eğitimler ve örnekler

Aşağıdaki videolar ve makaleler Hareket Düzenleyicisi ile çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar.

- Video: [The Motion Editor in Flash CS4 \(Flash CS4'te Hareket Düzenleyicisi\)](#) (5:08, Adobe TV)
- Video: [Getting Started: 14 Using the Motion Editor](#) (Başlarken: 14 Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma) (3:40, Adobe TV)
- Video: [Using the Motion Editor](#) (Hareket Düzenleyicisi'ni Kullanma) (6:08, Adobe TV)
- Video: [Quickly Access Your Animation Properties](#) (Animasyon Özelliklerinize Hızlıca Ulaşma) (4:17, Adobe TV)

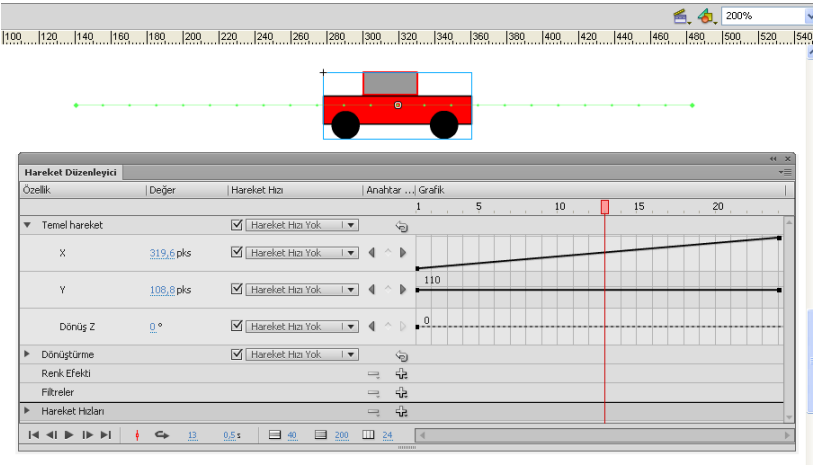
⚠ (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) Hareket hızı ara animasyonları

[Başa dön](#)

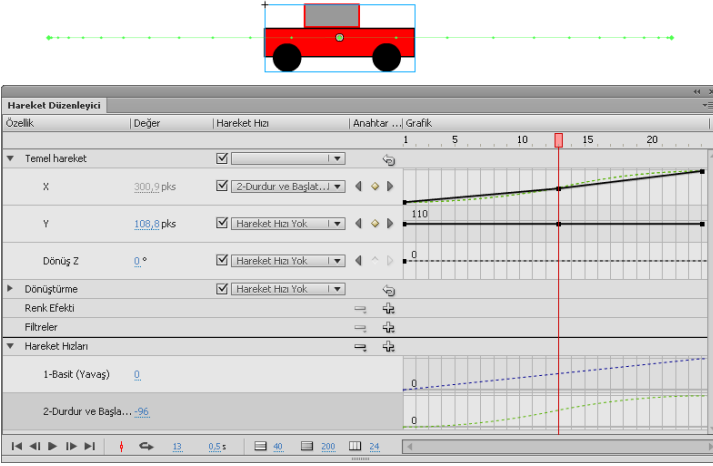
Hareket hızı, daha gerçekçi hareketler ve daha tatmin edici efektler oluşturmak için bir animasyonun başlangıcını veya bitişini hızlandırmanızı veya yavaşlatmanızı sağlar. Bu teknik, Flash'ın bir ara hareketteki özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerini hesaplama biçimini değiştirmek üzere kullanılır. Hareket hızı olmadığında Flash bu değerleri, değerdeki değişiklik her karede aynı olacak şekilde hesaplar. Hareket hızı sayesinde değişiklik oranını daha doğal veya daha karmaşık animasyon değerlerine ayarlayabilirsiniz.

Hareket hızı, bir aranın özellik değerlerine uygulanan matematiksel bir eğridir. Aranın nihai etkisi, arada bulunan özellik değerleri aralığının hareket hızı eğrisiyle birleştirilmesinin sonucudur.

Örneğin, Sahne Alanı boyunca bir araba resmine animasyon uyguladığınızda araba durağan konumundan harekete geçer, yavaşça hızlanır ve ardından Sahne Alanı'nın diğer tarafında yavaşça durursa hareket daha gerçekçi olur. Hareket hızı olmadığında araba aniden durağan konumundan tam gaz ilerlemeye başlar ve Sahne Alanı'nın diğer tarafında aniden durur. Hareket hızı sayesinde arabaya bir ara hareket uygulayabilir ve ardından bu arayı yavaşça başlatıp sona erdirebilirsiniz.



Hareket hızı uygulanmamış bir hareket yolu. Yol boyunca karelerin eşit şekilde dağıldığını unutmayın.



Durdur ve Başlat (Orta) hareket hızı uygulanan yolla aynı hareket yolu. Karelerin yolun uçlarına doğru yoğunlaşmasının, arabanın daha gerçekçi bir şekilde hızlanmasını ve yavaşlamasını sağladığını unutmayın.

Hareket hızını Özellik denetçisinde veya Hareket Düzenleyicisi'nde uygulayabilirsiniz. Özellik denetçisinde uygulanan hareket hızları, araya dahil edilen özelliklerin tümünü etkiler. Hareket Düzenleyicisi'nde uygulanan hareket hızları, bir aranın tek bir özelliğini, bir özellik grubunu veya tüm özelliklerini etkileyebilir.

Hareket hızı basit veya karmaşık olabilir. Flash, basit veya karmaşık efektler için uygulayabileceğiniz bir dizi önayarlı hareket hızı içerir. Hareket Düzenleyicisi'nde ayrıca kendi özel hareket hızı eğrilerinizi de oluşturabilirsiniz.

Hareket hızının birçok yaygın kullanımından biri de, yolun her parçadaki hareket hızını tutarlı kılmak için Sahne Alanı'ndaki bir hareket hızını düzenleyip gezen anahtar kareleri etkinleştirdiğinizde uyguladığınız kullanımdır. Ardından yolun sonlarına daha gerçekçi ivme ve negatif ivme eklemek için hareket hızını kullanabilirsiniz.

Özellik eğrisine bir hareket hızı eğrisi uyguladığınızda, hareket hızı eğrisinin görsel bir kaplaması özellik eğrisi grafik alanında görüntülenir. Kaplama, özellik eğrisini ve hareket hızı eğrisini aynı grafik alanında göstererek, animasyon test edilirken Sahne Alanı'nda gördüğünüz son ara doldurma etkisini anlamanızı kolaylaştırır.

Hareket Düzenleyicisi'ndeki hareket hızı eğrileri karmaşık olabileceğinden, bu eğrileri Sahne Alanı'nda karmaşık hareket yolları oluşturmadan Sahne Alanı'nda karmaşık hareketler oluşturmak için kullanabilirsiniz. X, Y ve Z uzamsal özelliklerinin yanı sıra diğer özellikler için karmaşık aralar oluşturmak üzere de hareket hızı eğrilerini kullanabilirsiniz.

Eğitimler ve Makaleler:

- Eğitim: [Modifying and applying custom eases](#) (Özel hareket hızlarını değiştirme ve uygulama) (Flashthusiast.com)
- Eğitim: [Easing between keyframes](#) (Anahtar kareler arasında hareket hızı oluşturma) (Flashthusiast.com)
- Eğitim: [Creating and Applying a Custom Ease](#) (Özel Hareket Hızı Oluşturma ve Uygulama) (Kirupa.com)
- Video: [Flash Motion Easing](#) (Flash Hareket Hızı Ekleme) (Uzunluk = 7:40, LayersMagazine.com)
- Video: [Setting the ease property of an animation](#) (Bir animasyon için hareket hızı ayarlama) (Uzunluk = 5:10, Peachpit.com)

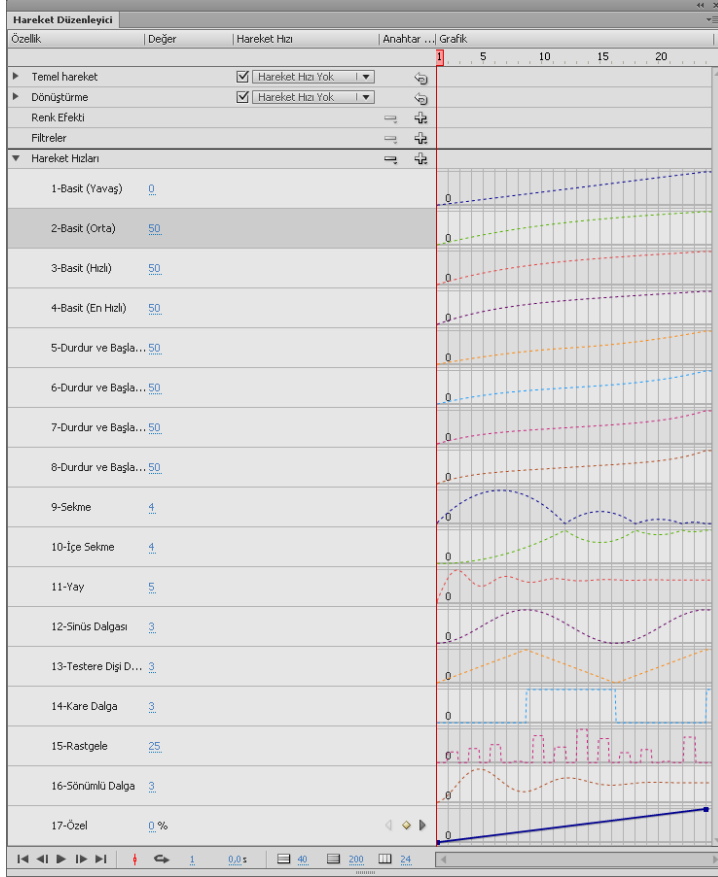
Özellik denetçisinde bir aranın tüm özelliklerine hareket hızı uygulama

Özellik denetçisini kullanarak bir araya hareket hızı uyguladığınızda, hareket hızı araya dahil edilen özelliklerin tümünü etkiler. Özellik denetçisi, Hareket Düzenleyicisi'nde de kullanılabilir olan Basit (Yavaş) hareket hızı eğrisini uygular.

1. Zaman Çizelgesi'nde arrayi veya Sahne Alanı'nda hareket yolunu seçin.
2. Özellik denetçisinde Hareket Hızı menüsünden uygulanacak hareket hızını seçin.
3. Hareket Hızı Değeri alanında hareket hızının gücü için bir değer girin.

Hareket Denetleyicisi'nde ayrı ayrı özelliklere hareket hızı ekleme

Hareket Denetleyicisi'nde ayrı bir özelliğe veya bir özellik kategorisine önyaralı hareket hızı uygulayabilirsiniz.



Flash'ın içerdği hareket hızı eğrilerinin şekilleri.

Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızlarını kullanmak için, hareket hızı eğrisini seçili arada kullanılabilir olan hareket hızları listesine ekleyin ve ardından hareket hızını seçtiğiniz özelliklere uygulayın. Bir özelliğe hareket hızı uyguladığınızda, özelliğin grafik alanının üzerini kaplamış şekilde kesik çizgili bir eğri görüntülenir. Kesik çizgili eğri, ara doldurmanın o özelliğinin gerçek değerleri üzerinde hareket hızı eğrisinin etkisini gösterir.

- Seçili arada kullanılabilen hareket hızı listesine bir hareket hızı eklemek için, Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızı bölümündeki Ekle düğmesini tıklayın ve ardından eklenecek hareket hızını seçin.
- Tek bir özelliğe hareket hızı eklemek için, söz konusu özelliğe yönelik Seçili Hareket Hızı menüsünden hareket hızını seçin.
- Hareket, dönüştürme, renk efekti veya filtreler gibi bir özellik kategorisinin tamamına bir hareket hızı eklemek için, özellik kategorisine yönelik Seçili Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.
- Bir özellik veya özellik kategorisi için hareket hızının etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak üzere, o özellik veya özellik kategorisi için Hareket Hızını Etkinleştir/Devre Dışı Bırak onay kutusunu tıklayın. Bu işlem, hareket hızının özellik eğrileri üzerindeki etkisini hemen görmenize olanak tanır.
- Kullanılabilir aralar listesinden bir hareket hızını kaldırmak için, Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızları bölümünde Hareket Hızını Kaldır düğmesini tıklayın ve ardından açılır menüden hareket hızını seçin.

Hareket Düzenleyicisi'nde hareket hızı eğrilerini düzenleme

Hareket Düzenleyicisi'nde önyaralı hareket hızı eğrilerinin özelliklerini düzenleyip kendi özel hareket hızı eğrilerinizi oluşturabilirsiniz.

Önayarlı bir hareket hızı eğrisini düzenlemek için hareket hızı adının yanında bulunan alanda hareket hızı değerini belirleyin.

Basit hareket hızı eğrilerinde bu değer, hareket hızı eğrisinin özellik eğrisine uygulanma şiddetini temsil eden bir yüzdendir. Pozitif değerler, eğrinin sonundaki hareket hızını artırır. Negatif değerler ise, eğrinin başlangıcındaki hareket hızını artırır.

Sinüs dalgası veya testere dişi dalga gibi dalga olan hareket hızı eğrilerinde bu değer dalgadaki yarı döngülerin sayısını temsil eder.

Önayarlı hareket hızını düzenlemek için, önce Hareket Düzenleyicisi'nin Hareket Hızı bölümündeki Ekle düğmesini kullanarak onu kullanılabilir hareket hızları listesine ekleyin.

- Özel bir hareket hızı eğrisini düzenlemek için, hareket hızları listesine Özel hareket hızı eğrisinin bir örneğini ekleyin ve ardından Flash uygulamasında başka herhangi bir Bezier eğrisini düzenlemek için kullandığınız teknikleri kullanarak eğriyi düzenleyin. Hareket hızı eğrisinin başlangıç değeri her zaman %0 olmalıdır.

Ayrı ara hareketlerdeki özel hareket hızları da dahil olmak üzere, özel bir hareket hızından diğerine bir eğriyi kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Konturlar, dolgular ve degradeler

Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Boyalı alanları değiştirme

Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmap'i kilitleme

Başa dön

Degrade dolgusu oluşturma veya düzenleme

Degrade, bir rengin giderek başka bir renge dönüştüğü çok renkli bir dolgudur. Flash Pro, bir degradeye en fazla 15 renk geçişi uygulamanıza olanak tanır. Degrade oluşturma, bir veya birden çok nesneyi kapsayan yumuşak bir renk degradesi oluşturmak için iyi bir yoldur. Bir degradenin birden çok nesneye uygulanmasını kolaylaştırmak için o degradeyi renk örneği olarak kaydedebilirsiniz. Flash Pro, iki tür degrade oluşturabilir:

Doğrusal degradeler tek bir eksen (yatay veya dikey) boyunca renk değiştirir.

Radyal degradeler merkezi bir odak noktasından başlayarak dışarıya doğru bir yönde renk değiştirir. Bir degradenin yönünü, renklerini, odak noktasının konumunu ve birçok başka özelliğini ayarlayabilirsiniz.

, Flash Player ile kullanılması için doğrusal ve radyal degradelere ek denetim sağlar. Taşma modları olarak adlandırılan bu kontroller, degradenin ötesine renklerin nasıl uygulandığını belirtir.

Degradeler üzerine bir örnek için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresinde Flash Samples (Flash Örnekleri) sayfasına bakın. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

1. Varolan çizimlere bir degrade dolgusu uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi veya nesneleri seçin.
2. Renk paneli görünür değilse, Pencere > Renk seçeneklerini belirleyin.
3. Renk görüntüleme modu seçmek için, panel menüsünden RGB (varsayılan ayar) veya HSB seçeneğini belirleyin.
4. Tür menüsünden bir degrade türü seçin:

Doğrusal Başlangıç noktasından bitiş noktasına doğru düz bir çizgide sönen bir degrade oluşturur.

Radyal Merkezi bir odak noktasından, dairesel bir yolda dışarı doğru karışan bir degrade üretir.

Not: Bir doğrusal veya radyal degradeyi seçtiğinizde Flash Player 8 veya daha sonrası için yayınlıyorsanız, Renk paneli ayrıca başka iki seçenek de içerir. İlk olarak, Tür menüsünün altında Taşma menüsü etkinleştirilir. Degradenin sınırlarının ötesine uygulanan renkleri kontrol etmek için Taşma menüsünü kullanın. İkinci olarak, degrade tanımlama çubuğu, altında degradedeki renkleri belirten işaretçilerle birlikte görünür.

5. (İsteğe bağlı) Taşma menüsünde, degradeye uygulanacak bir taşma modu seçin: Genişlet (varsayılan mod), Yansıt veya Tekrarla.
6. (İsteğe bağlı) SVG (Scalable Vector Graphics) uyumlu bir doğrusal veya radyal degrade oluşturmak için Doğrusal RGB onay kutusunu seçin. Degrade ilk kez uygulandıktan sonra farklı boyutlara ölçeklendiğinde, degradenin düz görünmesini sağlar.
7. Degradedeki bir rengi değiştirmek için, degrade tanımlama çubuğunun altındaki renk işaretçilerinden birini seçin (seçilen renk işaretçisinin üst kısmındaki üçgen siyah olur). Daha sonra, degrade çubuğunun üstünde görünen renk alanı bölmesini tıklatın. Rengin açıklığını ayarlamak için Parlaklık kaydırıcısını sürükleyin.
8. Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. Önceki adımda açıklandığı gibi, yeni işaretçi için bir renk seçin.
En fazla 15 renk işaretçisi ekleyebilirsiniz, bu da en fazla 15 renk geçişine sahip bir degrade oluşturmaınızı sağlar.
9. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için işaretçiyi aşağı, degrade tanımlama çubuğunun dışarısına doğru sürükleyin.
10. Degradeyi kaydetmek için Renk panelinin sağ üst köşesindeki üçgeni tıklatın ve menüden Renk Örneği Ekle'yi seçin.
Degrade, geçerli belgenin Renk Örnekleri paneline eklenir.

11. Yatay degrade yerine dikey degrade oluşturmak gibi, degradeyi dönüştürmek için Degrade Dönüştürme aracını kullanın. Daha fazla bilgi için bkz. [Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme](#).

[Başa dön](#)

Kontur ve Dolgu rengini ayarlama

Araçlar panelindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi ve Dolgu Rengi denetimlerini kullanarak grafik nesnelerinin ve şekillerin kontur ve dolgu rengini belirtebilirsiniz.

Araçlar panelinin Kontur Rengi ve Dolgu Rengi bölümünde, seçilen nesnelerin kontur veya dolgularının renk tercihleri tarafından etkilenip etkilenmeyeceğini belirleyen Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kutularının etkinleştirilmesine yönelik denetimler yer alır. Ayrıca Renkler bölümünde, hızlıca renkleri varsayılan değerine döndürme, kontur ve dolgu rengi ayarlarını Hiçbiri olarak ayarlama ve dolgu ve kontur renklerini takas etmeye yönelik denetimler yer alır.

Özellik denetçisi, grafik nesnesi veya şekil için bir kontur ve dolgu rengi seçmenizi sağlamanın yanı sıra, kontur genişliği ve stiline belirtilmesine yönelik denetimler de sağlar.

Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

Ayrıca bkz: Renklerin Canlı Önizlemesi.

Araçlar panelini kullanarak kontur ve dolgu rengini ayarlama

Araçlar paneli Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kontrolleri, çizim veya boyama araçlarıyla oluşturduğunuz yeni nesnelerin boyama niteliklerini ayarlar. Bu kontrolleri varolan nesnelerin boyama niteliklerini değiştirmek amacıyla kullanmak için önce nesneleri Sahne Alanı'nda seçin.

- Kontur veya Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve bir renk örneği seçin.
- Açılır penceredeki Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve bir renk seçin. Şekildeki rengin efektini önizlemek için işaretçiyi farklı renklerin üzerine getirebilirsiniz.
- Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.
- Varsayılan renk ayarlarına (beyaz dolgu ve siyah kontur) geri dönmek için Araçlar panelindeki Siyah-Beyaz düğmesini tıklatın.
- Herhangi bir kontur veya dolguyu kaldırmak için Renk Yok düğmesini tıklatın.

Not: Renk Yok düğmesi yalnızca bir oval veya dikdörtgen oluşturduğunuzda görüntülenir. Kontur veya dolgusuz bir nesne oluşturabilirsiniz, ancak Renk Yok düğmesini varolan bir nesneyle kullanamazsınız. Bunun yerine varolan konturu veya dolguyu seçin ve silin.

- Dolguyla kontur arasında renkleri takas etmek için Araçlar panelindeki Renkleri Takas Et düğmesini tıklatın.

Flash Professional CC, Kontur veya Dolgu renklerini Renk Örneği'nden değiştirirken önizlemenize olanak sağlar. Daha fazla bilgi için bkz. Renklerin Canlı Önizlemesi.

Özellik denetçisini kullanarak düz renk dolgusu uygulama

- Sahne Alanı'nda kapalı bir nesne veya nesneler seçin.
- Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- Bir renk seçmek için Dolgu Rengi denetimini tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Paletten bir renk örneği seçin.
 - Kutuya bir rengin onaltılık değerini yazın.

Özellik denetçisini kullanarak bir kontur rengi, stili ve ağırlığı seçme

Seçili nesnenin kontur rengi, stili ve ağırlığını değiştirmek için Özellik denetçisindeki Kontur Rengi kontrolünü kullanın. Kontur stili için Flash Pro ile önyüklenen stillerden birini seçin veya özel bir stil oluşturun. Düz bir renk dolgusu seçmek için Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kontrolünü kullanın.

- Sahne Alanı üzerinde bir nesneyi veya nesneleri seçin (semboller için önce sembol düzenleme moduna girmek için çift tıklatın).
- Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
- Bir kontur stili seçmek için Stil menüsünü tıklatın ve bir seçenek belirleyin. Özel bir stil oluşturmak için Özellik denetçisinde Özel'i tıklatın, Kontur Stili iletişim kutusunda seçenekleri belirleyin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Düz'den başka bir kontur stili seçmek dosya boyutunu artırabilir.

- Kontur ağırlığı seçmek için, Kontur kaydırıcısını ayarlayın ve metin kutusuna bir değer girin.
- Kontur katkısını etkinleştirmek için Kontur Katkısı onay kutusunu seçin. Kontur katkısı, çizgi ve eğri tutturucularını tam piksellerin üzerine yerleştirerek bulanık yatay ve dikey çizgileri engeller.
- Yol sonu için stil ayarlamak amacıyla bir Uç seçeneği seçin:

Yok Yolun sonunda biter.

Yuvarlak Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen yuvarlak bir uç ekler.

Kare Kontur genişliğinin yarısı kadar yolun sonunun ilerisine geçen kare bir uç ekler.

7. (İsteğe bağlı) Kurşun Kalem veya Fırça araçlarını kullanarak Düzgünleştir çizim modunda çizgi çiziyorsanız, Flash Pro uygulamasının çizdiğiniz çizgileri ne derecede düzgünleştireceğini belirtmek için Düzgünleştirme kaydırıcısını kullanın.

Varsayılan olarak, Düzgünleştirme değeri 50'ye ayarlanmıştır, fakat 0'dan 100'e kadar bir değer belirtebilirsiniz. Düzgünleştirme değeri ne kadar büyükse, oluşturulan çizgi o kadar düzgün olur.

Not: Çizim modu Düzle veya Mürekkep'e ayarlandığında Düzgünleştirme kaydırıcısı devre dışı bırakılır.

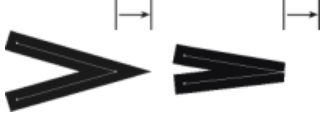
8. İki yol diliminin nasıl birleşeceğini tanımlamak için bir Birleştir seçeneği seçin. Açık veya kapalı bir yoldaki köşeleri değiştirmek için bir yolu seçin ve başka bir birleştir seçeneği seçin.



Gönye, yuvarlak ve eğim birleştirmeleri.

9. Bir Gönye birleştirmesine eğim vermekten kaçınmak için bir Gönye sınırı girin.

Bu değeri geçen çizgi uzunlukları sivriltilmek yerine kare yapılır. Örneğin, 3 noktalık bir kontur için 2 değerindeki bir Gönye sınırı, noktanın uzunluğu kontur ağırlığının iki katı olduğunda Flash Pro uygulamasının sınır noktasını kaldıracağı anlamına gelir.



Gönye sınırı uygulama.

Birden çok çizgi veya şeklin konturlarını ayarlama

Çizgilerin veya şekil anahatlarının kontur rengini, genişliğini ve stilini değiştirmek için Mürekkep Şişesi aracını kullanın. Çizgi ve şekil anahatlarına degrade veya bitmap'ler değil, sadece düz renkler uygulayabilirsiniz.

Tek çizgileri seçmek yerine Mürekkep Şişesi aracını kullanmak, birden çok nesnenin kontur niteliklerini aynı anda değiştirmeyi kolaylaştırır.

1. Araçlar panelinden Mürekkep Şişesi aracını seçin.
2. Bir kontur rengi seçin.
3. Özellik denetçisinden bir kontur stili ve kontur genişliği seçin.
4. Kontur değişikliklerini uygulamak için Sahne Alanı'nda bir nesneyi tıklayın.

Konturları ve dolguları kopyalama

Dolgu ve kontur niteliklerini bir nesneden kopyalayıp bunları hemen başka bir nesneye uygulamak için Damlalık aracını kullanın. Damlalık aracı ayrıca, bir bitmap'teki görüntüyü dolgu olarak kullanmak üzere örnekleme sağlar.

1. Bir kontur veya doldurulmuş alanın niteliklerini başka bir kontur veya doldurulmuş alana uygulamak için Damlalık aracını seçin ve niteliklerini uygulamak istediğiniz kontur veya doldurulmuş alanı tıklayın.

Bir konturu tıklattığınızda, araç otomatik olarak Mürekkep Şişesi aracına dönüşür. Bir doldurulmuş alanı tıklattığınızda, araç otomatik olarak Dolguyu Kilitte değiştiricisi açık bir şekilde Boya Kovası aracına dönüşür.

2. Yeni nitelikleri uygulayacağınız başka bir kontur veya doldurulmuş alanı tıklayın.

Boyalı alanları değiştirme

[Başa dön](#)

Boya Kovası aracı kapalı alanları renkle doldurur. Bu araç şunları yapmanızı sağlar:

- Boş alanları doldurmak ve önceden boyanmış alanların rengini değiştirmek.
- Düz renklerle, degradelerle ve bitmap dolgularıyla boyamak.
- Boya Kovası aracını, tamamen kapalı olmayan alanları doldurmak için kullanmak.
- Boya Kovası aracını kullanırken, Flash Pro uygulamasının şekil anahatlarındaki boşlukları kapatmasını sağlayın.

1. Araçlar panelinden Boya Kovası aracını seçin.

2. Bir dolgu rengi ve stili seçin.
 3. Araçlar Panelinin sonunda gözüken Boşluk Boyutu değiştiricisini tıklatın ve bir boşluk boyutu seçeneği seçin:
 - Şekli doldurmadan önce boşlukları el ile kapatmak için Aralıkları Kapatma'yı seçin. Boşlukları elle kapatmak karmaşık çizimler için daha hızlı olabilir.
 - Flash Pro uygulamasının boşlukları olan bir şekli doldurmasını sağlamak için bir Kapat seçeneğini belirleyin.
- Not:** Boşluklar çok büyükse, onları elle kapatmak zorunda kalabilirsiniz.
4. Doldurulacak şekil veya kapalı alanı tıklatın.

Degrade ve bitmap dolgularını dönüştürme

Başla dön

Dolgunun boyutunu, yönünü veya merkezini ayarlayarak, bir degrade veya bitmap dolgusunu dönüştürebilirsiniz.

1. Araçlar panelinden Degrade Dönüştürme aracını  seçin. Degrade Dönüştürme aracını Araçlar panelinde göremezseniz, Serbest Dönüştürme aracını tıklatıp basılı tutun ve ardından görüntülenen menüden Degrade Dönüştürme aracını seçin.
2. Degrade veya bitmap dolgusuyla doldurulmuş bir alanı tıklatın. Düzenleme tutamaçlarına sahip bir sınırlama kutusu görünür. İşaretçi bu tutamaçların herhangi birinin üzerindeyken, tutamacın işlevini belirtecek şekilde değişir.

Merkez noktası Merkez noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi dört yönlü bir oktur.

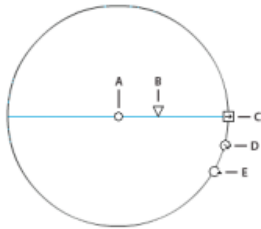
Odak noktası Odak noktası tutamacı, sadece bir radyal degrade seçtiğinizde görünür. Odak noktasının üzerine gelindiğinde görünen simgesi ters bir üçgendir.

Boyut Boyut tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki orta tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi içinde bir ok bulunan bir dairedir.

Dönüş Degradenin dönüşünü ayarlar. Dönüş tutamacının (sınırlama kutusunun kenarındaki alt tutamaç simgesi) üzerine gelindiğinde görünen simgesi daire şeklinde dört oktur.

Genişlik Degradenin genişliğini ayarlar. Genişlik tutamacının (kare tutamaç) üzerine gelindiğinde görünen simgesi çift uçlu bir oktur.

Düz bir degrade dolgusunun yönünü 45°'nin katlarına sınırlamak için Shift tuşuna basın.



Radyal degrade denetimleri

A. Merkez noktası B. Genişlik C. Dönüş D. Boyut E. Odak noktası.

3. Degrade veya dolguyu aşağıdaki yolların herhangi biriyle yeniden şekillendirin:
 - Degrade veya bitmap dolgusunun merkez noktasını yeniden konumlandırmak için merkez noktasını sürükleyin.



- Degrade veya bitmap dolgusunun genişliğini değiştirmek için sınırlama kutusunun kenarındaki kare tutamacı sürükleyin. (Bu seçenek dolguyu içeren nesneyi değil, sadece dolguyu yeniden boyutlandırır.)



- Degrade veya bitmap dolgusunun yüksekliğini deęiřtirmek için sınırlama kutusunun altındaki kare tutamacı sürükleyin.



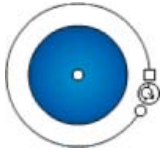
- Degrade veya bitmap dolgusunu döndürmek için köşedeki dairesel dönüş tutamacını sürükleyin. Ayrıca, bir dairesel degrade veya dolgusun sınırlama dairesindeki en alt tutamacı da sürükleyebilirsiniz.



- Doğrusal bir degradeyi veya bir dolguyu ölçeklemek için sınırlama kutusunun ortasındaki kare tutamacı sürükleyin.



- Bir dairesel degradenin odak noktasını deęiřtirmek için sınırlama çemberinde ortadaki dairesel tutamacı sürükleyin.



- Bir şeklin içindeki dolguyu eğiltmek veya eğmek için sınırlama kutusunun üst veya sağ kenarındaki dairesel tutamaçlardan birini sürükleyin.



- Bir bitmap'i şekil içinde döşemek için dolguyu ölçekleyin.



Not: Geniş dolgularla veya Sahne Alanı'nın kenarına yakın dolgularla çalışırken tüm tutamaçları görmek için Görünüm > Yapıştırma

Sahne Alanı'nı doldurmak için bir degrade veya bitmap'i kilitleme

Bir degrade veya bitmap dolgusunu, dolgu bütün Sahne Alanı üzerinde yayılıyormuş gibi görünmesi için ve dolguyla boyanan nesnelerin, altta bulunan degrade veya bitmap'i ortaya çıkaran maskeler olması için kilitleyebilirsiniz.

Fırça veya Boya Kovası aracıyla Dolguyu Kilitte değiştiricisini seçip araçla birlikte boyarsanız, bitmap veya degrade dolgusu, Sahne Alanı'nda boyadığınız nesnelerin üstünden yayılır.



Dolguyu Kilitte değiştiricisini kullanmak, Sahne Alanı'ndaki ayrı nesnelere tek bir degrade veya bitmap dolgusunun uygulandığı görünümünü oluşturur.

Kilitli degrade dolgusu kullanma

1. Fırça veya Boya Kovası aracını seçin ve dolgu olarak bir degrade veya bitmap'i seçin.
2. Renk panelindeki Tür menüsünden Doğrusal veya Radyal'i seçin.
3. Dolguyu Kilitte değiştiricisini  tıklatın.
4. Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

Kilitli bitmap dolgusu kullanma

1. Kullanılacak bitmap'i seçin.
2. Renk panelindeki Tür menüsünden Bitmap'i seçin.
3. Fırça veya Boya Kovası aracını seçin.
4. Dolguyu Kilitte değiştiricisini  tıklatın.
5. Önce, dolgunun merkezini yerleştirmek istediğiniz alanları boyayın ve sonra diğer alanlara geçin.

- [Grupları ve nesneleri parçalama](#)
- [İçe aktarılan bitmap'lerle çalışma](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Grafik filtreleri

[Filtreler hakkında](#)
[Filtrelerle çalışma](#)
[Filtre uygulama](#)

Filtreler hakkında

[Başa dön](#)

Filtrelere genel bakış

Filtreler (grafik efektleri) metne, düğmelere ve film kliplerine zengin görsel efektler eklemenizi sağlar. Flash Pro'ya özgü bir özellik olarak, ara hareketleri kullanarak uyguladığınız filtrelere animasyon uygulayabilirsiniz.

Flash Pro karışım modları, bileşik görüntüler oluşturmaya sağlar. *Bileştirme*, iki veya daha fazla üst üste gelen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değişime uğratma sürecidir. Karışım modları ayrıca nesnelerin ve görüntülerin opaklığına yeni bir kontrol boyutu ekler. Altta bulunan bir görüntünün ayrıntılarının aradan görünmesini sağlayan vurgular veya gölgeler oluşturmak için veya doygunluğu azaltılmış bir görüntüyü renklendirmek için Flash Pro karışım modlarını kullanabilirsiniz.

Animasyonlu filtreler hakkında

Zaman Çizelgesi'nde filtrelere animasyon uygulayabilirsiniz. Aynı anahtar kareler üzerinde olup bir ara doldurmayla birleştirilen nesneler, ara karelerin üzerinde arası doldurulmuş kendilerine karşılık gelen filtrelerin parametrelerine sahiptir. Bir filtre ara doldurmanın diğer ucunda kendisiyle eşleşen bir filtreye (aynı türden bir filtre) sahip değilse, efektin animasyon dizisinin sonunda gerçekleşeceğini garantiye almak için eşleşen bir filtre otomatik olarak eklenir.

Aranın bir ucunda bir filtre eksiğe veya filtreler her iki uçta farklı bir sırada uygulanmışsa, ara hareketlerin hatalı çalışmasını engellemek için Flash Pro şunları yapar:

- Filtreler uygulanmış bir film klibine bir ara hareket uygularsanız, aranın karşı ucuna bir anahtar kare eklediğinizde, aranın başlangıcında olduğu gibi son karesine de otomatik olarak aynı filtreler, aynı yığın sırasında yerleştirilir.
- Her birine farklı filtreler uygulanmış film kliplerini iki kareye yerleştirirseniz ve kareler arasına bir ara hareket uygularsanız, Flash Pro ilk olarak en fazla filtreye sahip film klibini işler. Flash Pro daha sonra, ilk film klibine uygulanan filtreleri, ikinci film klibinin kullandığı filtrelerle karşılaştırır. İkinci film klibinde eşleşen filtre bulunamazsa Flash Pro, parametresiz ve varolan filtrelerin rengine sahip göstermelik bir filtre oluşturur.
- İki anahtar kare arasında bir ara hareket varsa ve bir anahtar karedeki nesneye filtre eklerseniz Flash Pro, aranın diğer ucundaki anahtar kareye ulaştığında, film klibine otomatik olarak göstermelik bir filtre ekler.
- İki anahtar kare arasında bir ara hareket varsa ve bir anahtar karedeki nesneden bir filtre kaldırırsanız Flash Pro, aranın diğer ucundaki anahtar kareye ulaştığında, eşleşen filtreyi film klibinden otomatik olarak kaldırır.
- Bir ara hareketin başlangıcı ve bitişi arasında filtre parametrelerini tutarsız ayarlarsanız Flash Pro; enterpolasyonlu karelere, başlangıç karesinin filtre ayarlarını uygular. Tutarsız ayarlar, aranın başlangıcı ve bitişi arasında şu parametreler farklı ayarlandığında meydana gelir: boşalt, iç gölge, iç ışıma, degrade ışıma türü ve degrade eğim türü.

Örneğin, gölge filtresini kullanarak bir ara hareket oluşturup aranın ilk karesinde boşaltma ile birlikte bir gölge ve son karesinde bir iç gölge uygularsanız Flash Pro, ara hareketteki filtrenin tutarsız kullanımını düzeltir. Bu durumda Flash Pro, aranın ilk karesinde kullanılan filtre ayarlarını, yani boşaltma ile gölgeyi uygular.

Filtreler ve Flash Player performansı hakkında

Nesnelere uyguladığınız filtrelerin türü, sayısı ve kalitesi, SWF dosyalarını oynatırken performansı etkileyebilir. Bir nesneye ne kadar fazla filtre uygularsanız, oluşturduğunuz görsel efektleri düzgün olarak görüntülemek için Adobe® Flash® Player o kadar fazla sayıda hesaplama yapmalıdır. Adobe®, bir nesneye sınırlı sayıda filtre uygulamanızı önerir.

Her filtre, uygulanan filtrenin kuvvetini ve kalitesini ayarlamanızı sağlayan kontroller içerir. Daha düşük ayarlar kullanmak, yavaş bilgisayarlarda performansı iyileştirir. Çok çeşitli bilgisayarlarda oynatılması için içerik oluşturuyorsanız veya izleyici kitlenizin kullanabildiği hesaplama gücünden emin değilseniz, oynatma performansını maksimuma çıkarmak için kalite düzeyini Düşük'e ayarlayın.

Pixel Bender filtreleri hakkında

Adobe Pixel Bender™, kullanıcıların Flash ve After Effects'te kullanılmak üzere özel filtreler, efektler ve karışım modları oluşturmaya olanak sağlayan, Adobe tarafından geliştirilmiş bir programlama dilidir. Pixel Bender donanımdan bağımsız olup çeşitli GPU ve CPU mimarilerinde

otomatik olarak verimli şekilde çalışacak şekilde tasarlanmıştır.

Pixel Bender geliştiricileri, Pixel Bender kodu yazıp bu kodu pbj dosya uzantısıyla metin dosyasına kaydederek filtre oluşturur. Pixel Bender filtresi yazıldıktan sonra herhangi bir Flash belgesiyle kullanılabilir. Filtreyi yükleyip filtrenin denetimlerini kullanmak için ActionScript® 3.0'ı kullanın.

ActionScript'te Pixel Bender ile çalışmayla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 3.0 Geliştirici Kılavuzu](#).

Lee Brimelow'un blog sayfasında faydalı olabilecek Pixel Bender örnekleri bulunabilir: <http://theflashblog.com/?cat=44>

Aşağıdaki eğitim videoları Flash Pro uygulamasında Pixel Bender filtrelerinin kullanımını göstermektedir:

- [Pixel Bender: Custom Filters \(9:20\)](#) (Pixel Bender: Özel Filtreler (9:20))
- [Flash Downunder – Pixel Bender filters \(15:07\)](#) (Flash Downunder – Pixel Bender filtreleri (15:07))

Filtrelerle çalışma

[Başa dön](#)

Flash Professional CC'de Gelişmiş

Bir nesneye her yeni filtre eklediğinizde, o filtre Özellik denetçisinde o nesnenin uygulanan filtreler listesine eklenir. Bir nesneye birden çok filtre uygulayabilir, bunun yanı sıra önceden uygulanmış filtreleri kaldırabilirsiniz. Yalnızca metin, düğme, film klipi, bileşenler ve derlenmiş klip nesnelerine filtreler uygulayabilirsiniz.

Aynı filtre ya da filtre kümesini bir nesneye kolayca uygulamanızı sağlayan bir filtre ayarları kütüphanesi oluşturabilirsiniz. Flash Pro, oluşturduğunuz filtre önayarlarını Filtreler > Önayarlar menüsünde Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde saklar.

Flash Professional CS6 ve önceki sürümlerde filtre uygulama yalnızca film klipi ve düğme sembolleriyle kısıtlanmıştı. Flash Professional CC'de artık Derlenmiş Kliplere ve Film Klipi bileşenlerine ek olarak Filtreler uygulayabilirsiniz. Bu, bir (veya iki) düğme tıklatmasıyla doğrudan bileşenlere çeşitli efektler eklemenize olanak sağlayarak uygulamalarınızın daha iyi görünmesini sağlar. Flash Pro CS6'da bileşenlere filtreler veya başka efektler eklemek için bunun bir film klipi sembolünün içine "sarılması" gerekiyordu. Başka bir deyişle:

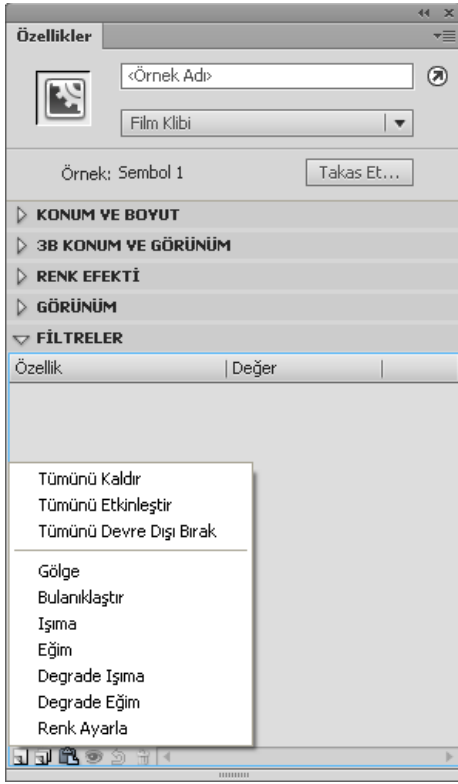
1. Sahne alanında bir bileşen oluşturun veya ekleyin.
2. Bileşeni sağ tıklatın ve Sembol Dönüştür'ü seçin.

Flash Professional CS6'da (ve önceki sürümlerde) bileşeni bir sembolün içine sardıktan sonra filtreler veya başka değişik efektler ekleyebilirsiniz. Ancak bu yalnızca geçici bir çözümdü ve önerilen bir en iyi uygulama değildi.

Flash Professional CC'de, Özellikler Panelinde kullanılabilir olan Filtreler, Renk Efektleri ve Görüntü Ayarları seçeneklerini doğrudan kullanarak bileşenlere çeşitli filtreler ekleyebilirsiniz. Bu temel geliştirmeyi daha iyi anlamak için şu örneği dikkate alın:

Düğme bileşenine Eğim filtresi ekleme

1. Sahne alanında bir Düğme oluşturun veya Bileşenler Panelinden bir Düğme ekleyin ve sonra Düğmeyi seçin.
2. Özellikler Panelinde, Filtreler bölümünde  düğmesi açılır listesini tıklatın ve Eğim filtresini seçin. Eğim filtresi için Özellikler ve Değerler görüntülenir.
3. İstedığınız Özellik için uygun değerleri değiştirin veya ayarlayın. Örneğin, Bulanıklaştır X, Bulanıklaştır Y, Kuvvet, Gölge vb. Aynı anda seçilen düğmeyi yansıtan efektleri fark edersiniz.



Özellik denetçisindeki Filtre Ekle menüsü

Filtre ekleme veya kaldırma

1. Filtre uygulanacak veya filtresi kaldırılacak bir metin, düğme veya film klibi nesnesi seçin.
2. Özellik panelinin Filtreler bölümünde şunlardan birini yapın:
 - Filtre eklemek için düğmesini tıklayın ve bir filtre seçin. İstenilen görünümü elde edinceye kadar ayarlarla denemeler yapın.
 - Bir filtreyi kaldırmak için, uygulanan filtreler listesinde kaldırılacak filtreyi seçin ve Filtreyi Kaldır düğmesini tıklayın. Herhangi bir önayarı silebilir veya yeniden adlandırabilirsiniz.

Filtre kopyalayıp yapıştırma

1. Filtresi kopyalanacak nesneyi seçin ve Filtreler panelini seçin.
2. Kopyalanacak filtreyi seçin ve düğmesini tıklayın. Açılır listede Seçilen Filtreyi Kopyala'yı tıklayın. Tüm filtreleri kopyalamak için Tüm Filtreleri Kopyala seçeneğini belirleyin.
3. Filtrenin uygulanacağı nesneyi seçin ve düğmeyi tıklayın. Açılır listede Filtreleri Yapıştır'ı tıklayın.

Bir nesneye önceden hazırlanmış filtre uygulama

1. Filtre önayarı uygulanacak nesneyi seçin ve Filtreler sekmesini seçin.
2. Açılır listeyi açmak için düğmesini tıklayın.
3. Açılır listenin altındaki kullanılabilir önayarlardan uygulanacak filtre önayarını seçin.

Not: Bir nesneye filtre önayarı uyguladığınızda Flash Pro, seçilen nesneye geçerli olarak uygulanmış filtreleri, önayarda kullanılan filtrelerle değiştirir.

Bir nesneye uygulanan filtreyi etkinleştirme veya devre dışı bırakma

- Varsayılan olarak Tüm Filtreler etkin kalır. Filtre listesinde Filtreyi devre dışı bırakmak için filtre adının yanındaki simgesini tıklayın. Bir Filtreyi etkinleştirmek için filtre adının yanındaki X düğmesini tıklayın.

Not: Listedeki başka filtrelerin de etkinlik durumunu değiştirmek için Filtre listesinde etkinleştir simgesini Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklayın. simgesini Alt tuşuna basıp tıklattırsanız, seçilen filtre etkinleştirilir ve listedeki diğer tüm filtreler devre dışı bırakılır.

Bir nesneye uygulanan tüm filtreleri etkinleştirme veya devre dışı bırakma

-  düğmesini tıklatın ve açılır listeden Tümünü Etkinleştir veya Tümünü Devre Dışı Bırak'ı seçin.

Not: Listedeki filtrelerin tamamını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Filtre listesinde etkinleştir veya devre dışı bırak simgesini Control tuşuna basıp tıklatın.

Önayar filtresi kütüphaneleri oluşturma

Filtre ayarlarını, film klipi ve metin nesnelere kolayca uygulayabileceğiniz önayar kütüphaneleri olarak kaydedin. Başka kullanıcılara filtre konfigürasyon dosyası sağlayarak, filtre önayarlarınızı onlarla paylaşın. Filtre konfigürasyon dosyası, şu konumdaki Flash Pro Configuration klasörüne kaydedilen bir XML dosyasıdır:

- Windows 7 ve 8: C:\Users\kullanıcıad\AppData\Local\Adobe\Flash CC\di\Configuration
- **(Yalnızca Flash Professional CS6 veya önceki sürümleri)** Windows XP: C:\Documents and Settings\kullanıcıad\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\di\Configuration\Filters\filtername.xml
- **(Yalnızca Flash Professional CS6 veya önceki sürümleri)** Windows Vista: C:\Users\kullanıcıad\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\di\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/kullanıcıad/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/di/Configuration/Filters/filtername.xml

Önayarlara sahip filtre kütüphanesi oluşturma

1. Seçilen bir nesneye filtreyi veya filtreleri uygulayın.
2. Yeni bir filtre eklemek için  düğmesini tıklatın.
3. Filtreyi seçin ve  düğmesini tıklatın, Önayar Olarak Kaydet seçeneğini belirleyin.
4. Önayarı Farklı Kaydet iletişim kutusunda filtre ayarları için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir filtre önayarını yeniden adlandırma

1.  düğmesini tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
2. Filtreyi seçin ve  düğmesini tıklatın. Önayarlari Düzenle'yi tıklatın.
3. Değiştirilecek önayar adını çift tıklatın.
4. Yeni bir önayar adı girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir filtre önayarını silme

1.  düğmesini tıklatın ve yeni bir filtre ekleyin.
2. Filtreyi seçin ve  düğmesini tıklatın.
3. Önayarlari Düzenle'yi tıklatın.
4. Önayarlari Düzenle iletişim kutusunda kaldırılacak önayarı seçin ve Sil'i tıklatın.

Filtre uygulama

[Başa dön](#)

Gölge uygulama

Gölge filtresi, yüzeye gölge bırakan bir nesnenin görünüşünü simüle eder.

Text ...

Gölge filtresi uygulanmış metin

Klasik ara içeren bir gölge örneği için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresindeki Flash Örnekleri sayfasına bakın. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve Graphics\AnimatedDropShadow dizinine gidin.

1. Gölge uygulanacak nesneyi seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Gölge seçeneğini belirleyin.

3. Filtre ayarlarını düzenleyin:

- Gölgenin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
- Gölgenin koyuluğunu ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın. Sayısal değer ne kadar büyükse, gölge o kadar koyu olur.
- Gölgenin kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.
- Gölgenin açısını ayarlamak için bir değer girin.
- Gölgenin nesneye uzaklığını ayarlamak için Mesafe değerini ayarlayın.
- Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip), sadece boşaltılan görüntü üzerindeki gölgeyi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
- Gölgeyi nesnenin sınırları içerisinde uygulamak için İç Gölge'yi seçin.
- Nesneyi gizleyip sadece gölgesini görüntülemek için Nesneyi Gizle'yi seçin. Nesneyi Gizle, gerçekçi bir gölgeyi daha kolay oluşturmanızı sağlar.
- Renk Seçici'sini açıp gölge rengini ayarlamak için Renk denetimini tıklatın.

Eğilmiş gölge oluşturma



Daha gerçekçi görünen bir gölge oluşturmak için Gölge filtresini eğme

1. Eğmek istediğiniz gölgeye sahip nesneyi seçin.
2. Kaynak nesneyi çoğaltın (Düzen > Çoğalt'ı seçin).
3. Çoğaltılmış nesneyi seçin ve Serbest Dönüştürme aracını kullanarak eğin (Değiştir > Dönüştür > Döndür ve Eğ).
4. Çoğaltılmış film klibi veya metin nesnesine Gölge filtresini uygulayın. (Çoğalttığınız nesne zaten bir gölgeye sahipse, bu efekt zaten uygulanmış olacaktır.)
5. Filtreler panelinde, çoğaltılmış nesneyi gizleyip gölgesini görünür bırakmak için Nesneyi Gizle'yi seçin.
6. Çoğaltılmış nesneyi ve gölgesini, çoğalttığınız orijinal nesnenin arkasına yerleştirmek için Değiştir > Yerleştir > Bir Alta Gönder seçeneklerini belirleyin.
7. İstenilen görünüşü elde edene kadar, eğilmiş gölgenin hem Gölge filtresi ayarlarını hem de açısını ayarlayın.

Bulanıklaştırma uygulama

Bulanıklaştır filtresi nesnelerin kenarlarını ve ayrıntılarını yumuşatır. Bir nesneye bulanıklaştırma uygulamak, onun sanki başka nesnelerin arkasındaymış gibi görünmesini sağlayabilir veya onu hareketliymiş gibi gösterebilir.

Text ...

Bulanıklaştır filtresi uygulanmış metin

1. Bulanıklaştırma uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
2.  düğmesini tıklatın ve Bulanıklaştır'ı seçin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Bulanıklaşmanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Bulanıklaştırmanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

Işıma uygulama

Işıma filtresi, bir nesnenin kenarlarının etrafına bir renk uygulamanızı sağlar.

Text ...

Işıma filtresi uygulanmış metin

1. Işıma uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
2.  düğmesini tıklatın ve Işıma'yı seçin.

3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:

- Işımanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
- Renk Seçicisi'ni açıp ışıma rengini ayarlamak için Renk denetimini tıklatın.
- Işımanın keskinliğini ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
- Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki ışımayı görüntülemek için Boşalt'ı seçin.

Text ...

Boşalt seçeneğiyle birlikte Işıma filtresini kullanma

- Işımayı nesnenin sınırları içinde uygulamak için İç Işıma'yı seçin.
- Işımanın kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

Eğim uygulama

Eğim uygulama, nesneye arka plan yüzeyi üzerinde eğimli görünmesini sağlayan bir vurgu uygular.

Text ...

Eğim uygulanmış metin

1. Eğim uygulanacak bir nesne seçin ve Filtreler seçeneğini belirleyin.
2.  düğmesini tıklatın ve Eğim'i seçin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Eğim türünü ayarlamak için, Tür menüsünden bir eğim seçin.
 - Eğimin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Açılır renk paletinden eğim için bir gölge ve vurgu rengi seçin.
 - Genişliğini etkilemeden eğimin opaklığını ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
 - Eğimli kenarın bıraktığı gölgenin açısını değiştirmek için Açı değerini ayarlayın.
 - Eğimin genişliğini tanımlamak için Mesafe için bir değer girin.
 - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki eğimi görüntülemek için Boşalt'ı seçin.

Degrade ışıma uygulama

Degrade ışıma uygulamak, ışıma yüzeyi boyunca bir degrade rengi bulunan bir ışıma görünüşü üretir. Degrade ışıma, degradenin başlangıcında Alfa değeri 0 olan bir renk gerektirir. Bu rengin konumunu taşıyamazsınız, ancak rengi değiştirebilirsiniz.

Text ...

Degrade ışıma uygulanmış metin

1. Degrade ışıma uygulanacak bir nesne seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Degrade Işıma seçeneğini belirleyin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Tür açılır-menüsünden, nesneye uygulanacak ışıma türünü seçin.
 - Işımanın genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Genişliğini etkilemeden ışımanın opaklığını ayarlamak için Kuvvet değerini ayarlayın.
 - Işımanın bıraktığı gölgenin açısını değiştirmek için Açı değerini ayarlayın.
 - Gölgenin nesneye uzaklığını ayarlamak için Mesafe değerini ayarlayın.
 - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki degrade ışımayı görüntülemek için Boşalt'ı seçin.
 - Işıma için bir degrade rengi belirtin. Degrade, birbirine dönüşen veya harmanlanan iki veya daha fazla renk içerir. Degradenin başlangıcı

için seçtiğiniz renge *alfa* rengi olarak başvurulur.

- Degradedeki bir rengi değiştirmek için degrade tanımı çubuğunun altındaki renk seçicilerden birisini seçin ve Renk Seçicisi'ni görüntülemek amacıyla degrade çubuğunun hemen altında görünen renk uzayını tıklatın. Bu işaretçileri kaydırmak, o rengin degradedeki düzeyini ve konumunu ayarlar.
- Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. 15'e kadar renk geçişine sahip bir degrade oluşturmak için 15'e kadar renk işaretçisi ekleyin. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için onu aşağı ve degrade tanımlama çubuğunun dışına doğru sürükleyin.
- Degrade ışımının kalite düzeyini seçin. Yüksek, Gauss bulanıklığının düzeyine yakındır. Düşük, oynatma performansını maksimuma çıkarır.

Degrade eğim uygulama

Degrade eğim uygulamak, eğiminin yüzeyi boyunca bir degrade rengi bulunan bir nesnenin arka plan üzerinde yükselmiş gibi görünmesini sağlayan bir yükseltilmiş görünüş sağlar. Degrade eğim, degradenin ortasında alfa değeri 0 olan bir renk gerektirir.

1. Degrade eğim uygulanacak bir nesne seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Degrade Eğim seçeneğini belirleyin.
3. Filtreler sekmesinde filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Tür açılır menüsünden, nesneye uygulanacak eğim türünü seçin.
 - Eğimin genişlik ve yüksekliğini ayarlamak için Bulanıklaştır X ve Y değerlerini ayarlayın.
 - Genişliğini etkilemeden eğimin düzgünlüğünü etkilemek üzere Kuvvet için bir değer girin.
 - Işık kaynağının açısını ayarlamak için Açık için bir değer girin.
 - Kaynak nesneyi boşaltıp (veya görsel olarak gizleyip) sadece boşaltılan görüntü üzerindeki degrade eğimi görüntülemek için Boşaltı seçin.
 - Eğim için bir degrade rengi belirtin. Degrade, birbirine dönüşen veya harmanlanan iki veya daha fazla renk içerir. Orta işaretçi degradenin alfa rengini kontrol eder. Alfa işaretçisinin rengini değiştirebilirsiniz, ancak bu rengi degradede yeniden konumlandıramazsınız.

Degradedeki bir rengi değiştirmek için degrade tanımı çubuğunun altındaki renk seçicilerden birini seçin ve Renk Seçicisi'ni görüntülemek amacıyla degrade çubuğunun hemen altında görünen renk uzayını tıklatın. O rengin degradedeki düzeyini ve konumunu ayarlamak için bu işaretçileri kaydırın.

Degradeye işaretçi eklemek için degrade tanımlama çubuğunun üzerinde veya altında tıklatın. 15'e kadar renk geçişine sahip bir degrade oluşturmak için 15'e kadar renk işaretçisi ekleyin. Bir işaretçiyi degradede yeniden konumlandırmak için işaretçiyi degrade tanımlama çubuğu boyunca sürükleyin. Bir işaretçiyi kaldırmak için onu aşağı ve degrade tanımlama çubuğunun dışına doğru sürükleyin.

Renk Ayarla fildresini uygulama

Renk Ayarla fildresi, seçilen nesnenin kontrast, parlaklık, doygunluk ve ton gibi renk niteliklerini ayrıntılı şekilde kontrol etmenize olanak sağlar.

1. Rengi ayarlanacak bir nesne seçin.
2. Özellik denetçisinin Filtreler bölümünde,  düğmesini tıklatın ve Renk Ayarla seçeneğini belirleyin.
3. Renk nitelikleri için değer girin. Nitelikler ve karşılık gelen değerleri şöyledir:
 - Kontrast** Görüntünün vurgularını, gölgelerini ve orta tonlarını ayarlar.
 - Parlaklık** Görüntünün parlaklığını ayarlar.
 - Doygunluk** Rengin yoğunluğunu ayarlar.
 - Ton** Rengin gölgesini ayarlar.
4. Renk ayarlamalarının tümünü sıfırlamak ve nesneyi orijinal durumuna geri döndürmek için Filtreyi Sıfırla'yı tıklatın.
 - [Pixel Bender gölgelendiricileri ile çalışma](#)
 - [Bir örneğin rengini ve saydamlığını değiştirme](#)

Bir hareketli grafik sayfası oluşturma

Hareketli grafik sayfaları oluşturma

Hareketli grafik sayfası, döşenmiş bir ızgara düzeninde birkaç daha küçük grafik içeren bitmap görüntü dosyasıdır. Birden fazla grafiği tek bir dosyada derleyerek, yalnızca tek bir dosyanın yüklenmesiyle Flash Professional'ın ve diğer uygulamaların grafikleri kullanmasına olanak tanır. Bu yükleme verimliliği, oyun geliştirme gibi performansın özellikle önemli olduğu alanlarda çok faydalı olabilir.



Hareketli grafikleri kare kare bir animasyonda bulunduran bir hareketli grafik sayfası.

Film kliplerinin, düğme sembollerinin, grafik sembollerinin veya bitmap'lerin herhangi bir kombinasyon seçiminden hareketli grafik sayfası oluşturabilirsiniz. Öğeleri Kütüphane panelinde veya Sahne Alanı'nda seçebilirsiniz, ancak ikisinden aynı anda seçemezsiniz. Seçili sembollerin her bitmap'i ve her karesi, hareketli grafik sayfasında ayrı bir grafik olarak görünür. Sahne Alanı'ndan dışa aktırırsanız, sembol örneğine uyguladığınız herhangi bir dönüşüm (ölçeklendirme, eğiltme vb.) görüntü çıktısında korunur.

Bir hareketli grafik sayfası oluşturmak için:

1. Kütüphane'de bir veya daha fazla sembol veya Sahne Alanı'nda sembol örnekleri seçin. Seçim bitmap de içerebilir.
2. Seçimi sağ tıklayın ve Hareketli Grafik Sayfası Oluştur'u tıklayın.
3. Hareketli Grafik Sayfası Oluştur iletişim kutusunda seçenekleri belirleyin ve ardından Dışa Aktar'ı seçin.

Aşağıdaki dışa aktarma seçenekleri kullanılabilir:

Görüntü Boyutları Hareketli grafik sayfasının piksel cinsinden toplam boyutu. Varsayılan ayar sayfayı dahil ettiğiniz tüm hareketli grafikleri sığdıracak şekilde boyutlandıran Otomatik Boyut ayarıdır.

Görüntü Biçimi Dışa aktarılan hareketli grafik sayfasının dosya biçimi. PNG 8 bit ve PNG 32 bit saydam bir arka plan (alfa kanalı) kullanarak destekler. PNG 24 bit ve JPG saydam arka planları desteklemez. Genel olarak, PNG 8 bit ve PNG 32 bit arasındaki görsel farklılık çok azdır. PNG 32 bit dosyaları, 8 bit PNG bit dosyalarından 4 kat daha büyüktür.

Kenarlık Dolgusu Hareketli grafik sayfasının kenarlarının etrafındaki dolgu (piksel cinsinden).

Şekil Dolgusu Hareketli grafik sayfasındaki her bir görüntünün arasındaki dolgu (piksel cinsinden).

Algoritma Görüntüleri hareketli grafik sayfasında paketlemek için kullanılan teknik. 2 seçenek vardır:

- Temel (varsayılan)
- MaxRects

Veri Biçimi Görüntü verisi için kullanılan dahili biçim. Dışa aktarmadan sonra istediğiniz hareketli grafik sayfası iş akışına en iyi şekilde uyan biçimi seçin. Varsayılan biçim Starling biçimidir.

Döndür Hareketli grafikleri 90 derece döndürür. Bu seçenek yalnızca bazı veri biçimleri için kullanılabilir.

Kesim Bu seçenek, sayfaya eklenen her sembol karesindeki kullanılmayan pikselleri keserek hareketli grafik sayfasında yer tasarrufu yapar.

Kareleri Yığınla Bu seçeneği belirlemek seçili sembollerdeki aynı karelerin sonuç olarak ortaya çıkan hareketli grafik sayfasında çoğaltılmasını engeller.

Anahtar Sözcükler: Hareketli grafik sayfası, flash professional, cs6, starling, easeljs, hareketli grafik sayfası oluştur, hareketli grafik sayfası oluşturma, hareketli grafik sayfasını dışa aktarma

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Kare kare animasyon

[Kare kare animasyonlar oluşturma](#)
[Klasik veya ara hareketleri kare kare animasyonlara dönüştürme](#)
[Soğan zarını kullanma](#)

Kare kare animasyonlar oluşturma

[Başa dön](#)

Kare kare animasyon, Sahne Alanı'nın içeriğini her karede değiştirir ve bir görüntünün Sahne Alanı'nda hareket etmek yerine her karede değiştiği karmaşık animasyonlar için oldukça uygundur. Kare kare animasyon, arası doldurulan animasyona göre dosya boyutunu daha hızlı artırır. Kare kare animasyonda, Flash Professional her tam karenin değerlerini saklar.

Kare kare animasyon oluşturmak için her kareyi ana kare olarak tanımlayın ve her kare için farklı bir görüntü oluşturun. Her yeni ana kare başlangıçta, kendisinden önce gelen ana karenin içeriğinin aynısını içerir, böylece animasyondaki kareleri aşamalı olarak değiştirebilirsiniz.

1. Bir katmanı etkin katman yapmak üzere adını tıklatın ve katmanda animasyonun başlayacağı kareyi seçin.
2. Kare zaten bir ana kare değilse, Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
3. Dizinin ilk karesinin resmini oluşturun. Çizim araçlarını kullanın, Pano'dan grafikler yapıştırın veya bir dosyayı içe aktarın.
4. İçeriği ilk ana karenin içeriğiyle aynı olan yeni bir ana kare eklemek için aynı satırda bir sağdaki kareyi tıklatın ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin ya da sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
5. Animasyonun bir sonraki adımını oluşturmak için bu karenin içeriğini Sahne Alanı'nda değiştirin.
6. Kare kare animasyon dizinizi tamamlamak için istediğiniz hareketi oluşturuncaya kadar 4. ve 5. adımları tekrarlayın.
7. Animasyon sırasını test etmek için, Kontrol Et > Oynat/Çal seçeneklerini belirleyin veya Denetleyici'deki (Pencere > Araç Çubukları > Denetleyici) Oynat/Çal düğmesini tıklatın.

Klasik veya ara hareketleri kare kare animasyonlara dönüştürme

[Başa dön](#)

Klasik ara veya ara hareket aralığını kare kare animasyona dönüştürebilirsiniz. Kare kare animasyonda her kare, her biri ayrı ayrı animasyonlu sembol örnekleri içeren ayrı anahtar kareler (özellik anahtar kareleri değil) içerir. Kare kare animasyon, enterpolasyonlu özellik değerleri içermez.

❖ Dönüştürmek istediğiniz ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünde Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.

Soğan zarını kullanma

[Başa dön](#)

Genellikle, Sahne Alanı'nda animasyon dizisinin bir karesi görünür. Bir kare kare animasyonu konumlandırmaya ve düzenlemeye yardımcı olması için Sahne Alanı üzerinde aynı anda iki veya daha fazla kareyi görüntüleyin. Oynatma kafasının altındaki kare kendi renginde görünür, buna karşılık çevreleyen kareler, sanki her bir kare yarı saydam pelür kağıdına çizilmiş ve kağıtlar birbirinin üstüne yığılmış gibi, soluk görünürler. Soluk kareler düzenlenemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid](#) (Soğan Zarı ve Izgara ile Nesneleri Hizalama) (Uzunluk = 8:34, Adobe Press)

Bir animasyonun çeşitli karelerini aynı anda Sahne Alanı'nda görüntüleme

❖ Soğan Zarı düğmesini  tıklatın. Zaman Çizelgesi'nin başlığındaki Soğan Zarını Başlat ve Soğan Zarını Bitir işaretleyicilerinin arasında yer alan tüm kareler, Belge penceresinde tek bir kare halinde birleştirilir.

Soğan zarı görünümünü kontrol etme

- Soğan zarı uygulanmış kareleri anahatlar olarak görüntülemek için Soğan Zarı Anahatları düğmesini  tıklatın.
- Herhangi bir soğan zarı işaretleyicisinin konumunu değiştirmek için işaretçisini yeni bir konuma sürükleyin. (Normalde, soğan zarı işaretleyicileri geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket eder.)
- Soğan zarı işaretleyicilerinin arasındaki tüm karelerin düzenlenmesini etkinleştirmek için Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesini  tıklatın. Genellikle, soğan zarı sadece geçerli kareyi düzenlemenize izin verir. Ancak, soğan zarı işaretleyiciler arasındaki her karenin içeriğini görüntüleyebilir ve hangisinin geçerli kare olduğundan bağımsız olarak, düzenleme için kullanılabilir yapabilirsiniz.

Not: Kilitli katmanlar (bir asma kilit simgesine sahip olanlar) soğan zarı açık olduğunda görüntülenmezler. Kafa karışan bir görüntü kalabalığından

kaçınmak için soğan zarı uygulanmasını istemediğiniz katmanları kilitleyin veya gizleyin.

Soğan zarı işaretleyicilerin görünümünü değiştirme

❖ Soğan Zarı İşaretleyicileri Değiştir  düğmesini tıklatın ve bir öge seçin:

İşaretleyicileri Her Zaman Göster Soğan zarı açık olsa da olmasa da, soğan zarı işaretleyicileri Zaman Çizelgesi'nde görüntülenir.

Döngü Tuttur Soğan zarı işaretleyicileri Zaman Çizelgesi başlığındaki geçerli konumlarına kilitler. Genellikle, soğan zarı aralığı, geçerli kare işaretçisi ve soğan zarı işaretleyicilere göredir. Soğan zarı işaretleyicileri tutturma, onların geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket etmelerini engeller.

Döngü 2 Geçerli karenin her iki tarafındaki iki kareyi görüntüler.

Soğan 5 Geçerli karenin her iki tarafındaki beş kareyi görüntüler.

Döngü Tümü Geçerli karenin her iki tarafındaki tüm kareleri görüntüler.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Kareler ve anahtar kareler

[Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare seçme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare etiketleme](#)
[Yayılma temelli kare seçimini etkinleştirme](#)
[\(Yalnızca Flash Professional CC\) Anahtar Karelere dağıtma](#)
[Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma](#)
[Kare veya kare dizisi silme](#)
[Bir anahtar kareyi veya kare dizisini taşıma](#)
[Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme](#)
[Anahtar kareyi kareye dönüştürme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare içeriğinin önizlemesini görüntüleme](#)

Filmler gibi, Adobe® Flash® Professional belgeleri de zaman aralıklarını karelere böler. Zaman Çizelgesinde, belgenizin içeriğini düzenlemek ve kontrol etmek için bu karelerle çalışırsınız. Kareleri Zaman Çizelgesi'ne, karelerdeki nesnelerin tamamlanan içeriğinizde görünmesini istediğiniz sırada yerleştirin.

Bir anahtar kare Zaman Çizelgesi'nde yeni bir sembol örneğinin görüldüğü karedir. Bir anahtar kare, belgenizin bazı yönlerini denetlemek için ActionScript® kodu içeren bir kare de olabilir. Daha sonra eklemeyi düşündüğünüz semboller için yer tutucu olarak veya o kareyi açıkça boş bırakmak için Zaman Çizelgesi'ne bir boş anahtar kare de ekleyebilirsiniz.

Özellik anahtar karesi, animasyon için bir nesnenin özelliklerinde değişiklik tanımladığınız bir karedir. Flash Professional akıcı animasyonlar oluşturmak için, özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerinin arasını doldurabilir, veya bunları otomatik olarak doldurabilir. Özellik anahtar kareleri her bir kareyi ayrı ayrı çizmeden animasyon oluşturmanızı sağladığından, animasyon oluşturma işlemini kolaylaştırır. Arası doldurulan animasyon içeren kareler dizisine ara hareket adı verilir.

Arası doldurulan kare, ara hareketin parçası olan herhangi bir karedir.

Statik kare, ara hareketin parçası olmayan herhangi bir karedir.

Belgenizdeki ve belgenizin animasyonundaki olaylar dizisini kontrol etmek için Zaman Çizelgesi'ndeki anahtar kareleri ve özellik anahtar karelerini düzenlersiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Editing frames on the Timeline](#) (Zaman Çizelgesi'nde kareleri düzenleme) (Uzunluk = 9:27, Peachpit.com)

Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

[Başa dön](#)

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin (F5).
- Yeni bir anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi (F6) seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare'yi seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) ve bağlam menüsünden Boş Anahtar Kare Ekle'yi seçin.

Zaman Çizelgesi'nde kare seçme

[Başa dön](#)

Flash Professional, Zaman Çizelgesi'nde kareleri seçmek için iki farklı yöntem sunar. Kare temelli seçimde (varsayılan) Zaman Çizelgesi'nde kareleri tek tek seçersiniz. Yayılma temelli seçimde, bir anahtar kareden diğerine kadar olan bir kare dizisindeki herhangi bir kareyi tıklattığınızda, o kare dizisinin tamamı seçilir. Flash Professional Tercihlerinde yayılma temelli seçimi belirtebilirsiniz.

- Bir kare seçmek için kareyi tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyse, Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak kareyi tıklatın.
- Birden fazla bitişik kare seçmek için imleci karelerin üzerinde sürükleyin veya ek kareleri Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
- Birden çok bitişik olmayan kareyi seçmek için, ilave kareleri Control tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
- Zaman Çizelgesi'ndeki tüm kareleri seçmek için Düzen > Zaman Çizelgesi > Tüm Kareleri Seç seçeneklerini belirleyin.
- Statik karelerin tüm yayılmasını seçmek için, iki anahtar kare arasındaki bir kareyi çift tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyse, sıradaki herhangi bir kareyi tıklatın.

- Karelerden oluşmuş yayılma alanını (ara hareket veya ters kinematik) seçmek istiyorsanız, Tercihler'de Yayılma Temelli Seçim etkinse, bu alanı bir kere tıklatın. Yayılma Temelli Seçim devre dışıysa, yayılma alanını çift tıklatın. Birden fazla yayılma alanı seçmek için her birini Shift tuşunu basılı tutarken tıklatın.

Zaman Çizelgesi'nde kare etiketleme

[Başa dön](#)

İçeriğini düzenlemeye yardımcı bir yol olarak Zaman Çizelgesi'nde kareleri etiketleyebilirsiniz. Ayrıca bir kareyi, o kareye ActionScript'te etiketiyle başvurabilmek için de etiketleyebilirsiniz. Böylece, Zaman Çizelgesi'ni yeniden düzenler ve etiketi farklı bir kare numarasına taşırsanız, ActionScript yine de kare etiketine başvurur ve güncellenmek zorunda kalmaz.

Kare etiketleri yalnızca anahtar karelere uygulanabilir. Kare etiketlerinizi içermesi için Zaman Çizelgesi'nde ayrı bir katman oluşturmak en iyi uygulamadır.

Bir kare etiketi eklemek için:

1. Zaman Çizelgesi'nde etiketlemek istediğiniz kareyi seçin.
2. Kare seçiliyken, etiket adını Özellik denetçisinin Etiket bölümüne girin. Enter veya Return tuşuna basın.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using frame labels](#) (Kare etiketlerini kullanma) (Uzunluk = 8:29, Peachpit.com)

Yayılma temelli kare seçimini etkinleştirme

[Başa dön](#)

Yayılma temelli kare seçimi, 2 ana kare arasındaki bir kare aralığını tek bir tıklatmayla seçmenize olanak tanır.

1. Düzen > Tercihler'i seçin.
2. Genel kategorisini seçin.
3. Zaman Çizelgesi bölümünde, Yayılma Temelli Seçim'i seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

(Yalnızca Flash Professional CC) Anahtar Karelere dağıtma

[Başa dön](#)

Anahtar Karelere Dağıt seçeneği, birden fazla nesneyi (Sembol ve Bitmap'ler) Sahne Alanı'nda her bir bireysel Anahtar Kareye dağıtmanıza izin verir.

1. Sahne alanındaki herhangi bir katmana ait birden fazla nesneyi seçin.
2. Sahne alanındaki herhangi bir yeri sağ tıklatın ve Anahtar Karelere Dağıt seçeneğini belirleyin.

Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma

[Başa dön](#)

❖ Şunlardan birini yapın:

- Kare veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirmek istediğiniz kare veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.
 - Anahtar kareyi kopyalamak istediğiniz konuma Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

Kare veya kare dizisi silme

[Başa dön](#)

❖ Kare veya kare dizisini seçip, Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kaldır'ı seçin ya da kare veya kare dizisini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.

Bir anahtar kareyi veya kare dizisini taşıma

[Başa dön](#)

❖ Bir anahtar kare veya kare dizisi seçin ve ardından anahtar kareyi veya diziyi istediğiniz konuma sürükleyin.

Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Yayılma alanının başlangıç veya bitiş karelerini Control tuşuna basarak (Windows) veya Command tuşuna basarak (Macintosh) sola ya da sağa sürükleyin.

Kare kare animasyon dizisinin uzunluğunu değiştirmek için bkz. Kare kare animasyonlar oluşturma.

Anahtar kareyi kareye dönüştürme

❖ Ana kareyi seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin ya da ana kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen anahtar kare ve bir sonraki anahtar kareye kadar olan tüm karelerin Sahne Alanı içeriği, temizlenen anahtar kareden bir önce gelen karenin Sahne Alanı içeriğiyle değiştirilir.

Zaman Çizelgesi'nde kare içeriğinin önizlemesini görüntüleme

Zaman Çizelgesi'nin her anahtar karesinde, anahtar karedeki öğelerin minik resim önizlemesini görebilirsiniz.

❖ Zaman Çizelgesi panelinin sağ üst köşesindeki Zaman Çizelgesi Seçenekler menüsünden Önizleme'yi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

[Animasyon temelleri](#)

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Şekil arası doldurma

Şekil araları hakkında

Şekil arası oluşturma

Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

[Başa dön](#)

Şekil araları hakkında

Şekil arası doldurma işleminde, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir karede vektör şekli çizersiniz ve başka bir belirli karede bu şekli değiştirip başka bir şekil çizersiniz. Flash Professional daha sonra, bir şeklin başka bir şekle dönüştüğü animasyonu oluşturarak aradaki karelerin içine ara şekilleri enterpolasyonlar.

Şekil araları basit şekillerle en iyi şekilde çalışır. Kesik veya negatif alanlar içeren şekillerden kaçının. Sonuçları belirlemek için kullanmak istediğiniz şekillerle deneme yapın. Başlangıç şeklindeki hangi noktaların bitiş şeklindeki belirli noktalara karşılık gelmesi gerektiğini Flash Professional uygulamasına bildirmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz.

Ayrıca şekil arası içindeki şekillerin konum ve renginin arasını doldurabilirsiniz.

Gruplara, örneklere veya bitmap görüntülerine şekil arası uygulamak için bu öğeleri parçalayın. Bkz. Sembol örneğini parçalama.

Metne şekil arası uygulamak üzere metni nesnelere dönüştürmek için iki kere parçalayın. Bkz. Sembol örneğini parçalama.

Aşağıdaki eğitim videoları şekil aralarının nasıl oluşturulacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(5:36\)](#) (Şekil aralarını kullanarak animasyon oluşturma (5:36))
- Video: [Creating shape tweens \(3:47\)](#) (Şekil araları oluşturma (3:47))

[Başa dön](#)

Şekil arası oluşturma

Şu adımlar, Zaman Çizelgesi'nde 1. kareden 30. kareye bir şekil arasının nasıl oluşturulduğunu gösterir. Ancak, seçtiğiniz Zaman Çizelgesi'nin herhangi bir bölümünde aralar oluşturabilirsiniz.

1. karede, Dikdörtgen aracıyla bir kare çizin.
- Aynı katmanın 30. karesini seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare seçeneklerini belirleyerek ya da F7 tuşuna basarak boş bir anahtar kare ekleyin.
- Sahne Alanı'nda, 30. kareye Oval aracıyla bir daire çizin.

Şimdi 1. karede kare içeren bir anahtar kareniz ve 30. karede daire içeren bir anahtar kareniz olması gerekir.

- Zaman Çizelgesi'nde, iki şekli içeren katmanda iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin.
- Ekle > Şekil Arası seçeneğini belirleyin.

Flash, iki anahtar kare arasındaki tüm karelerde şekilleri enterpolasyonlar.

- Arayı önizlemek için, Zaman Çizelgesi'ndeki kareler boyunca oynatma kafasını sürükleyin.
- Şeklin yanı sıra hareketin de arasını doldurmak için, 30. karedeki şekli Sahne Alanı üzerinde 1. karedeki şeklin konumundan farklı bir konuma taşıyın.

Enter tuşuna basarak animasyonu önizleyin.

- Şeklin renginin arasını doldurmak için, 1. karedeki şekli, 30. karedeki şekilden farklı bir renge ayarlayın.
- Araya hareket hızı eklemek için, iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin ve Özellik denetçisindeki Hareket Hızı alanına bir değer girin.

Aranın başlangıcına hareket hızı uygulamak için negatif bir değer girin. Aranın bitişine hareket hızı uygulamak için pozitif bir değer girin.

[Başa dön](#)

Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

Daha karmaşık veya olanak dışı şekil değişikliklerini kontrol etmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz. Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde birbirine karşılık gelmesi gereken noktaları tanımlar. Örneğin, bir yüz çiziminin ifade değişikliğinin arasını dolduruyorsanız, her iki gözü işaretlemek için birer şekil ipucu kullanabilirsiniz. Sonra, şekil değişikliği meydana gelirken yüzün biçimsiz bir düğüm haline gelmesinin yerine, her iki göz ayırt edilebilir kalır ve geçiş sırasında ayrı olarak değişir.

Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde hangi noktaların birbirine karşılık geldiğini belirtmek için harfler (a'dan z'ye) içerir. En fazla 26 şekil ipucu kullanabilirsiniz.

Şekil ipuçları başlangıç ana karesinde sarı, bitiş ana karesinde yeşil ve bir eğri üzerinde değilken kırmızıdır.

Şekillerin arasını doldururken en iyi sonuçlar için şu yönergeleri izleyin:

- Karmaşık şekil arası doldurmada, ara şekiller oluşturun ve sadece bir başlangıç ve bitiş şekli tanımlamak yerine, onların arasını doldurun.
- Şekil ipuçlarının mantıklı olduğundan emin olun. Örneğin, bir üçgen için üç şekil ipucu kullanıyorsanız, orijinal üçgende ve arası doldurulacak üçgende aynı sırada olmalıdırlar. Sıra ilk ana karede abc, ikincide acb olamaz.
- Şekil ipuçları, şeklin sol üst köşesinden başlayarak saat yönünün tersine doğru yerleştirdiğinizde en iyi sonucu verirler.

Şekil ipuçlarını kullanma

1. Şekil arası doldurulan bir dizideki ilk ana kareyi seçin.
2. Değiştir > Şekil > Şekil İpucu Ekle'yi seçin. Başlangıç şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde a harfi bulunan kırmızı bir daire olarak görünür.
3. Şekil ipucunu işaretlenecek bir noktaya taşıyın.
4. Ara doldurma dizisindeki son ana kareyi seçin. Bitiş şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde a harfi bulunan yeşil bir daire olarak görünür.
5. Şekil ipucunu, bitiş şeklinde ilk işaretlediğiniz noktaya karşılık gelmesi gereken noktaya taşıyın.
6. Şekil ipuçlarının şekil arası doldurmayı nasıl değiştirdiğini görüntülemek için animasyonu tekrar oynatın. Ara doldurmanın ince ayarını yapmak için şekil ipuçlarını taşıyın.
7. İlave şekil ipuçları eklemek için bu süreci tekrarlayın. Yeni ipuçları sırasıyla ardından gelen harflerle görünür (b, c, vs.).

Tüm şekil ipuçlarını görüntüleme

❖ Görünüm > Şekil İpuçlarını Göster'i seçin. Şekil İpuçlarını Göster'in kullanılabilir olması için şekil ipuçlarını içeren katman ve ana kare etkin olmalıdır.

Şekil ipucunu kaldırma

❖ Sahne Alanı'nın dışına sürükleyin.

Tüm şekil ipuçlarını kaldırma

❖ Değiştir > Şekil > Tüm İpuçlarını Kaldır'ı seçin.



Klasik ara animasyonu ile çalışma

[Klasik ara animasyonu hakkında](#)
[Klasik ara animasyonu için anahtar kare oluşturma ve düzenleme](#)
[Bir örneğe, gruba veya metne klasik ara animasyonu ekleme](#)
[Hareket kılavuzu katmanı oluşturma](#)
[Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma](#)
[Klasik ara animasyonu özelliklerini yapıştırma](#)
[Klasik ara animasyonuna özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama](#)

Klasik ara animasyonu hakkında

[Başa dön](#)

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Klasik ara, Flash Professional uygulamasında animasyon oluşturmanın eski bir yoludur. Bu ara hareketler yeni [ara hareketlere](#) benzerler, ancak oluşturulmaları biraz daha karmaşıktır ve daha az esneklik gösterirler. Ancak klasik aralar, animasyon üzerinde ara hareketlerin sağlayamadığı bir tür kontrol sağlar. Çoğu kullanıcı yeni ara hareketlerle çalışmayı tercih eder, ancak bazı kullanıcılar yine de klasik araları kullanmayı tercih eder. Farklarla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Ara hareketleri ve klasik aralar arasındaki farklar](#).

Klasik ara animasyonlarını ara hareketlere evirme hakkında bilgi için, Adobe Flash Geliştirici Merkezi'ndeki [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu) bölümüne bakın.

Başlamadan önce:

Klasik aralarla alışmaya başlamadan önce aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurun:

- Klasik aralar, Flash uygulamasında arası doldurulan animasyon oluşturmanın eski yoludur. Daha yeni ve daha kolay bir yol ise ara hareketleri kullanmaktır. Bkz. [Ara hareket animasyonu](#).
- Dudak senkronizasyonu gibi bazı durumlarda, klasik aralar yine de en iyi seçimdir. Bu gibi durumların bir listesi için, bkz. [When to use classic tweens](#) (Klasik araları kullanma zamanı) ve [Flash Motion Tweening video tutorial](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma video eğitimi).
- Klasik aralar ile 3B özelliklerine ara hareket uygulayamazsınız.
- Klasik ara iş akışından ara hareket iş akışına geçişin kapsamlı bir kılavuz için, bkz. [Motion migration guide for Flash](#) (Flash için hareket geçiş kılavuzu).

Klasik ara animasyonu örnekleri için, bkz. Flash Professional Örnekler sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Şu örnekler vardır:

- Animasyon Uygulanmış Alt Gölge: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimatedDropShadow klasörüne gidin.
- Animasyon ve Degradeler: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

Aşağıdaki eğitimde, ne zaman ara hareketler yerine klasik araların kullanılması gerektiği gösterilmektedir:

- Video: [Flash Motion Tweening](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma) (10:13, Layers Magazine. Ara hareketler ve klasik araların kullanılma zamanları.)

Klasik ara animasyonu için anahtar kare oluşturma ve düzenleme

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) için anahtar kareler oluşturma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerine ilişkin özellik anahtar kareleri konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonu oluşturma](#).

Bir **klasik ara** animasyonundaki değişiklikler, bir **anahtar karede** tanımlanır. Arası doldurulan animasyonda, animasyonun önemli noktalarında ana kareler tanımlarsınız ve aradaki karelerin içeriğini Flash Professional oluşturur. Arası doldurulan bir animasyonun enterpolasyonlu kareleri, ana karelerin arasında çizilen bir ok ile birlikte açık mavi veya açık yeşil olarak görünürler. Flash Professional belgeleri her ana karedeki şekilleri kaydettiğinden resimde sadece bir şeyin değiştiği noktalarda ana kareler oluşturun.

Ana kareler Zaman Çizelgesi'nde belirtilirler: düz bir daire üzerinde içerik bulunan bir ana kareyi temsil eder ve karenin önündeki boş bir daire boş bir ana kareyi temsil eder. Aynı katmana eklenen sonraki kareler, ana kareyle aynı içeriğe sahiptir.

Klasik arada yalnızca anahtar kareler düzenlenebilir. Arası doldurulan kareleri görüntüleyebilirsiniz, ancak bunları doğrudan düzenleyemezsiniz. Arası doldurulan kareleri düzenlemek için tanımlayıcı ana karelerden birini değiştirin veya başlangıç ve bitiş ana kareleri arasına yeni bir ana kare ekleyin. Öğeleri geçerli ana kareye eklemek için Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

Aynı anda birden fazla kareyi görüntülemek ve düzenlemek için, bkz. Soğan zarını kullanma.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Klasik Aradaki Zaman Çizelgesi Simgelerini Anlama) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (3:03, Peachpit.com)

Ana kareler oluşturmak için

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir kare seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Ana Kare Ekle'yi seçin.

Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.
- Yeni bir ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin veya ana kare yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Ana Kare'yi seçin veya ana kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Boş Ana Kare Ekle'yi seçin.

Kare veya ana kare silme veya değiştirme

- Bir kareyi, ana kareyi veya kare dizisini silmek için onu seçip sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.
- Bir ana kare veya kare dizisini ve içeriğini taşımak için onu seçin ve istenilen konuma sürükleyin.
- Bir ana karenin süresini uzatmak için ana kareyi Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni dizinin son karesine sürükleyin.
- Bir kare veya kare dizisini kopyalayıp yapıştırmak için kareyi veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirilecek bir kare veya kare dizisi seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.
- Bir ana kareyi kareye dönüştürmek için ana kareyi seçip Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin veya onu sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen ana kare ve bir sonraki ana kareye kadar olan tüm kareler, temizlenen ana kareden bir önce gelen karenin içeriğiyle değiştirilir.
- Bir ana kareyi veya kare dizisini sürükleyerek kopyalamak için ana kareyi veya kare dizisini seçin ve Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni konuma sürükleyin.
- Bir arası doldurulan dizinin uzunluğunu değiştirmek için başlangıç veya bitiş ana karesini sağa veya sola sürükleyin.
- Geçerli ana kareye kütüphane ögesi eklemek için öğeyi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.
- Bir animasyon dizisini ters çevirmek için uygun kareleri bir veya daha fazla katmanda seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Kareleri Ters Çevir'i seçin. Ana kareler dizinin başlangıç ve bitişinde olmalıdır.

Bir örneğe, gruba veya metne klasik ara animasyonu ekleme

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#)ın oluşturulması hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerinin oluşturulması konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonu oluşturma](#).

Örneklerin, grupların ve türlerin özelliklerindeki değişikliklerde ara hareket oluşturmak için, bir [klasik ara](#) kullanabilirsiniz. Flash Professional, örneklerin, grupların ve türün konumunun, boyutunun, dönüşünün ve eğiminin arasını doldurabilir. Ayrıca, Flash Professional örneklerin ve türün renginin arasını doldurabilir, böylece aşamalı renk geçişleri oluşturur veya bir örneğin yavaşça görünmesini veya kaybolmasını sağlar.

Grupların veya türün renginin arasını doldurmadan önce onları sembollere dönüştürün. Bir metin bloğundaki tek karakterlere ayrı ayrı animasyon uygulamadan önce her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirin.

İki anahtar kare arasında klasik ara uygulayıp sonra aradaki karelerin sayısını değiştirirseniz ya da iki anahtar kareden birindeki grup veya sembolü taşırsanız, Flash Professional karelerin arasını otomatik olarak tekrar doldurur.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Creating a simple classic tween](#) (Basit bir klasik ara oluşturma) (Uzunluk = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (Uzunluk = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creating animations using tweens](#) (Ara hareketler kullanarak animasyon oluşturma). Bu videonun daha eski olduğuna ve klasik araları "ara hareketler" olarak ifade ettiğine dikkat edin. Bunun nedeni Flash'ın daha eski sürümlerinde, arası doldurulan hareketin oluşturulmasının tek yolunun klasik aralar olmasıydı.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Klasik Araya Zaman Çizelgesi Simgelerini Anlama) (Uzunluk = 7:49,

Klasik ara animasyonu animasyon

1. Bir katmanı etkin katman yapmak üzere tıklatın ve katmanda, animasyonun başlamasını istediğiniz boş bir anahtar kareyi seçin. Bu, klasik aranın birinci karesi olacaktır.
2. Klasik aranın birinci karesine içerik eklemek için şunlardan birini yapın:
 - Kalem, Oval, Dikdörtgen, Kurşun Kalem veya Fırça aracıyla bir grafik nesnesi oluşturun ve sonra onu bir sembole dönüştürün.
 - Sahne Alanı'nda bir örnek, grup veya metin bloğu oluşturun.
 - Kütüphane panelinden bir sembol örneğini sürükleyin.

Not: Bir ara doldurma oluşturmak için katman üzerinde yalnızca bir öğe bulundurulmalıdır.
3. Animasyonun bitmesini istediğiniz ikinci bir ana kare oluşturun ve yeni anahtar kareyi seçili bırakın.
4. Bitiş karesindeki öğeyi değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
 - Öğeyi yeni bir konuma taşıyın.
 - Öğenin boyutunu, dönüşünü veya eğimini değiştirin.
 - Öğenin rengini değiştirin (yalnızca örnek veya metin bloğu). Örnekler veya metin blokları dışındaki öğelerin renklerinin arasını doldurmak için şekil arası doldurmayı kullanın.
5. Klasik ara oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi tıklatın ve Ekle > Klasik Ara seçeneklerini belirleyin.
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasik Ara Oluştur seçeneğini belirleyin.
2. adımda bir grafik nesnesi oluşturduysanız, Flash Professional nesneyi otomatik olarak bir sembole dönüştürür ve tween1 olarak adlandırır.
6. 4. adımda öğenin boyutunu değiştirdiyseniz, seçilen öğenin boyutunun arasını doldurmak için Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümünde Ölçekle seçeneğini belirleyin.
7. Daha gerçekçi bir hareket hissi üretmek için klasik araya hareket hızı uygulayın. Klasik araya hareket hızı uygulamak için, Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümündeki Hareket Hızı alanını kullanarak, oluşturduğunuz her klasik ara için bir hareket hızı değeri belirtin. Klasik aranın hızını daha kesin şekilde denetlemek için, Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu kullanın. Hareket Hızı alanındaki değeri sürükleyin veya arası doldurulan kareler arasındaki değişimin hızını ayarlamak üzere bir değer girin.
 - Klasik arayı yavaşça başlatıp animasyonun sonuna doğru hızlandırmak için -1 ile -100 arasında negatif bir değer girin.
 - Klasik arayı hızlı şekilde başlatıp animasyonun sonuna doğru yavaşlatmak için 1 ile 100 arasında pozitif bir değer girin.
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanı içinde daha karmaşık bir hız değişimi üretmek için, Hareket Hızı alanının yanındaki Düzenle düğmesini tıklayıp Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu açın.

Varsayılan olarak, arası doldurulan kareler arasındaki değişim hızı sabittir. Hareket hızı, aşamalı olarak değişim hızını ayarlayarak daha doğal bir hızlanma veya yavaşlama görünümü oluşturur.
8. Ara doldurma sırasında seçilen öğeyi döndürmek için, Özellik denetçisinde Döndür menüsünden bir seçenek belirleyin:
 - Dönüşü engellemek için Yok'u (varsayılan ayar) seçin.
 - Nesneyi en az hareket gerektiren yönde bir kere döndürmek için Otomatik'i seçin.
 - Nesneyi belirtildiği gibi döndürmek ve sonra dönüş sayısını belirtmek üzere bir sayı girmek için Saat Yönü (SY) veya Saat Yönünün Tersini (SYT) seçin.

Not: 8. adımdaki dönüş, 4. adımda bitiş karesine uygulamış olabileceğiniz dönüşe ilavedir.
9. Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan öğenin taban çizgisini hareket yoluna yönlendirmek için Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçin.
10. Grafik sembolü örneklerinin animasyonunu ana Zaman Çizelgesi ile senkronize etmek için Özellik denetçisinde Senkr seçeneğini belirleyin.

Not: Değiştir > Zaman Çizelgesi > Sembollerini Senkronize Et ve Senkr seçeneğinin ikisi de, Zaman Çizelgesi'nde kendisine ayrılan kare sayısı ile eşleştirmek için bir ara doldurmadaki kare sayısını yeniden hesaplar. Sembolün içindeki animasyon sırasındaki kare sayısı, grafik örneğinin belgede kapladığı kare sayısının katı değilse, Senkr seçeneğini kullanın.
11. Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan öğeyi kayıt noktasına göre hareket yoluna eklemek için Yapış'ı seçin.

XML dosyaları olarak kaydedilen Klasik aralar ile çalışma

Flash Pro, Klasik Aralarla XML dosyaları olarak çalışmanıza izin verir. Doğal olarak, Flash Pro herhangi bir Klasik Ara'ya şu komutları uygulamanıza olanak tanır:

- Hareketi XML Olarak Kopyala
- Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

- Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareketi XML Olarak Kopyala

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini belirtilen bir kareye kopyalamanıza olanak tanır.

1. Klasik Ara oluşturun.
2. Zaman Çizelgesinde herhangi bir anahtar kare seçin.
3. Komutlar > Hareketi XML Olarak Kopyala bölümüne gidin.

Hareket özellikleri panoya XML verileri olarak kopyalanır. Bu durumda XML dosyasında çalışmak için herhangi bir metin düzenleyiciyi kullanabilirsiniz.

Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini kaydedilebilen bir XML dosyasına dışa aktarmanıza olanak tanır.

1. Klasik Ara oluşturun.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak Dışa Aktar bölümüne gidin.
3. Dosyayı kaydetmek istediğiniz uygun konuma gözetin.
4. XML dosyası için bir ad girin ve Kaydet'i tıklayın.

Klasik ara, belirtilen konuma XML dosyası olarak dışa aktarılır.

Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareket özellikleri tanımlanmış olan varolan XML dosyasını içe aktarmanıza olanak tanır.

1. Sahne Alanı'nda herhangi bir Nesne seçin.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak İçe Aktar bölümüne gidin.
3. Söz konusu konuma gözetin ve XML dosyasını seçin. Tamam'ı tıklayın.
4. Hareketi Özel Yapıştır iletişim kutusunda, seçili nesneye uygulamak istediğiniz özellikleri seçin.
5. Tamam'ı tıklayın.

Hareket kılavuzu katmanı oluşturma

[Başa dön](#)

Klasik ara animasyonunda nesnelerin hareketini denetlemek için bir hareket kılavuzu katmanı oluşturun.

Ara hareket katmanını veya ters kinematik poz katmanını kılavuz katmanına sürükleyemezsiniz.

❖ Normal bir katmanı kılavuz katmanına sürükleyebilirsiniz. Böylece, kılavuz katmanı hareket kılavuzu katmanına dönüştürülür ve normal katman yeni hareket kılavuzu katmanına bağlanır.

Not: Kılavuz katmanının yanlışlıkla dönüştürülmesini önlemek için tüm kılavuz katmanlarını katman sırasının en altına yerleştirin.

Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) ile çalışma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerin hareket yolları ile kullanımı konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonunun hareket yolunu düzenleme](#).

Hareket kılavuzu katmanları, arası doldurulan örneklerin, grupların veya metin bloklarının hareketlendirilmesine yardımcı olan yollar çizmenizi sağlar. Birden çok nesnenin aynı yolu izlemesini sağlamak için birden çok katmanı bir hareket kılavuzu katmanına bağlayabilirsiniz. Bir hareket kılavuzu katmanına bağlanan normal bir katman, kılavuzlu katman haline gelir.



Bu örnekte, farklı katmanlar üzerindeki iki nesne aynı hareket yoluna eklenmiştir.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using a motion guide with a classic tween](#) (Klasik arayla bir hareket kılavuzunu kullanma) (Uzunluk = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_tr. Bu videonun daha eski olduğuna ve klasik araları "ara hareketler" olarak ifade ettiğine dikkat edin. Bunun nedeni Flash'ın daha eski sürümlerinde, arası doldurulan hareketin oluşturulmasının tek yolunun klasik aralar olmasıydı.

Arası doldurulmuş klasik bir animasyon için hareket yolu oluşturma

1. Klasik ara uygulanmış bir animasyon sırası oluşturun.

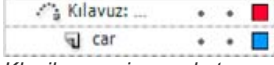
Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçtiyseniz, arası doldurulan ögenin taban çizgisi hareket yoluna yönlendirilir. Yapış'ı seçtiyseniz, arası

doldurulan ögenin kayıt noktası hareket yoluna yapışır.

2. Klasik arayı içeren katmanın katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Klasik Hareket Kılavuzuna Ekle seçeneğini belirleyin.

Flash Professional uygulaması, klasik ara katmanının yukarısına bir hareket kılavuzu katmanı ekler ve klasik ara katmanının hareket kılavuzu katmanına bağımlı olduğunu göstermek için klasik ara katmanının adına girinti ekler.

Not: Zaman Çizelgesi'nde zaten bir kılavuz katmanınız varsa, kılavuz katmanını hareket kılavuzuna dönüştürmek ve klasik arayı buna bağlamak için kılavuz katmanının aşağısında klasik arayı içeren bir katmanı sürükleyebilirsiniz.

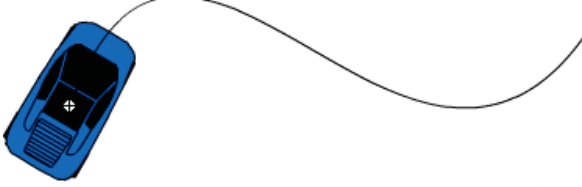


Klasik arayı içeren katmanın yukarısındaki bir hareket kılavuzu katmanı.

3. Klasik arayı yönlendirmek üzere hareket kılavuzu katmanına bir yol eklemek için, hareket kılavuzu katmanını seçin ve Kalem, Kurşun Kalem, Çizgi, Daire, Dikdörtgen veya Fırça aracını kullanarak istediğiniz yolu seçin.

Hareket kılavuzu katmanına bir kontur da yapıştırabilirsiniz.

4. Arasını doldurduğunuz nesneyi, birinci karedeki çizginin başına ve son karedeki çizginin sonuna yapıştırmak için sürükleyin.



Kılavuz konturunun başına yapıştırılmış bir araba grafiği.

Not: En iyi yapışma sonuçları için sembolü dönüştürme noktasıyla sürükleyin.

5. Siz çalışırken yalnızca nesnenin hareketi görünecek şekilde hareket kılavuzu katmanını ve yolunu gizlemek için hareket kılavuzu katmanı üzerindeki Göz sütununun içini tıklatın.

Animasyonu oynattığınızda grup veya sembol hareket yolunu izler.

Bir hareket kılavuzu katmanına katmanlar bağlama

❖ Şunlardan birini yapın:

- Varolan katmanı hareket kılavuzu katmanının altına sürükleyin. Katman, hareket kılavuzu katmanının altında girintili olur. Bu katmandaki tüm nesneler otomatik olarak hareket yoluna yapışır.
- Hareket kılavuzu katmanının altında yeni bir katman oluşturun. Bu katman üzerinde arasını doldurduğunuz katmanların arası, hareket yolu boyunca doldurulur.
- Bir hareket kılavuzu katmanının altındaki bir katmanı seçin. Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Kılavuzlu'yu seçin.

Bir hareket kılavuzu katmanından katmanların bağını çözme

❖ Bağlı çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:

- Katmanı hareket kılavuzu katmanının üzerine sürükleyin.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve katman türü olarak Normal'i seçin.

Klasik ara animasyonu özelliklerini yapıştırma

Başa dön

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) için özellik yapıştırma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerin özelliklerini yapıştırma konusunda yardım için bkz. [Ara hareket özelliklerini kopyalama ve yapıştırma](#).

Hareketi Yapıştır komutu, bir [klasik arayı](#) kopyalamanızı ve başka bir nesneye uygulamak için yalnızca belirli özellikleri yapıştırmanızı sağlar.

1. Kopyalanacak klasik arayı içeren kareleri Zaman Çizelgesi'nde seçin. Seçtiğiniz kareler aynı katmanda olmalıdır, ancak tek bir klasik araya yayılmak zorunda değildir. Seçim, bir ara doldurmayı, boş kareleri ya da bir veya daha fazla ara doldurmayı kapsayabilir.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
3. Kopyalanan klasik arayı almak için sembol örneğini seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Özel Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Sembol örneğine yapıştırılacak belirli klasik ara özelliklerini seçin. Klasik ara özellikleri şunlardır:

Konum X Bir nesnenin x yönünde ne kadar hareket edeceği.

Y Konumu Bir nesnenin y yönünde ne kadar hareket edeceği.

Yatay Ölçek Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında yatay yöndeki (X) oran.

Dikey Ölçek Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında dikey yöndeki (Y) oranı belirtir.

Dönüş Ve Eğim Nesnenin dönüşü ve eğimi. Bu özellikler bir nesneye birlikte uygulanmalıdır. Eğim, derece biriminden dönüş ölçüsüdür ve döndürüp eğdiğinizde, her bir özellik diğerini etkiler.

Renk Nesneye uygulanan Renk Tonu, Parlaklık ve Alfa gibi tüm renk değerleri.

Filtreler Seçilen aralığın tüm filtre değerleri ve değişiklikleri. Bir nesneye filtreler uygulandıysa, filtre tüm değerler korunarak yapıştırılır ve durumu da (etkin veya devre dışı) yeni nesne için geçerlidir.

Karışım Modu Nesnenin karışım modunu uygular.

Hedef Ölçek Özelliklerini Geçersiz Kıl İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapıştırılmasını belirtir. İşaretliken, bu seçenek hedefin ölçek özelliklerini geçersiz kılar.

Hedef Dönüş Ve Eğim Özelliklerini Geçersiz Kıl İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapıştırılmasını belirtir. İşaretliken, yapıştırılan özellikler nesnenin varolan dönüş ve eğim özelliklerini geçersiz kılar.

Gerekli kareler, ara doldurma ve sembol bilgisi orijinal, kopyalanmış ara doldurmayla eşleşecek şekilde eklenir.

Bir sembolün klasik arasını Eylemler paneline kopyalamak veya başka bir projede ActionScript olarak kullanmak için Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala komutunu kullanın.

[Başa dön](#)

Klasik ara animasyonuna özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralara](#) hareket hızı ekleme hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerine hareket hızı ekleme konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonlarına hareket hızı uygulama](#).

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu, hareketin zamana göre derecesini temsil eden bir grafik görüntüler. Yatay eksen kareleri, dikey eksen değişimin yüzdesini temsil eder. İlk ana kare %0 olarak temsil edilir ve son ana kare %100 olarak temsil edilir.

Grafığın eğrisinin eğimi, nesnenin değişiminin hızını temsil eder. Eğri yatay olduğunda (eğimsiz), hız sıfırdır; eğim dikey olduğunda, ani bir değişim oluşur.



Sabit hızı gösteren Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı grafiği. Klasik bir ara harekette bir kare seçerek ve Özellik denetçisinde Hareket Hızı bölümündeki Düzenle düğmesini tıklayarak bu iletişim kutusunu açın.

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu için ilave kontroller

Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu Varsayılan seçenek belirlenir; görüntülenen eğri tüm özellikler için kullanılır ve Özellikler açılır menüsü devre dışı bırakılır. Onay kutusu seçili değilken, Özellikler açılır menüsü etkinleştirilir ve her özelliğin, o özelliğin hızını tanımlayan ayrı bir eğrisi vardır.

Özellik açılır menüsü Sadece Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçili değilken etkindir. Etkinken, menüde görünen beş özelliğin her biri için ayrı bir eğri tutulur. Menüde bir özelliği seçmek, o özelliğin eğrisini görüntüler. Özellikler şunlardır:

Konum Sahne Alanı üzerindeki hareketli bir nesnenin konumu için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.

Dönüş Hareketli bir nesnenin dönüşü için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, Sahne Alanı üzerinde, hareketli bir karakterin kullanıcıya yönelmek için ne kadar hızla veya yavaşça döndüğünü ayarlayabilirsiniz.

Ölçekleme Hareketli bir nesnenin ölçeği için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir nesnenin ölçeğini, önce seyirciden uzaklaşıyor, sonra yaklaşıyor ve sonra tekrar uzaklaşıyormuş gibi görünecek şekilde daha kolay özelleştirebilirsiniz.

Renk Hareketli bir nesneye uygulanan renk geçişleri için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.

Filtreler Hareketli bir nesneye uygulanan filtreler için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir ışık kaynağının yönündeki değişikliği

simüle eden bir alt gölgenin hareket hızı ayarını kontrol edebilirsiniz.

Oynat/Çal ve Durdur düğmeleri Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunda tanımlanan tüm geçerli hız eğrilerini kullanarak, bir animasyonu Sahne Alanı üzerinde önizlemenizi sağlar.

Sıfırla düğmesi Hız eğrisini varsayılan düz duruma sıfırlamanızı sağlar.

Seçilen kontrol noktasının konumu İletişim kutusunun sağ alt köşesinde, sayısal bir değer seçilen kontrol noktasının ana karesini ve konumunu görüntüler. Hiçbir kontrol noktası seçilmemişse, hiçbir değer görünmez.

Çizgiye bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi bir defa tıklatın. Bir nesnenin hareketi üzerinde kesin bir kontrol elde etmek için kontrol noktalarının konumlarını sürükleyin.

Kare göstergelerini (kare tutamaçlarla temsil edilir) kullanarak bir nesnenin yavaşlamasını veya hızlanmasını istediğiniz yeri tıklatın. Bir kontrol noktasının kare tutamacını tıklatmak, o kontrol noktasını seçer ve her iki tarafındaki teğet noktaları görüntüler. Boş daireler, teğet noktalarını temsil eder. Kontrol noktasını veya teğet noktalarını fareyle sürükleyin veya onları konumlandırmak için klavyenin ok tuşlarını kullanın.

 Varsayılan olarak, kontrol noktası bir ızgaraya yapışır. Kontrol noktasını sürüklerken X tuşuna basarak yapışmayı kapatabilirsiniz.

Eğrinin kontrol noktalarından uzak bir bölgesini tıklatmak, eğrinin şeklini değiştirmeden, o noktada eğriye yeni bir kontrol noktası ekler. Eğriden ve kontrol noktalarından uzağa tıklatmak, geçerli olarak seçilen kontrol noktasının seçimini kaldırır.

Özel hareket hızı ekleme

1. Zaman Çizelgesi'nde [klasik ara](#) uygulanmış bir katman seçin.
2. Kare Özellik denetçisinde, Hareket Hızı kaydırıcısının yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın.
3. (İsteğe bağlı) Arası doldurulan tek bir özelliğin eğrisini görüntülemek amacıyla, Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan'ın seçimini kaldırın ve menüden bir özellik seçin.
4. Bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
5. Nesnenin hızını artırmak için kontrol noktasını yukarı sürükleyin; nesnenin hızını azaltmak için aşağı sürükleyin.
6. Hareket hızı eğrisini daha fazla ayarlamak ve ara doldurmanın hareket hızı değerinin ince ayarını yapmak için tepe tutamaçlarını sürükleyin.
7. Animasyonu Sahne Alanı üzerinde izlemek için sol alt köşedeki oynat/çal düğmesini tıklatın.
8. İstenilen efekti elde edene kadar kontrolleri ayarlayın.

Not: Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu bir kareye özel hareket hızı uygulamak için kullanırsanız, hareket hızını gösteren düzenleme kutusu '--' ögesini gösterir. Bir kareye hareket hızı değeri uygulamak için Düzenle kutusunu veya açılır kaydırıcıyı kullanırsanız, Özel Hareket Hızı grafiği eşdeğer eğriye ayarlanır ve Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçilir.

Bir hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırma

- Geçerli hareket hızı eğrisini kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
- Kopyalanan eğriyi başka bir hareket hızı eğrisinin içine yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Kopyalanan eğri, siz Flash Professional uygulamasından çıkana kadar kullanılabilir durur.

Desteklenmeyen hareket hızı eğrileri

Belirli tür hareket hızı eğrileri desteklenmez. Grafiğin hiçbir parçası doğrusal olmayan bir eğriyi (bir daire gibi) temsil edemez.

Özel Hareket Hızı iletişim kutusu, bir kontrol noktasını veya teğet tutamacını geçersiz bir eğri oluşturacak bir konuma taşımayı otomatik olarak engeller:

- Tüm noktalar grafikte bulunmalıdır. Kontrol noktaları grafiğin sınırlarının ötesine taşınamaz.
- Eğrinin tüm dilimleri grafiğin içinde bulunmalıdır. Eğrinin şekli, grafiğin sınırlarının ötesine yayılmasını engellemek için düzleştirilir.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (3:03, Peachpit.com)

Daha fazla Yardım konusu

[Ara Animasyonu Hakkında](#)

 [TLF metnini parçalama](#)



Birden çok zaman çizelgesiyle çalışma

[Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında](#)
[Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında](#)

Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında

[Başa dön](#)

Flash® Player yığma düzenli bir düzey sıralamasına sahiptir. Her Flash Professional belgesinin, Flash Player'da 0. düzeyde bulunan bir ana Zaman Çizelgesi vardır. Başka Flash Professional belgelerini (SWF dosyaları) Flash Player'a farklı düzeylerde yüklemek için loadMovie komutunu kullanabilirsiniz.

0. düzeyin üzerindeki düzeylere belge yüklerseniz, belgeler şeffaf kağıt üzerindeki çizimler gibi birbiri üzerine yığılır; Sahne Alanı'nda içerik olmadığında, bu boşluktan daha aşağı düzeylerdeki içeriği görebilirsiniz. 0. düzeye bir belge yüklerseniz, bu belge ana zaman çizelgesinin yerini alacaktır. Flash Player'ın herhangi bir düzeyine yüklenen her belgenin kendi zaman çizelgesi vardır.

Zaman Çizelgeleri birbirlerine ActionScript ile mesaj gönderebilirler. Örneğin, bir film klibinin son karesindeki bir eylem başka bir film klibinin oynatılmasını söyleyebilir. Bir zaman çizelgesini kontrol etmek amacıyla ActionScript'i kullanmak için, zaman çizelgesinin konumunu belirlemek üzere bir hedef yolu kullanmalısınız.

Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde MovieClip.loadMovie yöntemine bakın.

Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında

[Başa dön](#)

Bir Flash Professional belgesinde bir film klibi örneği oluştururken, film klibinin kendi zaman çizelgesi bulunur. Her film klibi sembolü kendi zaman çizelgesini içerir. Film klibinin zaman çizelgesi, belgenin ana zaman çizelgesinin içinde yuvalanmıştır. Ayrıca bir film klibi örneğini başka bir film klibi sembolünün içinde yuvalayabilirsiniz.

Bir film klibi Flash Professional belgesi içinde oluşturulduğunda veya başka bir film klibinin içinde yuvalandığında, üst durumuna gelen bu belgenin veya film klibinin astı olur. Yuvalanmış film klipleri arasındaki ilişkiler hiyerarşiktir: üste yapılan değişiklikler alt öğeyi de etkiler. Her düzeyin kök Zaman Çizelgesi, kendi düzeyindeki tüm film kliplerinin üst öğesidir ve en tepedeki Zaman Çizelgesi olduğundan, üst öğesi yoktur. Film Gezgini panelindeyken, panel menüsünden Sembol Tanımlarını Göster seçeneğini belirleyerek bir belge içinde yuvalanan film kliplerinin hiyerarşisini görüntüleyebilirsiniz.

Film klibi hiyerarşisini anlamak için bir bilgisayardaki hiyerarşiyi düşünün: sabit diskin bir kök dizini (veya klasörü) ve alt dizinleri vardır. Kök dizini, bir Flash Professional belgesinin ana (veya kök) Zaman Çizelgesi ile paraleldir: diğer her şeyin üstüdür. Alt dizinler film kliplerine benzerdir.

Flash Professional'ta ilişkili nesneleri organize etmek için film klibi hiyerarşisini kullanabilirsiniz. Örneğin, Sahne Alanı boyunca hareket eden bir araba içeren bir Flash Professional belgesi oluşturabilirsiniz. Arabayı temsil eden bir film klibi sembolü kullanabilir ve arabayı Sahne Alanı boyunca hareket ettirmek için bir ara hareket oluşturabilirsiniz.

Dönen tekerlekler eklemek amacıyla, araba tekerleği için bir film klibi oluşturabilir ve bu film klibinin frontWheel ve backWheel adında iki örneğini oluşturabilirsiniz. Sonra tekerlekleri arabanın film klibinin Zaman Çizelgesi üzerine (ana Zaman Çizelgesi üzerine değil) yerleştirebilirsiniz. car klibinin alt öğeleri olduklarından, frontWheel ve backWheel, car klibine yapılan herhangi bir değişiklikten etkilenirler; araba Sahne Alanı boyunca hareket ederken, onlar da arabayla birlikte hareket eder.

İki tekerlek örneğinin de dönmesi için tekerlek sembolünü döndüren bir ara hareket oluşturabilirsiniz. frontWheel ve backWheel kliplerini değiştirdikten sonra bile, üst film klipleri, car, üzerindeki ara hareketten etkilenmeye devam ederler; tekerlekler döner, ancak aynı zamanda üst film klibi car ile Sahne Alanı boyunca hareket ederler.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Karışım modlarını uygulama

[Karışım modları hakkında](#)

[Karışım modu örnekleri](#)

[Karışım modu uygulama](#)

[Ek kaynaklar](#)

Karışım modları hakkında

[Başa dön](#)

Karışım modları, bileşik görüntüler oluşturmanızı sağlar. Bileştirme, iki veya daha fazla üst üste gelen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değişime uğratma sürecidir. Karışım, üst üste gelen film kliplerindeki renkleri harmanlayarak benzersiz efektler oluşturmanızı sağlar.

Bir karışım modu şu öğeleri içerir:

Karışım rengi Karışım moduna uygulanan renk.

Opaklık Karışım moduna uygulanan saydamlığın derecesi.

Temel renk Karışım renginin altındaki piksellerin rengi.

Sonuç rengi Karışımın temel renk üzerindeki etkisinin sonucu.

Karışım modları, hem karışımı uyguladığınız nesnenin rengine hem de alttaki renge bağlıdır. Adobe®, istenilen efekti elde etmek için farklı karışım modlarıyla denemeler yapmanızı önerir.

Normal Rengi temel renklerle etkileşim olmadan, normal olarak uygular.

Katman Film kliplerini, renklerini etkilemeden üst üste yığmanızı sağlar.

Koyulaştır Sadece karışım renginden daha açık olan alanları değiştirir. Karışım renginden daha koyu olan alanlar değişmez.

Çarp Temel rengi karışım rengiyle çarparak, daha koyu renkler oluşturur.

Açıklaştır Sadece karışım renginden daha koyu olan pikselleri değiştirir. Karışım renginden daha açık olan alanlar değişmez.

Ekran Karışım renginin tersini temel renkle çarparak, bir renk açma efekti oluşturur.

Kaplama Temel renklere bağlı olarak, renkleri çarpır veya perdeler.

Sert Işık Karışım modu rengine bağlı olarak, renkleri çarpır veya perdeler. Efekt, nesnenin üzerinde parıldayan bir spot ışığına benzer.

Fark Hangisinin daha büyük parlaklık değeri olduğuna bağlı olarak, ya karışım rengini temel renkten ya da temel rengi karışım renginden çıkartır. Efekt, bir renk negatifine benzer.

Ekle Çoğunlukla, iki görüntü arasında animasyonlu açıklaştırmacı erime efekti oluşturmak için kullanılır.

Çıkart Çoğunlukla, iki görüntü arasında animasyonlu koyulaştırmacı erime efekti oluşturmak için kullanılır.

Ters Çevir Temel rengi ters çevirir.

Alfa Bir alfa maskesi uygular.

Sil Arka plan görüntüsündekiler dahil, tüm temel renk piksellerini kaldırır.

Not: Sil ve Alfa karışım modları, üst film klibine bir Katman karışım modunun uygulanmasını gerektirir. Nesne görünmez olacağından, arka plan klibine Sil'i uygulayamazsınız.

Karışım modu örnekleri

[Başa dön](#)

Aşağıdaki örnekler, farklı karışım modlarının bir görüntünün görünümünü nasıl etkilediğini örnekler. Bir karışım modunun oluşturduğu efekt, alttaki görüntünün rengine ve uyguladığınız karışım modunun türüne bağlı olarak epeyce farklı olabilir.

 Orijinal görüntü	 Katman	 Koyulaştır
 Çarp	 Açıklaştır	 Ekran



Kaplama



Sert Işık



Ekle



Çıkart



Fark



Ters Çevir

Karışım modu uygulama

[Başa dön](#)

Seçilen film kliplerine karışım uygulamak için Özellik denetçisini kullanın.

Not: SWF dosyasını yayınladığınızda çoklu grafik sembolleri tek bir şekil olarak birleştirildiğinden, farklı grafik sembollerine farklı karışım modları uygulayamazsınız.

1. Karışım modu uygulanacak film klibi örneğini (Sahne Alanı üzerinde) seçin.
2. Film klibi örneğinin rengini ve saydamlığını ayarlamak için Özellikler panelindeki Renk açılır menüsünü kullanın.
3. Özellikler panelindeki Karışım açılır menüsünden film klipleri için bir karışım modu seçin. Karışım modu seçilen film klibi örneğine uygulanır.
4. Seçtiğiniz karışım modunun elde etmeye çalıştığınız efektte uygun olduğundan emin olun.

İstenilen efekti elde etmek için film klibinin hem renk hem de saydamlık ayarlarıyla ve farklı karışım modlarıyla denemeler yapın.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Aşağıdaki kaynaklar Flash Professional'da karışımlarla çalışma hakkında ayrıntılı ek bilgi sunar:

- [Graphic Effects Learning Guide for Flash CS4 Professional](#) (Flash CS4 Professional için Grafik Efektlerini Öğrenme Kılavuzu) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Ters kinematik

[Ters kinematik hakkında](#)
[Sembollere eklem ekleme](#)
[Şekillere eklem ekleme](#)
[TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme](#)
[Eklemli şekil noktalarına bağlama](#)
[TK eklemlerinin hareketini sınırlama](#)
[Eklemli Esneklik ekleme](#)
[Armatüre animasyon uygulama](#)
[TK animasyonuna hareket hızı ekleme](#)

Ters kinematik hakkında

[Başa dön](#)

Not: Ters Kinematik özelliği Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır. Flash Professional CC'de, Flash Professional'ın daha eski bir sürümüyle kaydedilmiş bir dosya açarsanız, Ters Kinematik Kare Kare Animasyona dönüştürülür. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın.

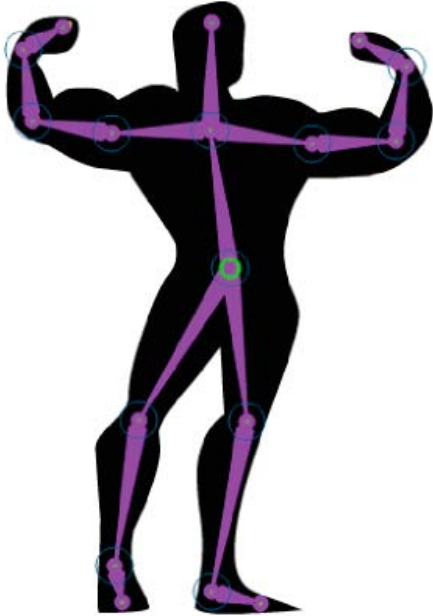
Ters kinematik (TK), üst-alt ilişkilerinde doğrusal ya da dallı armatürlere zincirlenen eklemli nesneleri hareketlendirmenin bir yoludur. Bir eklem hareket ettiğinde, buna bağlı diğer eklemli nesneler de hareket eder.

Ters kinematik kolaylıkla doğal hareket oluşturmaya izin verir. Ters kinematik kullanarak animasyon uygulamak için Zaman Çizelgesi'ndeki eklemli nesnelerin başlangıç ve bitiş konumlarını belirtmeniz yeterlidir. Flash, başlangıç ve bitiş kareleri arasında bulunan armatürdeki eklem konumlarına otomatik olarak enterpolasyon uygular.

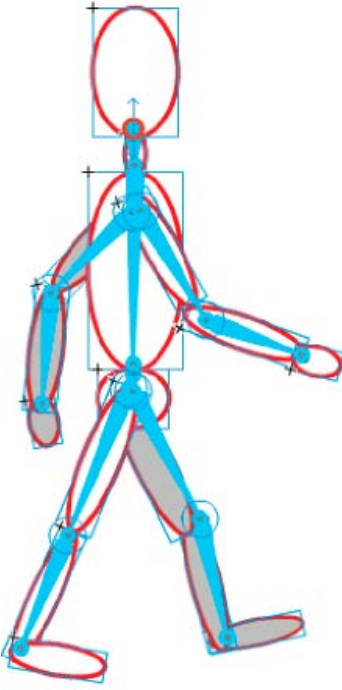
2 şekilde TK kullanabilirsiniz:

- Bir şekli birden fazla eklem için kap olarak kullanarak. Örneğin, bir yılan çizimine eklemli nesneleri ekleyerek çizimin gerçekçi bir şekilde kaymasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilleri Nesne Çizimi modunda çizebilirsiniz.
- Sembol örneklerinde zincir oluşturarak. Örneğin, gövdeyi, kolu, kolun alt kısmını ve eli gösteren film kliplerini bağlayarak, birbirleriyle ilişkili olarak gerçekçi bir şekilde hareket etmelerini sağlayabilirsiniz. Her örnekte tek bir eklem bulunur.

Not: Armatürleri yalnızca Zaman Çizelgesi'nde değil, aynı zamanda ActionScript 3.0 kullanarak da hareketlendirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu'ndaki `fl.ik` sınıflarına bakın.



TK eklem armatürü eklenmiş bir şekil. Her eklemli nesnenin baş kısmının yuvarlak ve kuyruk kısmının ince olduğuna dikkat edin. Eklenen ilk eklem olan kök eklemli nesnenin baş kısmında bir daire vardır.



Bir TK eklem armatürü eklenmiş, farklı sembollerden oluşan bir grup. Şekildeki omuz ve kalça bölümü, armatürün dal noktalarını oluşturur. Kök eklemının baş kısmı, iç bağlantılar ve bir daldaki son eklemın kuyruk kısmı varsayılan dönüştürme noktalarıdır.

Not: Ters kinematik kullanmak için, FLA dosyanızın, ActionScript 3.0'ı Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Komut Dosyası ayarı olarak belirtmesi gerekir.

Eklem stilleri

Flash Sahne Alanı'nda 4 şekilde eklem çizebilir:

- Düz. Bu varsayılan stildir.
- Tel. Düz stil eklemın altındaki resmin çok fazla kısmını kapladığında faydalıdır.
- Çizgi. Daha küçük armatürler için kullanışlıdır.
- Yok. Yalnızca altındaki resmi göstermek için eklemı gizler.

Eklem Stili'ni ayarlamak için Zaman Çizelgesi'nde TK yayılma alanını seçin ve ardından Özellikler panelinin Seçenekler bölümündeki Stil menüsünden stili seçin.

Not: Bir belgeyi, Eklem Stili Yok olarak ayarlıyken kaydederseniz, Flash belgeyi bir sonraki açışınızda eklem stilini otomatik olarak Çizgi olarak değiştirir.

Poz Katmanları

Sembol örneklerine veya şekillere eklemı eklediğinizde, Flash bu eklemı için Zaman Çizelgesi'nde yeni bir katman oluşturur. Bu yeni katmana poz katmanı adı verilir. Flash, Sahne Alanı'ndaki nesnelerin önceki yığılma sırasını korumak için poz katmanını mevcut katmanlar arasında Zaman Çizelgesi'ne ekler.

Flash Pro CS5'te her poz katmanı, yalnızca tek bir armatür ve bu armatürle ilişkili örnekleri ve şekilleri içerebilir. Flash CS5.5'te poz katmanı bir veya daha fazla eklem armatürüne ek olarak diğer nesneleri de içerebilir.

Eğitimler ve videolar

Aşağıdaki eğitim videoları ters kinematiğin nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Ters kinematiği kullanma \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs Aracı (22:00)) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklemı hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracı nasıl kullanılır? (5:12)) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller nasıl hareketlendirilir? (3:26)) (YouTube.com)

Film kliplerine, grafiklere ve düğme örneklerine TK eklemeleri ekleyebilirsiniz. Metin kullanmak için, bunu önce bir sembole dönüştürün. Sembol örnekleri, eklemeleri eklemenizden önce farklı katmanlarda bulunabilir. Flash, poz katmanına bunları ekler.

Not: Ayrıca, metni ayrı şekillere ayırabilir (Değiştir > Parçala) ve eklemeleri ayrı ayrı şekillerle kullanabilirsiniz.

Nesneleri zincirle birbirine bağlarken, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar olan ilişki gibi, oluşturmak istediğiniz üst öge-alt öge ilişkilerini dikkate alın.

1. Sahne Alanı'nda sembol örnekleri oluşturun. Daha sonra zaman kazanmak için örnekleri, istediğiniz uzamsal konfigürasyona yakın olacak şekilde düzenleyin.
2. Araçlar panelinden Eklem aracını  seçin.
3. Armatürün kök eklemi olarak ayarlamak istediğiniz sembol örneğini tıklatın. Eklemi simgeye eklemek istediğiniz noktayı tıklatın.
Varsayılan olarak, Flash eklemi farenin tıklatıldığı yerde oluşturur. Eklem eklemenin daha kesin bir yolu için Çizim Tercihleri'nde (Düzen > Tercihler) Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla ögesini kapatın. Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla kapalıyken, bir sembolden diğerine tıklattığınızda eklem sembol dönüştürme noktasına yapışır.
4. Başka bir sembol örneğine sürükleyin ve eklemek istediğiniz noktada fare düğmesini bırakın.
5. Armatüre başka bir eklem eklemek için ilk eklem kuyruk kısmından, sonraki sembol örneğine sürükleyin.
Nesneler Yapı özelliğini kapatırsanız (Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış) kuyruğu tam olarak yerleştirmeniz kolaylaşır.
6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi oluşturmak için sürükleyin.
Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Tamamlanan armatürün öğelerini yeniden konumlandırmak için, eklemeleri veya örneklerin kendilerini sürükleyin.
 - Bir eklem sürüklenmesi, eklem ilişkili olduğu örneğin, ekleme göre dönmeye izin verilmeden taşınmasını sağlar.
 - Bir örneği sürüklemek, örneğin hem taşınmasını hem de ekleme göre dönmeye izin verir.
 - Bir dalın ortasındaki bir örneği sürüklemek, üst eklemelerin birlikte dönerek birleşmesine yol açar. Alt eklemeler, birlikte dönmeye izin verir.

Armatürü oluşturduktan sonra farklı katmanlardan yeni örnekleri armatüre eklemeye devam edebilirsiniz. Yeni bir eklemi yeni örneğe sürüklediğinizde Flash, örneği armatürün poz katmanına taşıyacaktır.

Videolar ve eğitimler:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. Adobe TV)

Şekillere eklem ekleme

Başa dön

Eklemeleri aynı katmandaki tek bir şekle veya bir şekil grubuna eklersiniz. Her iki durumda da ilk eklemi eklemekten önce tüm şekilleri seçmeniz gerekir. Eklemeleri ekledikten sonra Flash, tüm şekilleri ve eklemeleri bir TK şekli nesnesine dönüştürür ve nesneyi yeni bir poz katmanına taşır.

Bir şekle eklem ekledikten sonra şekil şu sınırlamalara sahip olur:

- Bir TK şeklini, dışında olan başka şekillerle birleştiremezsiniz.
- Şekli Serbest Dönüştürme Aracı ile döndüremez, ölçekleyemez veya eğim veremezsiniz.
- Şeklin denetim noktalarını düzenlemeniz önerilmez.

1. Sahne Alanı'nda doldurulmuş bir şekil veya şekiller oluşturun.

Şekil birden fazla renk ve kontur içerebilir. Şekillerin nihai biçimine mümkün olduğunca yakın olması için onları düzenleyin. Bir şekle eklemeleri eklediğinizde, şekli düzeltmek için kullanılabilecek seçenekler daha da kısıtlanır.

Şekil çok karmaşıksa, Flash eklem eklemekten önce sizden şekli film klibine dönüştürmenizi ister.

2. Sahne Alanı'nda şeklin tümünü seçin.

Şekil birden çok renk alanı veya kontur içeriyorsa, bütün şeklin seçildiğinden emin olmak için şeklin etrafına bir seçim dikdörtgeni sürükleyin.

3. Araçlar panelinde Eklem aracını  seçin.
4. Eklem aracı seçiliyken, şeklin içini tıklatın ve şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.
5. Yeni bir eklem eklemek için, ilk kemiğin kuyruğunu, şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.

İkinci eklem, kök eklemine alt ögesi olur. Oluşturmak istediğiniz üst-alt ilişkisinin sırasına uygun şekilde şeklin alanlarını eklemeler ile bağlayın. Örneğin, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar bağlayın.

6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi

oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Armatürü taşımak için, Seçim aracı ile TK şekil nesnesini seçin ve bunları taşımak için eklemelerden herhangi birini sürükleyin.

Şekil bir TK şekli olduğunda şu sınırlamalara sahip olur:

- Artık şekli dönüştüremezsiniz (ölçekleme veya eğim verme).
- Şekle yeni konturlar ekleyemezsiniz. Yine de şeklin varolan konturlarından denetim noktalarını ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.
- Şekli yerinde düzenleyemezsiniz (Sahne Alanı'nda çift tıklatarak).
- Şeklin kendi kayıt noktası, dönüşüm noktası ve sınırlama kutusu bulunur.

Videolar ve Eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)

TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme

[Başa dön](#)

Poz katmanı Zaman Çizelgesi'ndeki ilk kareden sonra pozlar içeriyorsa, TK armatürlerini düzenleyemezsiniz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

Armatürü yalnızca animasyon amaçlı olarak yeniden konumlandırıyorsanız, poz katmanının herhangi bir karesinde konum değişikliği yapabilirsiniz. Flash, kareyi bir poz karesine dönüştürür.

Eklemeleri ve ilişkili nesneleri seçme

- Tek bir eklemi seçmek için, Seçim aracını kullanarak eklemi tıklatın. Birden çok eklemi seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Seçimi bitişikteki eklemelere taşımak için, Özellik denetçisinde Üst, Alt veya Sonraki/Önceki eş düğmelerini tıklatın.
- Armatürdeki tüm eklemeleri seçmek için bir eklemi çift tıklatın.
- Bir armatürün tamamını seçip armatürün ve poz katmanının özelliklerini görüntülemek için, armatürü içeren poz katmanındaki bir kareyi tıklatın.
- Bir TK şeklini seçmek için, şekli tıklatın.
- Bir ekleme bağlı bir sembol örneğini seçmek için, örneği tıklatın.

Eklemeleri ve ilişkili nesneleri yeniden konumlandırma

- Doğrusal bir armatürü yeniden konumlandırmak için, armatürdeki herhangi bir kemiği sürükleyin.
Armatür bağlı sembol örnekleri içeriyorsa, bir örneği de sürükleyebilirsiniz. Böylece örneği, ekleme göre döndürebilirsiniz.
- Bir armatürün bir dalını yeniden konumlandırmak için, dalın içindeki herhangi bir eklemi sürükleyin.
Dalın içindeki eklemelerin tümü taşınır. Armatürün diğer dallarındaki eklemeler ise hareket etmez.
- Bir eklemi, üst eklemi hareket ettirmeden alt ekleriyle birlikte döndürmek için, söz konusu eklemi Shift tuşuna basarak sürükleyin.
- Bir TK şeklini, Sahne Alanı'ndaki yeni bir konuma taşımak için şekli seçin ve Özellik denetçisinde şeklin X ve Y özelliklerini değiştirin. Ayrıca şekli Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarak sürükleyebilirsiniz.

Eklemeleri silme

Şunlardan birini yapın:

- Tek bir eklemi ve bu eklemelerin bütün alt öğelerini silmek için eklemi tıklatın ve Delete tuşuna basın.
Her eklemi Shift tuşuna basıp tıklatarak, birden fazla eklemi silmek üzere seçebilirsiniz.
- TK şeklinden tüm eklemeleri veya Zaman Çizelgesi'nden sembol armatürünü silmek için Zaman Çizelgesi'nde TK armatür yayılma aralığını sağ tıklatın ve bağlam menüsünden Armatürü Kaldır öğesini seçin.
- TK şeklindeki tüm eklemeleri veya Sahne Alanı'ndaki sembol armatürünü silmek için tüm eklemeleri seçmek üzere armatürdeki eklemi çift tıklatın. Ardından Sil'e basın.
TK şekilleri, normal şekillere döner.

Eklemeleri ilişkili oldukları şekle ve sembole göre taşıma

- Bir TK şeklinin içindeki bir eklemelerin herhangi bir ucunun konumunu taşımak için, Alt Seçim aracı ile eklemelerin ucunu sürükleyin.

Not: TK yayılma alanında birden fazla poz varsa Alt Seçim aracı çalışmaz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

- Bir eklem bağlantısının, başının veya kuyruğunun konumunu bir sembol örneği içerisinde taşımak için örneğin dönüştürme noktasını taşıyın. Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Eklem, dönüştürme noktası ile birlikte taşınır.

- Diğer herhangi bir bağlı örneği hareket ettirmeden tek bir sembol örneğini taşımak için, söz konusu örneği Alt tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ya da Serbest Dönüşüm aracı ile sürükleyin.

Örneğe bağlı olan eklem, örneğin yeni konumuna göre uzayacak veya kısalmır.

TK şeklini düzenleme

Alt Seçim aracını kullanarak, bir TK şeklinde konturların denetim noktalarını ekleyebilir, silebilir veya düzenleyebilirsiniz.

- TK şeklini değiştirmeden bir kemiğin konumunu taşımak için, kemiğin uç noktasını sürükleyin.
- TK şekli sınırının denetim noktalarını görüntülemek için, şeklin konturunu tıklatın.
- Bir denetim noktasını taşımak için, denetim noktasını sürükleyin.
- Yeni bir denetim noktası eklemek için, herhangi bir denetim noktasına sahip olmayan konturun bir parçasını tıklatın.
- Mevcut bir kontrol noktasını silmek için, söz konusu kontrol noktasını tıklatarak seçin ve ardından Delete tuşuna basın.

Not: Bir TK şekli dönüştürülemez (ölçeklenemez veya eğim verilemez).

Eklem, şekil noktalarına bağlama

Başa dön

Bir şeklin kontrol noktaları, varsayılan olarak, kendilerine en yakın eklemle bağlıdır. Aynı eklem ve şekil kontrol noktaları arasındaki bağlantıları düzenlemek için Bağlama aracını kullanabilirsiniz. Bu yolla daha iyi sonuçlar almak için, her eklem hareket ettiğinde konturun nasıl deforme olacağını kontrol edebilirsiniz. Armatür hareket ettiğinde bir şeklin konturu istediğiniz gibi deforme olmuyorsa, bu yöntemi kullanmak yararlıdır.

Birden fazla kontrol noktasını tek bir eklem ve birden fazla eklem tek bir kontrol noktasına bağlayabilirsiniz.

- Bir kemiğe bağlı olan denetim noktalarını vurgulamak için, Bağlama aracı  ile kemiği tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili eklem kırmızı ile vurgulanır. Tek bir eklemle bağlı olan denetim noktaları, kareler şeklinde görünür. Birden fazla eklemle bağlı olan denetim noktaları, üçgen şeklinde görünür.

- Seçilen bir eklem kontrol noktaları eklemek için, vurgulanmamış bir kontrol noktasını Shift tuşuna basarak tıklatın.

Ayrıca seçili eklem eklemek üzere birden fazla denetim noktası seçmek için Shift tuşuna basarak sürükleyebilirsiniz.

- Eklem denetim noktalarını kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış olan bir denetim noktasını Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

Ayrıca, seçili eklem birden fazla denetim noktasını kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp sürükleyebilir (Windows) veya Option tuşuna basıp sürükleyebilirsiniz (Macintosh).

- Bir denetim noktasına bağlı eklem, Bağlama aracı  ile denetim noktalarını tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili denetim noktası kırmızı ile vurgulanacaktır.

- Seçili denetim noktasına başka eklem eklemek için, bir eklem Shift tuşuna basarak tıklatın.
- Seçili bir denetim noktasından bir eklem kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış bir eklem Ctrl tuşuna basarak (Windows) veya Option tuşuna basarak (Macintosh) tıklatın.

TK eklem, hareketini sınırlama

Başa dön

TK armatürlerine yönelik daha gerçekçi hareketler oluşturmak için, belirli eklem, hareket özgürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Örneğin, bir koldaki iki eklem, hareketini sınırlandırarak dirseğin yanlış yöne bükülmesini engelleyebilirsiniz.

Eklem oluşturulduğu zaman, varsayılan olarak her TK eklemine sabit bir uzunluk atanır. Eklem kendi üst bağlantılarının etrafında ve x ve y eksenleri boyunca dönebilir. Ancak, x veya y eksen hareketini etkinleştirmediniz sürece, üst eklem, uzunluğunu gerektiren şekillerde hareket edemezler. Varsayılan olarak, eklem döndürme etkinleştirilmiştir ve x ve y eksen hareketi devre dışı bırakılmıştır.

Ayrıca, bir eklemde ağırlık efekti oluşturmak için eklem, hareket hızını sınırlandırabilirsiniz.

Bağlı eklem dizeleri içeren armatürlerde, armatürün herhangi bir dalındaki son bağlantının hareketini sınırlayamazsınız. Son bağlantıda sınırlama görünümünü vermek için eklem, film klipleriyle kullanın ve son eklem alfa özelliği sıfır olarak ayarlanmış bir film klibine bağlayın. Ardından, son eklem yerine sondan bir önceki eklem, hareketini sınırlayın.

Örnekler:

Bir kol için dirseğin dönüş açısını sınırlandırabilirsiniz. Böylece ön kol hareketinin normal aralığının ötesinde dönemez.

- Bir karakterin Sahne Alanı boyunca hareketini etkinleştirmek için kök ekleme X veya Y çevirisini açın. Daha doğru hareket için X ve Y çevirisini kullanırken döndürmeyi kapatın.

Bir veya birden fazla eklem seçili olduğunda, Özellik denetçisinde bu özellikleri ayarlayabilirsiniz.

- Seçili eklem, x veya y eksenı boyunca hareket etmesini ve üst eklemının uzunluğunun değişmesini sağlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Etkinleştir seçeneğini belirleyin.

x eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre dikey duran iki başlı bir ok görüntülenir. y eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre paralel duran iki başlı bir ok görüntülenir. Eklem için x ve y çevirisinin etkinleştirilmesi, eklem için döndürmenin devre dışı bırakıldığı durumlarda eklem konumlandırılmasını kolaylaştırır.

- x veya y eksenı boyunca etkinleştirilen hareket miktarını sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Sınırla seçeneğini belirleyin ve eklem hareket edebileceği minimum ve maksimum mesafe için bir değer girin.
- Seçilen eklem bağlantı etrafında dönmesini devre dışı bırakmak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümündeki Etkinleştir onay kutusunda belirlenen seçimi kaldırın.

Bu onay kutusu varsayılan olarak seçilidir.

- Bir eklem dönüşünü sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümüne minimum ve maksimum döndürme açılarını girin. Döndürme açıları, üst eklem göre şekillenir. Eklem bağlantısının üzerinde, döndürme serbestisinin açılarını belirten bir yay görünür.
- Seçili bir eklem, üst eklemine göre durağan kılmak için döndürmeyi ve x ve y eksenı çevirisini devre dışı bırakın.

Eklem, sabit hale gelir ve üst eklem hareketine uyar.

- Seçili bir eklem hareket hızını kısıtlamak için, Özellik denetçisinde Bağlantı Hızı alanına bir değer girin.

Bağlantı hızı eklem ağırlık efekti verir. Maksimum değer olan %100, sınırsız hıza eşdeğerdir.

Eklem hareketini tutturarak sınırlandırma (yalnızca CS5.5)

Belirli eklemi Sahne Alanı'na tutturarak hareket etmelerini önleyebilirsiniz. Tutturulan eklem yerlerinde sabit kalırken bunlara bağlı diğer eklem serbestçe hareket etmeye devam eder. Bu durumun kullanımına bir örnek, şeklin durduğu zeminin üstüne ve altına doğru hareket etmemesi için, ayak eklemi tutturulan bir insan şeklidir.

Bir veya daha fazla eklem Sahne Alanı'na tutturmak için:

1. Sahne Alanı'ndaki eklemi tıklatarak seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Tuturma imlecı görüntülenene kadar fareyi bir eklem üzerinde tutun. Ardından bağlantıyı tıklatın.
 - Özellik denetçisinin Konum bölümünde, Tuttur onay kutusunu seçin.

Seçili eklem artık hiçbir yönde hareket edemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (Flash Professional CS5.5 - TK için Tuturma Desteği) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem eklem, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz eklem, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com)
- Teknik Not: [Bir bağlantıdaki son eklemde TK hareketi sınırlaması ayarlanamıyor](#)

Eklemlere Esneklik eklem

Başa dön

TK eklemine yaylanma eklem için iki eklem özelliği kullanılabilir. Eklem Kuvvet ve Sönüm özellikleri, Eklem TK sistemine dinamik fiziği katarak TK eklemine gerçek bir fiziksel hareket verir. Bu özellikler fizik ile geliştirilmiş animasyonun daha kolay oluşturulmasına izin verir. Kuvvet ve Sönüm özellikleri, eklem animasyonuna büyük ölçüde yapılandırılabilen gerçekçi hareket özelliği verir. Bu özelliklerin poz katmanına pozlar eklemmeden önce ayarlanması en iyi yöntemdir.

Kuvvet Yayın sıklığı. Yüksek değerler daha sık bir yay efekti oluşturur.

Sönüm: Yay etkinin aşınma oranı. Daha yüksek değerler yaylanmanın daha çabuk kaybolmasına neden olur. 0 değeri yaylanmanın poz katmanı kareleri boyunca tam kuvvetinde kalmasına neden olur.

Yaylanmayı etkinleştirmek için, bir veya daha fazla eklem seçin ve Özellik denetçisindeki Yay bölümünde bulunan Kuvvet ve Sönüm değerlerini ayarlayın. Kuvvet arttıkça yay daha çok sertleşir. Sönüm, yay etkisinin aşınma oranını belirler. Bu yüzden değer arttıkça, animasyon daha hızlı biter.

Kuvvet ve Sönüm özelliklerini kapatmak için Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını seçin ve Özellik denetçisinin Yay bölümünde bulunan Etkinleştir onay kutusunun seçimini kaldırın. Bu, Sahne Alanı'nın poz katmanında tanımladığınız pozları Yay özelliklerinin etkisi olmadan görmenizi sağlar.

Aşağıdaki faktörler Yay özellikleri ile çalışırken eklem animasyonunuzun son görünümünü etkiler. İstedığınız son görünüme ulaşmak için bunların

her biriyle deneyler yapın.

- Kuvvet özelliği değeri.
- Sönüm özelliği değeri.
- Poz katmanındaki pozların arasındaki kare sayısı.
- Poz katmanındaki karelerin toplam sayısı.
- Son poz ve daha sonraki pozun son karesinin arasındaki karelerin sayısı.

Ek kaynaklar

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (TK Yay özellikleri ile çalışma) (7:50, Adobe TV)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Flash Professional'da Yay aracını inceleme) (Adobe.com)

Armatüre animasyon uygulama

Başa dön

TK armatürlerine, Flash uygulamasındaki diğer nesnelerden farklı şekilde animasyon uygulanabilir. Armatürlerde, poz katmanına kareler eklenir ve bir anahtar kare oluşturmak için Sahne Alanı'ndaki armatür yeniden konumlandırılır. Poz katmanlarındaki anahtar kareler poz olarak adlandırılır. TK armatürleri genellikle animasyon amaçlı olarak kullanıldığı için, her poz katmanı, otomatik olarak bir ara doldurma katmanı görevi görmektedir.

Ancak poz katmanında eklem konumundan başka bir özelliğin arasını dolduramayacağınız için, TK poz katmanları, ara doldurma katmanlarından farklıdır. TK nesnelerinin konum, dönüşüm, renk efektleri veya filtreler gibi diğer özelliklerinin arasını doldurmak için, armatürü ve ilişkili olduğu nesneleri, bir film klibinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin. Ardından Ekle > Ara Hareket komutunu ve Hareket Düzenleyicisi panelini kullanarak sembolün özelliklerine animasyon uygulayabilirsiniz.

TK armatürlerine çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile de animasyon uygulayabilirsiniz. Bir armatüre ActionScript ile animasyon uygulamayı planlıyorsanız, bunu Zaman Çizelgesi'nde gerçekleştiremezsiniz. Armatür, poz katmanında yalnızca tek bir poz içerebilir. Bu pozun, poz katmanında armatürün görüldüğü ilk karede yer alması gerekir.

Aşağıdaki ek kaynaklarda bir armatürün hareketlendirilmesi gösterilmektedir:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklem hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Flash'ta Eklem Aracı ile karakter animasyonu) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracını kullanma (5:12)) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller hareketlendirme (3:26)) (YouTube.com)

Zaman Çizelgesi'nde armatüre animasyon uygulama

TK armatürleri, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanlarında mevcuttur. Zaman Çizelgesi'ndeki armatürlere animasyon uygulamak için, poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayıp Poz Ekle seçeneğini belirleyerek pozları ekleyin. Armatürün konfigürasyonunu değiştirmek için Seçim aracını kullanın. Flash Professional, pozlar arasında yer alan karelerdeki eklemelerin konumlarını otomatik olarak enterpolasyon uygular.

1. Gerekirse, Zaman Çizelgesi'nde oluşturmak istediğiniz animasyona yer açmak için armatürün poz katmanına kareler ekleyin.

Kareleri, varolan herhangi bir karenin sağında yer alan poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayarak (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve Kare Ekle seçeneğini belirleyerek ekleyebilirsiniz. Daha sonra da istediğiniz bir zamanda kareleri ekleyebilir veya silebilirsiniz.

2. Poz katmanındaki bir kareye bir poz eklemek için, şunlardan birini yapın:

- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından Sahne Alanı'ndaki armatürü yeniden konumlandırın.
- Poz katmanındaki kareyi sağ tıklayın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Poz Ekle seçeneğini belirleyin.
- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından F6 tuşuna basın.

Flash, geçerli karedeki poz katmanına bir poz ekler. Karede yer alan elmas şeklindeki poz işaretçisi, yeni pozu gösterir.

3. Animasyonu istediğiniz gibi tamamlamak için ayrı karelere yeni pozlar ekleyin.
4. Zaman Çizelgesi'nde animasyonun uzunluğunu değiştirmek için Yeniden Boyutlandır imleci görüntülenene kadar fare imlecini armatürün son karesi üzerinde tutun. Ardından kare eklemek veya kaldırmak için poz katmanının son karesini sağa veya sola sürükleyin.

Flash, poz karelerini katmandaki süre değişikliği ile orantılı olarak yeniden konumlandırır ve aradaki karelere yeniden enterpolasyon uygular. Poz karelerinin konumunu etkilemeden Zaman Çizelgesi'nde armatür yayılma aralığını yeniden boyutlandırmak için armatür yayılma aralığının son karesini Shift tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

İşlem tamamlandığında, animasyonun önizlemesini görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın. Poz kareleri arasında entropolasyon uygulanmış armatür konumlarını görebilirsiniz.

Daha sonra istediğiniz zaman poz karelerindeki armatürü yeniden konumlandırabilirsiniz veya yeni poz kareleri ekleyebilirsiniz.

Bir armatürde pozların konumlarını düzenleme

Pozların konumunu şu yollarla düzenleyebilirsiniz:

- Bir pozu yeni bir konuma taşımak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından poz armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Bir pozu yeni bir konuma kopyalamak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarken poz armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Kesin, kopyalayın ve yapıştırın. Kesmek veya kopyalamak istediğiniz poz Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Kes veya Pozu Kopyala öğesini seçin.

Ardından, yapıştırma işlemini gerçekleştirmek istediğiniz armatür yayılma aralığındaki kareyi Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Yapıştır'ı seçin.

TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan ek efektler uygulama

Eklem konumu dışında TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan efektler uygulamak için, nesneyi bir film klipinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin.

1. TK armatürünü ve ilişkili olduğu bütün nesneleri seçin.

Bir TK şekli için, şekli tıklatmanız yeterlidir. Sembol örneklerinden oluşan birbirine bağlı gruplar için, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını tıklatabilir ve seçili çerçeveyi, Sahne Alanı'ndaki bütün bağlantılı sembollerin etrafında sürükleyebilirsiniz.

2. Seçimi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür seçeneğini belirleyin.
3. Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembol için bir ad girin ve Tür menüsünden Film Klipi'ni veya Grafik'i seçin. Tamam'ı tıklatın.

Flash, armatür için poz katmanını içeren kendi zaman çizelgesine sahip bir sembol oluşturur.

4. FLA dosyanızın ana zaman çizelgesindeki yeni sembolü kullanmak için, sembolü Kütüphane'den Sahne Alanı'na sürükleyin.

Ardından Sahne Alanı'ndaki yeni sembol örneğine ara hareket efektleri ekleyebilirsiniz.

TK armatürlerini içeren semboller, istediğiniz efekti oluşturmak için gerekli diğer yuvalanmış sembollere ait katmanlara yuvalayabilirsiniz.

ActionScript 3.0 ile çalışma zamanı animasyonu için armatür hazırlama

Şekillere veya film klipi örneklerine bağlanmış TK armatürlerini kontrol etmek için ActionScript 3.0'ı kullanabilirsiniz. Ancak, grafik veya düğme sembol örneklerine bağlanmış armatürleri ActionScript ile kontrol edemezsiniz.

Yalnızca tek bir poza sahip armatürler, ActionScript ile kontrol edilebilir. Birden fazla poza sahip armatürler, yalnızca Zaman Çizelgesi'nde kontrol edilebilir.

1. Seçim aracını kullanarak, armatür içeren bir poz katmanındaki bir kareyi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Tür menüsünden Çalışma Zamanı seçeneğini belirleyin.

Ardından hiyerarşi, çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile düzenlenebilir.

Varsayılan olarak, Özellik denetçisindeki armatür adı, poz katmanının adı ile aynıdır. ActionScript'teki armatüre atıfta bulunmak için bu adı kullanın. Bu adı Özellik denetçisinde değiştirebilirsiniz.

TK animasyonuna hareket hızı ekleme

Başa dön

Hareket hızı, daha gerçekçi bir hareket oluşturmak için her pozun çevresindeki karelerde animasyon hızını ayarlar.

1. Poz katmanındaki iki poz karesi arasındaki bir kareyi veya bir poz karesini seçin.
Araya giren çerçeve Hareket hızı, seçili karenin solundaki ve sağındaki poz kareleri arasında kalan kareleri etkiler.

Poz çerçevesi Hareket hızı, katmandaki seçili poz ve bir sonraki poz katmanı arasındaki kareleri etkiler.

2. Özellik denetçisinde, Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.
Basit hareket hızları Seçilen kareden hemen sonraki veya önceki karelerdeki hareketi yavaşlatan dört hareket hızı.

Başlatma ve Durdurma hareket hızları Önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelerdeki ve sonraki poz karesinden hemen önce gelen karelerdeki hareketi yavaşlatır.

Not: Aynı hareket hızı türleri, ara hareketleri kullanmanız sırasında Hareket Düzenleyicisi'nde de yer alır. Zaman Çizelgesi'nde bir ara hareket seçtiğinizde, Hareket Düzenleyicisi'nde her hareket hızı türünün eğrisini görebilirsiniz.

3. Özellik denetçisinde, hareket hızı için bir Güç değeri girin.

Varsayılan Güç, hareket hızının bulunmadığı duruma eşdeğer olan 0'dır. Maksimum değer 100'dür ve bu poz karesinden önce gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular. Minimum değer -100 olup önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular.

İşlem tamamlandığında, Sahne Alanı'nda hareket hızı uygulanmış hareketlerin önizlemesini yapın. Zaman Çizelgesi'nde, iki poz karesi arasında hareket hızı uyguladığınız noktada oynatma kafasını kaydırın.

Daha fazla Yardım konusu

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Zaman Çizelgesi katmanları

Katmanları oluşturma ve düzenleme

Katman ve katman klasörleri görüntüleme

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla katmanın özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

Katmanları oluşturma ve düzenleme

Katmanlar, belgenizdeki çizimleri organize etmenize yardımcı olur. Diğer bir katmandaki nesneleri etkilemeden, bir katmanda nesne çizebilir veya düzenleyebilirsiniz. Sahne Alanı'nın katman üzerinde hiçbir şey olmayan alanlarında, bu boşluktan alt katmanları görebilirsiniz.

Çizmek, boyamak veya bir katmanı ya da bir klasörü değiştirmek için katmanı, etkinleştirmek üzere Zaman Çizelgesi'nde seçin. Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kalem simgesi, katman veya klasörün etkin olduğunu belirtir. Aynı anda sadece bir katman etkin olabilir (birden çok katmanın aynı anda seçilebilmesine karşın).

Bir Flash Professional belgesi oluşturduğunuzda, bu belge tek bir katman içerir. Belgenizdeki resim, animasyon ve diğer öğeleri organize etmek için daha fazla katman ekleyin. Ayrıca, katmanları gizleyebilir, kilitleyebilir veya yeniden düzenleyebilirsiniz. Oluşturabileceğiniz katmanların sayısı sadece bilgisayarınızın belleğiyle sınırlıdır ve katmanlar yayınlanan SWF dosyanızın boyutunu artırmaz. Sadece katmanlara yerleştirdiğiniz nesneler dosya boyutunu artırır.

Katmanları organize etmek ve yönetmek için katman klasörleri oluşturun ve katmanları bunların içine yerleştirin. Sahne Alanı'nda gördüklerinizi etkilemeden, Zaman Çizelgesi'ndeki katman klasörlerini genişletebilir veya daraltabilirsiniz. Ses dosyaları, ActionScript, kare etiketleri ve kare yorumları için ayrı katmanlar veya klasörler kullanın. Bu, belirtilen öğeleri kolayca bulup düzenlemenize yardımcı olur.

Karmaşık efektler oluşturmaya yardımcı olması için çizim ve düzenlemeyi kolaylaştırmak ve katmanları maskelemek amacıyla özel kılavuz katmanlarını kullanın.

Flash uygulamasında kullanabileceğiniz beş tür katman vardır:

- Normal katmanlar, FLA dosyasındaki resimlerin çoğunu içerir.
- Maske katmanları, altlarındaki seçili katman bölümlerini gizlemek için maske olarak kullanılan nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. Maske katmanlarını kullanma.
- Maskeli katmanlar, maske katmanı ile ilişkilendirdiğiniz bir maske katmanının altındaki katmanlardır. Maskeli katmanının yalnızca maske tarafından açıkta bırakılan kısmı görünür. Daha fazla bilgi için bkz. Maske katmanlarını kullanma.
- Kılavuz katmanları, diğer katmanlardaki nesnelerin düzenlenmesine veya diğer katmanlardaki klasik arası doldurulan animasyonların hareketlerine yol göstermesi için kullanılabilen konturları içerir. Daha fazla bilgi için bkz. [Kılavuz katmanları](#) ve Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma.
- Kılavuzlu katmanlar, bir kılavuz katmanı ile ilişkilendirilmiş katmanlardır. Kılavuzlu katmandaki nesneler, kılavuz katmanındaki konturlar boyunca düzenlenebilir veya bu nesnelere animasyon uygulanabilir. Kılavuzlu katmanlar, statik resim ve klasik aralar içerebilir ancak ara hareketler içermez.
- Ara Hareket katmanları ara hareketlerle animasyon eklenmiş nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. [Arası doldurulan animasyonlar hakkında](#).
- Armatür katmanları ters kinematik eklemi eklenmiş nesneleri içerir. Daha fazla bilgi için bkz. Ters kinematik hakkında.

Normal, Maske, Maskeli ve Kılavuz katmanları, ara hareketler veya ters kinematik eklemleri içerebilir. Bu katmanlardan birinde bu öğeler bulunduğu anda, katmana eklenebilecek içeriğin türlerine yönelik sınırlamalar vardır. Daha fazla bilgi için bkz. [Ara hareketler](#) ve (Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Ters kinematik.

Katman oluşturma

Bir katman oluşturduğunuzda, seçili katmanın üzerinde görünür. Yeni eklenen katman etkin katman olur.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Yeni Katman düğmesini  tıklattın.
- Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman adını sağ tıklattın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Katman Ekle'yi seçin.

Katman klasörü oluşturma

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir katman veya klasör seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman Klasörü'nü seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasör Ekle'yi seçin. Yeni klasör, seçtiğiniz katman veya klasörün üzerinde görünür.
- Zaman Çizelgesi'nin altında Yeni Klasör simgesini  tıklatın. Yeni klasör, seçtiğiniz katman veya klasörün üzerinde görünür.

Katmanları ve katman klasörlerini organize etme

Belgenizi organize etmek için Zaman Çizelgesi'nde katman ve klasörleri yeniden düzenleyin.

Katman klasörleri, katmanları bir ağaç yapısında yerleştirmenize izin vererek iş akışınızı organize etmenize yardımcı olur. Sahne Alanı'nda hangi katmanların görünür olduğunu etkilemeden bir klasörün içerdiği katmanları görmek için klasörü genişletin veya daraltın. Klasörler, katmanları veya başka klasörleri içerebilir; bu da, dosyalarınızı bilgisayarınızda organize etmenize benzer bir şekilde, katmanlarınızı organize etmenize izin verir.

Zaman Çizelgesi'ndeki katman kontrolleri bir klasördeki tüm katmanları etkiler. Örneğin, bir klasörü kilitlemek, klasörün içerisindeki tüm katmanları kilitlet.

- Bir katman veya katman klasörünü bir katman klasörüne taşımak için katman veya katman klasörünün adını hedef katman klasörünün adına sürükleyin.
- Katman veya klasörlerin sırasını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ndeki bir veya daha fazla katman veya klasörü istenilen konuma sürükleyin.
- Bir klasörü genişletmek veya daraltmak için klasör adının solundaki üçgeni tıklatın.
- Tüm klasörleri genişletmek veya daraltmak için sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna (Macintosh) basıp sağ tıklatın ve Tüm Klasörleri Genişlet veya Tüm Klasörleri Daralt'ı seçin.

Katmanı veya klasörü yeniden adlandırma

Varsayılan olarak, yeni katmanlar oluşturuldukları sıraya göre adlandırılırlar: Katman 1, Katman 2, vs. İçeriklerini daha iyi yansıtmaları için katmanları yeniden adlandırın.

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasörün adını çift tıklatın ve yeni bir ad girin.
- Katman veya klasörün adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin. Ad kutusuna yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasörü seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin. Ad kutusuna yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Katman veya klasör seçme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir katman veya klasörün adını tıklatın.
- Seçmek için Zaman Çizelgesi'nde katmanın herhangi bir karesini tıklatın.
- Seçilecek katmanda bulunan Sahne Alanı'nda bir nesne seçin.
- Bitişik katman veya klasörleri seçmek için Zaman Çizelgesi'nde isimlerini Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Bitişik olmayan katmanları veya klasörleri seçmek için Zaman Çizelgesi'nde adlarını Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın.

Tek katmandan kare kopyalama

1. Bir katmanda kare aralığı seçin. Katmanın tamamını seçmek için Zaman Çizelgesi'nde katmanın adını tıklatın.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin.
3. Yapıştırmaya başlamak istediğiniz kareyi seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır öğesini seçin.

Katman klasöründen kare kopyalama

1. Klasörü daraltın (Zaman Çizelgesi'nde klasör adının solundaki üçgeni tıklatın) ve klasörün tamamını seçmek için klasör adını tıklatın.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin.
3. Bir klasör oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman Klasörü'nü seçin.
4. Yeni klasörü tıklatın ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.

Katman veya klasör silme

1. Katmanı veya klasörü seçmek için Zaman Çizelgesi'nde adını veya katmandaki herhangi bir kareyi tıklatın.
2. Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde Katmanı Sil düğmesini tıklatın.
- Katman veya klasörü Katmanı Sil düğmesine sürükleyin.
- Katman veya klasör adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Katmanı Sil'i seçin.

Not: Bir katman klasörünü sildiğinizde, içindeki tüm katmanlar ve içerikleri de silinir.

Bir veya daha fazla katman veya klasörü kilitleme ve kilidini açma

- Bir katman veya klasörü kilitlemek için adının sağ tarafında bulunan Kilit sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörün kilidini açmak için Kilit sütununun içini tekrar tıklatın.
- Tüm katman ve klasörleri kilitlemek için kilit simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörlerin kilidini açmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden fazla katman veya klasörü kilitlemek veya bunların kilidini açmak için imleci Kilit sütunu boyunca sürükleyin.
- Diğer tüm katman ve klasörleri kilitlemek için katman veya klasör adının sağındaki Kilit sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Tüm katman veya klasörlerin kilidini açmak için Kilit sütununu Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarken tekrar tıklatın.

Katmanları kopyalama ve yapıştırma (yalnızca CS5.5 için)

Zaman çizelgesindeki tüm katmanları ve katman klasörlerini kopyalayabilir ve bunları aynı zaman çizelgesine veya ayrı zaman çizelgelerine yapıştırabilirsiniz. Herhangi bir türdeki katman kopyalanabilir.

Katmanları kopyalayıp yapıştırdığınızda, kopyalanan katmanların katman klasörü yapısı korunur.

1. Katman adını tıklatarak Zaman Çizelgesi'nde bir veya daha fazla katman seçin. Bitişik katmanları seçmek için Shift tuşunu basılı tutarak tıklatın. Bitişik olmayan katmanları seçmek için Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak tıklatın.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Katmanları Kopyala veya Katmanları Kes öğesini seçin. Ayrıca katmanları sağ tıklatıp bağlam menüsünden Katmanları Kopyala ve Katmanları Kes öğesini seçebilirsiniz.
3. İçine yapıştırmak istediğiniz zaman çizelgesinde, yapıştırılan katmanların eklenmesini istediğiniz yerin tam altında olan katmanı seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Katmanları Yapıştır öğesini seçin.

Katman, Zaman Çizelgesi'nde seçtiğiniz katmanın üzerinde görünür. Katman klasörü seçtiyseniz, yapıştırılan katmanlar klasörün içinde görünür. Bir katmanı maske veya kılavuz katmanına yapıştırmak için önce bu maske veya kılavuz altında bir katman seçip ardından yapıştırmanız gerekir. Bir maske veya kılavuz katmanının altına maske, kılavuz veya klasör katmanı yapıştırılamazsınız.

Ayrıca katman seçerek ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katmanları Çoğalt öğesini seçerek katmanları çoğaltabilirsiniz. Yeni katmanların adlarının yanına "kopya" kelimesi eklenir.

[Başa dön](#)

Katman ve katman klasörleri görüntüleme

Katman veya klasör gösterme ya da gizleme

Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kırmızı X katman veya klasörün gizli olduğunu belirtir. Yayınlama ayarlarında, bir SWF dosyası yayınladığınızda gizli katmanların dahil edilip edilmeyeceğini seçebilirsiniz.

- Bir katman veya klasörü gizlemek için Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörü göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'ndeki bütün katman ve klasörleri gizlemek için Göz simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden çok katman veya klasörü göstermek veya gizlemek için Göz sütunu boyunca sürükleyin.
- Geçerli katman veya klasör dışındaki bütün katman ve klasörleri gizlemek için katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katman içeriğini anahatlar olarak görüntüleme

Bir nesnenin hangi katmana ait olduğunu ayırt etmek için bir katmandaki bütün nesneleri renkli anahatlar olarak görüntüleyin.

- O katmandaki bütün nesneleri anahatlar olarak göstermek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini tıklatın. Anahat görünümünün kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Bütün katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için anahat simgesini tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Geçerli katman dışındaki tüm katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini Alt

(Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katmanın anahat rengini değiştirme

- Şunlardan birini yapın:
 - Zaman Çizelgesi'nde katmanın simgesini (katman adının solundaki simge) çift tıklatın.
 - Katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
 - Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin.
- Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Anahat Rengi kutusunu tıklatın, yeni bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Katmandaki hareket yolları da katman anahat rengini kullanır.

(Yalnızca Flash Professional CC) Birden fazla katmanın özelliklerini ayarlama

[Başa dön](#)

- Flash Professional CC'de bir FLA dosyası oluşturun veya var olan bir dosyayı açın.
- Önceden yapmadıysanız en az iki katman ekleyin.
- Özelliklerini değiştirmek istediğiniz katmanları seçin, sağ tıklatın ve Özellikler'i seçin.
- Katman Özellikleri iletişim kutusunda istediğiniz özellikleri değiştirin.
- Tamam'ı tıklatın

Katman veya klasör gösterme ya da gizleme

Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının yanındaki kırmızı X katman veya klasörün gizli olduğunu belirtir. Yayınlama ayarlarında, bir SWF dosyası yayınladığınızda gizli katmanların dahil edilip edilmeyeceğini seçebilirsiniz.

- Bir katman veya klasörü gizlemek için Zaman Çizelgesi'nde katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini tıklatın. Katman veya klasörü göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Zaman Çizelgesi'ndeki bütün katman ve klasörleri gizlemek için Göz simgesini tıklatın. Tüm katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Birden çok katman veya klasörü göstermek veya gizlemek için Göz sütunu boyunca sürükleyin.
- Geçerli katman veya klasör dışındaki bütün katman ve klasörleri gizlemek için katman veya klasör adının sağındaki Göz sütununun içini Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katman ve klasörleri göstermek için aynı yeri Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katman içeriğini anahatlar olarak görüntüleme

Bir nesnenin hangi katmana ait olduğunu ayırt etmek için bir katmandaki bütün nesneleri renkli anahatlar olarak görüntüleyin.

- O katmandaki bütün nesneleri anahatlar olarak göstermek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini tıklatın. Anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Bütün katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için anahat simgesini tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri tekrar tıklatın.
- Geçerli katman dışındaki tüm katmanlardaki nesneleri anahatlar olarak görüntülemek için katman adının sağındaki Anahat sütununun içini Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklatın. Bütün katmanlarda anahat görünümünü kapatmak için aynı yeri Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tekrar tıklatın.

Katmanın anahat rengini değiştirme

- Şunlardan birini yapın:
 - Zaman Çizelgesi'nde katmanın simgesini (katman adının solundaki simge) çift tıklatın.
 - Katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
 - Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin.
- Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Anahat Rengi kutusunu tıklatın, yeni bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Katmandaki hareket yolları da katman anahat rengini kullanır.

Daha fazla Yardım konusu



Zaman Çizelgeleri ve ActionScript

[Mutlak yollar](#)

[Göreceli yollar](#)

[Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma](#)

[Hedef yolları belirtme](#)

ActionScript® ile, çalışma zamanında Zaman Çizelgesi'ni kontrol edebilirsiniz. ActionScript'i kullanarak, FLA dosyalarınızda salt Zaman Çizelgesi ile mümkün olmayan etkileşimleri ve diğer yetenekleri oluşturabilirsiniz.

[Başa dön](#)

Mutlak yollar

Bir mutlak yol belgenin yüklendiği düzeyin adıyla başlar ve hedef örneğine ulaşana kadar görünüm listesi içinde devam eder. Geçerli düzeyin en üst seviyesindeki Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını da kullanabilirsiniz. Örneğin, oregon film klibine başvuran california film klibindeki bir eylem, `_root.westCoast.oregon` mutlak yolunu kullanabilir.

Flash Player'da açılacak ilk belge 0. düzeye yüklenir. Yüklenen her ilave belgeye bir düzey sayısı atamalısınız. ActionScript içinde, yüklü bir belgeye başvurmak için mutlak bir başvuru kullandığınızda, X belgenin içine yüklendiği düzey sayısı olmak üzere, `_levelX` biçimini kullanın. Örneğin, Flash Player'da ilk açılan belge `_level0` adını alır; 3. düzeyde yüklü olan belge `_level3` adını alır.

Farklı düzeylerdeki belgeler arasında iletişim kurmak için hedef yolunda düzey adını kullanmalısınız. Şu örnek portland nesnesinin georgia film klibi içinde bulunan atlanta nesnesine (georgiaoregon ile aynı düzeydedir) nasıl başvuracağını gösterir:

```
_level5.georgia.atlanta
```

Geçerli düzeyin ana Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için `_root` takma adını kullanabilirsiniz. Ana Zaman Çizelgesi için `_root` takma adı `_level0` üzerindeki bir nesne tarafından kullanıldığında `_level0` yerine geçer. `_level5` içine yüklenmiş bir belge için `_root`, yine 5. düzeydeki bir film klibi tarafından kullanıldığında `_level5` ile aynıdır. Örneğin, southcarolina ve florida film klipleri aynı düzeye yüklenmişse, southcarolina örneğinde çağrılan bir eylem florida örneğini hedeflemek için şu göreceli yolu kullanabilir:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Başa dön](#)

Göreceli yollar

Bir göreceli yol, kontrol eden Zaman Çizelgesi ve hedef Zaman Çizelgesi arasındaki ilişkiye bağlıdır. Göreceli yollar Flash Player'ın yalnızca kendi düzeyi içerisindeki hedeflere başvurabilir. Örneğin, `_level0` üzerindeki bir eylemde, `_level5` üzerindeki bir Zaman Çizelgesi'ni hedef alan bir göreceli yol kullanamazsınız.

Bir göreceli yolda, `this` anahtar sözcüğünü geçerli seviyedeki geçerli Zaman Çizelgesi'ne başvurmak için kullanın; `_parent` takma adını geçerli Zaman Çizelgesi'nin üst Zaman Çizelgesi'ni belirtmek için kullanın. `_parent` takma adını, Flash Player'ın aynı düzeyi içinde her defasında bir üst düzeye geçmek için kullanabilirsiniz. Örneğin, `_parent._parent` hiyerarşide iki seviye üstteki bir film klibini kontrol eder. Flash Player'ın herhangi bir düzeyindeki en tepedeki Zaman Çizelgesi, `_parent` değeri tanımsız olan tek Zaman Çizelgesi'dir.

southcarolina nesnesinin bir düzey altında bulunan charleston örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylem, southcarolina örneğini hedef almak için şu hedef yolu kullanabilir:

```
_parent
```

charleston içindeki bir eylemde eastCoast örneğine (bir üst düzey) başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent
```

charleston örneğinin Zaman Çizelgesi'ndeki bir eylemde atlanta örneğine başvurmak için şu göreceli yolu kullanabilirsiniz:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Göreceli yollar, komut dosyalarını yeniden kullanmak için faydalıdır. Örneğin, üstünü %150 büyüten bir film klibine şu komut dosyasını ekleyebilirsiniz:

```
onClipEvent (load) {
    _parent._xscale
    = 150;
    _parent._yscale = 150;
}
```


Bu komut dosyasını başka bir film klibi örneğine ekleyerek yeniden kullanabilirsiniz.

Not: *Sadece Flash Lite 1.0 ve 1.1 düğmelere komut dosyaları eklemeyi destekler. Film kliplerine komut dosyası eklemek desteklenmemektedir.* Mutlak veya göreceli yolun hangisini kullanırsanız kullanın, Zaman Çizelgesi'ndeki bir değişkeni veya bir nesnenin özelliğini nokta (.) ve sonrasında değişkenin veya özelliğin adıyla tanımlarsınız. Örneğin, şu deyim form örneğindeki name değişkenine "Gilbert" değerini verir.

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

[Başa dön](#)

Mutlak ve göreceli hedef yollarını kullanma

Bir zaman çizelgesinden diğerine mesaj göndermek için ActionScript kullanabilirsiniz. Eylemi içeren zaman çizelgesi kontrol eden zaman çizelgesi adını alır ve eylemi alan zaman çizelgesi hedef zaman çizelgesi adını alır. Örneğin, bir zaman çizelgesinin son karesinde, başka bir zaman çizelgesinin oynatılmasını söyleyen bir eylem olabilir. Bir hedef zaman çizelgesine başvurmak için bir film klibinin görünüm listesindeki konumunu belirten bir hedef yolu kullanmalısınız.

Sıradaki örnek 0. düzeyde bulunan westCoast adındaki ve şu üç film klibini içeren bir belgenin hiyerarşisini göstermektedir: california, oregon ve washington. Bu film kliplerinin her biri ikiye film klibi içerir.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
  washington
    olympia
    ellensburg
```

Bir web sunucusunda olduğu gibi, Flash Professional içindeki her zaman çizelgesine iki yolla başvurulabilir: mutlak yolla veya göreceli yolla. Bir örneğin mutlak yolu, eylemi çağıran zaman çizelgesinden bağımsız olarak her zaman düzey adından başlayan bir tam yoldur; california örneğinin mutlak yolu _level0.westCoast.california şeklindedir. Bir göreceli yol farklı konumlardan çağrıldığında farklı olur; örneğin, california örneğinin sanfrancisco'ya göre göreceli yolu _parent şeklindedir, ancak portland için _parent._parent.california şeklindedir.

[Başa dön](#)

Hedef yolları belirtme

Bir film klibini, yüklenen SWF dosyasını veya düğmeyi kontrol etmek için bir hedef yolu belirtmelisiniz. Bunu elle, Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak veya hedef yolu sonucunu veren bir ifade oluşturarak belirtebilirsiniz. Bir film klibi veya düğme için bir hedef yolu belirtmek amacıyla, film klibi veya düğmeye bir örnek adı atamalısınız. Yüklenen bir belge, düzey numarası (örneğin, _level5) örnek adı olarak kullanıldığından, bir örnek adı gerektirmez.

Bir film klibi veya düğmeye örnek adı atama

1. Sahne Alanı'nda bir film klibi veya düğme seçin.
2. Özellik denetçisine bir örnek adı girin.

Hedef Yolu Ekle iletişim kutusunu kullanarak hedef yolu belirtme

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.
Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.
2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
3. Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
4. Komut bölmesinin üstündeki Hedef Yolu Ekle düğmesini  tıklatın.
5. Hedef yolu modu için Mutlak veya Göreceli'yi seçin.
6. Hedef Yolu Ekle görünüm listesinden bir film klibi seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Hedef yolu elle belirtme

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.
Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.
2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.

3. Komutta, hedef yolunu eklemek istediğiniz parametre kutusunu veya konumu tıklatın.
4. Eylemler paneline bir mutlak veya göreceli hedef yolu girin.

İfadeyi hedef yolu olarak kullanma

1. Eylemi atamak istediğiniz film klibi, kare veya düğme örneğini seçin.

Bu, kontrol eden Zaman Çizelgesi olur.

2. Eylemler panelinde (Pencere > Eylemler), soldaki Eylemler araç kutusuna gidin ve bir hedef yolu gerektiren bir eylem veya yöntem seçin.
3. Şunlardan birini yapın:

- Parametre kutusuna, bir hedef yolu sonucunu veren bir ifade girin.
- Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde targetPath işlevini çift tıklatın. targetPath işlevi bir film klibi başvurusunu bir dizeye dönüştürür.
- Ekleme noktasını komuta yerleştirmek için tıklatın. Sonra, Eylemler araç kutusunun İşlevler kategorisinde eval işlevini seçin. eval işlevi bir dizeyi, play gibi yöntemleri çağırmak için kullanılabilecek bir film klibi başvurusuna dönüştürür.

Sıradaki komut i değişkenine 1 değerini atar. Sonra, bir film klibi örneği başvurusu oluşturmak için eval işlevini kullanır ve bunu x değişkenine atar. x değişkeni artık bir film klibi örneği başvurusudur ve MovieClip nesnesi yöntemlerini çağırabilir.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Ayrıca, eval işlevini yöntemleri doğrudan çağırmak için şu örnekte de gösterildiği gibi kullanabilirsiniz:

```
eval("mc" + i).play();
```

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Maske katmanlarını kullanma

Maske katmanları hakkında Maske katmanlarıyla çalışma

[Başa dön](#)

Maske katmanları hakkında

Spot ışığı efektleri ve geçişleri için altta bulunan katmanların görüldüğü bir delik oluşturmak üzere bir maske katmanı kullanın. Maske ögesi; doldurulmuş bir şekil, bir tür nesnesi, bir grafik sembolü örneği veya bir film klibi olabilir. Karmaşık efektler oluşturmak için birden çok katmanı tek bir maske katmanı altında gruplayın.

Dinamik efektler oluşturmak için bir maske katmanını hareketlendirin. Maske olarak kullanılan doldurulmuş şekil için şekil arası kullanın; tür nesnesi, grafik örneği veya film klibi için ara hareket kullanın. Bir film klibi örneğini maske olarak kullanırken, maskeyi bir yol boyunca hareketlendirin.

Maske katmanı oluşturmak için bir maske ögesini maske olarak kullanmak üzere katman üzerine yerleştirin. Bir dolgu veya kontura sahip olmak yerine, maske ögesi, bağlı katmanların maske ögesinin altındaki alanını ortaya çıkaran bir pencere gibi davranır. Maske katmanının geri kalanı, maske ögesinin arasından görünenler dışındaki her şeyi saklar. Bir maske katmanı sadece bir maske ögesi içerebilir. Bir maske katmanı bir düşmenin içinde olamaz ve bir maskeyi başka bir maskeye uygulayamazsınız.

Bir film klibinden maske katmanı oluşturmak için ActionScript kullanın. ActionScript ile oluşturulan bir maske katmanı sadece başka bir film klibine uygulanabilir. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde olan Film Kliplerini Maskeler Olarak Kullanma başlığına bakın.

Not: 3B araçlar, maske katmanlarındaki nesnelerde kullanılamaz ve 3B nesneleri içeren katmanlar da maske katmanları olarak kullanılamaz. 3B araçlar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. 3B grafikler.

Aşağıdaki eğitim videoları maske katmanları oluşturmayı ve hareketlendirmeyi göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- [Layers TV – Episode 21: Masks in Flash \(9:25\)](#) (Layers TV – Bölüm 21: Flash'taki Maskeler (9:35))
- [Maskeleri Oluşturma ve Hareketlendirme \(CS3\) \(2:12\)](#)

[Başa dön](#)

Maske katmanlarıyla çalışma

Maske katmanlarını, alt katmandaki bir resim veya grafiğin kısımlarını ortaya çıkarmak için kullanabilirsiniz. Maske oluşturmak için bir katmanın maske katmanı olduğunu belirtin ve o katmana dolgulu bir şekil çizin veya yerleştirin. Gruplar, metin ve semboller dahil herhangi bir dolgulu şekli maske olarak kullanabilirsiniz. Maske katmanı, bağlı katmanların dolgulu şeklin altındaki alanını ortaya çıkarır.

Maske katmanı oluşturma

1. Maskenin içinde görünecek nesneleri içeren bir katman seçin veya oluşturun.
2. Bu katmanın üzerinde yeni bir katman oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Katman'ı seçin. Bir maske katmanı her zaman bir altındaki katmanı maskeler; maske katmanını uygun yerde oluşturun.
3. Maske katmanının üzerine dolgulu şekil, metin veya sembol örneği yerleştirin. Flash Professional, maske katmanındaki bitmap'leri, degradeleri, saydamlığı, renkleri ve çizgi stillerini yoksayar. Doldurulmuş alanlar maskede tamamen saydamdır; doldurulmamış alanlar ise opaktır.
4. Zaman Çizelgesi'nde maske katmanının adını sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Maske'yi seçin. Bir maske katmanı simgesi maske katmanını belirtir. Bir altındaki katman maske katmanına bağlıdır ve içerikleri maskenin üzerindeki doldurulmuş alanın arasından görünür. Maskelenmiş katman adı girintili olur ve simgesi maskelenmiş katman simgesine dönüşür.
5. Maske efektini Flash Professional'ta görüntülemek için maske katmanını ve maskelenmiş katmanı kilitleyin.

Maske katmanı oluşturduktan sonra ilave katmanları maskeleme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Varolan bir katmanı maske katmanının hemen altına sürükleyin.
- Maske katmanının altında herhangi bir yerde yeni bir katman oluşturun.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Maskelenmiş'i seçin.

Maske katmanından katmanların bağıni çözme

❖ Bağlı çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:

- Katmanı maske katmanının üzerine sürükleyin.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Normal'i seçin.

Maske katmanındaki doldurulmuş şekli, tür nesnesini veya grafik sembolü örneğini hareketlendirme

1. Zaman Çizelgesi'nde maske katmanını seçin.
2. Maske katmanının kilidini açmak için Kilit sütununun içinde tıklatın.
3. Şunlardan birini yapın:
 - Maske nesnesi doldurulmuş bir şekilse, nesneye şekil arası uygulayın.
 - Maske nesnesi bir tür nesnesi veya grafik sembolü örneğiysen, nesneye ara hareket uygulayın.
4. Hareketlendirme işlemi tamamlandığında, maske katmanını yeniden kilitlemek için katmanın Kilit sütununun içini tıklatın.

Maske katmanındaki film klibine animasyon uygulama

1. Zaman Çizelgesi'nde maske katmanını seçin.
2. Film klibini yerinde düzenlemek ve film klibinin Zaman Çizelgesi'ni görüntülemek için Sahne Alanı üzerinde film klibini çift tıklatın.
3. Film klibine ara hareket uygulayın.
4. Animasyon işlemi tamamlandığında, belge düzenleme moduna geri dönmek için Geri düğmesini tıklatın.
5. Katmanı tekrar kilitlemek için maske katmanının Kilit sütununun içinde tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sahnelerle çalışma

Sahne panelini görüntüleme

Sahne ekleme

Sahne silme

Sahne adını değiştirme

Sahneyi çoğaltma

Belgede sahnenin sırasını değiştirme

Belirli bir sahneyi görüntüleme

Bir belgeyi temaya göre organize etmek için sahneleri kullanabilirsiniz. Örneğin, bir giriş, yükleme ekranı ve adlar dizini için ayrı sahneler kullanabilirsiniz. Sahneleri kullanmanın bazı dezavantajları olmasına karşın, uzun animasyonlar oluşturmak gibi bu dezavantajların çok azının geçerli olduğu durumlar vardır. Her sahne tek bir FLA dosyası içinde bulunduğundan sahneleri kullandığınızda çok sayıda FLA dosyasını yönetmek zorunda kalmaktan kurtulursunuz.

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli FLA dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Belgedeki kareler sahneler boyunca art arda numaralandırılır. Örneğin, bir belge her biri 10'ar karelik iki sahne içeriyorsa, Sahne 2'deki kareler 11–20 olarak numaralandırılır. Belgedeki sahneler, Sahne panelinde listelendikleri sırayla oynatılır. Oynatma kafası bir sahnenin bitiş karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler.

Sahnelerin dezavantajları

Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış sebebiyle, sahnelerin bazı dezavantajları vardır:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çoklu geliştirici ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Harici SWF içeriğini yüklemeyi ya da bunun yerine film klipleri kullanmayı düşünün.
- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar. Sahneleri kullanmak tek bir FLA dosyasına daha fazla içerik yerleştirmenizi özendirir, bu da daha büyük FLA dosyaları ve SWF dosyalarının oluşumuna sebep olur.
- Sahneler, kullanıcılar bir SWF dosyasının tamamını izlemeyi planlamıyorsa veya istemiyorsa bile, onları bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcılar SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe, hangi içeriği indireceklerini kontrol edebilirler.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Sahne oynatımını denetleme

Her sahneden sonra bir belgeyi durdurmak veya duraklatmak için ya da kullanıcıların belgede doğrusal olmayan bir biçimde gezinmelerini sağlamak için ActionScript kullanılır. Daha fazla bilgi için bkz. ActionScript.

Bu eğitim videosu, sahnelerin nasıl oluşturulduğunu ve kullanıldığını gösterir.

- Video: [Understanding Flash Scenes](#) (Flash uygulamasında Sahneleri anlama)

Sahne panelini görüntüleme

[Başa dön](#)

❖ Pencere > Diğer Paneller > Sahne'yi seçin.

Sahne ekleme

[Başa dön](#)

❖ Ekle > Sahne'yi seçin veya Sahne panelinde Sahne Ekle düğmesini  tıklattın.

Sahne silme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde Sahneyi Sil düğmesini  tıklattın.

Sahne adını değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde sahne adını çift tıklattın ve yeni adı girin.

Sahneyi çoğaltma

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde Sahneyi Çoğalt düğmesini  tıklatın.

Belgede sahnenin sırasını değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Sahne panelinde sahnenin adını farklı bir konuma sürükleyin.

Belirli bir sahneyi görüntüleme

[Başa dön](#)

❖ Şunlardan birini yapın:

- Görünüm > Git'i seçin ve alt menüden sahnenin adını seçin.
- Belge penceresinin sağ üst köşesindeki Sahneyi Düzenle düğmesini tıklatın ve açılır menüden sahnenin adını seçin.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Çalışma alanı ve iş akışı

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Flash çalışma alanında erişilebilirlik

Erişilebilirlik desteği hakkında

Klavye kısayollarını kullanarak bir paneldeki kontrolleri seçme

Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme

Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme

Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

Adobe® Flash® Professional çalışma alanı, fare kullanmakta zorluk çekebilen kullanıcılar için klavye ile erişilebilir durumdadır.

Erişilebilirlik desteği hakkında

[Başa dön](#)

Geliştirme ortamındaki erişilebilirlik desteği, paneller, Özellik denetçisi, iletişim kutuları, Sahne Alanı ve Sahne Alanı'ndaki nesneler gibi arabirimleri gezinmek ve kullanmak için klavye kısayolları sağlar, böylece fareyi kullanmadan bu arabirim öğeleriyle çalışabilirsiniz.

Not: Belirli klavye kontrolleri ve geliştirme ortamı erişilebilirlik özellikleri sadece Windows için geçerlidir.

Geliştirme ortamında erişilebilirlik sağlamak üzere klavye kısayollarını özelleştirmek için Klavye Kısayolları iletişim kutusunun Çalışma Alanı Erişilebilirlik Komutları bölümünü kullanın.

- Tüm panelleri ve Özellik denetçisini gizlemek için F4 tuşuna basın. Tüm panelleri ve Özellik denetçisini görüntülemek için F4 tuşuna tekrar basın.

Klavye kısayollarını kullanarak bir paneldeki kontrolleri seçme

[Başa dön](#)

Bir panel veya Özellik denetçisi geçerli odağa sahip olduğunda, odağı panel kontrollerinin arasında hareket ettirmek için Sekme tuşunu kullanın. Geçerli odağa sahip olan menüyü etkinleştirmek için Boşluk Çubuğu'nu kullanın (Boşluk Çubuğu'na basmak, panelde menüyü tıklatmayla aynı anlama gelir). Flash Pro, Tab tuşuyla panelden panele gitmeyi desteklemez.

Panel kontrolleri için klavye kısayolunu kullandığınızda, şu ölçütler izlenerek odak kontrole uygulanır ve kontrol etkinleştirilir:

- Paneldeki bir kontrolü Sekme tuşuyla seçmek için geçerli odağa sahip panel genişletilmelidir. Panel daraltılmışsa, Sekme tuşuna basmak etkisizdir.
- Panel menüsü odağa sahipken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk çubuğuna basın.
- Odağı bir panel kontrolüne ancak kontrol etkinse taşıyabilirsiniz. Bir kontrol soluksa (etkin değil), odağı kontrole uygulayamazsınız.

Odağı bir panelin Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket ettirme

- Odak Panel menüsündeyken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk Çubuğu tuşuna basın.
- Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket etmek için Aşağı Ok'a basın.
- Geçerli olarak seçili Panel menüsü öğesini etkinleştirmek için Enter (Windows) veya Return (Macintosh) tuşuna basın.

Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirme

- Odak Panel menüsündeyken Sekme tuşuna basın. Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirmek için Sekme tuşuna tekrar tekrar basın.
- Bir panelde o anda seçili olan menüyü etkinleştirmek için Enter veya Return tuşuna basın.
- Sayısal bir Etkin Metin değerini düzenlemek için sayıyı girin ve Enter veya Return tuşuna basın.

Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme

[Başa dön](#)

- İletişim kutusundaki kontrollerin arasında hareket etmek için Sekme tuşuna basın.
- Bir iletişim kutusunun bir bölümündeki kontrollerin arasında hareket etmek için Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşuna basın.
- Odak bir iletişim kutusu kontrolü düğmesindeyken, düğmeyi etkinleştirmek için (düğmeyi tıklatmaya denktir), Enter tuşuna basın.
- Odak herhangi bir iletişim kutusu kontrolü düğmesinde değilken, geçerli ayarları uygulamak ve iletişim kutusunu kapatmak için (Tamam'ı tıklatmaya denktir) Enter tuşuna basın.
- İletişim kutusunu değişiklikleri uygulamadan kapatmak için (İptal'i tıklatmaya denktir) Escape tuşuna basın.

- Odak Yardım düğmesindeyken, iletişim kutusu için Yardım içeriğini görüntülemek için (Yardım'ı tıklatmaya denktir) Enter veya Boşluk Çubuğu'na basın.

Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'nı bir klavye kısayoluyla seçmek Sahne Alanı'nın üzerini tıklatmaya denktir.

Sahne Alanı seçildikten sonra, tüm katmanlardaki tüm nesneler arasında birer birer gezinmek için Sekme tuşunu kullanın. Örnekleri (grafik sembolleri, düğmeler, film klipleri, bitmap'ler, videolar veya sesler dahil), grupları veya kutuları seçebilirsiniz. Şekilleri (dikdörtgenler gibi), sembollerin örnekleri olmadıkları takdirde seçemezsiniz. Klavye kısayollarını kullanarak aynı anda birden fazla nesne seçemezsiniz.

Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçmek için şu teknikleri kullanın:

- Sahne Alanı seçiliyken, Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın.
- Bir nesne geçerli olarak seçiliyken önceki nesneyi seçmek için Shift+Sekme tuşlarına basın.
- Etkin katmandaki etkin karede oluşturulan ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın. Üst katmandaki son nesne seçiliyken, bir alttaki katmana geçmek ve orada bulunan ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın, bu işlemi her katmanın son ögesinde tekrarlayın.
- Son katmandaki son nesne seçiliyken, sonraki kareye geçmek ve orada en üst katmandaki ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın.
- Gizli veya kilitli katmanlardaki nesneler Sekme tuşuyla seçilemez.

Not: Geçerli olarak bir kutuya metin giriyorsanız, klavye odağını kullanarak bir nesneyi seçemezsiniz. Önce Escape tuşuna basmanız ve ardından bir nesne seçmeniz gerekir.

Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

[Başa dön](#)

Ağaç yapılarında, belirli Flash Professional panellerindeki hiyerarşik dosya yapıları görünümünde gezinmek için klavye kısayollarını kullanın.

- Daraltılmış bir klasörü genişletmek için klasörü seçin ve Sağ Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörü daraltmak için klasörü seçin ve Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün üst klasörüne geçmek için Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün alt klasörüne geçmek için Sağ Ok tuşuna basın.

Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

[Başa dön](#)

1. Seçilmiş bir kütüphane ögesini kesmek veya kopyalamak üzere, öğeyi kesmek için Control+X (Windows) veya Command+X (Macintosh) tuşlarına, öğeyi kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
2. Kesilmiş veya kopyalanmış bir öğeyi yapıştırmak üzere, ekleme noktasını ayarlamak amacıyla Sahne Alanı'nı veya başka bir kütüphaneyi tıklatın, Sahne Alanı'nın ortasına yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına, yerinde yapıştırmak için (orijinaliyle aynı konumda) Control+Shift+V (Windows) veya Command+Shift+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Öğeleri kesmek, kopyalamak ve yapıştırmak için şu teknikleri kullanın:

- Bir veya birden çok öğeyi kesin veya kopyalayın.
- Kütüphane panelinden bir öğeyi kesin veya kopyalayın ve Sahne Alanı'na veya başka bir kitaplığa yapıştırın veya başka bir kütüphaneye bir klasör yapıştırın.
- Bir şekli Sahne Alanı'ndan kütüphaneye yapıştıramazsınız.
- Ortak kütüphaneler değiştirilemediğinden, bir kütüphane ögesini bir ortak kütüphaneye yapıştıramazsınız. Ancak, ortak bir kütüphane oluşturabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini Sahne Alanı'na yapıştırdığınızda, öge ortalanır.
- Bir klasörü yapıştırırsanız, klasördeki tüm öğeler dahil edilir.
- Bir kütüphane ögesini hedef kütüphanedeki bir klasöre yapıştırmak için yapıştırmadan önce klasörü tıklatın.
- Bir kütüphane ögesini ait olduğu kütüphanede başka bir konuma yapıştırabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini aynı isimde başka bir öge bulunduran bir konuma yapıştırmayı denediğinizde, varolan öğeyi değiştirip değiştirmeyeceğinizi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

Komutlar menüsüyle görevleri otomatikleştirme

Komut oluşturma ve yönetme

Komutları çalıştırma

Daha fazla komut alma

Komutlarda kullanılamayan adımlar

[Başa dön](#)

Komut oluşturma ve yönetme

Aynı görevi tekrarlamak için Geçmiş panelindeki adımları kullanarak Komutlar menüsünde bir komut oluşturun ve bu komutu tekrar kullanın. Adımlar orijinal gerçekleştirildiği şekilde aynen tekrarlanır. Tekrarlarken adımları değiştiremezsiniz.

Flash Professional yazılımını bir sonraki başlatmanızda adımları kullanmak için bir komut oluşturun ve kaydedin. Kaydedilmiş komutlar siz onları silmedikçe kalıcı olarak korunur. Geçmiş panelinin Adımları Kopyala komutunu kullanarak kopyaladığınız adımlar, başka bir şey kopyaladığınızda kaybolur.

Geçmiş panelindeki seçili adımlardan bir komut oluşturun. Kaydedilmiş Komutları Yönet iletişim kutusunda komutları yeniden adlandırın veya silin.

Komut oluşturma

1. Geçmiş panelinden bir veya bir dizi adım seçin.
2. Geçmiş paneli seçenekleri menüsünden Komut Olarak Kaydet'i seçin.
3. Komut için bir ad girin ve Tamam'ı tıklayın. Komut, Komutlar menüsünde görünür.

Not: Komut, Komutlar klasörünüze bir JavaScript dosyası (.jsfl uzantısıyla) olarak kaydedilir. Bu klasör şu konumlarda bulunur: Windows XP: `önyükleme sürücüsü\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<dil>\Configuration\Commands`; Mac OS® X: `Macintosh HD/Users/<kullanıcı adı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<dil>/Configuration/Commands`.

Komutlar menüsündeki komutların adlarını düzenleme

1. Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin.
2. Yeniden adlandırmak için bir komut seçin.
3. Yeniden Adlandır düğmesini tıklayın.
4. Yeni adı girin ve Tamam'ı tıklayın.

Komutlar menüsünden ad silme

1. Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin ve bir komut seçin.
2. Sil'i tıklayın, uyarı iletişim kutusunda Evet'i tıklayın ve ardından Tamam'ı tıklayın.

[Başa dön](#)

Komutları çalıştırma

- Kaydedilmiş bir komutu kullanmak için Komutlar menüsünden komutu seçin.
- Bir JavaScript veya Flash JavaScript komutunu çalıştırmak için Komutlar > Komutu Çalıştır'ı seçin, çalıştırılacak komuta gidin ve Aç'ı tıklayın.

[Başa dön](#)

Daha fazla komut alma

Komutlar menüsündeki Başka Komutlar Al seçeneğini kullanarak www.adobe.com/go/flash_exchange_tr adresindeki Flash Exchange web sitesini ziyaret edin ve diğer Flash Professional kullanıcılarının yolladıkları komutları indirin. Oraya yollanan komutlar hakkında daha fazla bilgi için bkz. Flash Exchange web sitesi.

1. İnternet'e bağlı olduğunuzdan emin olun.
2. Komutlar > Başka Komutlar Al'ı seçin.

[Başa dön](#)

Komutlarda kullanılamayan adımlar

Bazı görevler komut olarak kaydedilemez veya Düzen > Tekrarla menü öğesini kullanarak tekrarlanamazlar. Bu komutlar geri alınabilir ve yinelenebilir ancak tekrarlanamazlar.

Komut olarak kaydedilemeyen ve tekrarlanamayan eylemlere örnek olarak bir kareyi seçme veya bir belgenin boyutunu deęiřtirme gösterilebilir. Tekrarlanamayan bir eylemi komut olarak kaydetmeye çalışırsanız, komut kaydedilmez.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash iş akışı ve çalışma alanı

Genel Flash iş akışı
Çalışma Alanı'na genel bakış
Pencereleri ve panelleri yönetme
Çalışma alanlarını kaydetme ve değiştirme

Adobe'nin önerdikleri...

 Paylaşmak istediğiniz bir eğitim mi var?



Identifying the elements of the Flash workspace (Flash çalışma alanındaki öğeleri tanımlama)

Adobe Press Learn By Video (Adobe Press - Videoyla Öğrenin)
Bu ders, Flash Professional CS5 kullanıcı arabirimini tanıtır.

Aşağıdaki ek eğitim videoları Flash Professional iş alanı ve iş akışını anlatır.

- [Introducing Flash Professional \(4:00\)](#) (Flash Professional'a Giriş (4:00))
- [Understanding Flash \(1:17\)](#) (Flash'ı Anlama (1:17))
- [Understanding Flash file types \(1:55\)](#) (Flash dosya türlerini anlama (1:55))
- [Exploring the Flash interface \(1:49\)](#) (Flash arabirimini inceleme (1:49))
- [Setting up workspaces \(2:14\)](#) (Çalışma alanlarını ayarlama (2:14))
- [Managing Design Suite Workspaces \(7:44\)](#) (This demo is in Photoshop, but also applies to Flash Professional) (Design Suite Çalışma Alanlarını Yönetme (7:44)) (Bu tanıtım Photoshop'ta yapılmaktadır ancak Flash Professional için de geçerlidir)

Not: Flash uygulamasında birçok şey, ActionScript'le birlikte veya ActionScript olmadan yapılabilir. ActionScript, doğrusal olmayan oynatmalarda ve yazarın Zaman Çizelgesi'ni kullanarak kaçınmayı tercih ettiği tüm durumlarda gerçekten gereklidir.

Genel Flash iş akışı

[Başa dön](#)

Bir Flash Professional uygulaması oluşturmak için genellikle şu temel adımları izlemeniz gerekir:

Uygulamayı planlayın.

Uygulamanın hangi temel görevleri yerine getireceğine karar verin.

Medya öğeleri ekleyin.

Görüntü, video, ses ve metin gibi medya öğeleri oluşturun ve içe aktarın.

Medya öğelerini yerleştirin.

Medya öğelerinin uygulamanızda ne zaman ve nasıl görüldüğünü tanımlamak için öğeleri Sahne Alanı'nda ve Zaman Çizelgesi'nde yerleştirin.

Özel efektler uygulayın.

Grafik filtreleri (bulanıklıklaştırmalar, ışımlar ve eğimler gibi), karışımlar ve uygun gördüğünüz diğer özel efektleri uygulayın.

Davranış kontrolü için ActionScript kullanın.

Öğelerin kullanıcı etkileşimlerine yanıt verme şekli gibi, medya öğelerinin davranış şekillerini denetlemek için ActionScript® kodu yazın.

Uygulamanızı test edin ve yayınlayın.

Uygulamanızın istediğiniz şekilde çalıştığını doğrulamak için FLA dosyasını test edin (Kontrol Et > Filmi Test Et) ve karşılaştığınız hataları bulup düzeltin. Uygulamayı oluşturma işlemi boyunca test etmelisiniz. Dosyanızı Flash Pro'da, AIR Hata Ayıklayıcıları'nda ve USB aracılığıyla cihazda test edebilirsiniz (yalnızca Flash CS5.5).

FLA dosyanızı, bir web sayfasında görüntülenebilen ve Flash® Player ile oynatılabilen bir SWF dosyası olarak yayınlayın (Dosya > Yayınla).

Projenize ve çalışma tarzınıza bağlı olarak, bu adımları farklı bir sırayla kullanabilirsiniz.

Flash Professional iş akışına başlarken daha fazla yardım için aşağıdakilere bakın:

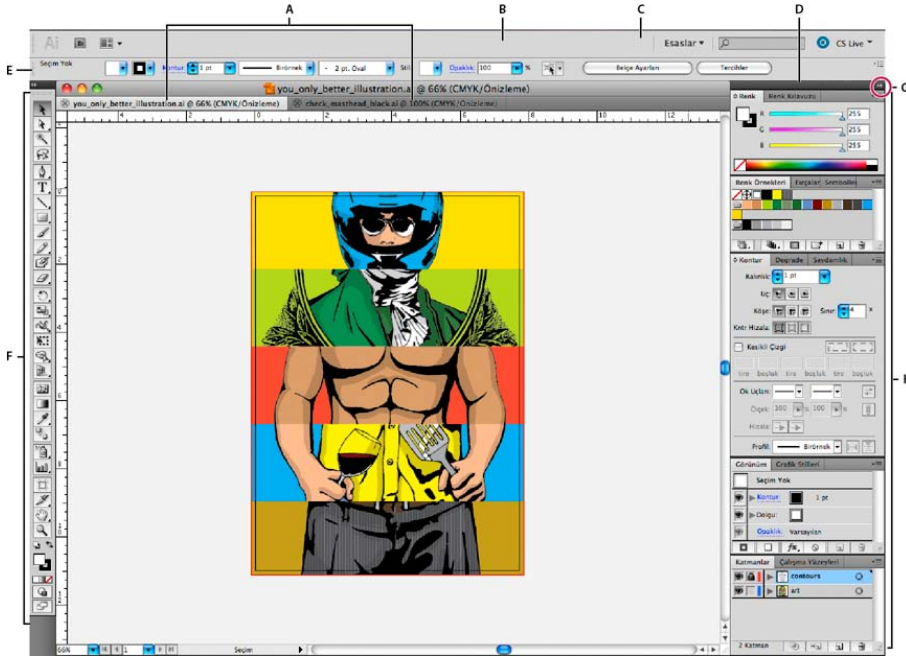
- Makale: *Adobe Flash Professional'a Giriş*: http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_flcs4.html
- Makale: *Flash Professional'da basit bir belge oluşturma* (Creating a simple document in Flash Professional): http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- Video: *Flash İş Akışı Temelleri*: http://www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_tr
- Flash uygulamasına genel bakış: www.adobe.com/go/lrvid4053_fl
- Flash iş akışı: www.adobe.com/go/vid0132_tr
- İlk etkileşimli Flash dosyanızı oluşturma: www.adobe.com/go/vid0118_tr

Çalışma Alanı'na genel bakış

Başa dön

Belgelerinizi ve dosyalarınızı paneller, çubuklar ve pencereler gibi çeşitli öğeleri kullanarak oluşturun ve değiştirirsiniz. Bu öğelerin herhangi bir düzenleme şekli çalışma alanı olarak adlandırılır. Adobe® Creative Suite® 5'teki farklı uygulamalara ait çalışma alanları aynı görünümü paylaşır; böylece uygulamalar arasında kolayca hareket edebilirsiniz. Birçok hazır ayarlı çalışma alanından seçerek ya da kendinize ait bir çalışma alanı oluşturarak her uygulamayı kendi çalışma biçiminize de uyarlayabilirsiniz.

Varsayılan çalışma alanı mizanpajı her üründe değişse de tümünde öğeleri çoğunlukla aynı şekilde işlersiniz.



Varsayılan Illustrator çalışma alanı

A. Sekmeli Belge pencereleri **B.** Uygulama çubuğu **C.** Çalışma alanı değiştiricisi **D.** Panel başlık çubuğu **E.** Kontrol paneli **F.** Araçlar paneli **G.** Simgelere Daralt düğmesi **H.** Dikey sabitleme alanındaki dört panel grubu

- Üstte bulunan Uygulama çubuğunda çalışma alanı anahtarı, menüler (yalnızca Windows) ve diğer uygulama kontrolleri bulunur. Bazı ürünlerle ilgili Mac'de Pencere menüsünü kullanarak bunu gösterebilir ya da gizleyebilirsiniz.
- Araçlar panelinde görüntü, resim, sayfa ögesi vb. oluşturulması ve düzenlenmesi için araçlar vardır. İlgili araçlar gruplanır.
- Kontrol panelinde o anda seçili araçların seçenekleri görüntülenir. Illustrator'daki Kontrol panelinde o anda seçili nesnenin seçenekleri görüntülenir. (Adobe Photoshop® uygulamasında bu, Seçenekler çubuğu olarak bilinir. Adobe Flash®, Adobe Dreamweaver® ve Adobe Fireworks® uygulamalarında bu, Özellik Denetçisi olarak bilinir ve o anda seçilmiş olan öğenin özelliklerini içerir.)
- Belge penceresinde üzerinde çalıştığınız dosya görüntülenir. Belge penceresi sekmeli olabilir; bazı durumlarda gruplandırılmış ve sabitlenmiştir.
- Paneller çalışmanızı izlemenize ve değiştirmenize yardımcı olur. Flash uygulamasındaki Zaman Çizelgesi, Illustrator'daki Fırça paneli, Photoshop® uygulamasındaki Katmanlar ve Dreamweaver'daki CSS Stilleri bunlara örnekler. Paneller gruplanabilir, yığılabilir ya da sabitlenebilir.
- Uygulama çerçevesi, tüm çalışma alanı öğelerini tek, birleştirilmiş bir pencerede gruplar; böylece uygulamaya tek birimmiş gibi davranabilirsiniz. Uygulama çerçevesini veya öğelerini taşıdığınızda ya da yeniden boyutlandığınızda içindeki tüm öğeler birbirlerini yanıtırlar; bu nedenle çakışmazlar. Uygulamaları değiştirdiğinizde ya da yanlışlıkla uygulama dışını tıklattığınızda paneller kaybolmaz. İki veya daha fazla uygulamayla çalışıyorsanız uygulamaları ekranda yan yana yerleştirebilir ya da farklı monitörlere yayabilirsiniz.

Mac kullanıyorsanız ve geleneksel, serbest form kullanıcı arabirimini tercih ediyorsanız, Uygulama çerçevesini kapatabilirsiniz. Örneğin Adobe

Illustrator® uygulamasında açıp kapatmak için Pencere > Uygulama Çerçevesi'ni seçin. (Flash'ta Uygulama çerçevesi, Mac için her zaman açıktır ve Mac için olan Dreamweaver bir Uygulama çerçevesi kullanmaz.)

Tüm panelleri gizleme veya gösterme

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Araçlar paneli ve Kontrol paneli de dahil olmak üzere tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için Sekme tuşuna basın.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Araçlar paneli ve Kontrol paneli dışında tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için Shift tuşunu basılı tutarak Sekme tuşuna basın.
- 💡 *Arabirim tercihlerinde Gizli Panelleri Otomatik Göster seçiliyse gizli panelleri geçici olarak gösterebilirsiniz. Illustrator'da her zaman açıktır. İşaretçiyi uygulama penceresinin kenarında (Windows®) ya da monitörün kenarında (Mac OS®) hareket ettirin ve görüntülenen şeritte dolaştırın.*
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Tüm panelleri gizlemek ya da göstermek için F4 tuşuna basın.

Panel seçeneklerini görüntüleme

- ❖ Panelin sağ üst köşesindeki panel menüsü simgesini ≡ tıklatın.
- 💡 *Panel simge durumuna küçültülmüş olduğunda bile panel menüsünü açabilirsiniz.*
- 💡 *Photoshop'ta panellerdeki ve araç ipuçlarındaki metnin boyutunu değiştirebilirsiniz. Arabirim tercihlerinde Arabirim Font Boyutu menüsünden boyut seçin.*

(Illustrator) Panel parlaklığını ayarlama

- ❖ Kullanıcı Arabirimi tercihlerinde Parlaklık kaydırıcısını hareket ettirin. Bu kontrol, Kontrol paneli de dahil olmak üzere tüm panelleri etkiler.

Araçlar panelini yeniden yapılandırma

Araçlar panelinde araçları tek bir sütunda ya da iki sütun halinde yan yana görüntüleyebilirsiniz. (Bu özellik Fireworks ve Flash'taki Araçlar panelinde bulunmaz.)

- 💡 *InDesign ve InCopy'de de, Arabirim tercihlerindeki bir seçeneği ayarlayarak tek sütunlu görünümünden çift sütunlu (veya tek satırlı) görünüme geçebilirsiniz.*
- ❖ Araçlar panelinin üstündeki çift oku tıklatın.

Başla dön

Pencereleri ve panelleri yönetme

Belge penceresini ve panelleri taşıyarak ve işleyerek özel çalışma alanı oluşturabilirsiniz. Çalışma alanlarını kaydedebilir, bunlar arasında geçiş yapabilirsiniz. Fireworks'te, özel çalışma alanlarının yeniden adlandırılması beklenmeyen davranışa yol açabilir.

Not: Aşağıdaki örneklerde gösterim amacıyla Photoshop kullanılmıştır. Çalışma alanı tüm ürünlerde aynı şekilde hareket eder.

Belge pencerelerini yeniden düzenleme, sabitleme ve kaydırma

Birden fazla dosya açtığınızda Belge pencereleri sekmeli olur.

- Sekmeli olan Belge pencerelerinin sırasını yeniden yerleştirmek için pencerenin sekmesini grupta yeni bir konuma sürükleyin.
- Belge penceresini bir pencere grubundan ayırmak (kaydırmak veya sekmeye dışına çıkmak) için pencereye ait sekmeyi grubun dışına sürükleyin.

Not: Photoshop uygulamasında ayrıca, tek bir Belge penceresini kaydırmak için Pencere > Düzenle > Pencerede Kaydır'ı veya tüm Belge pencerelerini aynı anda kaydırmak için Pencere > Düzenle > Tümünü Pencerelerde Kaydır'ı seçebilirsiniz. Daha fazla bilgi için [kb405298](#) adresindeki teknik nota bakın.

Not: Dreamweaver Belge pencerelerinin sabitlenmesini ve ayrılmasını desteklemez. Kayan pencereler (Windows) oluşturmak için Belge penceresinin Simge Durumuna Küçült düğmesini kullanın veya yan yana Belge pencereleri oluşturmak için Pencere > Dikey Olarak Döşe seçeneğini belirleyin. Bu konu hakkında daha fazla bilgi için Dreamweaver Yardımı'nda "Dikey Olarak Döşe" metnini aratın. İş akışı Macintosh kullanıcıları için biraz farklılık gösterir.

- Belge penceresini ayrı bir Belge penceresi grubuna sabitlemek için pencereyi grubun içine sürükleyin.
- Yığılı ya da döşeli belge grupları oluşturmak için pencereyi başka bir pencerenin alt, üst veya yan kenarları boyunca bırakma bölgelerinden birine sürükleyin. Uygulama çubuğundaki Mizanpaj düğmesini kullanarak da grup için mizanpaj seçebilirsiniz.

Not: Bazı ürünler bu işlevleri desteklemez. Ancak, belgenizin mizanpajını oluşturmanıza yardımcı olmak amacıyla ürününüzde, Pencere menüsünde Basamakla ve Döşe komutları olabilir.

- Seçimi sürüklerken sekmeli grupta başka bir belgeye geçmek için bir an için seçimi belgenin sekmesi üzerinde tutun.

Not: Bazı ürünler bu işlevleri desteklemez.

Panelleri sabitleme ve çıkartma

Sabitleme alanı panellerin ya da panel gruplarının genellikle dikey konumda birlikte görüntülediği alandır. Panelleri sabitleme alanının içine ve dışına taşıyarak sabitleyebilir ve çıkartabilirsiniz.

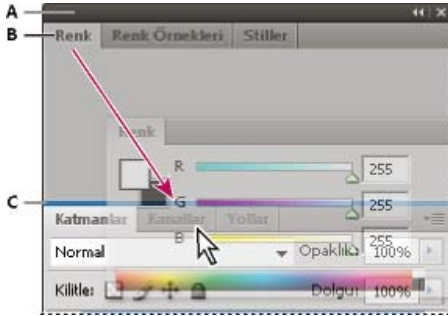
- Bir paneli sabitlemek için sekmesinden sabitleme alanındaki diğer panellerin üstüne, altına ya da ortasına sürükleyin.
- Bir panel grubunu sabitlemek için başlık çubuğundan (sekmelerin üstündeki düz renkli boş çubuk) sabitleme alanına sürükleyin.
- Paneli ya da panel grubunu kaldırmak için sekmesinden ya da başlık çubuğundan sabitleme alanının dışına sürükleyin. Başka bir sabitleme alanına sürükleyebilir ya da yüzer durumda bırakabilirsiniz.

Panelleri taşıma

Panelleri taşıırken paneli götürebileceğiniz alanlar olan maviyle vurgulanmış bırakma bölgeleri görürsünüz. Örneğin bir paneli başka bir panelin üstündeki ya da altındaki dar mavi bırakma bölgesine sürükleyerek paneli yukarı ya da aşağı taşıyabilirsiniz. Bırakma bölgesi olmayan bir alana taşırsanız panel çalışma alanında yüzer duruma gelir.

Not: Farenin konumu (panelin konumundansa) bırakma bölgesini etkinleştirir. Bu nedenle, bırakma bölgesini göremezseniz, fareyi bırakma bölgesinin olması gerektiği yere sürükleyin.

- Paneli taşımak için sekmesinden sürükleyin.
- Bir panel grubunu taşımak için başlık çubuğunu sürükleyin.



Dar bir mavi bırakma bölgesi Renk panelinin Katmanlar panel grubunun üstünde tek başına sabitleneceğini belirtir.

A. Başlık çubuğu B. Sekme C. Bırakma bölgesi

💡 Sabitlenmesini önlemek için paneli taşıırken Ctrl (Windows) ya da Command (Mac OS) tuşuna basın. İşlemi iptal etmek için panel taşıırken Esc tuşuna basın.

Panel ekleme ve kaldırma

Sabitleme alanındaki tüm panelleri kaldırırsanız sabitleme alanı kaybolur. Bırakma bölgesi görüntülenene kadar panelleri çalışma alanının sağ kenarına taşıyarak yuva oluşturabilirsiniz.

- Panel kaldırmak için sekmesini sağ tıklayıp (Windows) veya Control tuşu basılı olarak tıklayıp (Mac) Kapat'ı seçin ve Pencere menüsünden seçimini kaldırın.
- Panel eklemek için Pencere menüsünden seçin ve istediğiniz yere sabitleyin.

Panel gruplarında değişiklik yapma

- Paneli bir grubun içine taşımak için panelin sekmesini gruptaki vurgulu bırakma bölgesine sürükleyin.



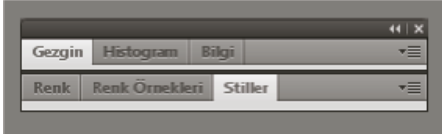
Panel grubuna panel ekleme

- Gruptaki panelleri yeniden düzenlemek için panelin sekmesini grupta yeni bir konuma sürükleyin.
- Paneli yüzer yapmak için gruptan kaldırma üzere paneli sekmesinden grubun dışına sürükleyin.
- Grup taşımak için başlık çubuğunu sürükleyin (sekmelerin altındaki alan).

Yüzen panelleri yığılma

Paneli yuva dışına, bırakma bölgesi dışında bir yere sürüklediğinizde panel serbestçe yüzer. Yüzen panel çalışma alanında istediğiniz yere koymanızı sağlar. Yüzen panelleri ya da panel gruplarını yığınlayarak, en üstteki başlık çubuğunu sürüklediğinizde bir bütün olarak taşınmalarını

sağlayabilirsiniz.



Yüzer durumdaki yığılmış paneller

- Yüzen panelleri yığınlamak için paneli sekmesinden başka bir panelin altındaki bırakma bölgesine sürükleyin.
- Yığılma sırasını değiştirmek için paneli sekmesinden yukarı ya da aşağı sürükleyin.

Not: Sekmeyi başlık çubuğundaki geniş bırakma bölgesinin üzerinde değil, panellerin arasındaki dar bırakma bölgesinin üzerinde bıraktığınızdan emin olun.

- Paneli ya da panel grubunu yığından kaldırarak tek başına yüzer duruma getirmek için sekmesinden ya da başlık çubuğundan dışarı sürükleyin.

Panelleri yeniden boyutlandırma

- Paneli, panel gribini, panel yığını simge durumuna ya da ekran boyutuna getirmek için sekmeyi çift tıklayın. Sekme alanını (sekmenin yanındaki boş alan) çift de tıklatabilirsiniz.
- Paneli yeniden boyutlandırmak için panelin herhangi bir yanını sürükleyin. Photoshop'taki Renk paneli gibi bazı paneller sürükleyerek yeniden boyutlandırılmaz.

Panel simgelerini daraltma ve genişletme

Çalışma alanındaki karmaşayı azaltmak için panelleri simge olarak daraltabilirsiniz. Bazı durumlarda varsayılan çalışma alanında paneller düğme olarak daraltılmıştır.



Simgelere daraltılmış paneller



Simgelerden genişletilmiş paneller

- Bir sütundaki tüm panel simgelerini daraltmak ya da genişletmek için sabitleme alanının üstündeki çift oku tıklayın.
- Tek paneli genişletmek için o paneli tıklayın.
- Yalnızca simgeleri görmek (etiketleri değil) amacıyla panel simgelerini yeniden boyutlandırmak için metin kaybolana kadar sabitleme alanı genişliğini ayarlayın. Simge metnini yeniden görüntülemek için sabitleme alanını genişletin.
- Genişletilmiş bir paneli tekrar simge olarak daraltmak için panelin sekmesini veya simgesini tıklayın ya da panelin başlık çubuğundaki çift oku tıklayın.



Bazı ürünlerde, Arabirim ya da Kullanıcı Arabirimi seçeneklerinden Simge Panellerini Otomatik Olarak Daralt'ı seçerseniz, genişletilmiş bir panel simgesinden uzakta tıkladığınızda simge otomatik olarak daraltılır.

Simge sabitleme alanına yzen panel ya da panel grubu eklemek iin paneli ya da panel grubunu sekmesinden ya da bařlık ubuęundan alanın iine srkleyin. (Simge sabitleme alanına eklendiklerinde paneller otomatik olarak simge olarak daraltılır.)

- Panel simgesini (veya panel simgesi grubunu) tařımak iin simgeyi srkleyin. Panel simgelerini yukarıya ve ařaęıya, sabitleme alanının iine (burada o sabitleme alanının paneli stilinde grnrleri) ya da sabitleme alanının dıřına (yzen simgeler olarak grnrleri) srkleyebilirsiniz.

[Bařa dn](#)

alıřma alanlarını kaydetme ve deęiřtirme

Panellerin geerli boyutunu ve konumunu adlandırılmıř bir alıřma alanı olarak kaydederek, o paneli tařısanız ya da kapatsanız da o alıřma alanını geri ykleyebilirsiniz. Uygulama ubuęunda alıřma alanı deęiřtiriciden kaydedilmiř alıřma alanlarına ait adlar grntlenir.

zel alıřma alanını kaydetme

1. Kaydetmek istedięiniz yapılandırmayı ieren alıřma alanıyla ařaęıdakilerden birini yapın:
 - (Illustrator) Pencere > alıřma Alanı > alıřma Alanını Kaydet'i sein.
 - (Photoshop, Illustrator, InCopy) Pencere > alıřma Alanı > Yeni alıřma Alanı'nı sein.
 - (Dreamweaver) Pencere > alıřma Alanı Mizanpajı > Yeni alıřma Alanı seeneęini belirleyin.
 - (Flash) Uygulama ubuęunda alıřma alanı deęiřtiriciden Yeni alıřma Alanı'nı sein.
 - (Fireworks) Uygulama ubuęunda alıřma alanı deęiřtiriciden Geerli Olanı Kaydet'i sein.

2. alıřma alanı iin bir ad yazın.

3. (Photoshop, InDesign) Yakala altında bir ya da daha fazla seenek belirleyin:

Panel Konumları Geerli panel konumlarını kaydeder (Yalnızca InDesign'da).

Klavye kısayolları Geerli klavye kısayolu kmesini kaydeder (yalnızca Photoshop).

Menler veya Men zelleřtirme Geerli men kmesini kaydeder.

alıřma alanlarını grntleme ya da deęiřtirme

❖ Uygulama ubuęunda alıřma alanı deęiřtiriciden alıřma alanını sein.

💡 *Photoshop'ta alıřma alanları arasında hızla gezinmek iin her alıřma alanına bir klavye kısayolu ekleyebilirsiniz.*

zel alıřma alanını silme

- Uygulama ubuęunda alıřma alanı deęiřtiriciden alıřma Alanlarını Ynet'i seip Sil'i tıklatın. (Fireworks'te bu seenek kullanılamaz.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) alıřma alanı deęiřtiriciden alıřma Alanını Sil ęesini sein.
- (Illustrator) Pencere > alıřma Alanı > alıřma Alanlarını Ynet'i sein, alıřma alanını belirleyin ve ardından Sil simgesini tıklatın.
- (Photoshop, InDesign) Pencere > alıřma Alanı > alıřma Alanını Sil ęesini sein, alıřma alanını belirleyin ve ardından Sil'i tıklatın.

Varsayılan alıřma alanını geri ykleme

1. Uygulama ubuęunda alıřma alanı deęiřtiricisinden Varsayılan veya Essentials alıřma alanını sein. Fireworks iin http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html makalesine bakın.

Not: *Dreamweaver'da, Tasarımcı varsayılan alıřma alanıdır.*

2. Fireworks (Windows) iin řu klasrleri silin:

Windows Vista \\Kullanıcılar\<kullanıcıadı>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<kullanıcıadı>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Pencere > alıřma Alanı > [alıřma Alanı Adı] Sıfırla'yı sein.

(Photoshop) Kaydedilen bir alıřma alanı dzenlemesini geri ykleme

Photoshop uygulamasında, alıřma alanları otomatik olarak sizin son dzenledięiniz biiminde grnr ancak panellerin orijinal, kaydedilmiř dzenlemesini geri ykleyebilirsiniz.

- Ayrı bir alıřma alanını geri ykleme iin, Pencere > alıřma Alanı > alıřma Alanı Adını Sıfırla seeneęini belirleyin.
- Photoshop ile birlikte yklenen tm alıřma alanlarını geri ykleme iin Arabirim tercihlerinde Varsayılan alıřma Alanlarını Geri Ykle'yi tıklatın.

💡 *Uygulama ubuęundaki alıřma alanlarının sırasını yeniden dzenlemek iin alıřma alanlarını srkleyin.*

Klavye kısayolları

Geçerli kısayol ayarını panoya kopyalama
Özel klavye kısayolları oluşturma ve değiştirme

Geçerli kısayol ayarını panoya kopyalama

Başa dön

1. Düzen > Klavye Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavye Kısayolları'nı (Macintosh) seçin.
2. Panoya Kopyala düğmesini tıklatın. Ardından klavye kısayolu kümesini başvuru veya yazdırma için herhangi bir metin düzenleyicisine yapıştırabilirsiniz.

Özel klavye kısayolları oluşturma ve değiştirme

Başa dön

Flash Professional uygulamasında klavye kısayolları oluşturabilir ve değiştirebilirsiniz.

Klavye kısayollarını özelleştirme

1. (Windows) Düzen > Klavye Kısayolları veya (Macintosh) Flash > Klavye Kısayolları öğesini seçin.
Klavye Kısayolları iletişim kutusu görünür.
2. Klavye kısayolları eklemek, silmek veya düzenlemek için şu seçenekleri kullanın:
Klavye Düzeni Hazır Ayarları Açılır menüden veya tanımlanmış olduğunuz herhangi bir kümeden önceden belirlenmiş kısayol hazır ayarlarını seçmenize izin verir.
Arama Kısayolunu ayarlamak veya değiştirmek istediğiniz herhangi bir komutu aramanıza izin verir. Alternatif olarak komutu, komutların ağaç görünümünden bulabilirsiniz.
Büyük/Küçük Harf Eşleştir Komut için büyük-küçük harf duyarlı bir arama gerçekleştirmenize izin verir.
Ekle Seçili komuta yeni bir kısayol ekler. Seçili komuta yeni bir klavye kısayolu eklemek için Ekle'yi tıklatın ve yeni bir tuş kombinasyonu girin. Her bir komut tek bir klavye kısayoluna sahip olabilir; bir kısayol bir komuta zaten atanmışsa, Ekle düğmesi devre dışı bırakılır.
Geri Al Bir komut için son ayarlanan kısayolu geri alır.
Panoya kopyala Klavye kısayollarının tüm listesini İşletim Sisteminizin panosuna yapıştırır.
Çakışmaya Git Çakışan komuta gider. Kısayol ayarlarken çakışma olması durumunda bir uyarı mesajı görüntülenir.
Kısayolları bir hazır ayara kaydet  Kısayol setinin tamamını bir hazır ayara kaydeder. Hazır ayarlar daha sonra Keyboard Layout Presets açılır menüsünden seçilebilir.
Kısayolu Sil  Seçili bir kısayolu siler.
Not: Delete veya Page up gibi tek tuşları kullanamazsınız. Bunlar içerik silme, sayfa kaydırma gibi bazı genel görevler için önceden tanımlanmıştır.
3. Tamam'ı tıklatın.

Komuttan kısayol kaldırma

1. Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin, Komutlar listesinden bir komut seçin.
2. Kısayolun yanındaki X işaretini tıklatın.

Komuta kısayol ekleme

1. Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin ve bir komut seçin.
2. Ekle düğmesini tıklatın.
3. Bir tuş kombinasyonuna basın.
Not: Tuş kombinasyonu ile ilgili bir çakışma oluşursa (örneğin, tuş kombinasyonu zaten başka bir komuta atanmışsa), Komutlar listesinin tam altında açıklayıcı bir mesaj görüntülenir. Hızlı bir şekilde çakışan komuta gitmek için Go To Conflict düğmesini tıklatın ve kısayolu değiştirin.
4. Tamam'ı tıklatın.

Varolan bir kısayolu düzenleme

1. Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin, Komutlar listesinden bir komut seçin.
2. Kısayolu çift tıklatın.
3. Yeni bir tuş kombinasyonuna basın.

Not: *Tuş kombinasyonu ile ilgili bir çakışma oluşursa (örneğin, tuş kombinasyonu zaten başka bir komuta atanmışsa), Komutlar listesinin tam altında açıklayıcı bir mesaj görüntülenir. Hızlı bir şekilde çakışan komuta gitmek için Go To Conflict düğmesini tıklatın ve kısayolu değiştirin.*



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash uygulamasında tercihleri ayarlama

Tercihleri ayarlama

Genel tercihleri ayarlama

ActionScript için Otomatik Biçim tercihlerini ayarlama

Pano tercihleri

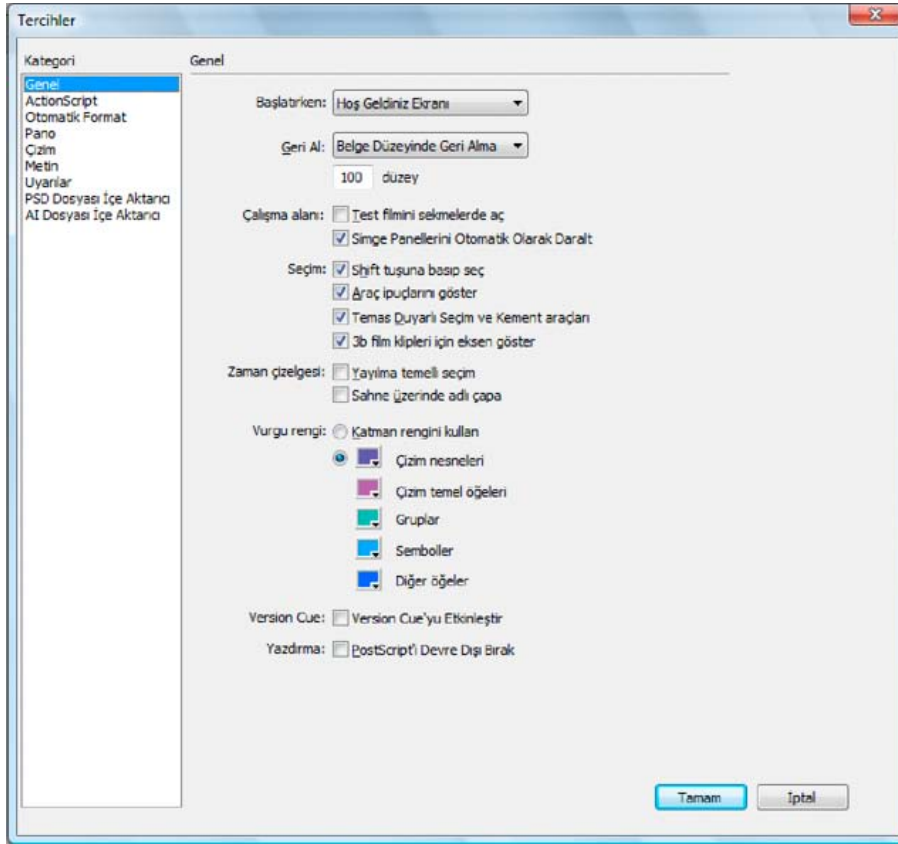
Metin tercihlerini ayarlama

Uyarı tercihlerini ayarlama

Yayınla Ön Belleği tercihlerini ayarlama (yalnızca CS5.5)

Tüm tercihleri varsayılan ayarlarına geri yükleme

Genel uygulama işlemleri, düzenleme işlemleri ve pano işlemleri için tercihleri ayarlayabilirsiniz.



Tercihler iletişim kutusundaki Genel kategorisi.

Tercihleri ayarlama

[Başa dön](#)

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Kategori listesinde bir seçim yapın ve karşılık gelen seçeneklerden birisini seçin.

Genel tercihleri ayarlama

[Başa dön](#)

Başlatırken Uygulamayı başlattığınızda hangi belgenin açılacağını belirtir.

Belge veya Nesne düzeyinde geri alma Belge düzeyinde geri alma, bütün Flash Professional belgesi için eylemlerinizi tek bir listede tutar. Nesne düzeyinde geri alma belgenizdeki her nesne için eylemlerinizi ayrı bir listede tutar. Nesne düzeyi, hedeflediğiniz nesneden daha yakın zamanda değiştirilmiş olabilecek başka nesnelere yapılan eylemleri de geri almak zorunda kalmadan, nesneye yapılan eylemi geri almanıza izin verir.

Not: Nesne düzeyinde geri alma Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır.

Geri alma düzeyleri Geri alma veya yinleme düzeylerinin sayısını ayarlamak için 2 ile 300 arasında bir değer girin. Geri alma düzeyleri bellek gerektirir; ne kadar yüksek bir geri alma düzeyi kullanırsanız, o kadar çok bellek harcanır. Varsayılan değer 100'dür.

Çalışma Alanı Kontrol Et > Test Et'i seçtiğinizde uygulama penceresinde yeni bir belge sekmesi açmak için Test Filmini Sekmelerde Aç'ı seçin. Test filmi varsayılan olarak kendi penceresinde açılır. Dışlarını tıkladığınızda, simge modundaki panellerin otomatik olarak daraltılmasını sağlamak için Simge Panellerini Otomatik Daralt seçeneğini belirleyin.

Seçim Birden çok öğenin nasıl seçileceğini kontrol etmek için Shift Tuşuna Basıp Seç'i seçin veya seçimini kaldırın. **Shift Tuşuna Basıp Seç** kapalıyken, ilave öğeleri tıklatmak bunları geçerli seçime ekler. Shift Tuşuna Basıp Seç açıkken, Shift tuşuna basılı tutmadığınız sürece ek öğeleri tıklatmak diğer öğelerin seçimini kaldırır.

Araç İpuçlarını Göster İşaretçi bir kontrolün üzerinde durakladığında araç ipuçlarını gösterir. Araç ipuçlarını gizlemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Temas Duyarlı Seçim veya Kement aracıyla sürüklerken nesnenin herhangi bir parçası dikdörtgen çerçevenin içerisindeyse nesneyi seçer. Varsayılan olarak ancak aracın seçim çerçevesi nesneyi tamamen sarıyorsa nesneler seçilir.

3B için eksenleri göster Tüm 3B film kliplerindeki X, Y ve Z eksenlerinin kaplamasını görüntüler. Böylece bunların Sahne Alanı üzerinde tanımlanması kolaylaşır.

Zaman Çizelgesi Zaman Çizelgesi'nde varsayılan kare temelli seçim yerine yayılma temelli seçim kullanmak için Yayılma Temelli Seçim'i belirleyin.

Sahne Üzerinde Adlı Tutturucu Bir belgedeki her sahnenin ilk karesini bir adlı tutturuca yapın. Adlı tutturuclar bir sahneden diğerine geçmek için tarayıcıdaki İleri ve Geri düğmelerini kullanmanıza izin verir.

Vurgu Rengi Geçerli katmanın ana hat rengini kullanmak için panelden bir renk seçin veya Katman Rengini Kullan'ı seçin.

Yazdırma (Sadece Windows) Bir PostScript yazıcısına yazdırırken PostScript® çıktısını devre dışı bırakmak için PostScript'i Devre Dışı Bırak seçeneğini belirleyin. Varsayılan olarak, bu seçenek belirlenmemiştir. Bu seçeneği bir PostScript yazıcısında yazdırırken sorunlarla karşılaşılıyorsa seçin. Ancak, bu seçeneğin yazdırma işlemini yavaşlattığını unutmayın.

Otomatik Kurtarma (yalnızca CS5.5) Etkinleştirildiği zaman (varsayılan ayar) bu ayar, belirtilen zaman aralığında açık her dosyanın bir kopyasını orijinali ile aynı klasöre kaydeder. Dosyayı henüz kaydetmediyseniz, Flash kopyaları Geçici klasöre kaydeder. Dosya adının başına "RECOVER_" eklenmesiyle, dosya adları orijinali ile aynı olur. Flash Pro beklenmedik biçimde sonlandırılırsa, yeniden başlattığınızda otomatik kurtarma dosyasını açmanıza izin verecek şekilde bir iletişim kutusu görüntülenir. Flash Pro'dan normal şekilde çıktığınızda, otomatik kurtarma dosyaları silinir.

İçeriği Ölçekle (yalnızca CS5.5) Belge Özellikleri iletişim kutusuyla (Değiştir > Belge) Sahne Alanı'nı yeniden boyutlandırırken içeriği ölçeklemek için seçenekler. Nesneleri Sahne Alanı'nın sol üst köşesine hizalı tutmak için **Sol Üste Hizala** öğesini seçin. Zaman Çizelgesi'nin kilitli ve gizli katmanlarındaki öğeleri yeniden boyutlandırmak için **Kilitli ve Gizli Katmanları Dahil Et** öğesini seçin.

ActionScript için Otomatik Biçim tercihlerini ayarlama

[Başa dön](#)

❖ Seçeneklerden herhangi birini seçin. Her seçimin etkisini görmek için Önizleme bölmesine bakın.

Pano tercihleri

[Başa dön](#)

Pano tercihleri, Flash uygulamasının panoya kopyalanan bitmap görüntülerini nasıl işlediğini denetler.

Renk Derinliği (Yalnızca Windows) Panoya kopyalanan görüntü verisinin maksimum renk derinliğini belirtir. Daha yüksek derinlikli görüntüler daha düşük çözünürlükte kopyalanır. Bunu çalışmayı planladığınız görüntülerin en yüksek derinliğine ayarlamanız en iyisidir

Tür (Yalnızca Macintosh) Panoya kopyalanan görüntü verisinin maksimum renk derinliğini belirtir. Daha yüksek derinlikli görüntüler daha düşük çözünürlükte kopyalanır. Bunu çalışmayı planladığınız görüntülerin en yüksek derinliğine ayarlamanız en iyisidir

Çözünürlük Panoya kopyalanan görüntü verisi için kullanılacak çözünürlüğü gösterir. Bunu çalışmayı planladığınız görüntülerin en yüksek çözünürlüğüne ayarlamanız en iyisidir

Boyut Sınırı (Yalnızca Windows) Bir bitmap görüntüsünü Pano'ya yerleştirirken kullanılan RAM miktarını belirtmek için Boyut Sınırı metin alanına bir kilobayt değeri girin. Büyük veya yüksek çözünürlüklü bitmap görüntüleri ile çalışırken bu değeri artırın.

Metin tercihlerini ayarlama

[Başa dön](#)

- Font Eşleme Varsayılanı için Flash Professional ile açtığınız belgelerdeki eksik fontları değiştirirken kullanılmak üzere bir font seçin.
- Dikey Metin seçenekleri için Varsayılan Metin Yönlendirmesi'ni (varsayılan olarak seçili değildir) seçin.
- Varsayılan metin görüntüleme yönünü tersine çevirmek için Sağdan Sola Metin Akışı'nı (varsayılan olarak seçili değildir) seçin.
- Dikey metin için karakter aralığını kapatmak için Karakter Aralığı Kapalı'yı (varsayılan olarak seçili değildir) seçin. Karakter aralığını kapatmak, karakter aralığı tabloları kullanan bazı fontlarda aralık bırakmayı geliştirmek için faydalıdır.
- Giriş Yöntemi için uygun dili seçin.

Uyarı tercihlerini ayarlama

[Başa dön](#)

- Adobe® Flash® Professional geliştirme aracına özgü içerikleri barındıran belgeleri Flash CS5/5.5 dosyası olarak kaydetmeye çalıştığınızda uyarı almak için Adobe Flash CS4 Uyumluluğu İçin Kaydederken Uyarı (varsayılan) seçeneğini belirleyin.
- Bir belgenin URL'si belgeyi son açtığınız ve düzenlediğiniz zamandan sonra değişmişse, uyarı almak için Başlatma ve Düzenleme Sırasında

URL Değişiklikleri Olduğunda Uyarı'ı seçin.

- Flash Professional içe aktardığınız ses ve video dosyalarınızı yerleştirmek amacıyla belgenize kare eklediğinde uyarı almak için İçerik İçe Aktarma Sırasında Kare Eklerken Uyarı'ı seçin.
- Veri kaybına veya karakter bozulmasına yol açabilecek şekilde Varsayılan Kodlama seçildiğinde uyarı almak için ActionScript Dosyalarını Dışa Aktarırken Kodlama Çatışmalarında Uyarı'ı seçin. (Örneğin, İngilizce, Japonca ve Korece karakterlerle bir dosya oluşturursanız ve İngilizce bir sistemde Varsayılan Kodlama'yı seçerseniz, Japonca ve Korece karakterler bozulur.)
- Zaman çizelgesi efektleri uygulanmış bir sembolü düzenlemeye çalıştığınızda uyarı almak için Efekt Grafik Nesneleri Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Kök klasörü başka bir siteyle çakışan bir site oluşturduğunuzda uyarı almak için Çakışan Kök Klasörleri Olan Sitelerde Uyarı'ı seçin.
- Eklenmiş bir davranışı olan bir sembolü başka bir türe dönüştürdüğünüzde —örneğin bir film klibini bir düğmeye dönüştürdüğünüzde— uyarı almak için Davranış Sembolü Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Bir sembolü başka türden bir sembole dönüştürdüğünüzde uyarı almak için Sembol Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Flash Professional, Nesne Çizimi modunda çizilen bir grafik nesnesini bir gruba dönüştürdüğünde uyarı almak için Çizim Nesnesinden Gruba Otomatik Dönüştürken Uyarı'ı seçin.
- Geçerli FLA dosyasının yayınlama ayarlarında hedeflediği, Flash Player sürümünde desteklenmeyen özelliklerin denetimleri hakkında uyarı almak için Özellik Denetimlerinde Uyumsuzluk Uyarılarını Göster'i seçin.
- Belgeyi Otomatik Olarak Kaydetmeden veya Kurtarmadan Önce Uyarı (yalnızca Flash Pro CS5.5). İşaretlenirse ve Otomatik Kurtarma zaten etkin değilse, Flash size kaydettiğiniz ve ardından değiştirdiğiniz herhangi bir belge için Otomatik Kurtarma'yı etkinleştirmeyi hatırlatır. Bu hatırlatıcı her belge için bir kere görüntülenir.

Yayınlama Ön Belleği tercihlerini ayarlama (yalnızca CS5.5)

[Başa dön](#)

Yayınlama Ön Belleği, Yayınlama veya Filmi Test Et komutlarını kullandığınızda SWF dosyası oluşturma işlemini hızlandırmak için fontları ve MP3 seslerini depolar.

Bir Flash oturumu sırasında, FLA dosyasından ilk kez SWF dosyası oluşturduğunuzda Flash Pro kullandığınız tüm fontların ve MP3 seslerinin sıkıştırılmış kopyalarını Yayınlama Ön Belleği'ne koyar. Ardından gelen Filmi Test Et veya Yayınlama işlemlerinde, fontlar ve sesler FLA dosyasında değişmemişse SWF dosyasını oluşturmak için önbellekteki sürümler kullanılır.

Not: Yalnızca Flash uygulamasının ilave sıkıştırma eklediği MP3 olay sesleri Yayınlama Ön Belleği'ne eklenir. Ses akışları önbelleğe eklenmez. Yayınlama Ön Belleği tercihleri şu ayarları içerir:

Yayınlama Ön Belleğini Etkinleştir Yayınlama Ön Belleği'ni etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için bu seçeneği belirleyin.

Disk ön bellek boyutu sınırı Yayınlama Ön Belleği için kullanılacak maksimum disk alanı miktarı.

Bellek ön bellek boyutu sınırı Yayınlama Ön Belleği için kullanılacak maksimum RAM miktarı. Önbellek bu miktarı aştığında, yakın zamanda kullanılmamış girişler diske taşınır.

Bellek önbellek girişi için maksimum boyut RAM'de Yayınlama Ön Belleği'ne eklenebilecek bağımsız sıkıştırılmış font veya MP3 sesinin maksimum boyutu. Daha büyük öğeler diske yazılır.

Yayınlama Ön Belleği'ni temizlemek için Kontrol Et > Yayınlama Ön Belleğini Temizle veya Kontrol Et > Yayınlama Ön Belleğini Temizle ve Filmi Test Et.

Tüm tercihleri varsayılan ayarlarına geri yükleme

[Başa dön](#)

❖ Flash uygulamasını başlatırken Control+Alt+Shift (Windows) veya Command+Option+Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutun. Daha fazla Yardım konusu

 [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#)

[Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Zaman Çizelgesi

[Zaman Çizelgesi hakkında](#)

[Zaman Çizelgesi'nin görünümünü değiştirme](#)

[Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırma](#)

[Oynatma kafasını hareket ettirme](#)

[Başa dön](#)

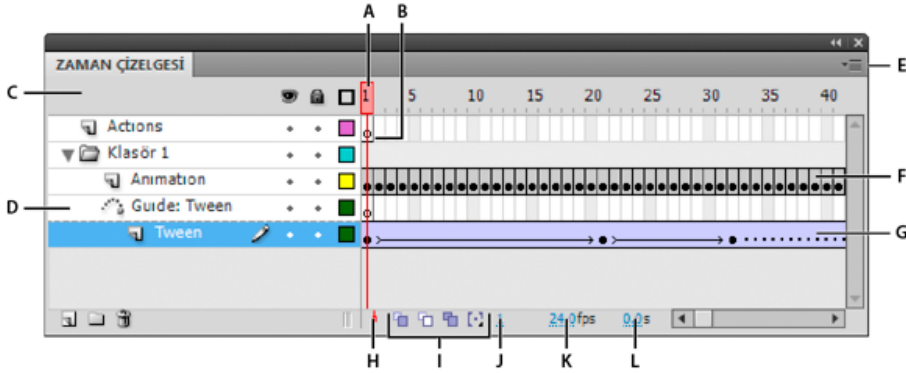
Zaman Çizelgesi hakkında

Zaman çizelgesi bir belgenin içeriğini zaman içerisinde, katmanlar ve kareler halinde, organize ve kontrol eder. Filmler gibi, Flash Professional belgeleri de zaman aralıklarını karelere böler. Katmanlar birbirinin üzerine yığılmış birden çok film şeridi gibidir, her biri Sahne Alanı'nda görünen farklı bir görüntü içerir. Zaman Çizelgesi'nin başlıca bileşenleri katmanlar, kareler ve oynatma kafasıdır.

Bir belgedeki katmanlar Zaman Çizelgesi'nin sol tarafındaki bir sütunda listelenirler. Her katmandaki kareler katman adının sağında bulunan bir satırda görünürler. Zaman Çizelgesi'nin üst tarafındaki Zaman Çizelgesi başlığı kare numaralarını belirtir. Oynatma kafası Sahne Alanı'nda görüntülenen geçerli kareyi belirtir. Bir belge oynatılırken, oynatma kafası Zaman Çizelgesi boyunca soldan sağa hareket eder.

Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Zaman Çizelgesi durum göstergesi, seçili kare numarasını, geçerli kare hızını ve geçerli kareye gelene kadar geçen süreyi belirtir.

Not: Bir animasyon oynatıldığında, gerçek kare hızı gösterilir; bilgisayar animasyonu yeterince hızlı hesaplayıp görüntüleyemiyorsa, bu değer belgenin kare hızı ayarından farklı olabilir.



Zaman Çizelgesi'nin parçaları

A. Oynatma Kafası **B.** Boş ana kare **C.** Zaman Çizelgesi başlığı **D.** Kılavuz katman simgesi **E.** Kare Görünümü açılır menüsü **F.** Kare kare animasyon **G.** Arası doldurulan animasyon **H.** Merkez Kare düğmesi **I.** Soğan Zarı düğmeleri **J.** Geçerli Kare göstergesi **K.** Kare Hızı göstergesi **L.** Geçen Süre göstergesi

Zaman Çizelgesi, kare kare animasyon, arası doldurulmuş animasyon ve hareket yolları dahil olmak üzere, bir belgede animasyonun nerede gerçekleştiğini gösterir.

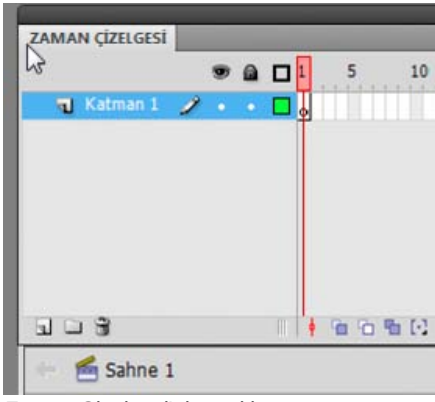
Zaman Çizelgesi'nin katmanlar kısmındaki kontroller, katman içeriğini anahatlar olarak görüntülemenin yanında, katmanları gizleme, gösterme, kilitleme veya kilidini açmanıza izin verir. Zaman çizelgesi karelerini aynı katmanda yeni bir konuma veya başka bir katmana sürükleyebilirsiniz.

[Başa dön](#)

Zaman Çizelgesi'nin görünümünü değiştirme

Varsayılan olarak Zaman Çizelgesi ana belgenin aşağısında görüntülenir. Konumunu değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ni belge penceresinden ayırın ve kendi penceresinde kaydırın ya da seçtiğiniz başka bir panele sabitleyin. Ayrıca, Zaman Çizelgesi'ni gizleyebilirsiniz.

Görünen katman ve karelerin sayısını değiştirmek için Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırın. Zaman Çizelgesi görüntüleyebildiğinden daha fazla katman içerdiğinde, ilave katmanları göstermek için Zaman Çizelgesi'nin sağ tarafındaki kaydırma çubuklarını kullanın.

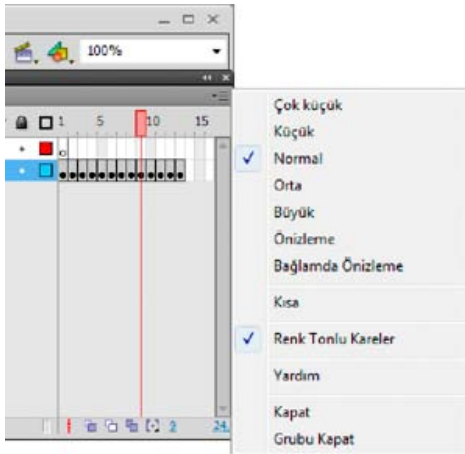


Zaman Çizelgesi'ni sürüklemek

- Zaman Çizelgesi'ni belge penceresine sabitlenmişken taşımak için Zaman Çizelgesi'nin sol üst köşesindeki başlık çubuğu sekmesini sürükleyin.
- Sabitlenmemiş bir Zaman Çizelgesi'ni uygulama penceresine sabitlemek için, başlık çubuğu sekmesini belge penceresinin üst veya alt kısmına sürükleyin.
- Yüzen bir Zaman Çizelgesi'ni başka panellere sabitlemek için Zaman Çizelgesi başlık çubuğu sekmesini seçtiğiniz konuma sürükleyin. Zaman Çizelgesi'nin başka panellere sabitlenmesini engellemek için sürüklerken Control tuşunu basılı tutun. Zaman Çizelgesi'nin nereye sabitleneceğini belirten mavi bir çubuk belirir.
- Zaman Çizelgesi panelindeki katman adı alanlarını uzatmak veya kısaltmak için Zaman Çizelgesi'nin katman adları ve kareler bölümlerini ayıran çubuğu sürükleyin.

Zaman Çizelgesi'ndeki karelerin görünümünü değiştirme

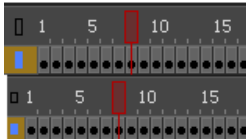
1. Kare Görünümü açılır menüsünü görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nin sağ üst köşesindeki Kare Görünümü'nü tıklayın.



Kare Görünümü açılır menüsü.

2. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

- Kare hücrelerinin genişliğini değiştirmek için Çok Küçük, Küçük, Normal, Orta veya Büyük'ü seçin. (Büyük kare genişliği ayarı ses dalgalarının ayrıntılarını görüntülemek için faydalıdır.)
- Kare hücresi satırlarının yüksekliğini azaltmak için Kısa'yı seçin.



Kısa ve Normal kare görünümü seçenekleri.

- Kare dizilerinin renk tonlamasını açmak veya kapatmak için Renk Tonlu Kareler'i seçin.
- Her bir karenin içeriğinin Zaman Çizelgesi karelerine sığacak şekilde boyutlandırılmış küçük resimlerini görüntülemek için Önizleme'yi seçin. Bu, görünen içerik boyutunun değişiklik göstermesine sebep olabilir ve ilave ekran alanı gerektirir.
- Bütün dolu karelerin (boş alanlar dahil) küçük resimlerini görüntülemek için Bağlamda Önizleme'yi seçin. Bu, animasyonun akışı boyunca öğelerin karelerinde nasıl hareket ettiklerini görmek için faydalıdır ancak önizlemeler genelde Önizleme seçeneğinde olduğundan daha küçüktür.

Zaman Çizelgesi'nde katman yüksekliğini deęiřtirme

1. řunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde katmanın simgesini (katman adının solundaki simge) çift tıklatın.
- Katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuřuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Özellikler'i seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir katman seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin.

2. Katman Özellikleri iletişim kutusunda, Katman Yükseklięi için bir seçenek seçin ve Tamam'ı tıklatın.

[Bařa dön](#)

Zaman Çizelgesi'ni yeniden boyutlandırma

- Zaman Çizelgesi ana uygulama penceresine sabitlenmiřse, Zaman Çizelgesi'ni Sahne Alanı'ndan ayıran çubuęu sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi ana uygulama penceresine sabitlenmemiřse, sağ alt köřeyi (Windows) veya sağ alt köředeki boyut kutusunu (Macintosh) sürükleyin.

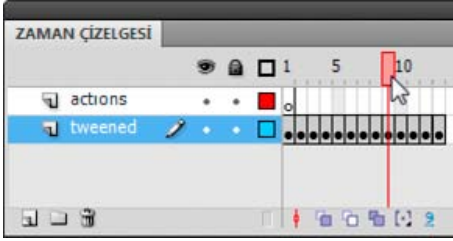
[Bařa dön](#)

Oynatma kafasını hareket ettirme

Zaman Çizelgesi'nin üstündeki kırmızı oynatma kafası, Sahne Alanı'nda görüntölenen geçerli kareyi belirtmek için belge oynatılırken hareket eder. Zaman Çizelgesi başlıęı animasyonun kare numaralarını gösterir. Bir kareyi Sahne Alanı'nda görüntölemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kareye taşıyın.

Zaman Çizelgesi'nde aynı anda görüntölenemeyecek kadar çok sayıda kareyle çalışırken belirli bir kareyi görüntölemek için oynatma kafasını Zaman Çizelgesi boyunca taşıyın.

- Bir kareye gitmek için karenin Zaman Çizelgesi başlıęındaki konumunu tıklatın veya oynatma kafasını istenilen konuma sürükleyin.
- Zaman Çizelgesi'ni geçerli kareye göre ortalamak için Zaman Çizelgesi'nin alt tarafındaki Merkez Kare düęmesini tıklatın.
- (Yalnızca CS5.5) Zaman Çizelgesi'nde oynatmak, geri sarmak, geri gitmek ve ileri gitmek için Zaman Çizelgesi panelinin altındaki Oynatma düęmelerini kullanın.
- (Yalnızca CS5.5) Belirli bir kare aralıęını döngüye almak için Zaman Çizelgesi panelinin altındaki Döngü düęmesini tıklatın. Ardından kare aralıęı işaretçilerini döngüye almak istedięiniz ilk ve son karelere taşıyın.



Oynatma kafasını hareket ettirme

Daha fazla Yardım konusu

[Zaman çizelgeleriyle çalışma](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Geri alma, yineleme ve Geçmiş paneli

[Geri Al, Yinele ve Tekrarla komutları](#)
[Geçmiş panelini kullanma](#)
[Geçmiş paneliyle adımları geri alma](#)
[Geçmiş paneliyle adımları tekrarlama](#)
[Belgeler arasında adımları kopyalama ve yapıştırma](#)

Geri Al, Yinele ve Tekrarla komutları

[Başa dön](#)

Tek nesneler veya geçerli belgedeki bütün nesneler için eylemleri geri almak veya yinelemek için nesne düzeyinde veya belge düzeyinde Geri Alma ve Yineleme komutlarından birini seçin (Düzen > Geri Al veya Düzen > Yinele). Varsayılan davranış belge düzeyinde Geri Alma ve Yineleme davranışdır.

Nesne düzeyinde Geri Alma'yı kullanırken bazı eylemleri geri alamazsınız. Bunların arasında Düzenleme moduna girme ve çıkma; kütüphane öğelerini seçme, düzenleme ve taşıma; sahneleri oluşturma, silme ve taşıma bulunur.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Nesne düzeyinde geri alma özelliği Flash Pro CC'de kaldırılmıştır ve kullanılamaz.

Bir adımı aynı nesneye veya farklı bir nesneye tekrar uygulamak için Tekrarla komutunu kullanın. Örneğin, şekil_A isimli bir şekli hareket ettirseniz, şekli tekrar hareket ettirmek için Düzen > Tekrarla'yı seçin veya başka bir şekli, örneğin şekil_B'yi, seçin ve ikinci şekli aynı miktarda hareket ettirmek için Düzen > Tekrarla'yı seçin.

Varsayılan olarak, Flash Professional Geri Al menü komutu için 100 düzey geri almayı destekler. Flash Tercihleri'nde, geri alma ve yineleme düzeyi sayısını 2 ile 300 arasında seçin.

Varsayılan olarak, Düzen > Geri Al veya Geçmiş panelini kullanarak bir adımı geri aldığınızda, belgeden bir öğeyi silseniz bile belgenin dosya boyutu değişmez. Örneğin bir video dosyasını bir belgede içe aktarır ve içe aktarmayı geri alırsanız, belgenin dosya boyutu yine de video dosyasının boyutunu içerir. Geri Al komutunu uygulayarak bir belgeden sildiğiniz öğeler, bir Yinele komutuyla öğeleri geri yüklemek amacıyla korunur.

Geçmiş panelini kullanma

[Başa dön](#)

Geçmiş paneli (Pencere > Diğer Paneller > Geçmiş) etkin belgeyi oluşturmanızdan veya açmanızdan itibaren gerçekleştirdiğiniz adımların listesini, belirlenen maksimum adım sayısına kadar gösterir. (Geçmiş paneli başka belgelerde gerçekleştirdiğiniz adımları göstermez.) Geçmiş panelindeki kaydırıcı, ilk olarak gerçekleştirdiğiniz son adıma işaret eder.

- Tek adımları veya birden çok adımı anında geri almak veya yinelemek için Geçmiş panelini kullanabilirsiniz. Geçmiş panelindeki adımları aynı nesneye veya belgedeki farklı bir nesneye uygulayabilirsiniz. Ancak Geçmiş panelindeki adımların sırasını değiştiremezsiniz. Geçmiş paneli, adımların gerçekleştirildikleri sıraya göre bir kaydırıcıdır.

Not: Bir veya bir dizi adımı geri alırsanız ve sonra belgede yeni bir işlem yaparsanız, bundan böyle geri alınan adımları Geçmiş panelinde geri alamazsınız; adımlar panelden kaybolur.

- Varsayılan olarak, Flash Professional Geçmiş paneli için 100 düzey geri almayı destekler. Flash Tercihleri'nde, geri alma ve yineleme düzeyi sayısını 2 ile 300 arasında seçin.
- Geçerli belge için geçmiş listesini silmek için Geçmiş panelini temizleyin. Geçmiş listesini temizledikten sonra, temizlenen adımları geri alamazsınız. Geçmiş listesini temizlemek adımları geri almaz; bu adımların kayıtlarını geçerli belgenin belleğinden kaldırır.

Bir belgeyi kapatmak, geçmişini temizler. Bir belge kapatıldıktan sonra belgenin adımlarını kullanmak için Adımları Kopyala komutuyla adımları kopyalayın veya adımları komut olarak kaydedin.

Geçmiş paneliyle adımları geri alma

[Başa dön](#)

Bir adımı geri alınca, adım Geçmiş panelinde soluk görünür.

- Gerçekleştirilen son adımı geri almak için Geçmiş paneli kaydırıcısını listede bir adım yukarı sürükleyin.
- Birden çok adımı anında geri almak için kaydırıcıyı herhangi bir adıma sürükleyin veya kaydırıcının yolu üzerinde bir adımın solunu tıklayın. Kaydırıcı otomatik olarak o adıma kayar, kayarken kendisinden sonra gelen adımları geri alır.

Not: Bir adıma kaydırmak (ve sonra gelen adımları seçmek) tek bir adımı seçmekten farklıdır. Bir adıma kadar kaydırmak için adımın soluna doğru tıklayın.

Geçmiş paneliyle adımları tekrarlama

Geçmiş paneliyle adımları tekrarladığınızda, tekrarlanan adımlar Geçmiş panelinde seçili olan (vurgulanan) adımlardır, kaydırıcının belirttiği adım dahil değildir.

Geçmiş panelindeki adımları belgedeki seçili olan herhangi bir nesneye uygulayın.

Bir adımı tekrarlama

❖ Geçmiş panelinde bir adım seçin ve Tekrarla düğmesini tıklatın.

Bir dizi bitişik adımı tekrarlama

1. Şunlardan birini yaparak Geçmiş panelinde adımları seçin:
 - Bir adımdan diğerine kadar sürükleyin. (Kaydırıcıyı sürüklemeyin; bir adımın metin etiketinden diğer adımın metin etiketine kadar sürükleyin.)
 - İlk adımı seçin, sonra son adımı Shift tuşuna basarak tıklatın veya son adımı seçin ve ilk adımı Shift tuşuna basarak tıklatın.
2. Tekrarla'yı tıklatın. Adımlar sıralı olarak tekrarlanır ve Adımları Tekrarla etiketli bir adım Geçmiş panelinde görünür.

Bitişik olmayan adımları tekrarlama

1. Geçmiş panelinde bir adım seçin ve diğer adımları Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın. Seçilmiş bir adımın seçimini kaldırmak için Control veya Command tuşuna basıp tıklatın.
2. Tekrarla'yı tıklatın.

Belgeler arasında adımları kopyalama ve yapıştırma

Her açık belge kendi adım geçmişine sahiptir. Adımları bir belgeden kopyalamak ve başkasına yapıştırmak için Geçmiş paneli seçenekleri menüsündeki Adımları Kopyala komutunu kullanın. Adımları bir metin düzenleyicisine kopyalarsanız, adımlar JavaScript™ kodu olarak yapıştırılır.

1. Tekrar kullanılacak adımları içeren belgede, Geçmiş panelinde adımları seçin.
2. Geçmiş paneli seçenekleri menüsünde Adımları Kopyala'yı seçin.
3. Adımların içine yapıştırılacağı belgeyi açın.
4. Adımların uygulanması için bir nesne seçin.
5. Adımları yapıştırmak için Düzen > Yapıştır'ı seçin. Adımlar belgenin Geçmiş paneline yapıştırıldığından aynen tekrarlanır. Geçmiş paneli bu adımları Yapıştır adında tek bir adım olarak gösterir.

Daha fazla Yardım konusu



Flash geliştirme panellerini kullanma

[Özellik denetçisi hakkında](#)

[Kütüphane paneli hakkında](#)

[Eylemler paneli hakkında](#)

[Film Gezini'ni kullanma](#)

[Flash bileşenleri ve Bileşenler paneli hakkında](#)

[Web Servisleri paneli hakkında](#)

Videolar ve eğitimler

- Video: [The Panels](#) (Paneller) (Uzunluk = 11:15, Peachpit.com)

Özellik denetçisi hakkında

[Başa dön](#)

Özellik denetçisi, Sahne Alanı veya Zaman Çizgisi'ndeki geçerli seçimin en sık kullanılan özelliklerine kolay erişim sağlar. Özellik denetçisinde, nesne veya belge niteliklerini kontrol eden menü veya panellere erişmeden, bu niteliklerde değişiklikler yapabilirsiniz.

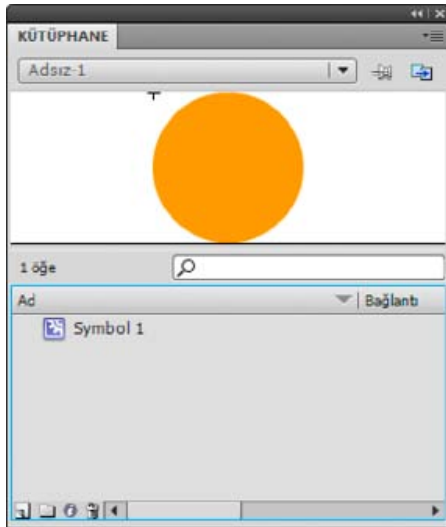
Geçerli seçimin ne olduğuna bağlı olarak, Özellik denetçisi geçerli belge, metin, sembol, şekil, bitmap, video, grup, kare veya araç için bilgi ve ayarları gösterir. İki veya daha fazla farklı türden nesne seçildiğinde, Özellik denetçisi seçilen nesnelerin toplam sayısını gösterir.

Özellik denetçisini görüntülemek için Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin veya Control+F3 (Windows) ya da Command+F3 (Macintosh) tuşlarına basın.

Kütüphane paneli hakkında

[Başa dön](#)

Kütüphane paneli (Pencere > Kütüphane), Flash Professional uygulamasında oluşturulmuş sembollerin yanı sıra bitmap grafikleri, ses dosyaları ve video klipleri gibi içe aktarılmış dosyaları sakladığınız ve organize ettiğiniz yerdir. Kütüphane paneli, klasörlerdeki kütüphane öğelerini organize etmenizi, bir öğenin belgede ne sıklıkta kullanıldığını görmeyi ve öğeleri ada, türe, tarihe, kullanım sayısına ya da ActionScript® bağlantı tanımlayıcısına göre sıralamanızı sağlar. Ayrıca arama alanıyla Kütüphane panelini arayabilir ve çoğu çoklu nesne seçimi üzerinde özellikler ayarlayabilirsiniz.

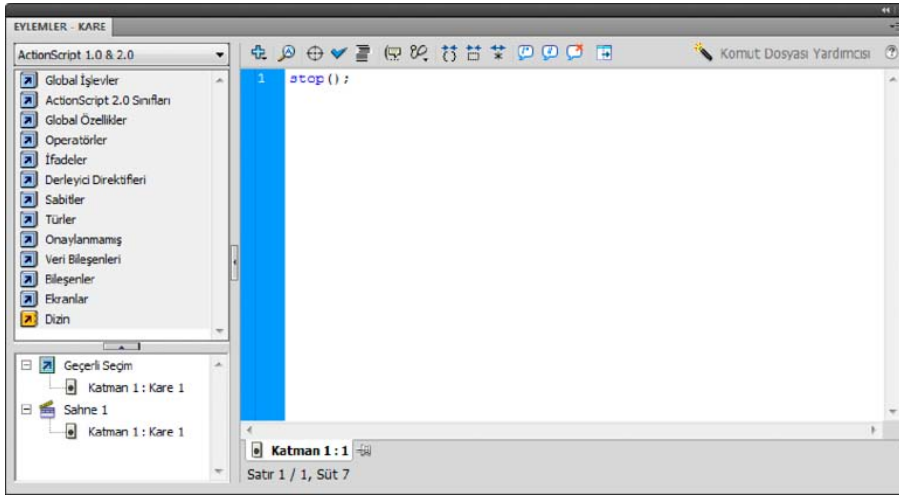


Kütüphane paneli bir film klibi sembolünü gösterirken.

Eylemler paneli hakkında

[Başa dön](#)

Eylemler paneli bir nesne veya kare için ActionScript kodu oluşturmanızı ve düzenlemenizi sağlar. Bir kare, düğme veya film klibini seçmek Eylemler panelini etkinleştirir. Eylemler panelinin başlığı seçili olan nesneye bağlı olarak Eylemler - Düğme, Eylemler - Film Klibi veya Eylemler - Kare'ye dönüşür.



Eylemler paneli bir karedeki bir stop() eylemini gösterirken.

Eylemler panelini göstermek için Pencere > Eylemler'i seçin veya F9 tuşuna basın.

[Başa dön](#)

Film Gezgini'ni kullanma

Film Gezgini bir belgenin içeriğini görüntülemenize ve organize etmenize ve belgedeki öğeleri değiştirmek için seçmenize izin verir. Gezilebilir hiyerarşik bir ağaç şeklinde düzenlenmiş, geçerli olarak kullanılan öğelerden oluşan bir görünüm listesi içerir.

Film Gezgini'ni şu eylemleri gerçekleştirmek için kullanabilirsiniz:

- Belgede bulunan hangi kategorideki öğelerin Film Gezgini'nde görüneceğini filtrelemek.
- Seçili kategorileri sahne olarak, sembol tanımı olarak veya her iki şekilde birden göstermek.
- Gezinme ağacını genişletmek ve daraltmak.
- Belgedeki bir öğeyi ada göre aramak.
- Başka bir geliştiricinin oluşturduğu bir Flash Professional belgesinin yapısına alışmak.
- Belirli bir sembol veya eylemin bütün örneklerini bulmak.
- Film Gezgini'nde görünen gezilebilir görünüm listesini yazdırmak.

Film Gezgini, seçili öğelere işlemler yapma veya Film Gezgini göstergesini değiştirme seçeneklerini içeren bir Panel menüsü ve bağlam menüsüne sahiptir. Film Gezgini panelinde, altında bir üçgen bulunan onay işareti, Panel menüsünü belirtir.

Not: Ekranlarla çalışırken Film Gezgini çok az değişik bir işlevselliğe sahiptir.

Film Gezgini'ni görüntüleme

❖ Pencere > Film Gezgini'ni seçin.

Film Gezgini'nde görünen öğe kategorilerini filtreleme

- Metin, semboller, ActionScript, içe aktarılmış dosyalar veya kareler ve katmanları göstermek için Göster seçeneğinin sağındaki filtreleme düğmelerinin bir veya daha fazlasını tıklatın. Hangi öğelerin gösterileceğini özelleştirmek için Özelleştir düğmesini tıklatın. Film Gezgini Ayarları iletişim kutusunun Göster alanındaki seçenekleri işaretleyerek, o öğelerin görünmesini sağlayın.
- Öğeleri sahneler halinde göstermek için Film Gezgini Paneli menüsünden Film Öğelerini Göster'i seçin.
- Semboller hakkında bilgi göstermek için Film Gezgini Paneli menüsünden Sembol Tanımlarını Göster'i seçin.

Not: Film Öğeleri seçeneği ve Sembol Tanımları seçeneği aynı anda etkin olabilir.

Bul kutusunu kullanarak öğe arama

❖ Bul kutusuna öğenin adı, fontun adı, ActionScript dizesi veya karenin numarasını girin. Bul özelliği Film Gezgini'nde görünen bütün öğeleri arar.

Film Gezgini'nde öğe seçme

❖ Gezinme ağacında öğeyi tıklatın. Birden fazla öğe seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.

Seçili öğenin tam yolu, Film Gezgini'nin alt kısmında görünür. Film Gezgini'nde bir sahneyi seçmek, o sahnenin ilk karesini Sahne Alanı'nda gösterir. Film Gezgini'nde bir öğeyi seçmek, öğeyi içeren katman kilitli değilse, o öğeyi Sahne Alanı'nda da seçer.

Film Gezgini Paneli menüsünü ve bağlam menüsü komutlarını kullanma

1. Şunlardan birini yapın:

- Panel menüsünü görüntülemek için Film Gezgini panelindeki Panel menüsü kontrolünü tıklatın.
- Bağlam menüsünü göstermek için Film Gezgini gezinme ağacındaki bir öğeyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

2. Menüden bir seçenek seçin:

Konuma Git Belgedeki seçili katman, sahne veya kareye atlar.

Sembol Tanımına Git Film Gezgini'nin Film Öğeleri alanında seçili sembolün sembol tanımına atlar. Sembol tanımı, sembolle ilişkili bütün dosyaları listeler. (Sembol Tanımlarını Göster seçeneği seçili olmalıdır. Bu listedeki tanıma bakın.)

Sembol Örneklerini Seç Film Gezgini'nin Sembol Tanımları alanında seçili sembolün örneklerini içeren sahneye atlar. (Film Öğelerini Göster seçeneği seçili olmalıdır.)

Kütüphanede Göster Seçili sembolü belge kütüphanesinde vurgular. ((Zaten görünmüyorsa Flash Professional Kütüphane panelini açar.)

Yeniden Adlandır Seçili öğe için yeni bir ad girmenizi sağlar.

Yerinde Düzenle Seçili bir sembolü Sahne Alanı'nda düzenlemenizi sağlar.

Yeni Pencerede Düzenle Seçili bir sembolü yeni bir pencerede düzenlemenizi sağlar.

Film Öğelerini Göster Belgenizdeki öğeleri sahneler halinde organize edilmiş bir şekilde gösterir.

Sembol Tanımlarını Göster Bir sembolle ilişkili bütün öğeleri gösterir.

Tüm Metni Panoya Kopyala Seçili metni panoya kopyalar. Yazım denetleme veya diğer düzenleme işlemleri için metni harici bir metin düzenleyicisine yapıştırır.

Kes, Kopyala, Yapıştır Ve Temizle Seçili bir öğe üzerinde bu genel işlevleri gerçekleştirir. Görünüm listesindeki bir öğeyi değiştirmek, belgede karşılık gelen öğeyi değiştirir.

Dalı Genişlet Gezinme ağacını seçili öğede genişletir.

Dalı Daralt Gezinme ağacını seçili öğede daraltır.

Diğerlerini Daralt Gezinme ağacındaki seçili öğeyi içermeyen dalları daraltır.

Yazdır Film Gezgini'nde görünen hiyerarşik görünüm listesini yazdırır.

Flash bileşenleri ve Bileşenler paneli hakkında

[Başa dön](#)

Flash içindeki bir bileşen, bir Flash belgesine belli bir yetenek ekleyen, yeniden kullanılabilir, paket halinde bir modüldür. Bileşenler, kodların yanı sıra grafikler de içerebilirler, yani bunlar Flash projelerinize kolaylıkla dahil edebileceğiniz önceden oluşturulmuş işlevselliklerdir. Örneğin, bir bileşen; bir radyo düğmesi, bir iletişim kutusu, önyükleme çubuğu hatta bir zamanlayıcı, sunucu bağlantısı yardımcı programı veya özel bir XML ayrıştırıcı gibi hiçbir grafik içermeyen bir şey de olabilir.

ActionScript yazmak konusunda fazla deneyiminiz yoksa, bir belgeye bileşenler ekleyebilir, Özellik denetçisinde veya Bileşen denetçisinde bunların parametrelerini ayarlayabilir ve bunların olaylarını işlemek için Davranışlar panelini kullanabilirsiniz. Örneğin, herhangi bir ActionScript kodu yazmaya gerek duymadan, düğme tıklandığında web tarayıcısında bir URL açan bir Düğme bileşenine Web Sayfasına Git davranışı ekleyebilirsiniz.

Daha sağlam uygulamalar oluşturmaya çalışan bir programcı iseniz, bileşenleri dinamik olarak oluşturabilirsiniz, çalışma zamanında özellikleri ve çağrı yöntemlerini ayarlamak için ActionScript'i kullanabilirsiniz ve olayları işlemek için olay dinleyicisi modelini kullanabilirsiniz.

Bileşen panelini kullanarak bileşen ekleme

Bir belgeye ilk kez bir bileşen eklediğinizde, Flash bunu Kütüphane paneline bir film klipi olarak içe aktarır. Ayrıca bir bileşeni, doğrudan Bileşenler panelinden Kütüphane paneline sürükleyebilir ve ardından bir örneğini Sahne Alanı'na ekleyebilirsiniz. Her durumda, sınıf öğelerine erişmeden önce kütüphaneye bir bileşen eklemeniz gerekir.

1. Pencere > Bileşen paneli seçeneklerini belirleyin.
2. Bileşen panelinde bir bileşen örneği seçin ve bunu Sahne Alanı'na ya da Kütüphane paneline sürükleyin. Bir bileşen kütüphaneye eklendikten sonra, Sahne Alanı'na birden fazla örnek sürükleyebilirsiniz.
3. Özellik denetçisini veya Bileşen denetçisini kullanarak gereken bileşenleri konfigüre edin. Bileşenlerin kullandıkları parametreler hakkında bilgi edinmek için, Flash belgesinde kullandığınız ActionScript sürümüne yönelik uygun bileşen belgelerine başvurun.

Bileşen denetçisini kullanarak bileşen için parametre girme

1. Pencere > Bileşen Denetçisi seçeneklerini belirleyin.
2. Sahne Alanı'nda bir bileşen örneği seçin.
3. Parametreler sekmesini tıklatın ve listelenen parametrelerden herhangi biri için değer girin.

[Başa dön](#)

Web Servisleri paneli hakkında

Web Servisleri panelinde (Pencere > Diğer Paneller > Web Servisleri) bir web servisleri listesini görüntüleyebilir, web servislerini yenileyebilir ve web servisi ekleyip kaldırabilirsiniz. Web Servisleri paneline bir web servisi eklediğinizde, bu web servisi, oluşturduğunuz herhangi bir uygulamada kullanılabilir.

Web Servisleri panelinde Web Servislerini Yenile düğmesini tıklatarak bütün web servislerinizi yenileyebilirsiniz. Sahne Alanı'nı kullanmıyor, bunun yerine uygulamanızın bağlantı katmanı için ActionScript kodu yazıyorsanız, web servislerinizi yönetmek için Web Servisleri panelini kullanabilirsiniz.

Web servisleri panelinin kullanımı hakkında ayrıntılı bilgi için bkz. www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_tr.

Daha fazla Yardım konusu

 [ActionScript 3.0 Bileşenleri Hakkında](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sahne Alanı'nı ve Araçlar panelini kullanma

[Sahne Alanı'nı kullanma](#)

[Cetvelleri kullanma](#)

[Kılavuzları kullanma](#)

[Izgara'yı kullanma](#)

[Ana araç çubuğu ve düzenle çubuğu hakkında](#)

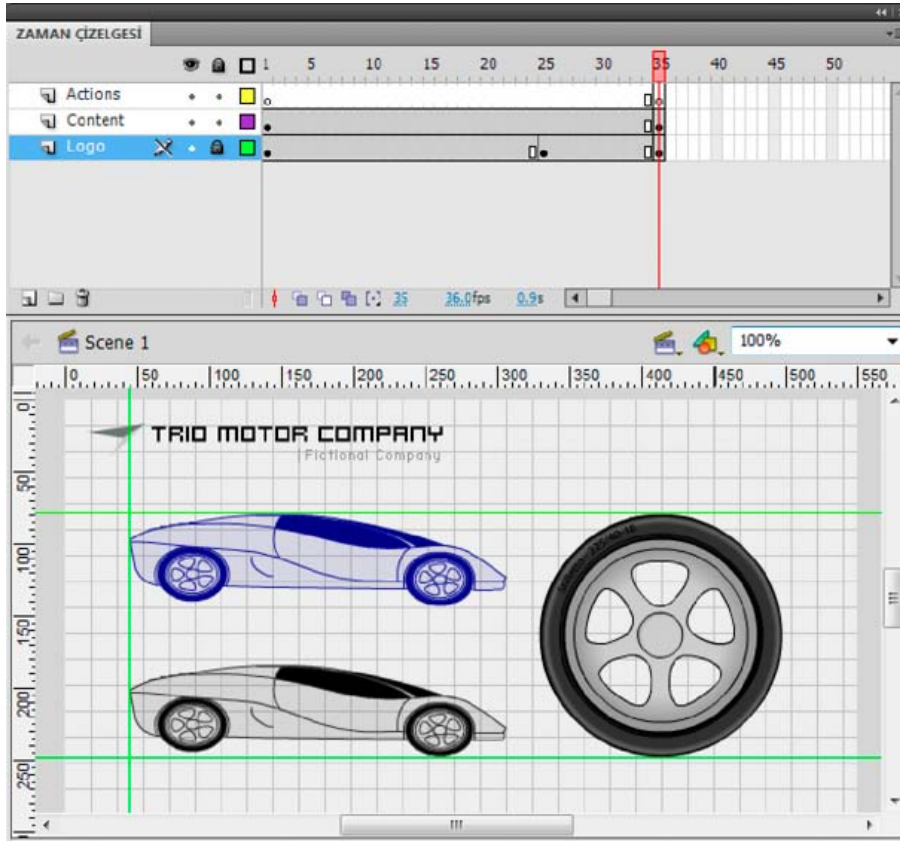
[Araçlar panelini kullanma](#)

[Bağlam menülerini kullanma](#)

Sahne Alanı'nı kullanma

[Başa dön](#)

Sahne Alanı Flash Professional belgeleri oluştururken grafik içeriği yerleştirdiğiniz dikdörtgen alandır. Geliştirme ortamındaki Sahne Alanı, Flash Player'da veya bir web tarayıcısında oynatma sırasında belgenizin içinde görüntülendiği dikdörtgen boşluğu temsil eder. Çalışırken Sahne Alanı'nın görünümünü değiştirmek için yakınlaştırın ve uzaklaştırın. Sahne Alanı'nda öğeleri konumlandırmanıza yardımcı olması için ızgara, kılavuz ve cetvelleri kullanabilirsiniz.



İçerikle birlikte Zaman Çizelgesi ve Sahne Alanı.

Sahne Alanı'na yakınlaştırma

Ekranda tüm Sahne Alanı'nı görüntülemek veya çiziminizin belirli bir alanını büyütüp görüntülemek için büyütme düzeyini değiştirin. Maksimum büyütme monitörünüzün çözünürlüğüne ve belgenin boyutuna bağlıdır. Sahne Alanı'na minimum uzaklaştırma değeri %8'dir. Sahne Alanı'na maksimum yakınlaştırma değeri %2000'dir.

- Bir öğeyi yakınlaştırmak için Araçlar panelinden Yakınlaştırma aracını seçin ve öğeyi tıklayın. Yakınlaştırma aracında yakınlaştırma ve uzaklaştırma arasında geçiş yapmak için Büyüt ve Küçült değiştiricilerini (Yakınlaştırma aracı seçiliyken, Araçlar panelinin seçenekler alanında bulunur) kullanın ya da Alt (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basıp tıklayın.
- Çiziminizin belirli bir bölgesini pencereyi dolduracağı şekilde yakınlaştırmak için Yakınlaştırma aracıyla Sahne Alanı'nda dikdörtgen bir seçim yapın.
- Sahne Alanı'nın tamamını yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için Görünüm > Yakınlaştır veya Görünüm > Uzaklaştırı seçin.

- Belirli bir yüzdeyle yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için Görünüm > Büyütme'yi seçin ve alt menüden bir yüzde seçin ya da belge penceresinin sağ üst köşesindeki Yakınlaştırma denetiminden bir yüzde seçin.
- Sahne Alanı'nı uygulama penceresine tamamen sığacak şekilde ölçeklemek için Görünüm > Büyütme > Pencereye Sığdır'ı seçin.
- Geçerli karenin içeriğini göstermek için Görünüm > Büyütme > Tümünü Göster'i seçin veya uygulama penceresinin sağ üst köşesindeki Yakınlaştırma kontrolünden Tümünü Göster'i seçin. Sahne boşsa, Sahne Alanı'nın tamamı görüntülenir.
- Sahne Alanı'nın tamamını göstermek için Görünüm > Büyütme > Kareyi Göster'i seçin veya belge penceresinin sağ üst köşesindeki Yakınlaştırma denetiminden Kareyi Göster'i seçin.
- Sahne Alanı'nı çevreleyen çalışma alanını göstermek ya da Sahne Alanı'nın kısmen veya tamamen dışında olan öğeleri görüntülemek için Görünüm > Yapıştırma Alanı'nı seçin. Yapıştırma alanı açık gri renkte görünür. Örneğin, karenin içine doğru uçan bir kuş elde etmek için önce kuşu Sahne Alanı'nın dışına, yapıştırma alanına yerleştirin ve Sahne Alanı'nın içine doğru hareketlendirin.

Sahne Alanı'nın görüş alanını taşıma

Sahne Alanı büyütüldüğünde, alanın tamamını göremeyebilirsiniz. Büyütmeyi değiştirmeden görünümü değiştirmek için El aracını kullanarak Sahne Alanı'nı taşıyın.

- Araçlar panelinde, El aracını seçin ve Sahne Alanı'nı sürükleyin. Geçici olarak başka bir araçla El aracı arasında geçiş yapmak için Boşluk Çubuğu'nu basılı tutun ve Araçlar panelindeki diğer aracı tıklayın.

Cetvelleri kullanma

[Başa dön](#)

Cetveller belgenin üst ve sol kenarlarında görünürler. Cetvellerde kullanılan ölçü birimini varsayılan değer olan piksellerden başka bir birime değiştirebilirsiniz. Cetveller görüntülenirken Sahne Alanı'nda bir öğeyi taşırsanız, öğenin boyutlarını belirten çizgiler cetvellerin üzerinde görünür.

- Cetvelleri göstermek veya gizlemek için Görünüm > Cetveller'i seçin.
- Bir belgede cetvellerin ölçü birimini belirtmek için Değiştir > Belge'yi seçin ve Cetvel Birimleri menüsünden bir birim seçin.

Kılavuzları kullanma

[Başa dön](#)

Cetveller gösterilirken (Görünüm > Cetveller), cetvellerden Sahne Alanı'na yatay ve dikey kılavuzlar sürükleyebilirsiniz.

Yuvalanmış zaman çizelgeleri oluşturduğunuzda, sürüklenene kılavuzlar ancak içinde oluşturuldukları Zaman Çizelgesi etkin olduğunda Sahne Alanı'nda görünürler.

Özel kılavuzlar veya düzensiz kılavuzlar oluşturmak için kılavuz katmanları kullanın.

- Çizim kılavuzlarını göstermek veya gizlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Göster'i seçin.
Not: Izgara görünüyorsa ve kılavuzları oluştururken Izgaraya Yapış özelliği açıksa, kılavuzlar ızgaraya yapışır.
- Kılavuzlara yapışmayı açmak veya kapatmak için Görünüm > Yapışma > Kılavuzlara Yapış'ı seçin.
Not: Kılavuzların ızgara çizgilerinin arasında kaldığı durumlarda, kılavuzlara yapışmanın ızgaraya yapışma üzerinde önceliği olur.
- Bir kılavuzu taşımak için cetvel üzerinde herhangi bir yeri Seçim aracıyla tıklayın ve kılavuzu Sahne Alanı üzerinde istenilen konuma sürükleyin.
- Bir kılavuzu kaldırmak için kılavuzlar kilitleli değilken Seçim aracını kullanarak kılavuzu yatay veya dikey cetvele doğru sürükleyin.
- Kılavuzları kilitlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle'yi seçin veya Kılavuzları Düzenle (Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Düzenle) iletişim kutusundaki Kılavuzları Kilitle seçeneğini kullanın.
- Kılavuzları temizlemek için Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Temizle'yi seçin. Belge düzenleme modundaysanız, belgedeki tüm kılavuzlar silinir. Sembol düzenleme modundaysanız, sadece sembollerde kullanılan kılavuzlar silinir.

Kılavuz tercihlerini ayarlama

1. Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Düzenle'yi seçin ve şunlardan herhangi birini yapın:
 - Renk ayarlamak için renk kutusundaki üçgeni tıklayın ve paletten bir kılavuz çizgisi rengi seçin. Varsayılan kılavuz rengi yeşildir.
 - Kılavuzları göstermek veya gizlemek için Kılavuzları Göster'i seçin veya seçimini kaldırın.
 - Kılavuzlara yapışmayı açmak veya kapatmak için Kılavuzlara Yapış'ı seçin veya seçimini kaldırın.
 - Kılavuzları Kilitle'yi seçin veya seçimini kaldırın.
 - Yapışma Hassasiyeti'ni ayarlamak için açılır menüden bir seçeneği seçin.
 - Tüm kılavuzları kaldırmak için Tümünü Temizle'yi tıklayın. Tümünü Temizle geçerli sahneden tüm kılavuzları kaldırır.
 - Geçerli ayarları varsayılan olarak kaydetmek için Varsayılanı Kaydet'i tıklayın.
2. Tamam'ı tıklayın.

Izgarayı kullanma

Izgara, bir belgenin tüm sahnelerinde çizimlerin arkasında bir dizi çizgi olarak görünür.

Çizim ızgarasını gösterme ve gizleme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Görünüm > Izgara > Izgarayı Göster'i seçin.
- Control+" (Çift tırnak) (Windows) veya Command+" (Çift tırnak) (Macintosh) tuşlarına basın.

Izgara çizgilerine yapışmayı açma ve kapatma

❖ Görünüm > Yapışma > Izgaraya Yapış'ı seçin.

Izgara tercihlerini ayarlama

1. Görünüm > Izgara > Izgarayı Düzenle'yi seçin ve seçenekler arasından seçim yapın.
2. Geçerli ayarları varsayılan olarak kaydetmek için Varsayılanı Kaydet'i tıklatın.

Ana araç çubuğu ve düzenle çubuğu hakkında

Uygulama penceresinin üst tarafındaki menü çubuğunda, işlevselliği kontrol amaçlı komutlar içeren menüler bulunur.

Sahne Alanı'nın üst tarafındaki düzenleme çubuğu, sahneleri ve sembolleri düzenlemek ve Sahne Alanı'nın büyütme seviyesini değiştirmek için kontroller ve bilgiler içerir.

Araçlar panelini kullanma

Araçlar panelindeki araçlar, Sahne Alanı'nın görünümünü değiştirmenin yanı sıra, resim oluşturma, boyama, seçme ve değiştirmenize izin verir. Araçlar paneli dört bölüme ayrılmıştır:

- Araçlar alanı çizim, boyama ve seçim araçlarını içerir.
 - Görünüm alanı, uygulama penceresinde yakınlaştırma ve kaydırmaya yarayan araçlar içerir.
 - Renkler alanı kontur ve dolgu renkleri için değiştiriciler içerir.
 - Seçenekler alanı geçerli araç için değiştiriciler içerir. Değiştiriciler aracın boyama veya düzenleme işlemlerini etkiler.
- Geliştirme ortamında hangi araçların gösterileceğini belirtmek için Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu kullanın.

Araçlar panelini göstermek veya gizlemek için Pencere > Araçlar'ı seçin.

Araçları seçme

❖ Şunlardan birini yapın:

- Araçlar panelinde aracı tıklatın. Seçtiğiniz araca bağlı olarak, Araçlar panelinin alt tarafındaki seçenekler alanında bir dizi değiştirici görünebilir.
- Aracın klavye kısayoluna basın. Klavye kısayollarını görüntülemek için Düzen > Klavye Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavye Kısayolları'nı (Macintosh) seçin. Macintosh'ta, yeni işaretçinin görünmesi için fareyi hareket ettirmeniz gerekebilir.
- Açılır menüde yer alan Dikdörtgen aracı gibi görünür bir aracı seçmek için görünür aracın simgesine basın ve açılır menüden başka bir araç seçin.

Araçlar panelini özelleştirme

Geliştirme ortamında hangi araçların görüneceğini belirtmek için Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu kullanarak Araçlar paneline araç ekleyin veya panelden araçları kaldırın.

Birden fazla araç aynı konumda görüldüğünde, grubun en üstündeki araç (en son kullanılan) simgesinin sağ alt köşesinde bir ok ile görünür. Bu ok, açılır bir menüde ilave araçların bulunduğunu belirtir. Açılır menüdeki tüm araçlar için aynı klavye kısayolu kullanılır. Simgenin üzerinde fareyi basılı tuttuğunuzda, gruptaki diğer araçlar açılır bir menüde görünür.

1. Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu göstermek için şunlardan birini yapın:
 - (Windows) Düzen > Araçlar Panelini Özelleştir'i seçin.
 - (Macintosh) Flash > Araçlar Panelini Özelleştir'i seçin.

Kullanılabilen Araçlar menüsü geçerli olarak kullanılabilen araçları belirtir. Geçerli Seçim menüsü Araçlar panelindeki seçili konuma atanmış araçları belirtir.
2. Başka bir araca atayacağınız konumu belirtmek üzere araçların arasında gezinmek için Araçlar paneli görüntüsünde bir aracı tıklatın veya

okları kullanın.

3. Seçili konuma bir araç eklemek için aracı Kullanılabilen Araçlar listesinden seçin ve Ekle'yi tıklayın. Bir aracı birden fazla konuma atayabilirsiniz.
4. Seçili konumdan bir aracı kaldırmak için aracı Geçerli Seçim kaydırma listesinden seçin ve Kaldır'ı tıklayın.
5. Varsayılan Araçlar Paneli mizanpajını geri yüklemek için Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunda Varsayılanı Geri Yükle'yi tıklayın.
6. Yaptığınız değişiklikleri uygulamak için Tamam'ı tıklayın ve Araçlar Panelini Özelleştir iletişim kutusunu kapatın.

Bağlam menülerini kullanma

[Başa dön](#)

Bağlam menüleri geçerli seçimle ilgili komutlar içerir. Örneğin, Zaman Çizelgesi penceresinde bir kare seçtiğinizde, bağlam menüsü kare ve ana kareleri oluşturmak, silmek ve düzenlemek için komutlar içerir. Sahne Alanı, Zaman Çizelgesi, Kütüphane paneli ve Eylemler paneli dahil birçok konumdaki çoğu öğe ve kontroller için bağlam menüleri bulunur.

❖ Bir öğeyi sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh).
Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Uygulama Tasarımı

Flash için Bileşenler Eğitimi Kılavuzu

Adobe (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe Flash Professional CS5 bileşenleri web üzerinde zengin ve etkileşimli uygulamalar oluşturmaya yönelik yapıtaşlarıdır. Bu bileşenler tutarlı bir şekilde çalışan, kullanıma ve özelleştirmeye hazır olan karmaşık kontroller sağlayarak sıfırdan uygulama geliştirmek için gereken zamanı ve çabayı en aza indirir.

iOS için birden çok SWF dosyasıyla büyük Flash ve AIR projeleri oluşturmak üzere SWC dosyalarını kullanma

Tom Krcha (27 Şubat 2012)

eğitim

Adobe AIR ile Android veya Blackberry Tablet OS için oyun geliştirirken SWF dosyalarını çalışma zamanında hemen yükleyebilirsiniz; AIR for iOS için böyle bir seçenek bulunmaz. Android veya Blackberry Tablet OS'ta kod, ActionScript bayt kodundan yorumlanır, iOS'ta ise kodun tamamı ActionScript bayt kodundan yalnızca bir SWF dosyasından oluşturulabilen tek bir IPA dosyası olarak yerel bayt koduna derlenmelidir.

Flash Professional'da yaygın geliştirme hatalarından kaçınma

Tommi West (16 Ocak 2012)

eğitim

Bu makale dizisi Adobe Flash Professional projelerinizde sorun oluşturabilecek yaygın geliştirme hatalarının ana hatlarını belirtir ve bu hataları önlemek için uygulayabileceğiniz teknikler sunar. Bu kılavuzlar ayrıca daha verimli çalışma yöntemlerini gösterir ve bu yöntemler sayesinde daha az performans sorunuyla ve çalışma zamanı hatasıyla karşılaşsınız.

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

AIR for iOS için uygulama paketleme

Videolar ve eğitimler

[AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma](#)

[Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme ve AIR uygulamaları hatalarını ayıklama](#)

[Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran desteğine sahip aygıtlar için AIR uygulamaları yayınlama](#)

[Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama](#)

[iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama](#)

[USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı](#)

[Sorun Giderme](#)

Flash Professional, AIR for iOS için uygulama yayınlamak üzere destek içerir. AIR for iOS uygulamaları Apple iPhone ve iPad cihazlarında çalışabilir. iOS için yayınladığınızda, Flash FLA dosyalarınızı yerel iPhone uygulamalarına dönüştürür.

Masaüstü ve mobil AIR uygulamalarına ilişkin donanım ve yazılım gereksinimleri hakkında bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

iPhone'a yönelik uygulamaları paketleme hakkındaki ayrıntılı talimatlar için bkz. [Packager for iPhone ile Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Videolar ve eğitimler

[Başa dön](#)

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing content to iOS devices](#) (Flash Professional CS5.5 - iOS cihazlarına içerik yayınlama) (8:08, Adobe TV)
- Makale: [Flash kullanarak Apple iPhone için Geliştirme](#)
- Adobe Laboratuvarları: [Applications for iPhone](#) (iPhone Uygulamaları)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)
- Makale: [Compiling large Flash/AIR projects with lot of SWFs for iOS](#) (iOS için çok sayıda SWF içeren Flash/AIR projelerini derleme) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Excluding Devices From Requested Display Resolution Mode](#) (İstenen Ekran Çözünürlük Modundan Aygıtları Hariç Tutma)

AIR uygulamalarını iOS aygıtlarına doğrudan dağıtma

[Başa dön](#)

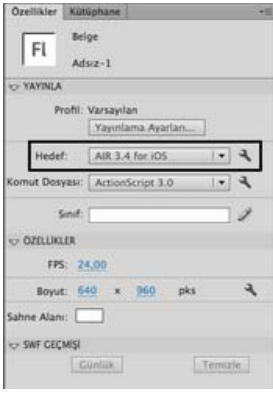
AIR uygulaması dağıtımı iş akışında yapılan önemli bir değişiklik sayesinde, AIR uygulamalarını doğrudan iOS'ta aygıtlarında dağıtabilirsiniz. Önceden, iOS aygıtlarına uygulamaları dağıtmak için iTunes'tan AIR uygulamalarının çağrılması gerekirdi.

Ancak Flash Professional sayesinde, artık iTunes'u kullanmanıza gerek kalmadan AIR uygulamalarını iOS üzerinde doğrudan dağıtabilirsiniz. Bu özellik AIR uygulamalarını iOS'ta yayınlarken harcadığınız zamanı azaltmanızı ve bunun yanında üretkenliği ve performansı önemli ölçüde artırmanızı sağlar.

Not: Flash Professional'ın yüklü olduğu makineye iTunes'u yüklemeniz gerekir.

iOS aygıtında doğrudan dağıtımı etkinleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Flash Professional'ın yüklü olduğu makinede iTunes'un yüklenmiş olduğundan emin olun.
2. Flash Professional'daki Özellikler panelinde AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklayın.



3. Dağıtım sekmesinde, Uygulamayı Bağlı iOS Aygıtına Yükle seçeneğini belirleyin.



4. Yayınla'yı tıklatın.

[Başa dön](#)

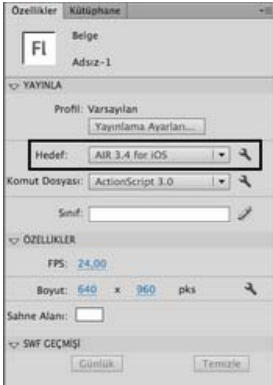
Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme ve AIR uygulamaları hatalarını ayıklama

Flash Professional'ı Apple Xcode ile entegre ederek, Yerel iOS Simulator'ın iOS için yazılmış olan AIR uygulamalarını test etmesini ve hata ayıklaması yapmasını sağlayabilirsiniz. Aygıtların kendilerine (iPhone veya iPad) erişiminizin olmadığı durumlarda iOS Simulator son derece faydalıdır. Yerel iOS Simulator sayesinde, birden fazla aygıtta (iPhone ve iPad) bulunan AIR uygulamalarını test edebilir ve bunlarda hataları ayıklayabilirsiniz. Ancak iOS Simulator, yalnızca Macintosh sistemlerinde yüklü olan Flash Professional CS6 ile entegre edilebilir.

Flash Professional ile iOS Simulator'ı kullanmanız için, Xcode'u indirmeniz ve yüklemeniz gerekir. Daha fazla bilgi için bkz. [iOS Simulator Desteği için Xcode'u ayarlama](#).

iOS Simulator Desteği için Xcode'u ayarlama

1. Xcode'u <http://developer.apple.com> adresinden indirip yükleyebilir veya Mac App Store'dan indirebilirsiniz.
2. Flash Professional'ı başlatın.
3. Bir AIR for iOS belgesi oluşturun veya varolan bir AIR for iOS belgesini açın.
4. Özellikler panelinde Oynatıcı hedefini AIR3.6 for iOS olarak ayarlayın.
5. AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu getirmek için Hedef açılır menüsünün yanında bulunan  düğmesini tıklatın.



6. Genel sekmesinde, iOS Simulator SDK'nin tam yolunu girin veya manuel olarak konuma gözetin. Örneğin:

Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0

Not: Flash Pro, iOS SDK'ye yol eklemenize yalnızca AIR uygulamasının ANE dosyası içermesi durumunda izin verir. ANE dosyası eklemek için Dosya > ActionScript Ayarları > Kütüphane Yolu'na gidin.

7. Dağıtım sekmesinde Sertifikayı ve Şifreyi girin. İsteğe bağlı olarak, AIR uygulaması için Temel Hazırlık Profilini de sağlayın.



8. Tamamlamak için Tamam'ı tıklayın.

Artık uygulamanızı test etmek ve uygulamanızdaki hataları ayıklamak için iOS Simulator'ı kullanabilirsiniz. Bilgi için bkz. [Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme](#) ve [Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarında hata ayıklama](#).

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarını test etme

AIR uygulamanızı test etmeden önce Xcode'u ayarladığınızdan ve iPhone SDK'nin yolunu ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. iOS Simulator için XCode'u ayarlama.

1. Flash Professional'da, iOS Simulator'ı açmak için Kontrol Et > Filmi Test Et > iOS Simulator'da seçeneklerini belirleyin. Ancak AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda iOS Simulator SDK'nin yolunu ayarlamadıysanız, bu durumu bildiren bir hata oluşur.
2. iOS Simulator'da uygulamaya gözetin, ardından başlatmak için tıklayın.

Yerel iOS Simulator'ı kullanarak AIR uygulamalarında hata ayıklama

AIR uygulamanızda hata ayıklamadan önce Xcode'u ayarladığınızdan ve iPhone SDK'nin yolunu ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. iOS Simulator için XCode'u ayarlama.

1. Flash Professional'da, iOS Simulator'ı açmak için Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > iOS Simulator'da seçeneklerini belirleyin. Ancak AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda iOS Simulator SDK'nin yolunu ayarlamadıysanız, bu durumu bildiren bir hata oluşur.
2. Flash Professional'da Hata Ayıkla > Uzaktan Hata Ayıklama Oturumunu Başlat > ActionScript 3.0 seçeneklerini belirleyin.
3. iOS Simulator'da uygulamaya gözetin, ardından başlatmak için tıklayın.

Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran desteğine sahip aygıtlar için AIR uygulamaları yayınlama

[Başa dön](#)

Flash Professional, genişletilmiş Yüksek Çözünürlüklü Retina ekran desteğine sahip iOS için zengin AIR uygulamaları oluşturmanıza izin verir. AIR uygulamalarını yayınlarken Yüksek Çözünürlüklü Retina Ekran seçeneğini belirleyebilirsiniz.

1. Flash Professional'da bir AIR for iOS belgesi oluşturun veya mevcut bir AIR for iOS belgesini açın.
2. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki düğmesini tıklayın.



3. Genel sekmesinde, Çözünürlük ayarını Yüksek olarak belirleyin.

Oluşturma modu: Otomatik
Aygıt: iPhone ve iPad
Çözünürlük: Yüksek

4. Yayınla'yı tıklatın.

Yorumlayıcı Modu'nu kullanarak test etme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

Yorumlayıcı Modu, iOS için yazılan AIR uygulamalarınızda hızlı bir şekilde hata ayıklamanıza veya bu uygulamaları test etmenize olanak tanır. Yorumlayıcı Modu seçildiğinde AIR uygulamaları, ARM koduna dönüştürülmeden yüklenir.

Yorumlayıcı Modu'nu etkinleştirmek için aşağıdakileri yapın:

1. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklatın.
2. Dağıtım sekmesinde iOS dağıtım türü seçeneği için Yorumlayıcı Modunda Aygıt Testi veya Yorumlayıcı Modunda Aygıt Hatalarını Ayıklama seçeneğini belirleyin.
3. Tamamlamak için Tamam'ı tıklatın.

Not: Yorumlayıcı ve AOT (Vaktinden Önce) modlarını kullanarak ActionScript bayt kodu içeren birden fazla SWF'yi paketleyebilir ve yükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için [bu bloga](#) bakın

Not: Yorumlayıcı Modu yalnızca test ve hata ayıklama amaçlı olarak kullanılmalıdır. Yorumlayıcı Modu kullanılarak oluşturulan AIR yükleme dosyaları Mac App Store'a yüklenemez.

iOS'ta USB aracılığıyla test etme ve hata ayıklama

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

USB aracılığıyla bağlanan iOS aygıtlarında uygulamaları test edebilir ve uygulamaların hatalarını ayıklayabilirsiniz. Bu, uzaktan test etme ve hata ayıklama işlevini Flash Professional CC içinde kullanılabilen wi-fi aracılığıyla zenginleştirir. Ancak aygıtlar USB aracılığıyla bağlandığında, manuel adım sayısının azaltılması ve test etme ve hata ayıklama işlemlerinin hızlandırılması ile test etme ve hata ayıklama iş akışları basitleştirilir.

USB aracılığıyla test etme veya hata ayıklama işlevini etkinleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- **(Hata ayıklama için)** Hata Ayıkla > Film Hatalarını Ayıkla > USB Aracılığıyla Aygıtta seçeneğini belirleyin.
- **(Test için)** Kontrol Et > Filmi Test Et > USB Aracılığıyla Aygıtta seçeneğini belirleyin.

USB aracılığıyla çok aygıtlı bağlantı

[Başa dön](#)

+ Flash Professional CC'deki yenilikler

Flash Professional, uygulamaların aynı anda birden fazla aygıtta test edilmesini destekler. USB aracılığıyla birden çok aygıtla bağlanıp bunları test edebilirsiniz.

Çeşitli ekran boyutlarına, işletim sistemi sürümlerine ve donanım yapılandırmalarına sahip birden fazla aygıtı aynı anda dağıtım yaparak test gerçekleştirmek için bu özellikten yararlanabilirsiniz. Bu, aynı anda bir dizi aygıtta uygulama performansını analiz etmenize olanak tanır.

1. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklatın.
2. Dağıtım sekmesinde tüm bağlı aygıtların listesi gösterilir. Uygulamayı yayınlamak istediğiniz aygıtları seçin.
3. Yayınla'yı tıklatın.

Sorun Giderme

[Başa dön](#)

- FLA veya SWF için belirtilen dosya adında çift baytlı karakterler bulunuyorsa AIR for iOS uygulaması yayınlanamaz.
- AIR for iOS uygulaması yayınlanırken aygıtın bağlantısı kesilirse Flash Pro askıda kalır.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Düğme oluşturma

[Düğme oluşturma ile ilgili temel adımlar](#)
[Bir düğme sembolü ile düğme oluşturma](#)
[Düğme simgelerini etkinleştirme, düzenleme ve test etme](#)
[Düğmelerle ilgili sorun giderme](#)
[Ek düğme kaynakları](#)

[Başa dön](#)

Düğme oluşturma temel adımları

1. Hangi düğme türünün ihtiyaçlarınıza en uygun olduğuna karar verin.

Düğme sembolü Çoğu kullanıcı düğme sembollerini esnek oldukları için kullanır. Düğme semboller, düğme durumları için özelleştirilmiş bir iç zaman çizelgesi içerir. Görsel açıdan farklı Yukarı, Aşağı ve Üzerinde durumlarını kolaylıkla oluşturabilirsiniz. Ayrıca, düğme semboller kullanıcı eylemlerine tepki verirken durumlarını otomatik olarak değiştirir.

Film klibi düğmesi Karmaşık düğme efektleri oluşturmak için film klibi düğmesi kullanabilirsiniz. Film klibi semboller, animasyon dahil olmak üzere neredeyse her türden içeriği kapsayabilir. Ancak, film klibi semboller yerleşik Yukarı, Aşağı ve Üzerinde durumlarına sahip değildir. Bu durumları ActionScript kullanarak kendiniz oluşturursunuz. Film kliplerinin bir dezavantajı, düğme dosyalarından daha büyük boyutlu olmalarıdır. Film klibi sembolüne sahip düğmelerin nasıl oluşturulduğunu öğrenmek için bu kaynakları kullanın.

- Eğitim: [Movie Clip Buttons](#) (Film Klibi Düğmeleri) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

ActionScript düğme bileşeni Yalnızca standart bir düğmeye veya geçişe ihtiyaç duyuyor ve bunun için geniş çaplı bir özelleştirme yapmak istemiyorsanız bir düğme bileşeni kullanın. Hem ActionScript 2.0 hem de 3.0 düğme bileşenleri durum değişikliklerine izin veren bir yerleşik kod içerir. Bu sayede düğme durumlarının görünümünü ve davranışını tanımlamak zorunda kalmazsınız. Bileşeni Sahne Alanı'na sürüklemeniz yeterlidir.

- ActionScript 3.0 düğme bileşenleri** belirli ölçüde özelleştirmeye izin verir. Düğmeyi diğer bileşenlere bağlayabilir, uygulama verilerini paylaşım görüntüleyebilirsiniz. Bu düğmeler erişilebilirlik desteği gibi yerleşik özelliklere sahiptir. Düğme, RadioButton ve CheckBox bileşenleri kullanılabilir. Ayrıntılar için [Adobe ActionScript 3.0 Bileşenlerini Kullanma](#) içindeki [Düğme bileşenini kullanma](#) konusuna bakın. Düğme bileşenlerini kullanma örnekleri için bkz. [AS3 Button Bileşeni Hızlı Başlangıç](#).
- ActionScript 2.0'daki düğme bileşenleri** özelleştirilemez. Bileşen, durum değişikliklerine izin verir. Ayrıntılar için bkz. [Düğme bileşeni](#).

2. Düğme durumlarınızı tanımlayın.

Yukarı karesi Kullanıcı kendisiyle etkileşime girmiyorken düğmenin görünümü.

Üzerinde karesi Kullanıcı kendisini seçmek üzereyken düğmenin görünümü.

Aşağı karesi Kullanıcı kendisini seçiyorken düğmenin görünümü.

Vuruş karesi Kullanıcının tıklatmalarına tepki veren alan. Vuruş karesini tanımlamak isteğe bağlıdır. Düğmeniz küçükse veya grafik alanı bitişik değilse bu kareyi tanımlamak yararlı olabilir.

- Vuruş karesi içerikleri, oynatma sırasında Sahne Alanı'nda görünür değildir.
- Vuruş karesinin grafiği Yukarı, Aşağı ve Üzerinde karelerinin tüm grafik öğelerini kapsayacak kadar geniş bir düz alandır.
- Vuruş karesi tanımlamazsanız, Yukarı durumunun görüntüsü kullanılır.

Sahne alanının farklı bir kısmı tıklatıldığında veya üzerine gelindiğinde (bağlı olmayan üzerine gelme olarak da bilinir) yanıt veren bir düğme oluşturabilirsiniz. Vuruş karesi grafiğini, diğer düğme karesi grafiklerinin olduğu konumdan başka bir konuma yerleştirin.

3. Düğmeyle bir eylem ilişkilendirme

Kullanıcı düğmeyi seçtiği zaman bir eylem gerçekleşmesini sağlamak için ActionScript kodunu Zaman Çizelgesi'ne eklersiniz. ActionScript kodunu düğmelerle aynı karelere yerleştirin. Kod Parçacıkları panelinde birçok genel düğme kullanımı için önceden yazılmış ActionScript 3.0 kodları bulunur. Bkz. Kod parçacıkları ile etkileşim ekleme.

Not: ActionScript 2.0, ActionScript 3.0 ile uyumlu değildir. Sizde bulunan Flash sürümü ActionScript 3.0 kullanıyorsa, ActionScript 2.0 kodlarını düğmenize yapıştıramazsınız (tam tersi de geçerlidir). ActionScript ögesini başka bir kaynaktan kopyalayıp düğmenize

Düğme sembolüyle düğme oluşturma

Bir düğmeyi etkileşimli yapmak için düğme sembolünün bir örneğini Sahne Alanı üzerine yerleştirip örneğe eylemler atayın. Eylemleri FLA dosyasının kök zaman çizelgesine atmanız gerekir. Eylemleri düğme sembolünün zaman çizelgesine eklemeyin. Düğmenin zaman çizelgesine eylem eklemek için bir film klipi düğmesi kullanın.

1. Sahne Alanı'nda hiçbir öğenin seçili olmadığından emin olmak için Düzen > Tüm Seçimleri Kaldır'ı seçin veya Sahne Alanı'nın boş bir alanını tıklatın.
2. Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
3. Yeni Sembol Oluştur iletişim kutusuna bir ad girin. Sembol Türü için Düğme seçeneğini belirleyin.
Flash Pro, sembol düzenleme moduna geçer. Zaman Çizelgesi; Yukarı, Üzeri, Aşağı ve Vuruş olarak etiketlenen dört ardışık kareyi görüntülemek amacıyla değişir. İlk kare (Yukarı) boş bir anahtar karedir.
4. Düğmenin Yukarı durumu görüntüsünü oluşturmak için Zaman Çizelgesi'nde Yukarı karesini seçin. Daha sonra çizim araçlarını kullanın, bir grafiği içe aktarın veya Sahne Alanı üzerine başka bir sembolün bir örneğini yerleştirin.
Düğmenin içinde grafik semboller veya film klipi sembolleri kullanabilirsiniz ancak başka bir düğme sembolü kullanamazsınız.
5. Zaman Çizelgesi'nde, Üzerinde karesini tıklatın ve daha sonra Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi seçin.
Flash Pro, önceki Yukarı karesinin içeriklerini çoğaltan bir anahtar kare ekler.
6. Üzerinde karesi hala seçiliyken, Üzerinde durumunda istediğiniz görüntüyü oluşturmak için Sahnedeki düğme imgesini değiştirin veya düzeltin.
7. Aşağı karesi ve isteğe bağlı Vuruş karesi için 5. ve 6. adımları tekrarlayın.
8. Bir düğme durumuna ses atamak için önce Zaman Çizelgesi'nde durumun karesini seçin, daha sonra Pencere > Özellikler öğelerini seçin. Ardından, Özellik denetçisindeki Ses menüsünden bir ses seçin. Yalnızca içe aktarmış olduğunuz sesler Ses menüsünde görüntülenir.
9. Bitirdiğinizde, Düzen > Belgeyi Düzenle'yi seçin. Flash, sizi FLA dosyanızın ana zaman çizelgesine geri götürür. Sahne Alanı'nda oluşturduğunuz düğmenin örneğini oluşturmak için, düğme sembolünü Kütüphane panelinden Sahne Alanı'na sürükleyin.
10. Bir düğmenin işlevselliğini test etmek için Kontrol Et > Test Et komutunu kullanın. Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçerek Sahne Alanı'nda bir düğme sembolünün durumlarını önizleyebilirsiniz. Bu komut, Kontrol Et > Test Et seçeneğini kullanmadan bir düğme sembolünün yukarı, üzerinde ve aşağı durumlarını görmenizi sağlar.

Düğme sembolü eğitimleri ve örnekleri

Bu öğelerin bazıları Flash CS3 veya CS4'ü gösterir ancak hala Flash CS5 için geçerlidir.

- Video: [Creating Buttons](#) (Düğme Oluşturma) (Uzunluk: 9:16, tv.adobe.com)
- Video: [Button symbols and interactivity in Flash CS4](#) (Flash CS4'te düğme sembolleri ve etkileşim) (kısmen ActionScript 3.0 içerir, tv.adobe.com)
- Eğitim: [Button symbols in Flash](#) (Flash'ta düğme sembolleri) (kısmen ActionScript 3.0 içerir, Kirupa.com)
- Örnek: [ActionScript 3.0 for a button to open a web page](#) (Düğmenin bir web sayfası açması için ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Örnek: [Düğmenin bir web sayfası açması için ActionScript 2.0](#) (Adobe.com)
- Örnek: [ActionScript 3.0 for buttons to jump to different scenes in the Timeline](#) (Düğmelerin zaman çizelgesinde değişik sahnelere atlaması için ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Örnek: [ActionScript 3.0 for multiple buttons on the Stage at the same time](#) (Sahne Alanı'nda aynı anda birden fazla düğme için ActionScript 3.0) (Flashthusiast.com)
- Teknik Not: [Basit düğme nasıl oluşturulur?](#) (Adobe.com)

Düğme sembollerini etkinleştirme, düzenleme ve test etme

Varsayılan olarak, Flash Pro siz düğmeleri oluştururken düğmelerin devre dışı kalmasını sağlar. Fare eylemlerine tepki vermesini görmek için bir düğmeyi seçip etkinleştirin. En iyi uygulama; çalışırken düğmelerin devre dışı bırakmak, daha sonra davranışlarını hızlı bir şekilde test etmek için bunları etkinleştirmektir.

- Bir düğmeyi seçmek için, Seçim aracını kullanarak düğmenin etrafında bir seçim dikdörtgeni oluşturun.
- Düğmeleri Sahne Alanı'nda etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçin. Bu komut, iki durum arasında bir geçiş olarak hareket eder.
- Bir düğmeyi taşımak için ok tuşlarını kullanın.
- Bir düğmeyi düzenlemek için Özellik denetçisini kullanın. Görünür değilse Pencereler > Özellikler öğelerini seçin.
- Düğmeyi geliştirme ortamında test etmek için Kontrol Et > Basit Düğmeleri Etkinleştir'i seçin.
- Düğmeyi Flash Player'da test etmek için Kontrol Et > Filmi Test Et [ya da Sahneyi Test Et] > Test Et seçeneklerini belirleyin. Film klibi düğmelerini test etmenin tek yöntemi budur.
- Düğmeyi Kütüphane Önizleme panelinde test etmek için Kütüphane'de düğmeyi seçin ve Oynat'ı tıklayın.

Sorun giderme düğmeleri

[Başa dön](#)

Düğmelerle ilgili genel sorunları gidermek için bu kaynakları kullanın:

- Teknik Not: [Düğmeler başka nesnelerle kaplı olsa da düğme etkin noktaları aktif](#) (Adobe.com)
- Teknik Not: [Paylaşılan düğmelere eylem ekleme](#) (Adobe.com)
- Video: [Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols](#) (ActionScript 2.0 düğme sembollerinde sorun giderme) (Kirupa.com)

Ek düğme kaynakları

[Başa dön](#)

Aşağıdaki teknik notlar, belirli bazı düğme senaryoları ile ilgili talimatları içerir:

- Teknik Not: [Yeni düğme nasıl oluşturulur?](#) (Adobe.com)
- Teknik Not: [Gelişmiş düğmeler oluşturma](#) (Adobe.com)
- Teknik Not: [Bir düğme farklı zamanlarda nasıl farklı işlemler yapabilir?](#) (Adobe.com)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Animasyon temelleri

Animasyon türleri

Kare hızları hakkında

Zaman Çizelgesi'ndeki animasyonları tanımlama

Arası doldurulmuş animasyondaki katmanlar hakkında

Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma

Anahtar karelere nesneleri dağıtarak arası doldurulmuş animasyonlar oluşturma

Ek kaynaklar

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Animasyon türleri

[Başa dön](#)

, animasyon ve özel efektler oluşturmak için çeşitli yöntemler sunar. Bu yöntemlerin her biri, ilginç animasyonlu içerikler oluşturmak için size farklı olanaklar sağlar.

Flash şu animasyon türlerini destekler:

Ara hareketler Ara hareketleri, bir karedeki ve bir başka karedeki bir nesne için konum ve alfa saydamlığı gibi özellikleri ayarlamak üzere kullanın. Flash daha sonra aradaki karelerin özellik değerlerini interpolasyonlar. Ara hareketler, sürekli hareket ya da nesne dönüştürme işleminden oluşan animasyonlar için faydalıdır. Ara hareketler, Zaman Çizelgesi'nde varsayılan olarak tek bir nesne şeklinde seçilebilen karelerden oluşmuş bir bitişik yayılma alanı şeklinde görünür. Ara hareketler, etkilidir ve oluşturması kolaydır.

Klasik aralar Klasik aralar, ara hareketler gibidir, ama oluşturması çok daha karmaşıktır. Klasik aralar, yayılma temelli aralar ile mümkün olmayan bazı özel animasyonlu efektlere olanak tanır.

Ters Kinematik pozları (Flash Professional CC ile birlikte kullanımdan kalkmıştır) Ters kinematik pozları, şekil nesnelerini uzatıp bükmenize ve sembol örneklerinden oluşan grupları birbirine bağlamanıza ve bu sayede onların birlikte doğal bir biçimde hareket etmelerini sağlamanıza olanak tanır. Bir şekle ve sembol grubuna eklem eklediğinizde, eklemelerin veya sembollerin konumlarını farklı anahtar karelerde değiştirebilirsiniz. Flash aradaki karelerin konumlarına enterpolasyon uygular.

Şekil araları Şekil arası doldurma işleminde, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir karede bir şekil çizersiniz ve başka bir belirli karede bu şekli değiştirirsiniz veya başka bir şekil çizersiniz. Flash Pro daha sonra, bir şeklin başka bir şekle dönüştüğü animasyonu oluşturarak aradaki karelerin içine ara şekilleri enterpolasyonlar.

Kare kare animasyon Bu animasyon tekniği, Zaman Çizelgesi'ndeki her kare için farklı bir resim seçmenize olanak tanır. Bu tekniği, bir filmin karelerinin hızlı bir şekilde birbirini izleyerek oynatılması gibi bir efekt oluşturmak için kullanın. Bu teknik, her karede farklı grafik öğeleri olmasını gerektiren karışık animasyonlar için faydalıdır.

Aşağıdaki eğitim videosu farklı animasyon türleri hakkında daha ayrıntılı açıklama sağlar: [Understanding tweens \(2:36\)](#) (Araları anlama (2:36))

Kare hızları hakkında

[Başa dön](#)

Kare hızı, diğer bir deyişle animasyonun oynatıldığı hız, saniyedeki kare sayısı ile ölçülür (fps). Çok düşük bir kare hızı animasyonun durup devam ediyormuş gibi görünmesine neden olur; çok yüksek bir kare hızı animasyonun ayrıntılarını bulanıklaştırır. 24 fps'lik kare hızı, yeni Flash belgelerinde varsayılan ayardır ve genellikle web'de en iyi sonuçları verir. Standart film hızı da yine 24 fps'tir.

Animasyonun karmaşıklığı ve animasyonu oynatan bilgisayarın hızı, oynatmanın düzgünlüğünü etkiler. En uygun kare hızlarını belirlemek için animasyonlarınızı çeşitli bilgisayarlarda test edin.

Bütün Flash Pro belgesi için sadece tek bir kare hızı belirttiğinizden, bu hızı animasyonu oluşturmaya başlamadan önce ayarlayın.

Zaman Çizelgesi'nde animasyonları tanımlama

[Başa dön](#)

Flash Pro, içeriğin bulunduğu her karede farklı göstergeler görüntüleyerek Zaman Çizelgesi'nde arası doldurulmuş animasyon ile kare kare animasyonu birbirinden ayırır.

Zaman Çizelgesi'nde kare içeriği ile ilgili aşağıdaki göstergeler görüntülenir:

Mavi bir arka plana sahip karelerden oluşmuş bir yayılma alanı birara *hareketi* gösterir. Yayılma alanının ilk karesindeki siyah nokta, ara yayılma alanının kendisine atanmış bir hedef nesnenin olduğunu gösterir. Siyah elmaslar, son kareyi ve diğer herhangi bir özellik anahtar karesini gösterir. Özellik anahtar kareleri, sizin tarafınızdan açıkça tanımlanmış özellik değişikliklerini içeren karelerdir. Ara hareket yayılma alanını sağ tıklayarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kareleri Görüntüle > tür seçeneklerini belirleyerek gösterilecek özellik anahtar karelerinin türlerini seçebilirsiniz Flash varsayılan olarak özellik anahtar karelerinin bütün türlerini görüntüler. Yayılma alanındaki bütün diğer kareler, hedef nesnenin arası doldurulmuş özellikleri için enterpolasyonlu değerler içerir.



- İlk karedeki boş bir nokta, ara harekete ait hedef nesnenin kaldırıldığını gösterir. Ara yayılma alanı hala kendi özellik anahtar karelerini içerir ve kendisine uygulanan yeni bir hedef nesneye sahip olabilir.



- Yeşil bir arka plana sahip karelerden oluşmuş bir yayılma alanı ters kinematik (TK) *poz katmanını* gösterir. Poz katmanları TK armatürlerini ve *pozlarını* içerir. Her poz, Zaman Çizelgesi'nde siyah bir elmas şeklinde görünür. Flash, pozlar arasında yer alan karelerdeki armatürlerin konumlarını enterpolasyonlar.



- Anahtar karenin başındaki siyah ok ve mavi arka plana sahip siyah bir nokta, *klasik ara* olduğunu belirtir.



- Kesik çizgi, son anahtar karenin bulunmadığı durumlarda olduğu gibi klasik aranın parçalanmış veya eksik olduğunu belirtir.



- Anahtar karenin başındaki siyah ok ve açık yeşil arka plana sahip siyah bir nokta *şekil arası* olduğunu belirtir.



- Siyah bir nokta tek bir anahtar kareyi gösterir. Tek bir anahtar kareden sonra gelen açık gri kareler, aynı içerikleri hiçbir değişiklik olmadan içerir. Bu kareler, yayılma alanının son karesinde siyah dik bir çizgi ve boş bir dikdörtgen içerir.



- Küçük a harfi, kareye Eylemler panelinde bir kare eylemi atandığını belirtir.



- Kırmızı bayrak, karenin bir etiket içerdiğini belirtir.



- Çift yeşil eğik çizgi, karenin bir yorum içerdiğini belirtir.



- Altın sarısı tutturucu, karenin adlı bir tutturucu olduğunu belirtir.



Arası doldurulmuş animasyondaki katmanlar hakkında

[Başa dön](#)

Bir Flash Pro belgesindeki her sahne, herhangi bir sayıdaki Zaman Çizelgesi katmanından oluşabilir. Bir animasyon dizisinin içeriklerini düzenlemek ve animasyonlu nesneleri ayırmak için katmanları ve katman klasörlerini kullanın. Bunları katmanlar ve klasörler halinde düzenlemek, üst üste geldikleri zaman silinmelerini, birbirlerine bağlanmalarını veya birbirlerinde parça oluşturmalarını engeller. Aynı anda birden fazla sembol veya metin alanının arası doldurulmuş hareketini içeren bir animasyon oluşturmak için, her nesneyi ayrı bir katmana yerleştirin. Statik resim dahil etmek için bir katmanı arka plan katmanı olarak kullanabilir ve ayrı bir animasyonlu nesne dahil etmek için ek katmanlardan faydalanabilirsiniz.

Bir ara hareket oluşturduğunuzda Flash Pro, ara için seçtiğiniz nesneyi içeren katmanı bir ara doldurma katmanına dönüştürür. Ara katmanı, Zaman Çizelgesi'ndeki katman adının yanında bir ara simgesine sahiptir.

Aynı katmanda başka nesneler, arası doldurulmuş nesne olarak bulunuyorsa Flash Pro, orijinal katmanın üstüne veya altına gerektiğinde yeni

katmanlar ekler. Orijinal katmanında, arası doldurulmuş nesnenin altında olan herhangi bir nesne, orijinal katmanın altında yeni bir katmana taşınır. Orijinal katmanında, arası doldurulmuş nesnenin üzerinde yer alan herhangi bir nesne, orijinal katmanın üzerindeki yeni bir katmana taşınır. Flash Pro, bu yeni katmanları Zaman Çizelgesi'nde önceden var olan herhangi bir katmanın arasına ekler. Bu şekilde Flash Pro, Sahne Alanı'ndaki bütün grafik nesnelerinin orijinal yığıma düzenini korur.

Ara doldurma katmanı, yalnızca ara yayılma alanları (bir ara içeren bitişik kare grupları), statik kareler, boş anahtar kareler veya boş kareler içerebilir. Her ara yayılma alanı yalnızca tek bir hedef nesne ve söz konusu hedef nesne için tek bir isteğe bağlı hareket yolu içerebilir. Ara doldurma katmanında çizim yapamayacağınız için, diğer katmanlarda ek aralar veya statik kareler oluşturun ve ardından bunları ara doldurma katmanına sürükleyin. Kare komut dosyalarını bir ara doldurma katmanına yerleştirmek için, bunları başka bir katmanda oluşturun ve daha sonra ara doldurma katmanına sürükleyin. Bir kare komut dosyası, yalnızca ara hareket yayılma alanının dışındaki bir karede bulunabilir. Genellikle, bütün kare komut dosyalarını yalnızca ActionScript içeren ayrı bir katmanda tutmak en iyisidir.

Bir belge birkaç katmana sahip olduğunda, nesneleri bir veya birden fazla katman üzerinde izlemek ve düzenlemek zor olabilir. Her seferinde tek bir katmanın içeriğiyle çalışırsanız bu görev daha kolay olur. Geçerli olarak üzerinde çalışmadığınız katmanları saklamak veya kilitlemek için, Zaman Çizelgesi'nde katman adının yanında bulunan Göz veya Kilit simgesini tıklatın. Katman klasörlerinin kullanılması, katmanları yönetilebilir gruplar halinde organize etmenize yardımcı olabilir.

Arası doldurulmuş animasyon için nesneleri katmanlara dağıtma

[Başa dön](#)

Flash Pro, bir nesneye ara hareket uyguladığınız zaman, o nesneyi otomatik olarak kendi ara katmanına taşır. Ancak, nesneleri kendi ayrı katmanlarına siz de dağıtabilirsiniz. Örneğin, içeriği düzenlerken nesneleri kendiniz dağıtmayı tercih edebilirsiniz. Manüel dağıtım nesnelere animasyon uygularken faydalıdır ve nesneler bir katmandan diğerine taşınırken onlar üzerinde tam bir kontrol sağlar.

Katmanlara Dağıt komutunu (Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katmanlara Dağıt) kullandığınızda Flash Pro, seçilen her nesneyi yeni ve ayrı bir katmana dağıtır. Seçmediğiniz nesneler (diğer karelerdeki nesneler de dahil) orijinal katmanlarında korunur.

Katmanlara Dağıt komutunu; grafik nesneleri, örnekler, bitmap'ler, video klipleri ve parçalanmış metin blokları dahil, Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğeye uygulayabilirsiniz.

Katmanlara Dağıt komutuyla oluşturulan yeni katmanlar hakkında

Katmanlara Dağıt işlemi sırasında oluşturulan yeni katmanlar, her birinin içerdiği öğenin adına göre adlandırılır:

- Bir kütüphane varlığını (sembol, bitmap veya video klibi gibi) içeren yeni bir katman, varlıkla aynı adı alır.
- Adlı bir örnek içeren yeni bir katman, örneğin adını alır.
- Parçalanmış bir metin bloğunun bir karakterini içeren yeni bir katman, karakterle adlandırılır.
- Bir grafik nesnesi (adı olmayan) içeren yeni bir katman Katman1 (veya Katman2, vs) olarak adlandırılır, çünkü grafik nesnelerinin adları yoktur.

Flash Pro, yeni katmanları seçilen katmanların altına ekler. Yeni katmanlar yukarıdan aşağıya doğru, seçilen öğelerin orijinal olarak oluşturulduğu sırada düzenlenir. Parçalanmış metinlerdeki katmanlar karakterlerin sırasında, ya soldan sağa, ya sağdan sola ya da yukarıdan aşağıya düzenlenir. Örneğin, *FLASH* metnini parçalayıp katmanlara dağıttığınızı varsayın. F, L, A, S ve H olarak adlandırılan yeni katmanlar F'nin üstte olacak şekilde yukarıdan aşağıya doğru düzenlenecektir. Bu katmanlar, metni ilk içeren katmanın hemen altında görünecektir.

Nesneleri katmanlara dağıtma

1. Ayrı katmanlara dağıtmak istediğiniz nesneleri seçin. Nesneler tek bir katmanda veya aralıklı katmanlar içeren birden çok katmanda olabilir.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katmanlara Dağıt'ı seçin.
 - Seçilen nesnelerden birini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Katmanlara Dağıt'ı seçin.

Anahtar karelere nesneleri dağıtarak arası doldurulmuş animasyonlar oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Professional CC'deki yenilikler

Flash Pro, otomatik olarak her bir ayrı anahtar kareye nesneleri dağıtmanıza olanak sağlar. Sahne alanındaki içerikleri düzenlerken nesneleri dağıtmayı seçebilirsiniz. Manuel olarak yapıldığında bu işlem yorucu ve zaman alıcıdır. Tek tek anahtar karelere nesneler yerleştirilerek arası doldurulmuş animasyon oluşturulurken dağıtım oldukça yararlı olacaktır. Tek tek anahtar karelere farklı nesneler veya nesne durumları atayabilirsiniz. Gerçekten, oynatma kafası bu anahtar karelerde temizlendiğinde, arası doldurulmuş animasyon efekti belirgindir.

Anahtar Karelere Dağıt komutunu kullandığınızda Flash Pro, her bir seçili nesneyi yeni ve ayrı bir anahtar kareye dağıtır. Seçmediğiniz nesneler (diğer karelerdeki nesneler de dahil) orijinal katmanlarında korunur.

Anahtar Karelere Dağıt komutunu; grafik nesneleri, örnekler, bitmap'ler, video klipleri ve metin blokları dahil, Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğeye uygulayabilirsiniz.

Anahtar Karelere Dağıtım komutuyla oluşturulan yeni anahtar kareler hakkında

- Anahtar Karelere Dağıtım işlemi sırasında oluşturulan yeni anahtar kareler, nesnelerin seçilme sırasına göre düzenlenir.
- Anahtar Karelere Dağıtım işlemi sırasında katmandaki herhangi bir nesne seçilmeden bırakıldıysa, bu tür nesneler için orijinal kareler etkilendenmeden kalır. Dağıtım için seçilen nesnelere, orijinal içeriğin son karesinin hemen yanındaki kareden başlanarak anahtar kareler atanır. Örneğin, Nesne1 ve Nesne2, 50 kare içeren bir katmandaysa. Dağıtım için Nesne1 seçildiyse bu, 51. anahtar kareye yerleştirilir.

Nesneleri anahtar karelere dağıtma

1. Ayrı katmanlara dağıtmak istediğiniz nesneleri seçin. Nesneler tek bir katmanda veya aralıklı katmanlar içeren birden çok katmanda olabilir.
2. Seçilen nesnelerden birini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Anahtar Karelere Dağıt'ı seçin.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Flash Pro'da animasyonla çalışma hakkında aşağıdaki makaleler kullanılabilir:

- [Flash uygulamasında basit bir animasyon oluşturma](#) (Adobe.com)
- [Flash Professional için Animasyon Öğrenme Kılavuzu](#) (Adobe.com)
- [Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu](#) (Adobe.com)
- [ActionScript 3.0'da animasyon oluşturma](#) (Adobe.com)
- [How to Lip Sync a Character in Flash](#) (Flash'ta bir Karaktere Dudak Senkronizasyonu uygulama) (Uzunluk = 2:30, YouTube.com)

Daha Fazla Yardım Kaynağı

- [Klasik ara animasyonu ile çalışma](#)
- [Ters kinematik](#)
- [Şekil arası doldurma](#)
- [Kare kare animasyon](#)
- [Yeni belge oluşturma](#)

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Flash Professional'ı Adobe Scout ile Kullanma

Flash Professional CC artık Adobe Scout tarafından sağlanan gelişmiş telemetri özelliklerinden yararlanabilir. Bu özellik, Scout tarafından sağlanan sezgisel olarak harmanlanmış profil oluşturma verilerini almanıza ve kullanmanıza izin verir.

Scout; mobil, masaüstü veya web için tasarlanmış uygulamaların performansını analiz etmenize olanak sağlayan, Flash çalışma zamanı için bir analiz ve profil oluşturma aracıdır. Scout, çeşitli sistem kaynaklarından toplanan doğru verileri sağlama amacıyla tasarlanmıştır. Sağlanan veriler, uygulamaların performansını kolaylıkla ölçmeye, analiz etmeye ve performansın profilini oluşturmaya yetecek kadar sezgiseldir.

Scout, bilgisayarda çalışan herhangi bir SWF için temel telemetri verilerini sağlar. Flash Professional, gelişmiş verileri etkinleştirmek ve görüntülemek için yayınlama ayarları iletişim kutusunda ek seçenekler sağlar.

Flash Professional CC'yi Scout ile entegre etmek için Scout'u Flash Professional CC'nin yüklü olduğu aynı bilgisayara indirip yükleyin. Adobe Scout'u farklı bir sisteme de yükleyebilir ve uzaktan çalışan SWF'lere ilişkin telemetri verilerini almak için Uzaktan Günlüğe Kaydetme işlevselliğini kullanabilirsiniz.

Not: Uygulamayı çalıştıran sistem ve aygıt arasındaki Wi-Fi bağlantısının arızalı olmadığından ve sabit olduğundan emin olun.

Adobe Scout'u indirip yüklemek için [burayı](#) tıklayın.

Ayrıntılı Telemetri verilerini etkinleştirme

[Başa dön](#)

Ayrıntılı telemetri verileriyle uygulamaların performansını görüntülemek ve analiz etmek için aşağıdakileri yapın:

1. Flash Professional CC'de, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu açmak için Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin.
2. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Ayrıntılı Telemetriyi Etkinleştir seçeneğini belirlemek için Gelişmiş seçeneklere gidin.
3. Uygulamanızın ayrıntılı telemetri verilerine erişimi güvenli hale getirmek için şifre kullanmayı seçebilirsiniz. Şifreyle korumayı etkinleştirmeyi seçerseniz, uygulamanızın ayrıntılı telemetri verilerine yalnızca Scout'da şifreyi sağladıktan sonra erişebilirsiniz.
4. Tamam'ı tıklayın.

iOS aygıtlarına yönelik Adobe AIR yayınlaması için Ayrıntılı Telemetri Verilerini etkinleştirme

[Başa dön](#)

iOS aygıtları için yazılmış Adobe AIR uygulamalarına ilişkin Ayrıntılı Telemetri Verileri'ni etkinleştirmek üzere aşağıdakileri yapın.

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Ayrıntılı Telemetriyi Etkinleştir seçeneğini belirlediğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. [Ayrıntılı telemetri verilerini etkinleştirme](#).
2. Özellikler panelinde, AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklayın.
3. AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda Dağıtım sekmesine geçin ve Telemetri Seçenekleri bölümünde Örnekleyiciyi Etkinleştir seçeneğini belirleyin.
4. Tamam'ı tıklayın.

Android aygıtlarına yönelik Adobe AIR yayınlaması için Ayrıntılı Telemetri Verilerini etkinleştirme

[Başa dön](#)

Android aygıtları için yazılmış Adobe AIR uygulamalarına ilişkin Ayrıntılı Telemetri Verileri'ni etkinleştirmek üzere aşağıdakileri yapın.

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Ayrıntılı Telemetriyi Etkinleştir seçeneğini belirlediğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için bkz. [Ayrıntılı telemetri verilerini etkinleştirme](#).
2. Özellikler panelinde, AIR for Android Ayarları iletişim kutusunu açmak için Hedef açılır menüsünün yanındaki  düğmesini tıklayın.
3. AIR for iOS Ayarları iletişim kutusunda Dağıtım sekmesine geçin ve Telemetri Seçenekleri bölümünde Örnekleyiciyi Etkinleştir seçeneğini belirleyin.
4. İzinler sekmesinde İnternet seçeneğini belirleyin.
5. Tamam'ı tıklayın.

Flash Professional CS6 dosyalarını Flash Professional CC ile açma

Flash CS5'te sunulduğu gibi Flash Pro CC, hem sıkıştırılmış .fla hem de sıkıştırılmamış .xfl dosya türleri olarak XFL dosya biçimini desteklemeye devam eder. Flash Pro, önceki herhangi bir Flash Professional sürümünde en son kaydedilen dosyaların açılmasını da desteklemeye devam eder. Desteklenen dosya türleri arasında yalnızca Flash CS5.5 ve CS6'da kaydedilen XFL dosyaları değil, aynı zamanda Flash CS4 ve önceki sürümlerde kaydedilen "ikili" .fla dosyalarının da açılması yer alır.

Bir dosya kaydedilirken Flash Pro CC, bir Flash belgesine (.fla) veya sıkıştırılmamış belgeye (.xfl) kaydetme seçenekleri sağlamaya devam eder. Sonuçta elde edilen XFL dosyası, dahili olarak Flash Professional CC dosya sürümüyle damgalıdır. Ancak Flash CS5.5 ve sonraki sürümleri, XFL dosyalarının "gelecek" sürümlerini açabildiğinden, Flash CS5.5 ve Flash CS6 da Flash CC dosyalarını açabilir. Sonuç olarak daha eski bir Flash sürümüne açıkça kaydetmek için Kayıt Türü açılır listesinde seçenekleri göremezsiniz.

Ancak aşağıda açıklandığı gibi bazı özellikler Flash Professional CC'de kullanımdan kalkmıştır. Bu, eski Flash sürümleriyle oluşturulan dosyaları ekleyebilir. Eski Flash sürümüne sahip bu dosyaları Flash Professional CC'de açmadan önce bu dosyalar üzerinde gerekli değişiklikleri yapmanız önemlidir.

Atılan Özellikler kullanılarak oluşturulan içeriğin dönüştürülmesi

[Başa dön](#)

Önceki bir Flash Pro sürümüyle önceden kaydedilen bir dosyayı açarsanız, artık Flash Professional CC'de desteklenmeyen bir özellikte karşılaşabilirsiniz. Ve bunu belirten bir uyarı mesajı görüntülenir. Dönüştürmeye devam etmek istediğinizi onayladığınızda Flash Professional CC, kullanımdan kalkan içeriği otomatik olarak desteklenen bir içerik türüne dönüştürür. Bu durumda, farklı bir dosya adıyla kaydedebilmemiz için Flash Professional CC'nin bir uyarı görüntüleyeceğini unutmayın. Bu, orijinal içeriğe dokunulmadan orijinal dosyanın bir arşiv kopyasını tutmanıza olanak sağlar.

Kullanımdan kalkan özellikler dönüştürülürken Flash Professional, orijinal içeriği görsel olarak korumayı dener. Ancak dönüştürmeden sonra, orijinal içerik ile kullanılabilir olan işlevlerden bazıları kullanılamayabilir:

1. Ters Kinematik, kare kare animasyonlara dönüştürülür.
2. TLF metni klasik, statik metne dönüştürülür. PSD veya AI dosyalarına gömülü TLF metni de Flash Pro CC'ye içe aktarıldığında klasik metne dönüştürülür.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. Yayınlama Ayarları varsayılan olarak ActionScript 3 değerini alır
 - b. Sahne alanındaki herhangi bir örneğe eklenen AS2 kodu kaldırılacaktır (çünkü örneklerdeki eylemler AS3'te desteklenmez)
 - c. AS2 bileşenleri, yer tutucular olarak iletilir ancak sahne alanında yeni içerik oluşturmak için kullanılamaz. Ayrıca AS3'te derleme hataları oluştururlar.

Not: Flash Professional CC, eski dosyalardaki kullanımdan kalkmış içeriği tarayıp dönüştürdükçe, önceki Flash sürümünde önce kaydedilen dosyalar açılırken gecikmelerle karşılaşabilirsiniz. Gelecekteki kullanımlarda bu gecikmeyi çözmek için Flash Pro CC'yi kullanarak dosyayı yeniden kaydedin. Dosya CC olarak damgalandıktan sonra söz konusu dosyada bu tarama ve dönüştürme artık oluşmaz ve bu da daha hızlı dosya açılış süreleriyle sonuçlanır.

Not: Flash Pro CC, SWC dosyalarının içe aktarılmasını desteklemez.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Kare kare animasyon

[Kare kare animasyonlar oluşturma](#)
[Klasik veya ara hareketleri kare kare animasyonlara dönüştürme](#)
[Soğan zarını kullanma](#)

Kare kare animasyonlar oluşturma

[Başa dön](#)

Kare kare animasyon, Sahne Alanı'nın içeriğini her karede değiştirir ve bir görüntünün Sahne Alanı'nda hareket etmek yerine her karede değiştiği karmaşık animasyonlar için oldukça uygundur. Kare kare animasyon, arası doldurulan animasyona göre dosya boyutunu daha hızlı artırır. Kare kare animasyonda, Flash Professional her tam karenin değerlerini saklar.

Kare kare animasyon oluşturmak için her kareyi ana kare olarak tanımlayın ve her kare için farklı bir görüntü oluşturun. Her yeni ana kare başlangıçta, kendisinden önce gelen ana karenin içeriğinin aynısını içerir, böylece animasyondaki kareleri aşamalı olarak değiştirebilirsiniz.

1. Bir katmanı etkin katman yapmak üzere adını tıklatın ve katmanda animasyonun başlayacağı kareyi seçin.
2. Kare zaten bir ana kare değilse, Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
3. Dizinin ilk karesinin resmini oluşturun. Çizim araçlarını kullanın, Pano'dan grafikler yapıştırın veya bir dosyayı içe aktarın.
4. İçeriği ilk ana karenin içeriğiyle aynı olan yeni bir ana kare eklemek için aynı satırda bir sağdaki kareyi tıklatın ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin ya da sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
5. Animasyonun bir sonraki adımını oluşturmak için bu karenin içeriğini Sahne Alanı'nda değiştirin.
6. Kare kare animasyon dizinizi tamamlamak için istediğiniz hareketi oluşturuncaya kadar 4. ve 5. adımları tekrarlayın.
7. Animasyon sırasını test etmek için, Kontrol Et > Oynat/Çal seçeneklerini belirleyin veya Denetleyici'deki (Pencere > Araç Çubukları > Denetleyici) Oynat/Çal düğmesini tıklatın.

Klasik veya ara hareketleri kare kare animasyonlara dönüştürme

[Başa dön](#)

Klasik ara veya ara hareket aralığını kare kare animasyona dönüştürebilirsiniz. Kare kare animasyonda her kare, her biri ayrı ayrı animasyonlu sembol örnekleri içeren ayrı anahtar kareler (özellik anahtar kareleri değil) içerir. Kare kare animasyon, enterpolasyonlu özellik değerleri içermez.

❖ Dönüştürmek istediğiniz ara yayılma alanını sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh), ardından bağlam menüsünde Kare Kare Animasyona Dönüştür seçeneğini belirleyin.

Soğan zarını kullanma

[Başa dön](#)

Genellikle, Sahne Alanı'nda animasyon dizisinin bir karesi görünür. Bir kare kare animasyonu konumlandırmaya ve düzenlemeye yardımcı olması için Sahne Alanı üzerinde aynı anda iki veya daha fazla kareyi görüntüleyin. Oynatma kafasının altındaki kare kendi renginde görünür, buna karşılık çevreleyen kareler, sanki her bir kare yarı saydam pelür kağıdına çizilmiş ve kağıtlar birbirinin üstüne yığılmış gibi, soluk görünürler. Soluk kareler düzenlenemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid](#) (Soğan Zarı ve Izgara ile Nesneleri Hizalama) (Uzunluk = 8:34, Adobe Press)

Bir animasyonun çeşitli karelerini aynı anda Sahne Alanı'nda görüntüleme

❖ Soğan Zarı düğmesini  tıklatın. Zaman Çizelgesi'nin başlığındaki Soğan Zarını Başlat ve Soğan Zarını Bitir işaretleyicilerinin arasında yer alan tüm kareler, Belge penceresinde tek bir kare halinde birleştirilir.

Soğan zarı görünümünü kontrol etme

- Soğan zarı uygulanmış kareleri anahatlar olarak görüntülemek için Soğan Zarı Anahatları düğmesini  tıklatın.
- Herhangi bir soğan zarı işaretleyicisinin konumunu değiştirmek için işaretçisini yeni bir konuma sürükleyin. (Normalde, soğan zarı işaretleyicileri geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket eder.)
- Soğan zarı işaretleyicilerinin arasındaki tüm karelerin düzenlenmesini etkinleştirmek için Birden Çok Kareyi Düzenle düğmesini  tıklatın. Genellikle, soğan zarı sadece geçerli kareyi düzenlemenize izin verir. Ancak, soğan zarı işaretleyiciler arasındaki her karenin içeriğini görüntüleyebilir ve hangisinin geçerli kare olduğundan bağımsız olarak, düzenleme için kullanılabilir yapabilirsiniz.

Not: Kilitli katmanlar (bir asma kilit simgesine sahip olanlar) soğan zarı açık olduğunda görüntülenmezler. Kafa karışan bir görüntü kalabalığından

kaçınmak için soğan zarı uygulanmasını istemediğiniz katmanları kilitleyin veya gizleyin.

Soğan zarı işaretleyicilerin görünümünü değiştirme

❖ Soğan Zarı İşaretleyicileri Değiştir  düğmesini tıklatın ve bir öge seçin:

İşaretleyicileri Her Zaman Göster Soğan zarı açık olsa da olmasa da, soğan zarı işaretleyicileri Zaman Çizelgesi'nde görüntülenir.

Döngü Tuttur Soğan zarı işaretleyicileri Zaman Çizelgesi başlığındaki geçerli konumlarına kilitler. Genellikle, soğan zarı aralığı, geçerli kare işaretçisi ve soğan zarı işaretleyicilere göredir. Soğan zarı işaretleyicileri tutturma, onların geçerli kare işaretçisiyle birlikte hareket etmelerini engeller.

Döngü 2 Geçerli karenin her iki tarafındaki iki kareyi görüntüler.

Soğan 5 Geçerli karenin her iki tarafındaki beş kareyi görüntüler.

Döngü Tümü Geçerli karenin her iki tarafındaki tüm kareleri görüntüler.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Kareler ve anahtar kareler

[Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare seçme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare etiketleme](#)
[Yayılma temelli kare seçimini etkinleştirme](#)
[\(Yalnızca Flash Professional CC\) Anahtar Karelere dağıtma](#)
[Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma](#)
[Kare veya kare dizisi silme](#)
[Bir anahtar kareyi veya kare dizisini taşıma](#)
[Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme](#)
[Anahtar kareyi kareye dönüştürme](#)
[Zaman Çizelgesi'nde kare içeriğinin özizlemesini görüntüleme](#)

Filmler gibi, Adobe® Flash® Professional belgeleri de zaman aralıklarını karelere böler. Zaman Çizelgesinde, belgenizin içeriğini düzenlemek ve kontrol etmek için bu karelerle çalışırsınız. Kareleri Zaman Çizelgesi'ne, karelerdeki nesnelerin tamamlanan içeriğinizde görünmesini istediğiniz sırada yerleştirin.

Bir anahtar kare Zaman Çizelgesi'nde yeni bir sembol örneğinin görüldüğü karedir. Bir anahtar kare, belgenizin bazı yönlerini denetlemek için ActionScript® kodu içeren bir kare de olabilir. Daha sonra eklemeyi düşündüğünüz semboller için yer tutucu olarak veya o kareyi açıkça boş bırakmak için Zaman Çizelgesi'ne bir boş anahtar kare de ekleyebilirsiniz.

Özellik anahtar karesi, animasyon için bir nesnenin özelliklerinde değişiklik tanımladığınız bir karedir. Flash Professional akıcı animasyonlar oluşturmak için, özellik anahtar kareleri arasındaki özellik değerlerinin arasını doldurabilir, veya bunları otomatik olarak doldurabilir. Özellik anahtar kareleri her bir kareyi ayrı ayrı çizmeden animasyon oluşturmanızı sağladığından, animasyon oluşturma işlemini kolaylaştırır. Arası doldurulan animasyon içeren kareler dizisine ara hareket adı verilir.

Arası doldurulan kare, ara hareketin parçası olan herhangi bir karedir.

Statik kare, ara hareketin parçası olmayan herhangi bir karedir.

Belgenizdeki ve belgenizin animasyonundaki olaylar dizisini kontrol etmek için Zaman Çizelgesi'ndeki anahtar kareleri ve özellik anahtar karelerini düzenlersiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Editing frames on the Timeline](#) (Zaman Çizelgesi'nde kareleri düzenleme) (Uzunluk = 9:27, Peachpit.com)

Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

[Başa dön](#)

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin (F5).
- Yeni bir anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Anahtar Kare'yi (F6) seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Anahtar Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş anahtar kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare'yi seçin veya anahtar kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) ve bağlam menüsünden Boş Anahtar Kare Ekle'yi seçin.

Zaman Çizelgesi'nde kare seçme

[Başa dön](#)

Flash Professional, Zaman Çizelgesi'nde kareleri seçmek için iki farklı yöntem sunar. Kare temelli seçimde (varsayılan) Zaman Çizelgesi'nde kareleri tek tek seçersiniz. Yayılma temelli seçimde, bir anahtar kareden diğerine kadar olan bir kare dizisindeki herhangi bir kareyi tıklattığınızda, o kare dizisinin tamamı seçilir. Flash Professional Tercihlerinde yayılma temelli seçimi belirtebilirsiniz.

- Bir kare seçmek için kareyi tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyseniz, Control tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarak kareyi tıklatın.
- Birden fazla bitişik kare seçmek için imleci karelerin üzerinde sürükleyin veya ek kareleri Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
- Birden çok bitişik olmayan kareyi seçmek için, ilave kareleri Control tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
- Zaman Çizelgesi'ndeki tüm kareleri seçmek için Düzen > Zaman Çizelgesi > Tüm Kareleri Seç seçeneklerini belirleyin.
- Statik karelerin tüm yayılmasını seçmek için, iki anahtar kare arasındaki bir kareyi çift tıklatın. Yayılma Temelli Seçim özelliğini etkinleştirdiyseniz, sıradaki herhangi bir kareyi tıklatın.

- Karelerden oluşmuş yayılma alanını (ara hareket veya ters kinematik) seçmek istiyorsanız, Tercihler'de Yayılma Temelli Seçim etkinse, bu alanı bir kere tıklatın. Yayılma Temelli Seçim devre dışıysa, yayılma alanını çift tıklatın. Birden fazla yayılma alanı seçmek için her birini Shift tuşunu basılı tutarken tıklatın.

Zaman Çizelgesi'nde kare etiketleme

[Başa dön](#)

İçeriğini düzenlemeye yardımcı bir yol olarak Zaman Çizelgesi'nde kareleri etiketleyebilirsiniz. Ayrıca bir kareyi, o kareye ActionScript'te etiketiyle başvurabilmek için de etiketleyebilirsiniz. Böylece, Zaman Çizelgesi'ni yeniden düzenler ve etiketi farklı bir kare numarasına taşırsanız, ActionScript yine de kare etiketine başvurur ve güncellenmek zorunda kalmaz.

Kare etiketleri yalnızca anahtar karelere uygulanabilir. Kare etiketlerinizi içermesi için Zaman Çizelgesi'nde ayrı bir katman oluşturmak en iyi uygulamadır.

Bir kare etiketi eklemek için:

1. Zaman Çizelgesi'nde etiketlemek istediğiniz kareyi seçin.
2. Kare seçiliyken, etiket adını Özellik denetçisinin Etiket bölümüne girin. Enter veya Return tuşuna basın.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using frame labels](#) (Kare etiketlerini kullanma) (Uzunluk = 8:29, Peachpit.com)

Yayılma temelli kare seçimini etkinleştirme

[Başa dön](#)

Yayılma temelli kare seçimi, 2 ana kare arasındaki bir kare aralığını tek bir tıklatmayla seçmenize olanak tanır.

1. Düzen > Tercihler'i seçin.
2. Genel kategorisini seçin.
3. Zaman Çizelgesi bölümünde, Yayılma Temelli Seçim'i seçin.
4. Tamam'ı tıklatın.

(Yalnızca Flash Professional CC) Anahtar Karelere dağıtma

[Başa dön](#)

Anahtar Karelere Dağıt seçeneği, birden fazla nesneyi (Sembol ve Bitmap'ler) Sahne Alanı'nda her bir bireysel Anahtar Kareye dağıtmanıza izin verir.

1. Sahne alanındaki herhangi bir katmana ait birden fazla nesneyi seçin.
2. Sahne alanındaki herhangi bir yeri sağ tıklatın ve Anahtar Karelere Dağıt seçeneğini belirleyin.

Kare veya kare dizisini kopyalama ve yapıştırma

[Başa dön](#)

❖ Şunlardan birini yapın:

- Kare veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirmek istediğiniz kare veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.
 - Anahtar kareyi kopyalamak istediğiniz konuma Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

Kare veya kare dizisi silme

[Başa dön](#)

❖ Kare veya kare dizisini seçip, Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kaldır'ı seçin ya da kare veya kare dizisini sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.

Bir anahtar kareyi veya kare dizisini taşıma

[Başa dön](#)

❖ Bir anahtar kare veya kare dizisi seçin ve ardından anahtar kareyi veya diziyi istediğiniz konuma sürükleyin.

Statik kare dizisinin uzunluğunu değiştirme

[Başa dön](#)

❖ Yayılma alanının başlangıç veya bitiş karelerini Control tuşuna basarak (Windows) veya Command tuşuna basarak (Macintosh) sola ya da sağa sürükleyin.

Kare kare animasyon dizisinin uzunluğunu değiştirmek için bkz. Kare kare animasyonlar oluşturma.

Anahtar kareyi kareye dönüştürme

❖ Ana kareyi seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin ya da ana kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen anahtar kare ve bir sonraki anahtar kareye kadar olan tüm karelerin Sahne Alanı içeriği, temizlenen anahtar kareden bir önce gelen karenin Sahne Alanı içeriğiyle değiştirilir.

Zaman Çizelgesi'nde kare içeriğinin önizlemesini görüntüleme

Zaman Çizelgesi'nin her anahtar karesinde, anahtar karedeki öğelerin minik resim önizlemesini görebilirsiniz.

❖ Zaman Çizelgesi panelinin sağ üst köşesindeki Zaman Çizelgesi Seçenekler menüsünden Önizleme'yi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

[Animasyon temelleri](#)

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Şekil arası doldurma

Şekil araları hakkında

Şekil arası oluşturma

Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

Şekil araları hakkında

[Başa dön](#)

Şekil arası doldurma işleminde, Zaman Çizelgesi'nde belirli bir karede vektör şekli çizersiniz ve başka bir belirli karede bu şekli değiştirip başka bir şekil çizersiniz. Flash Professional daha sonra, bir şeklin başka bir şekle dönüştüğü animasyonu oluşturarak aradaki karelerin içine ara şekilleri enterpolasyonlar.

Şekil araları basit şekillerle en iyi şekilde çalışır. Kesik veya negatif alanlar içeren şekillerden kaçının. Sonuçları belirlemek için kullanmak istediğiniz şekillerle deneme yapın. Başlangıç şeklindeki hangi noktaların bitiş şeklindeki belirli noktalara karşılık gelmesi gerektiğini Flash Professional uygulamasına bildirmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz.

Ayrıca şekil arası içindeki şekillerin konum ve renginin arasını doldurabilirsiniz.

Gruplara, örneklere veya bitmap görüntülerine şekil arası uygulamak için bu öğeleri parçalayın. Bkz. Sembol örneğini parçalama.

Metne şekil arası uygulamak üzere metni nesnelere dönüştürmek için iki kere parçalayın. Bkz. Sembol örneğini parçalama.

Aşağıdaki eğitim videoları şekil aralarının nasıl oluşturulacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Creating animations using shape tweens \(5:36\)](#) (Şekil aralarını kullanarak animasyon oluşturma (5:36))
- Video: [Creating shape tweens \(3:47\)](#) (Şekil araları oluşturma (3:47))

Şekil arası oluşturma

[Başa dön](#)

Şu adımlar, Zaman Çizelgesi'nde 1. kareden 30. kareye bir şekil arasının nasıl oluşturulduğunu gösterir. Ancak, seçtiğiniz Zaman Çizelgesi'nin herhangi bir bölümünde aralar oluşturabilirsiniz.

1. karede, Dikdörtgen aracıyla bir kare çizin.
- Aynı katmanın 30. karesini seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Anahtar Kare seçeneklerini belirleyerek ya da F7 tuşuna basarak boş bir anahtar kare ekleyin.
- Sahne Alanı'nda, 30. kareye Oval aracıyla bir daire çizin.

Şimdi 1. karede kare içeren bir anahtar kareniz ve 30. karede daire içeren bir anahtar kareniz olması gerekir.

- Zaman Çizelgesi'nde, iki şekli içeren katmanda iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin.
- Ekle > Şekil Arası seçeneğini belirleyin.

Flash, iki anahtar kare arasındaki tüm karelerde şekilleri enterpolasyonlar.

- Arayı önizlemek için, Zaman Çizelgesi'ndeki kareler boyunca oynatma kafasını sürükleyin.
- Şeklin yanı sıra hareketin de arasını doldurmak için, 30. karedeki şekli Sahne Alanı üzerinde 1. karedeki şeklin konumundan farklı bir konuma taşıyın.

Enter tuşuna basarak animasyonu önizleyin.

- Şeklin renginin arasını doldurmak için, 1. karedeki şekli, 30. karedeki şekilden farklı bir renge ayarlayın.
- Araya hareket hızı eklemek için, iki anahtar kare arasındaki karelerden birini seçin ve Özellik denetçisindeki Hareket Hızı alanına bir değer girin.

Aranın başlangıcına hareket hızı uygulamak için negatif bir değer girin. Aranın bitişine hareket hızı uygulamak için pozitif bir değer girin.

Şekil değişikliklerini şekil ipuçlarıyla kontrol etme

[Başa dön](#)

Daha karmaşık veya olanak dışı şekil değişikliklerini kontrol etmek için şekil ipuçlarını kullanabilirsiniz. Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde birbirine karşılık gelmesi gereken noktaları tanımlar. Örneğin, bir yüz çiziminin ifade değişikliğinin arasını dolduruyorsanız, her iki gözü işaretlemek için birer şekil ipucu kullanabilirsiniz. Sonra, şekil değişikliği meydana gelirken yüzün biçimsiz bir düğüm haline gelmesinin yerine, her iki göz ayırt edilebilir kalır ve geçiş sırasında ayrı olarak değişir.

Şekil ipuçları, başlangıç ve bitiş şekillerinde hangi noktaların birbirine karşılık geldiğini belirtmek için harfler (a'dan z'ye) içerir. En fazla 26 şekil ipucu kullanabilirsiniz.

Şekil ipuçları başlangıç ana karesinde sarı, bitiş ana karesinde yeşil ve bir eğri üzerinde değilken kırmızıdır.

Şekillerin arasını doldururken en iyi sonuçlar için şu yönergeleri izleyin:

- Karmaşık şekil arası doldurmada, ara şekiller oluşturun ve sadece bir başlangıç ve bitiş şekli tanımlamak yerine, onların arasını doldurun.
- Şekil ipuçlarının mantıklı olduğundan emin olun. Örneğin, bir üçgen için üç şekil ipucu kullanıyorsanız, orijinal üçgende ve arası doldurulacak üçgende aynı sırada olmalıdırlar. Sıra ilk ana karede abc, ikincide acb olamaz.
- Şekil ipuçları, şeklin sol üst köşesinden başlayarak saat yönünün tersine doğru yerleştirdiğinizde en iyi sonucu verirler.

Şekil ipuçlarını kullanma

1. Şekil arası doldurulan bir dizideki ilk ana kareyi seçin.
2. Değiştir > Şekil > Şekil İpucu Ekle'yi seçin. Başlangıç şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde a harfi bulunan kırmızı bir daire olarak görünür.
3. Şekil ipucunu işaretlenecek bir noktaya taşıyın.
4. Ara doldurma dizisindeki son ana kareyi seçin. Bitiş şekil ipucu, şekil üzerinde bir yerde, üstünde a harfi bulunan yeşil bir daire olarak görünür.
5. Şekil ipucunu, bitiş şeklinde ilk işaretlediğiniz noktaya karşılık gelmesi gereken noktaya taşıyın.
6. Şekil ipuçlarının şekil arası doldurmayı nasıl değiştirdiğini görüntülemek için animasyonu tekrar oynatın. Ara doldurmanın ince ayarını yapmak için şekil ipuçlarını taşıyın.
7. İlave şekil ipuçları eklemek için bu süreci tekrarlayın. Yeni ipuçları sırasıyla ardından gelen harflerle görünür (b, c, vs.).

Tüm şekil ipuçlarını görüntüleme

❖ Görünüm > Şekil İpuçlarını Göster'i seçin. Şekil İpuçlarını Göster'in kullanılabilir olması için şekil ipuçlarını içeren katman ve ana kare etkin olmalıdır.

Şekil ipucunu kaldırma

❖ Sahne Alanı'nın dışına sürükleyin.

Tüm şekil ipuçlarını kaldırma

❖ Değiştir > Şekil > Tüm İpuçlarını Kaldır'ı seçin.



Klasik ara animasyonu ile çalışma

[Klasik ara animasyonu hakkında](#)
[Klasik ara animasyonu için anahtar kare oluşturma ve düzenleme](#)
[Bir örneğe, gruba veya metne klasik ara animasyonu ekleme](#)
[Hareket kılavuzu katmanı oluşturma](#)
[Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma](#)
[Klasik ara animasyonu özelliklerini yapıştırma](#)
[Klasik ara animasyonuna özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama](#)

Klasik ara animasyonu hakkında

[Başa dön](#)

Not: Flash uygulamasındaki birçok şey gibi, animasyon da herhangi bir ActionScript gerektirmez. Ancak, isterseniz ActionScript ile animasyon oluşturabilirsiniz.

Klasik ara, Flash Professional uygulamasında animasyon oluşturma'nın eski bir yoludur. Bu ara hareketler yeni [ara hareketlere](#) benzerler, ancak oluşturulmaları biraz daha karmaşıktır ve daha az esneklik gösterirler. Ancak klasik aralar, animasyon üzerinde ara hareketlerin sağlayamadığı bir tür kontrol sağlar. Çoğu kullanıcı yeni ara hareketlerle çalışmayı tercih eder, ancak bazı kullanıcılar yine de klasik araları kullanmayı tercih eder. Farklarla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Ara hareketleri ve klasik aralar arasındaki farklar](#).

Klasik ara animasyonlarını ara hareketlere evirme hakkında bilgi için, Adobe Flash Geliştirici Merkezi'ndeki [Motion migration guide for Flash Professional](#) (Flash Professional için hareket geçiş kılavuzu) bölümüne bakın.

Başlamadan önce:

Klasik aralarla alışmaya başlamadan önce aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurun:

- Klasik aralar, Flash uygulamasında arası doldurulan animasyon oluşturma'nın eski yoludur. Daha yeni ve daha kolay bir yol ise ara hareketleri kullanmaktır. Bkz. [Ara hareket animasyonu](#).
- Dudak senkronizasyonu gibi bazı durumlarda, klasik aralar yine de en iyi seçimdir. Bu gibi durumların bir listesi için, bkz. [When to use classic tweens](#) (Klasik araları kullanma zamanı) ve [Flash Motion Tweening video tutorial](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma video eğitimi).
- Klasik aralar ile 3B özelliklerine ara hareket uygulayamazsınız.
- Klasik ara iş akışından ara hareket iş akışına geçişin kapsamlı bir kılavuz için, bkz. [Motion migration guide for Flash](#) (Flash için hareket geçiş kılavuzu).

Klasik ara animasyonu örnekleri için, bkz. Flash Professional Örnekler sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Şu örnekler vardır:

- Animasyon Uygulanmış Alt Gölge: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimatedDropShadow klasörüne gidin.
- Animasyon ve Degradeler: Samples ZIP dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Graphics\AnimationAndGradients klasörüne gidin.

Aşağıdaki eğitimde, ne zaman ara hareketler yerine klasik araların kullanılması gerektiği gösterilmektedir:

- Video: [Flash Motion Tweening](#) (Flash Ara Hareket Oluşturma) (10:13, Layers Magazine. Ara hareketler ve klasik araların kullanılma zamanları.)

Klasik ara animasyonu için anahtar kare oluşturma ve düzenleme

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) için anahtar kareler oluşturma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerine ilişkin özellik anahtar kareleri konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonu oluşturma](#).

Bir **klasik ara** animasyonundaki değişiklikler, bir **anahtar karede** tanımlanır. Arası doldurulan animasyonda, animasyonun önemli noktalarında ana kareler tanımlarsınız ve aradaki karelerin içeriğini Flash Professional oluşturur. Arası doldurulan bir animasyonun enterpolasyonlu kareleri, ana karelerin arasında çizilen bir ok ile birlikte açık mavi veya açık yeşil olarak görünürler. Flash Professional belgeleri her ana karedeki şekilleri kaydettiğinden resimde sadece bir şeyin değiştiği noktalarda ana kareler oluşturun.

Ana kareler Zaman Çizelgesi'nde belirtilirler: düz bir daire üzerinde içerik bulunan bir ana kareyi temsil eder ve karenin önündeki boş bir daire boş bir ana kareyi temsil eder. Aynı katmana eklenen sonraki kareler, ana kareyle aynı içeriğe sahiptir.

Klasik arada yalnızca anahtar kareler düzenlenebilir. Arası doldurulan kareleri görüntüleyebilirsiniz, ancak bunları doğrudan düzenleyemezsiniz. Arası doldurulan kareleri düzenlemek için tanımlayıcı ana karelerden birini değiştirin veya başlangıç ve bitiş ana kareleri arasına yeni bir ana kare ekleyin. Öğeleri geçerli ana kareye eklemek için Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.

Aynı anda birden fazla kareyi görüntülemek ve düzenlemek için, bkz. Soğan zarını kullanma.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Klasik Aradaki Zaman Çizelgesi Simgelerini Anlama) (7:49, Peachpit.com)
- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (3:03, Peachpit.com)

Ana kareler oluşturmak için

❖ Şunlardan birini yapın:

- Zaman Çizelgesi'nde bir kare seçin ve Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin.
- Zaman Çizelgesi'nde bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Ana Kare Ekle'yi seçin.

Zaman Çizelgesi'ne kare ekleme

- Yeni bir kare eklemek için Ekle > Zaman Çizelgesi > Kare'yi seçin.
- Yeni bir ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Ana Kare'yi seçin veya ana kare yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kare Ekle'yi seçin.
- Yeni bir boş ana kare oluşturmak için Ekle > Zaman Çizelgesi > Boş Ana Kare'yi seçin veya ana kareyi yerleştirmek istediğiniz kareyi sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Boş Ana Kare Ekle'yi seçin.

Kare veya ana kare silme veya değiştirme

- Bir kareyi, ana kareyi veya kare dizisini silmek için onu seçip sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Kareleri Kaldır'ı seçin. Çevreleyen kareler değişmeden kalır.
- Bir ana kare veya kare dizisini ve içeriğini taşımak için onu seçin ve istenilen konuma sürükleyin.
- Bir ana karenin süresini uzatmak için ana kareyi Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni dizinin son karesine sürükleyin.
- Bir kare veya kare dizisini kopyalayıp yapıştırmak için kareyi veya kare dizisini seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Kopyala'yı seçin. Değiştirilecek bir kare veya kare dizisi seçin ve Düzen > Zaman Çizelgesi > Kareleri Yapıştır'ı seçin.
- Bir ana kareyi kareye dönüştürmek için ana kareyi seçip Değiştir > Zaman Çizelgesi > Ana Kareyi Temizle'yi seçin veya onu sağ tıklatıp (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatıp (Macintosh) Ana Kareyi Temizle'yi seçin. Temizlenen ana kare ve bir sonraki ana kareye kadar olan tüm kareler, temizlenen ana kareden bir önce gelen karenin içeriğiyle değiştirilir.
- Bir ana kareyi veya kare dizisini sürükleyerek kopyalamak için ana kareyi veya kare dizisini seçin ve Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp yeni konuma sürükleyin.
- Bir arası doldurulan dizinin uzunluğunu değiştirmek için başlangıç veya bitiş ana karesini sağa veya sola sürükleyin.
- Geçerli ana kareye kütüphane ögesi eklemek için öğeyi Kütüphane panelinden Sahne Alanı'nın üzerine sürükleyin.
- Bir animasyon dizisini ters çevirmek için uygun kareleri bir veya daha fazla katmanda seçin ve Değiştir > Zaman Çizelgesi > Kareleri Ters Çevir'i seçin. Ana kareler dizinin başlangıç ve bitişinde olmalıdır.

Bir örneğe, gruba veya metne klasik ara animasyonu ekleme

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#)ın oluşturulması hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerinin oluşturulması konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonu oluşturma](#).

Örneklerin, grupların ve türlerin özelliklerindeki değişikliklerde ara hareket oluşturmak için, bir [klasik ara](#) kullanabilirsiniz. Flash Professional, örneklerin, grupların ve türün konumunun, boyutunun, dönüşünün ve eğiminin arasını doldurabilir. Ayrıca, Flash Professional örneklerin ve türün renginin arasını doldurabilir, böylece aşamalı renk geçişleri oluşturur veya bir örneğin yavaşça görünmesini veya kaybolmasını sağlar.

Grupların veya türün renginin arasını doldurmadan önce onları sembollere dönüştürün. Bir metin bloğundaki tek karakterlere ayrı ayrı animasyon uygulamadan önce her karakteri ayrı bir metin bloğuna yerleştirin.

İki anahtar kare arasında klasik ara uygulayıp sonra aradaki karelerin sayısını değiştirirseniz ya da iki anahtar kareden birindeki grup veya sembolü taşırsanız, Flash Professional karelerin arasını otomatik olarak tekrar doldurur.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Creating a simple classic tween](#) (Basit bir klasik ara oluşturma) (Uzunluk = 4:28, Peachpit.com)
- Video: [Modifying classic tween properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (Uzunluk = 3:03, Peachpit.com)
- Video: [Creating animations using tweens](#) (Ara hareketler kullanarak animasyon oluşturma). Bu videonun daha eski olduğuna ve klasik araları "ara hareketler" olarak ifade ettiğine dikkat edin. Bunun nedeni Flash'ın daha eski sürümlerinde, arası doldurulan hareketin oluşturulmasının tek yolunun klasik aralar olmasıydı.
- Video: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (Klasik Araya Zaman Çizelgesi Simgelerini Anlama) (Uzunluk = 7:49,

Klasik ara animasyonu animasyon

1. Bir katmanı etkin katman yapmak üzere tıklatın ve katmanda, animasyonun başlamasını istediğiniz boş bir anahtar kareyi seçin. Bu, klasik aranın birinci karesi olacaktır.
2. Klasik aranın birinci karesine içerik eklemek için şunlardan birini yapın:
 - Kalem, Oval, Dikdörtgen, Kurşun Kalem veya Fırça aracıyla bir grafik nesnesi oluşturun ve sonra onu bir sembole dönüştürün.
 - Sahne Alanı'nda bir örnek, grup veya metin bloğu oluşturun.
 - Kütüphane panelinden bir sembol örneğini sürükleyin.

Not: Bir ara doldurma oluşturmak için katman üzerinde yalnızca bir öğe bulundurulmalıdır.
3. Animasyonun bitmesini istediğiniz ikinci bir ana kare oluşturun ve yeni anahtar kareyi seçili bırakın.
4. Bitiş karesindeki öğeyi değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
 - Öğeyi yeni bir konuma taşıyın.
 - Öğenin boyutunu, dönüşünü veya eğimini değiştirin.
 - Öğenin rengini değiştirin (yalnızca örnek veya metin bloğu). Örnekler veya metin blokları dışındaki öğelerin renklerinin arasını doldurmak için şekil arası doldurmayı kullanın.
5. Klasik ara oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi tıklatın ve Ekle > Klasik Ara seçeneklerini belirleyin.
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanında herhangi bir kareyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Klasik Ara Oluştur seçeneğini belirleyin.
2. adımda bir grafik nesnesi oluşturduysanız, Flash Professional nesneyi otomatik olarak bir sembole dönüştürür ve tween1 olarak adlandırır.
6. 4. adımda öğenin boyutunu değiştirdiyseniz, seçilen öğenin boyutunun arasını doldurmak için Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümünde Ölçekle seçeneğini belirleyin.
7. Daha gerçekçi bir hareket hissi üretmek için klasik araya hareket hızı uygulayın. Klasik araya hareket hızı uygulamak için, Özellik denetçisinin Ara Doldurma bölümündeki Hareket Hızı alanını kullanarak, oluşturduğunuz her klasik ara için bir hareket hızı değeri belirtin. Klasik aranın hızını daha kesin şekilde denetlemek için, Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu kullanın. Hareket Hızı alanındaki değeri sürükleyin veya arası doldurulan kareler arasındaki değişimin hızını ayarlamak üzere bir değer girin.
 - Klasik arayı yavaşça başlatıp animasyonun sonuna doğru hızlandırmak için -1 ile -100 arasında negatif bir değer girin.
 - Klasik arayı hızlı şekilde başlatıp animasyonun sonuna doğru yavaşlatmak için 1 ile 100 arasında pozitif bir değer girin.
 - Ara doldurmanın kare yayılma alanı içinde daha karmaşık bir hız değişimi üretmek için, Hareket Hızı alanının yanındaki Düzenle düğmesini tıklatıp Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu açın.

Varsayılan olarak, arası doldurulan kareler arasındaki değişim hızı sabittir. Hareket hızı, aşamalı olarak değişim hızını ayarlayarak daha doğal bir hızlanma veya yavaşlama görünümü oluşturur.
8. Ara doldurma sırasında seçilen öğeyi döndürmek için, Özellik denetçisinde Döndür menüsünden bir seçenek belirleyin:
 - Dönüşü engellemek için Yok'u (varsayılan ayar) seçin.
 - Nesneyi en az hareket gerektiren yönde bir kere döndürmek için Otomatik'i seçin.
 - Nesneyi belirtildiği gibi döndürmek ve sonra dönüş sayısını belirtmek üzere bir sayı girmek için Saat Yönü (SY) veya Saat Yönünün Ters'i'ni (SYT) seçin.

Not: 8. adımdaki dönüş, 4. adımda bitiş karesine uygulamış olabileceğiniz dönüşle ilavedir.
9. Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan öğenin taban çizgisini hareket yoluna yönlendirmek için Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçin.
10. Grafik sembolü örneklerinin animasyonunu ana Zaman Çizelgesi ile senkronize etmek için Özellik denetçisinde Senkr seçeneğini belirleyin.

Not: Değiştir > Zaman Çizelgesi > Sembollerini Senkronize Et ve Senkr seçeneğinin ikisi de, Zaman Çizelgesi'nde kendisine ayrılan kare sayısı ile eşleştirmek için bir ara doldurmadaki kare sayısını yeniden hesaplar. Sembolün içindeki animasyon sırasındaki kare sayısı, grafik örneğinin belgede kapladığı kare sayısının katı değilse, Senkr seçeneğini kullanın.
11. Bir hareket yolu kullanıyorsanız, arası doldurulan öğeyi kayıt noktasına göre hareket yoluna eklemek için Yapış'ı seçin.

XML dosyaları olarak kaydedilen Klasik aralar ile çalışma

Flash Pro, Klasik Aralarla XML dosyaları olarak çalışmanıza izin verir. Doğal olarak, Flash Pro herhangi bir Klasik Ara'ya şu komutları uygulamanıza olanak tanır:

- Hareketi XML Olarak Kopyala
- Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

- Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareketi XML Olarak Kopyala

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini belirtilen bir kareye kopyalamanıza olanak tanır.

1. Klasik Ara oluşturun.
2. Zaman Çizelgesinde herhangi bir anahtar kare seçin.
3. Komutlar > Hareketi XML Olarak Kopyala bölümüne gidin.

Hareket özellikleri panoya XML verileri olarak kopyalanır. Bu durumda XML dosyasında çalışmak için herhangi bir metin düzenleyiciyi kullanabilirsiniz.

Hareketi XML Olarak Dışa Aktar

Sahne alanındaki herhangi bir nesneye uygulanan Hareket özelliklerini kaydedilebilen bir XML dosyasına dışa aktarmanıza olanak tanır.

1. Klasik Ara oluşturun.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak Dışa Aktar bölümüne gidin.
3. Dosyayı kaydetmek istediğiniz uygun konuma gözatın.
4. XML dosyası için bir ad girin ve Kaydet'i tıklayın.

Klasik ara, belirtilen konuma XML dosyası olarak dışa aktarılır.

Hareketi XML Olarak İçe Aktar

Hareket özellikleri tanımlanmış olan varolan XML dosyasını içe aktarmanıza olanak tanır.

1. Sahne Alanı'nda herhangi bir Nesne seçin.
2. Komutlar > Hareketi XML Olarak İçe Aktar bölümüne gidin.
3. Söz konusu konuma gözatın ve XML dosyasını seçin. Tamam'ı tıklayın.
4. Hareketi Özel Yapıştır iletişim kutusunda, seçili nesneye uygulamak istediğiniz özellikleri seçin.
5. Tamam'ı tıklayın.

Hareket kılavuzu katmanı oluşturma

[Başa dön](#)

Klasik ara animasyonunda nesnelerin hareketini denetlemek için bir hareket kılavuzu katmanı oluşturun.

Ara hareket katmanını veya ters kinematik poz katmanını kılavuz katmanına sürükleyemezsiniz.

❖ Normal bir katmanı kılavuz katmanına sürükleyebilirsiniz. Böylece, kılavuz katmanı hareket kılavuzu katmanına dönüştürülür ve normal katman yeni hareket kılavuzu katmanına bağlanır.

Not: Kılavuz katmanının yanlışlıkla dönüştürülmesini önlemek için tüm kılavuz katmanlarını katman sırasının en altına yerleştirin.

Yol boyunca klasik ara animasyonu oluşturma

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) ile çalışma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerin hareket yolları ile kullanımı konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonunun hareket yolunu düzenleme](#).

Hareket kılavuzu katmanları, arası doldurulan örneklerin, grupların veya metin bloklarının hareketlendirilmesine yardımcı olan yollar çizmenizi sağlar. Birden çok nesnenin aynı yolu izlemesini sağlamak için birden çok katmanı bir hareket kılavuzu katmanına bağlayabilirsiniz. Bir hareket kılavuzu katmanına bağlanan normal bir katman, kılavuzlu katman haline gelir.



Bu örnekte, farklı katmanlar üzerindeki iki nesne aynı hareket yoluna eklenmiştir.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Using a motion guide with a classic tween](#) (Klasik arayla bir hareket kılavuzunu kullanma) (Uzunluk = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_tr. Bu videonun daha eski olduğuna ve klasik araları "ara hareketler" olarak ifade ettiğine dikkat edin. Bunun nedeni Flash'ın daha eski sürümlerinde, arası doldurulan hareketin oluşturulmasının tek yolunun klasik aralar olmasıydı.

Arası doldurulmuş klasik bir animasyon için hareket yolu oluşturma

1. Klasik ara uygulanmış bir animasyon sırası oluşturun.

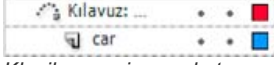
Özellik denetçisinde Yola Yönlendir'i seçtiyseniz, arası doldurulan ögenin taban çizgisi hareket yoluna yönlendirilir. Yapış'ı seçtiyseniz, arası

doldurulan ögenin kayıt noktası hareket yoluna yapışır.

2. Klasik arayı içeren katmanın katman adını sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve Klasik Hareket Kılavuzuna Ekle seçeneğini belirleyin.

Flash Professional uygulaması, klasik ara katmanının yukarısına bir hareket kılavuzu katmanı ekler ve klasik ara katmanının hareket kılavuzu katmanına bağımlı olduğunu göstermek için klasik ara katmanının adına girinti ekler.

Not: Zaman Çizelgesi'nde zaten bir kılavuz katmanınız varsa, kılavuz katmanını hareket kılavuzuna dönüştürmek ve klasik arayı buna bağlamak için kılavuz katmanının aşağısında klasik arayı içeren bir katmanı sürükleyebilirsiniz.

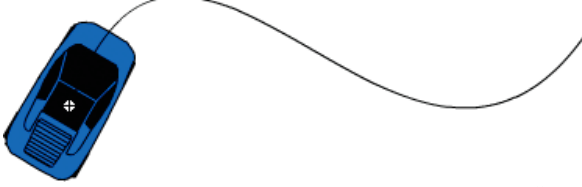


Klasik arayı içeren katmanın yukarısındaki bir hareket kılavuzu katmanı.

3. Klasik arayı yönlendirmek üzere hareket kılavuzu katmanına bir yol eklemek için, hareket kılavuzu katmanını seçin ve Kalem, Kurşun Kalem, Çizgi, Daire, Dikdörtgen veya Fırça aracını kullanarak istediğiniz yolu seçin.

Hareket kılavuzu katmanına bir kontur da yapıştırabilirsiniz.

4. Arasını doldurduğunuz nesneyi, birinci karedeki çizginin başına ve son karedeki çizginin sonuna yapıştırmak için sürükleyin.



Kılavuz konturunun başına yapıştırılmış bir araba grafiği.

Not: En iyi yapışma sonuçları için sembolü dönüştürme noktasıyla sürükleyin.

5. Siz çalışırken yalnızca nesnenin hareketi görünecek şekilde hareket kılavuzu katmanını ve yolunu gizlemek için hareket kılavuzu katmanı üzerindeki Göz sütununun içini tıklatın.

Animasyonu oynattığınızda grup veya sembol hareket yolunu izler.

Bir hareket kılavuzu katmanına katmanlar bağlama

❖ Şunlardan birini yapın:

- Varolan katmanı hareket kılavuzu katmanının altına sürükleyin. Katman, hareket kılavuzu katmanının altında girintili olur. Bu katmandaki tüm nesneler otomatik olarak hareket yoluna yapışır.
- Hareket kılavuzu katmanının altında yeni bir katman oluşturun. Bu katman üzerinde arasını doldurduğunuz katmanların arası, hareket yolu boyunca doldurulur.
- Bir hareket kılavuzu katmanının altındaki bir katmanı seçin. Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve Kılavuzlu'yu seçin.

Bir hareket kılavuzu katmanından katmanların bağını çözme

❖ Bağlı çözülecek katmanı seçin ve şunlardan birini yapın:

- Katmanı hareket kılavuzu katmanının üzerine sürükleyin.
- Değiştir > Zaman Çizelgesi > Katman Özellikleri'ni seçin ve katman türü olarak Normal'i seçin.

Klasik ara animasyonu özelliklerini yapıştırma

[Başa dön](#)

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralar](#) için özellik yapıştırma hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerin özelliklerini yapıştırma konusunda yardım için bkz. [Ara hareket özelliklerini kopyalama ve yapıştırma](#).

Hareketi Yapıştır komutu, bir [klasik arayı](#) kopyalamanızı ve başka bir nesneye uygulamak için yalnızca belirli özellikleri yapıştırmanızı sağlar.

1. Kopyalanacak klasik arayı içeren kareleri Zaman Çizelgesi'nde seçin. Seçtiğiniz kareler aynı katmanda olmalıdır, ancak tek bir klasik araya yayılmak zorunda değildir. Seçim, bir ara doldurmayı, boş kareleri ya da bir veya daha fazla ara doldurmayı kapsayabilir.
2. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Kopyala'yı seçin.
3. Kopyalanan klasik arayı almak için sembol örneğini seçin.
4. Düzen > Zaman Çizelgesi > Hareketi Özel Yapıştır seçeneklerini belirleyin. Sembol örneğine yapıştırılacak belirli klasik ara özelliklerini seçin. Klasik ara özellikleri şunlardır:

Konum X Bir nesnenin x yönünde ne kadar hareket edeceği.

Y Konumu Bir nesnenin y yönünde ne kadar hareket edeceği.

Yatay Ölçek Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında yatay yöndeki (X) oran.

Dikey Ölçek Nesnenin geçerli boyutu ile doğal boyutu arasında dikey yöndeki (Y) oranı belirtir.

Dönüş Ve Eğim Nesnenin dönüşü ve eğimi. Bu özellikler bir nesneye birlikte uygulanmalıdır. Eğim, derece biriminden dönüş ölçüsüdür ve döndürüp eğdiğinizde, her bir özellik diğerini etkiler.

Renk Nesneye uygulanan Renk Tonu, Parlaklık ve Alfa gibi tüm renk değerleri.

Filtreler Seçilen aralığın tüm filtre değerleri ve değişiklikleri. Bir nesneye filtreler uygulandıysa, filtre tüm değerler korunarak yapıştırılır ve durumu da (etkin veya devre dışı) yeni nesne için geçerlidir.

Karışım Modu Nesnenin karışım modunu uygular.

Hedef Ölçek Özelliklerini Geçersiz Kıl İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapıştırılmasını belirtir. İşaretliken, bu seçenek hedefin ölçek özelliklerini geçersiz kılar.

Hedef Dönüş Ve Eğim Özelliklerini Geçersiz Kıl İşaretsizken, tüm özelliklerin hedef nesneye göre yapıştırılmasını belirtir. İşaretliken, yapıştırılan özellikler nesnenin varolan dönüş ve eğim özelliklerini geçersiz kılar.

Gerekli kareler, ara doldurma ve sembol bilgisi orijinal, kopyalanmış ara doldurmayla eşleşecek şekilde eklenir.

Bir sembolün klasik arasını Eylemler paneline kopyalamak veya başka bir projede ActionScript olarak kullanmak için Hareketi ActionScript 3.0 Olarak Kopyala komutunu kullanın.

[Başa dön](#)

Klasik ara animasyonuna özel artan hareket hızı/azalan hareket hızı uygulama

Not: Bu konu, daha eski [klasik aralara](#) hareket hızı ekleme hakkındadır. Daha yeni ara hareketlerine hareket hızı ekleme konusunda yardım için bkz. [Ara animasyonlarına hareket hızı uygulama](#).

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu, hareketin zamana göre derecesini temsil eden bir grafik görüntüler. Yatay eksen kareleri, dikey eksen değişimin yüzdesini temsil eder. İlk ana kare %0 olarak temsil edilir ve son ana kare %100 olarak temsil edilir.

Grafığın eğrisinin eğimi, nesnenin değişiminin hızını temsil eder. Eğri yatay olduğunda (eğimsiz), hız sıfırdır; eğim dikey olduğunda, ani bir değişim oluşur.



Sabit hızı gösteren Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı grafiği. Klasik bir ara harekette bir kare seçerek ve Özellik denetçisinde Hareket Hızı bölümündeki Düzenle düğmesini tıklayarak bu iletişim kutusunu açın.

Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusu için ilave kontroller

Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu Varsayılan seçenek belirlenir; görüntülenen eğri tüm özellikler için kullanılır ve Özellikler açılır menüsü devre dışı bırakılır. Onay kutusu seçili değilken, Özellikler açılır menüsü etkinleştirilir ve her özelliğin, o özelliğin hızını tanımlayan ayrı bir eğrisi vardır.

Özellik açılır menüsü Sadece Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçili değilken etkindir. Etkinken, menüde görünen beş özelliğin her biri için ayrı bir eğri tutulur. Menüde bir özelliği seçmek, o özelliğin eğrisini görüntüler. Özellikler şunlardır:

Konum Sahne Alanı üzerindeki hareketli bir nesnenin konumu için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.

Dönüş Hareketli bir nesnenin dönüşü için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, Sahne Alanı üzerinde, hareketli bir karakterin kullanıcıya yönelmek için ne kadar hızla veya yavaşça döndüğünü ayarlayabilirsiniz.

Ölçekleme Hareketli bir nesnenin ölçeği için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir nesnenin ölçeğini, önce seyirciden uzaklaşıyor, sonra yaklaşıyor ve sonra tekrar uzaklaşıyormuş gibi görünecek şekilde daha kolay özelleştirebilirsiniz.

Renk Hareketli bir nesneye uygulanan renk geçişleri için özel hareket hızı ayarlarını belirtir.

Filtreler Hareketli bir nesneye uygulanan filtreler için özel hareket hızı ayarlarını belirtir. Örneğin, bir ışık kaynağının yönündeki değişikliği

simüle eden bir alt gölgenin hareket hızı ayarını kontrol edebilirsiniz.

Oynat/Çal ve Durdur düğmeleri Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunda tanımlanan tüm geçerli hız eğrilerini kullanarak, bir animasyonu Sahne Alanı üzerinde önizlemenizi sağlar.

Sıfırla düğmesi Hız eğrisini varsayılan düz duruma sıfırlamanızı sağlar.

Seçilen kontrol noktasının konumu İletişim kutusunun sağ alt köşesinde, sayısal bir değer seçilen kontrol noktasının ana karesini ve konumunu görüntüler. Hiçbir kontrol noktası seçilmemişse, hiçbir değer görünmez.

Çizgiye bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi bir defa tıklatın. Bir nesnenin hareketi üzerinde kesin bir kontrol elde etmek için kontrol noktalarının konumlarını sürükleyin.

Kare göstergelerini (kare tutamaçlarla temsil edilir) kullanarak bir nesnenin yavaşlamasını veya hızlanmasını istediğiniz yeri tıklatın. Bir kontrol noktasının kare tutamacını tıklatmak, o kontrol noktasını seçer ve her iki tarafındaki teğet noktaları görüntüler. Boş daireler, teğet noktalarını temsil eder. Kontrol noktasını veya teğet noktalarını fareyle sürükleyin veya onları konumlandırmak için klavyenin ok tuşlarını kullanın.

 Varsayılan olarak, kontrol noktası bir ızgaraya yapışır. Kontrol noktasını sürüklerken X tuşuna basarak yapışmayı kapatabilirsiniz.

Eğrinin kontrol noktalarından uzak bir bölgesini tıklatmak, eğrinin şeklini değiştirmeden, o noktada eğriye yeni bir kontrol noktası ekler. Eğriden ve kontrol noktalarından uzağa tıklatmak, geçerli olarak seçilen kontrol noktasının seçimini kaldırır.

Özel hareket hızı ekleme

1. Zaman Çizelgesi'nde [klasik ara](#) uygulanmış bir katman seçin.
2. Kare Özellik denetçisinde, Hareket Hızı kaydırıcısının yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın.
3. (İsteğe bağlı) Arası doldurulan tek bir özelliğin eğrisini görüntülemek amacıyla, Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan'ın seçimini kaldırın ve menüden bir özellik seçin.
4. Bir kontrol noktası eklemek için çapraz çizgiyi Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın.
5. Nesnenin hızını artırmak için kontrol noktasını yukarı sürükleyin; nesnenin hızını azaltmak için aşağı sürükleyin.
6. Hareket hızı eğrisini daha fazla ayarlamak ve ara doldurmanın hareket hızı değerinin ince ayarını yapmak için tepe tutamaçlarını sürükleyin.
7. Animasyonu Sahne Alanı üzerinde izlemek için sol alt köşedeki oynat/çal düğmesini tıklatın.
8. İstenilen efekti elde edene kadar kontrolleri ayarlayın.

Not: Özel Artan Hareket Hızı/Azalan Hareket Hızı iletişim kutusunu bir kareye özel hareket hızı uygulamak için kullanırsanız, hareket hızını gösteren düzenleme kutusu '--' ögesini gösterir. Bir kareye hareket hızı değeri uygulamak için Düzenle kutusunu veya açılır kaydırıcıyı kullanırsanız, Özel Hareket Hızı grafiği eşdeğer eğriye ayarlanır ve Tüm Özellikler İçin Tek Ayar Kullan onay kutusu seçilir.

Bir hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırma

- Geçerli hareket hızı eğrisini kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
- Kopyalanan eğriyi başka bir hareket hızı eğrisinin içine yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Hareket hızı eğrisini kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Kopyalanan eğri, siz Flash Professional uygulamasından çıkana kadar kullanılabilir durur.

Desteklenmeyen hareket hızı eğrileri

Belirli tür hareket hızı eğrileri desteklenmez. Grafiğin hiçbir parçası doğrusal olmayan bir eğriyi (bir daire gibi) temsil edemez.

Özel Hareket Hızı iletişim kutusu, bir kontrol noktasını veya teğet tutamacını geçersiz bir eğri oluşturacak bir konuma taşımayı otomatik olarak engeller:

- Tüm noktalar grafikte bulunmalıdır. Kontrol noktaları grafiğin sınırlarının ötesine taşınamaz.
- Eğrinin tüm dilimleri grafiğin içinde bulunmalıdır. Eğrinin şekli, grafiğin sınırlarının ötesine yayılmasını engellemek için düzleştirilir.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Modifying Classic Tween Properties](#) (Klasik ara özelliklerini değiştirme) (3:03, Peachpit.com)

Daha fazla Yardım konusu

[Ara Animasyonu Hakkında](#)

 [TLF metnini parçalama](#)



Birden çok zaman çizelgesiyle çalışma

[Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında](#)
[Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında](#)

Çoklu zaman çizelgeleri ve düzeyleri hakkında

[Başa dön](#)

Flash® Player yığma düzenli bir düzey sıralamasına sahiptir. Her Flash Professional belgesinin, Flash Player'da 0. düzeyde bulunan bir ana Zaman Çizelgesi vardır. Başka Flash Professional belgelerini (SWF dosyaları) Flash Player'a farklı düzeylerde yüklemek için loadMovie komutunu kullanabilirsiniz.

0. düzeyin üzerindeki düzeylere belge yüklerseniz, belgeler şeffaf kağıt üzerindeki çizimler gibi birbiri üzerine yığılır; Sahne Alanı'nda içerik olmadığında, bu boşluktan daha aşağı düzeylerdeki içeriği görebilirsiniz. 0. düzeye bir belge yüklerseniz, bu belge ana zaman çizelgesinin yerini alacaktır. Flash Player'ın herhangi bir düzeyine yüklenen her belgenin kendi zaman çizelgesi vardır.

Zaman Çizelgeleri birbirlerine ActionScript ile mesaj gönderebilirler. Örneğin, bir film klibinin son karesindeki bir eylem başka bir film klibinin oynatılmasını söyleyebilir. Bir zaman çizelgesini kontrol etmek amacıyla ActionScript'i kullanmak için, zaman çizelgesinin konumunu belirlemek üzere bir hedef yolu kullanmalısınız.

Daha fazla bilgi için, [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) bölümünde MovieClip.loadMovie yöntemine bakın.

Yuvalanmış film klipleri ve üst-alt hiyerarşisi hakkında

[Başa dön](#)

Bir Flash Professional belgesinde bir film klibi örneği oluştururken, film klibinin kendi zaman çizelgesi bulunur. Her film klibi sembolü kendi zaman çizelgesini içerir. Film klibinin zaman çizelgesi, belgenin ana zaman çizelgesinin içinde yuvalanmıştır. Ayrıca bir film klibi örneğini başka bir film klibi sembolünün içinde yuvalayabilirsiniz.

Bir film klibi Flash Professional belgesi içinde oluşturulduğunda veya başka bir film klibinin içinde yuvalandığında, üst durumuna gelen bu belgenin veya film klibinin astı olur. Yuvalanmış film klipleri arasındaki ilişkiler hiyerarşiktir: üste yapılan değişiklikler alt öğeyi de etkiler. Her düzeyin kök Zaman Çizelgesi, kendi düzeyindeki tüm film kliplerinin üst öğesidir ve en tepedeki Zaman Çizelgesi olduğundan, üst öğesi yoktur. Film Gezgini panelindeyken, panel menüsünden Sembol Tanımlarını Göster seçeneğini belirleyerek bir belge içinde yuvalanan film kliplerinin hiyerarşisini görüntüleyebilirsiniz.

Film klibi hiyerarşisini anlamak için bir bilgisayardaki hiyerarşiyi düşünün: sabit diskin bir kök dizini (veya klasörü) ve alt dizinleri vardır. Kök dizini, bir Flash Professional belgesinin ana (veya kök) Zaman Çizelgesi ile paraleldir: diğer her şeyin üstüdür. Alt dizinler film kliplerine benzerdir.

Flash Professional'ta ilişkili nesneleri organize etmek için film klibi hiyerarşisini kullanabilirsiniz. Örneğin, Sahne Alanı boyunca hareket eden bir araba içeren bir Flash Professional belgesi oluşturabilirsiniz. Arabayı temsil eden bir film klibi sembolü kullanabilir ve arabayı Sahne Alanı boyunca hareket ettirmek için bir ara hareket oluşturabilirsiniz.

Dönen tekerlekler eklemek amacıyla, araba tekerleği için bir film klibi oluşturabilir ve bu film klibinin frontWheel ve backWheel adında iki örneğini oluşturabilirsiniz. Sonra tekerlekleri arabanın film klibinin Zaman Çizelgesi üzerine (ana Zaman Çizelgesi üzerine değil) yerleştirebilirsiniz. car klibinin alt öğeleri olduklarından, frontWheel ve backWheel, car klibine yapılan herhangi bir değişiklikten etkilenirler; araba Sahne Alanı boyunca hareket ederken, onlar da arabayla birlikte hareket eder.

İki tekerlek örneğinin de dönmesi için tekerlek sembolünü döndüren bir ara hareket oluşturabilirsiniz. frontWheel ve backWheel kliplerini değiştirdikten sonra bile, üst film klipleri, car, üzerindeki ara hareketten etkilenmeye devam ederler; tekerlekler döner, ancak aynı zamanda üst film klibi car ile Sahne Alanı boyunca hareket ederler.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash çalışma alanında erişilebilirlik

Erişilebilirlik desteği hakkında

Klavye kısayollarını kullanarak bir paneldeki kontrolleri seçme

Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme

Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme

Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

Adobe® Flash® Professional çalışma alanı, fare kullanmakta zorluk çekebilen kullanıcılar için klavye ile erişilebilir durumdadır.

Erişilebilirlik desteği hakkında

[Başa dön](#)

Geliştirme ortamındaki erişilebilirlik desteği, paneller, Özellik denetçisi, iletişim kutuları, Sahne Alanı ve Sahne Alanı'ndaki nesneler gibi arabirimleri gezinmek ve kullanmak için klavye kısayolları sağlar, böylece fareyi kullanmadan bu arabirim öğeleriyle çalışabilirsiniz.

Not: Belirli klavye kontrolleri ve geliştirme ortamı erişilebilirlik özellikleri sadece Windows için geçerlidir.

Geliştirme ortamında erişilebilirlik sağlamak üzere klavye kısayollarını özelleştirmek için Klavye Kısayolları iletişim kutusunun Çalışma Alanı Erişilebilirlik Komutları bölümünü kullanın.

- Tüm panelleri ve Özellik denetçisini gizlemek için F4 tuşuna basın. Tüm panelleri ve Özellik denetçisini görüntülemek için F4 tuşuna tekrar basın.

Klavye kısayollarını kullanarak bir paneldeki kontrolleri seçme

[Başa dön](#)

Bir panel veya Özellik denetçisi geçerli odağa sahip olduğunda, odağı panel kontrollerinin arasında hareket ettirmek için Sekme tuşunu kullanın. Geçerli odağa sahip olan menüyü etkinleştirmek için Boşluk Çubuğu'nu kullanın (Boşluk Çubuğu'na basmak, panelde menüyü tıklatmayla aynı anlama gelir). Flash Pro, Tab tuşuyla panelden panele gitmeyi desteklemez.

Panel kontrolleri için klavye kısayolunu kullandığınızda, şu ölçütler izlenerek odak kontrole uygulanır ve kontrol etkinleştirilir:

- Paneldeki bir kontrolü Sekme tuşuyla seçmek için geçerli odağa sahip panel genişletilmelidir. Panel daraltılmışsa, Sekme tuşuna basmak etkisizdir.
- Panel menüsü odağa sahipken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk çubuğuna basın.
- Odağı bir panel kontrolüne ancak kontrol etkinse taşıyabilirsiniz. Bir kontrol soluksa (etkin değil), odağı kontrole uygulayamazsınız.

Odağı bir panelin Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket ettirme

- Odak Panel menüsündeyken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk Çubuğu tuşuna basın.
- Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket etmek için Aşağı Ok'a basın.
- Geçerli olarak seçili Panel menüsü öğesini etkinleştirmek için Enter (Windows) veya Return (Macintosh) tuşuna basın.

Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirme

- Odak Panel menüsündeyken Sekme tuşuna basın. Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirmek için Sekme tuşuna tekrar tekrar basın.
- Bir panelde o anda seçili olan menüyü etkinleştirmek için Enter veya Return tuşuna basın.
- Sayısal bir Etkin Metin değerini düzenlemek için sayıyı girin ve Enter veya Return tuşuna basın.

Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme

[Başa dön](#)

- İletişim kutusundaki kontrollerin arasında hareket etmek için Sekme tuşuna basın.
- Bir iletişim kutusunun bir bölümündeki kontrollerin arasında hareket etmek için Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşuna basın.
- Odak bir iletişim kutusu kontrolü düğmesindeyken, düğmeyi etkinleştirmek için (düğmeyi tıklatmaya denktir), Enter tuşuna basın.
- Odak herhangi bir iletişim kutusu kontrolü düğmesinde değilken, geçerli ayarları uygulamak ve iletişim kutusunu kapatmak için (Tamam'ı tıklatmaya denktir) Enter tuşuna basın.
- İletişim kutusunu değişiklikleri uygulamadan kapatmak için (İptal'i tıklatmaya denktir) Escape tuşuna basın.

- Odak Yardım düğmesindeyken, iletişim kutusu için Yardım içeriğini görüntülemek için (Yardım'ı tıklatmaya denktir) Enter veya Boşluk Çubuğu'na basın.

Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'nı bir klavye kısayoluyla seçmek Sahne Alanı'nın üzerini tıklatmaya denktir.

Sahne Alanı seçildikten sonra, tüm katmanlardaki tüm nesneler arasında birer birer gezinmek için Sekme tuşunu kullanın. Örnekleri (grafik sembolleri, düğmeler, film klipleri, bitmap'ler, videolar veya sesler dahil), grupları veya kutuları seçebilirsiniz. Şekilleri (dikdörtgenler gibi), sembollerin örnekleri olmadıkları takdirde seçemezsiniz. Klavye kısayollarını kullanarak aynı anda birden fazla nesne seçemezsiniz.

Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçmek için şu teknikleri kullanın:

- Sahne Alanı seçiliyken, Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın.
- Bir nesne geçerli olarak seçiliyken önceki nesneyi seçmek için Shift+Sekme tuşlarına basın.
- Etkin katmandaki etkin karede oluşturulan ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın. Üst katmandaki son nesne seçiliyken, bir alttaki katmana geçmek ve orada bulunan ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın, bu işlemi her katmanın son ögesinde tekrarlayın.
- Son katmandaki son nesne seçiliyken, sonraki kareye geçmek ve orada en üst katmandaki ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın.
- Gizli veya kilitli katmanlardaki nesneler Sekme tuşuyla seçilemez.

Not: Geçerli olarak bir kutuya metin giriyorsanız, klavye odağını kullanarak bir nesneyi seçemezsiniz. Önce Escape tuşuna basmanız ve ardından bir nesne seçmeniz gerekir.

Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

[Başa dön](#)

Ağaç yapılarında, belirli Flash Professional panellerindeki hiyerarşik dosya yapıları görünümünde gezinmek için klavye kısayollarını kullanın.

- Daraltılmış bir klasörü genişletmek için klasörü seçin ve Sağ Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörü daraltmak için klasörü seçin ve Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün üst klasörüne geçmek için Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün alt klasörüne geçmek için Sağ Ok tuşuna basın.

Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

[Başa dön](#)

1. Seçilmiş bir kütüphane ögesini kesmek veya kopyalamak üzere, öğeyi kesmek için Control+X (Windows) veya Command+X (Macintosh) tuşlarına, öğeyi kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
2. Kesilmiş veya kopyalanmış bir öğeyi yapıştırmak üzere, ekleme noktasını ayarlamak amacıyla Sahne Alanı'nı veya başka bir kütüphaneyi tıklatın, Sahne Alanı'nın ortasına yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına, yerinde yapıştırmak için (orijinaliyle aynı konumda) Control+Shift+V (Windows) veya Command+Shift+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Öğeleri kesmek, kopyalamak ve yapıştırmak için şu teknikleri kullanın:

- Bir veya birden çok öğeyi kesin veya kopyalayın.
- Kütüphane panelinden bir öğeyi kesin veya kopyalayın ve Sahne Alanı'na veya başka bir kitaplığa yapıştırın veya başka bir kütüphaneye bir klasör yapıştırın.
- Bir şekli Sahne Alanı'ndan kütüphaneye yapıştıramazsınız.
- Ortak kütüphaneler değiştirilemediğinden, bir kütüphane ögesini bir ortak kütüphaneye yapıştıramazsınız. Ancak, ortak bir kütüphane oluşturabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini Sahne Alanı'na yapıştırdığınızda, öge ortalanır.
- Bir klasörü yapıştırırsanız, klasördeki tüm öğeler dahil edilir.
- Bir kütüphane ögesini hedef kütüphanedeki bir klasöre yapıştırmak için yapıştırmadan önce klasörü tıklatın.
- Bir kütüphane ögesini ait olduğu kütüphanede başka bir konuma yapıştırabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini aynı isimde başka bir öge bulunduran bir konuma yapıştırmayı denediğinizde, varolan öğeyi değiştirip değiştirmeyeceğinizi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

Komutlar menüsüyle görevleri otomatikleştirme

Komut oluşturma ve yönetme

Komutları çalıştırma

Daha fazla komut alma

Komutlarda kullanılamayan adımlar

[Başa dön](#)

Komut oluşturma ve yönetme

Aynı görevi tekrarlamak için Geçmiş panelindeki adımları kullanarak Komutlar menüsünde bir komut oluşturun ve bu komutu tekrar kullanın. Adımlar orijinal gerçekleştirildiği şekilde aynen tekrarlanır. Tekrarlarken adımları değiştiremezsiniz.

Flash Professional yazılımını bir sonraki başlatmanızda adımları kullanmak için bir komut oluşturun ve kaydedin. Kaydedilmiş komutlar siz onları silmedikçe kalıcı olarak korunur. Geçmiş panelinin Adımları Kopyala komutunu kullanarak kopyaladığınız adımlar, başka bir şey kopyaladığınızda kaybolur.

Geçmiş panelindeki seçili adımlardan bir komut oluşturun. Kaydedilmiş Komutları Yönet iletişim kutusunda komutları yeniden adlandırın veya silin.

Komut oluşturma

1. Geçmiş panelinden bir veya bir dizi adım seçin.
2. Geçmiş paneli seçenekleri menüsünden Komut Olarak Kaydet'i seçin.
3. Komut için bir ad girin ve Tamam'ı tıklayın. Komut, Komutlar menüsünde görünür.

Not: Komut, Komutlar klasörünüze bir JavaScript dosyası (.jsfl uzantısıyla) olarak kaydedilir. Bu klasör şu konumlarda bulunur: Windows XP: `önyükleme sürücüsü\Documents and Settings\<kullanıcı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<dil>\Configuration\Commands`; Mac OS® X: `Macintosh HD/Users/<kullanıcı adı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<dil>/Configuration/Commands`.

Komutlar menüsündeki komutların adlarını düzenleme

1. Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin.
2. Yeniden adlandırmak için bir komut seçin.
3. Yeniden Adlandır düğmesini tıklayın.
4. Yeni adı girin ve Tamam'ı tıklayın.

Komutlar menüsünden ad silme

1. Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin ve bir komut seçin.
2. Sil'i tıklayın, uyarı iletişim kutusunda Evet'i tıklayın ve ardından Tamam'ı tıklayın.

[Başa dön](#)

Komutları çalıştırma

- Kaydedilmiş bir komutu kullanmak için Komutlar menüsünden komutu seçin.
- Bir JavaScript veya Flash JavaScript komutunu çalıştırmak için Komutlar > Komutu Çalıştır'ı seçin, çalıştırılacak komuta gidin ve Aç'ı tıklayın.

[Başa dön](#)

Daha fazla komut alma

Komutlar menüsündeki Başka Komutlar Al seçeneğini kullanarak www.adobe.com/go/flash_exchange_tr adresindeki Flash Exchange web sitesini ziyaret edin ve diğer Flash Professional kullanıcılarının yolladıkları komutları indirin. Oraya yollanan komutlar hakkında daha fazla bilgi için bkz. Flash Exchange web sitesi.

1. İnternet'e bağlı olduğunuzdan emin olun.
2. Komutlar > Başka Komutlar Al'ı seçin.

[Başa dön](#)

Komutlarda kullanılamayan adımlar

Bazı görevler komut olarak kaydedilemez veya Düzen > Tekrarla menü öğesini kullanarak tekrarlanamazlar. Bu komutlar geri alınabilir ve yinelenebilir ancak tekrarlanamazlar.

Komut olarak kaydedilemeyen ve tekrarlanamayan eylemlere örnek olarak bir kareyi seçme veya bir belgenin boyutunu deęiřtirme gösterilebilir. Tekrarlanamayan bir eylemi komut olarak kaydetmeye çalışırsanız, komut kaydedilmez.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

En iyi uygulamalar - Erişilebilirlik talimatları

[Erişilebilirlik talimatları hakkında](#)
[Erişilebilir siteler oluşturma](#)
[SWF dosya yapısını ve gezinmesini gösterme](#)
[Açıklamaları ve tekrarlamayı kontrol etme](#)
[Renk kullanma](#)
[Sıralama, sekme ve klavye](#)
[Ses, video ve animasyonu idare etme](#)
[Erişilebilirlik ve Flash'ı genişletme](#)
[Dosyaları test etme ve değişiklikler yapma](#)

Erişilebilirlik talimatları hakkında

[Başa dön](#)

Görme engelli kullanıcıların web sitelerini sesli okumak için çalıştırdıkları yazılım olan ekran okuyucuları karmaşıktır ve ekran okuyucularıyla çalışmak üzere geliştirilmiş FLA dosyalarında kolayca beklenmedik sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. Metin, özel tasarlanmış yazılım kullanılarak sesli okunur. Bir ekran okuyucu sadece metinsel içeriği çevirebilir. Ancak genel SWF dosyası, film klipleri, görüntüler veya başka grafiksel içerik için sağladığınız açıklamalar da sesli okunur. Önemli görüntüler ve animasyonlar için açıklamalar yazın, böylece ekran okuyucu SWF dosyanızdaki bu varlıkları da çevirebilir. Bu, bir HTML web sayfasındaki alt metnin SWF dosyasındaki karşılığıdır.

Not: Microsoft Etkin Erişilebilirlik (MSAA) desteği Internet Explorer'la kısıtlandığından, Flash Professional uygulamaları Windows'ta bu tarayıcıda görüntülenmelidir.

Flash Player Flash Professional içeriğini ekran okuyucularına göstermek için Microsoft Etkin Erişilebilirlik'i (MSAA) kullanır. MSAA, ekran okuyucuları gibi yardımcı teknolojiler ve diğer uygulamalar arasında bilgi alışverişi için standart hale getirilen bir platform sunan, Windows tabanlı bir teknolojidir. Olaylar (uygulamada bir değişiklik gibi) ve nesneler MSAA sayesinde ekran okuyucularına görünür olurlar.

Not: Flash Player 7 (ve sonrası) tüm ekran okuyucu teknolojilerle birlikte çalışmaz. Üçüncü taraf yazılım sağlayıcısı MSAA'nın sağladığı bilgiyi işlemelidir.

Erişilebilir siteler oluşturma

[Başa dön](#)

Bir web sitesini erişilebilir yapmak birkaç farklı kriter içerir:

Bilgiyi ekran okuyuculara gösterin Metin veya görüntüleri fark edilebilir yapın Bazı ziyaretçiler küçük metni okumada veya küçük grafikleri görmekte zorluk yaşayabilirler. SWF dosyalarındaki ölçeklenebilir vektör grafiklerinden yararlanarak, kullanıcıların bu öğelere yaklaşımına izin verin.

Sesli anlatım sağlayın Ekran okuyucu olmayan kullanıcılar için veya video içeriği gibi ekran okuyucuların çalışmayabileceği yerlerde, bir sesli anlatım sağlamayı düşünün.

Sesli anlatımlar için resim yazıları sağlayın Ziyaretçilerden bazıları sitenizin veya bir videonun sesli anlatımını duyamayabilir. Bu ziyaretçiler için resim yazıları sağlamayı düşünün.

Bilgi iletmek için renge güvenmeyin Birçok ziyaretçi renk körü olabilir. Bilgi iletmek için renge güvenerseniz (örneğin: Sayfa 1'e gitmek için yeşil düğmeyi tıklatın, sayfa 2'ye gitmek için kırmızı düğmeyi tıklatın), metin ve konuşma eşlerini sağlayın.

Tarihsel olarak, çoğu çevrimiçi sunum (videolar gibi) görme engelli ziyaretçilere içeriğe erişmek için bir videonun metinsel açıklaması gibi alternatif yollar sunar. Ancak Flash Professional metinsel içeriği doğrudan ekran okuyucuya sağlar. Bu genellikle bir FLA dosyasında ilave ayarlar yapmanız veya ActionScript yazmanız gerektiği anlamına gelse de, tamamen ayrı bir sürüm oluşturmak zorunda kalmazsınız.

SWF dosyanızın parçaları ekran okuyuculara gösterilebilir. Metin öğeleri (metin alanları, statik metin ve dinamik metin gibi), düğmeler, film klipleri, bileşenler ve bütün SWF dosyası MSA uyumlu ekran okuyucuları tarafından çevrilebilir.

Section 508, bilgiyi engelli insanlara erişilebilir yapmak için talimatları sağlayan Amerika Birleşik Devletleri kanunudur. Section 508 özellikle web sitelerinin çeşitli yollardan erişilebilir olması gereğini belirtir. Tüm federal web siteleri dahil, bazı web siteleri bu talimatlara uymak zorundadır. Bir SWF dosyası tüm bilgiyi ekran okuyucuya iletmezse, SWF dosyası artık Section 508 uyumlu değildir. Daha fazla bilgi için Section 508 web sitesini ziyaret edin.

Çoğu ülke, erişilebilir web siteleri oluşturmak için izlenecek talimatlar belirtmiştir veya başka kurumlar tarafından belirlenen talimatları izler.

Erişilebilirlik ve web standartları hakkında daha fazla bilgi için bkz. World Wide Web Consortium (W3C) Web Accessibility Initiative web sitesi. Bu standartlar ve talimatlar, erişilebilir HTML web siteleri oluşturduğunuzda ele almanız gereken etkenleri tanımlar ve bu bilgilerin bir kısmı Flash Professional için de geçerlidir.

SWF dosya yapısını ve gezinmesini gösterme

[Başa dön](#)

Bazı SWF dosyalarının görsel tabiatından dolayı, sayfanın mizanpajı ve gezinmesi, ekran okuyucularının çevirmesi için karmaşık ve zor olabilir. SWF dosyasının genel bir açıklaması, yapısı hakkında bilgiyi ve sitenin yapısı içerisinde nasıl gezinileceğini iletmek için önemlidir. Bu açıklamayı, Sahne Alanı'nı tıklatarak ve Erişilebilirlik panelinin içine bir açıklama girerek sağlayabilirsiniz. Bu açıklamayı veya genel bakışı sağlamak için sitede ayrı bir alan da oluşturabilirsiniz.

Not: Ana SWF dosyası için bir açıklama girerseniz, bu açıklama SWF dosyası her yenilendiğinde okunur. Ayrı bir bilgilendirici sayfa oluşturarak bu gereksizlikten kaçınılabilir.

Kullanıcıyı SWF dosyasında değişen gezinme öğeleri hakkında bilgilendirin. Belki ilave bir düğme eklenmiştir veya bir düğmenin üzerindeki metin değişmiştir ve bu değişiklik ekran okuyucu tarafından sesli okunur. Flash Player 7 ve sonrası ActionScript kullanarak bu özellikleri güncellemeyi destekler. Çalışma zamanında içerik değişiyorsa, uygulamalarınızdaki erişilebilirlik bilgisini güncelleyebilirsiniz.

Açıklamaları ve tekrarlamayı kontrol etme

[Başa dön](#)

Tasarımcılar ve geliştiriciler bir SWF dosyasındaki animasyonlar, görüntüler ve grafikler için açıklamalar atayabilirler. Ekran okuyucunun grafikleri çevirebilmesi için onlara adlar sağlayın. Bir grafik veya animasyon SWF dosyası için hayati bilgi iletmeyorsa (belki süsleyici veya tekrarlıdır) veya öğeyi genel SWF dosyası açıklamasında anahatlarıyla belirttiyseniz, o öğe için ayrı bir açıklama sağlamayın. Gereksiz açıklama sağlamak, ekran okuyucu kullanan kullanıcılar için kafa karıştırıcı olabilir.

Not: SWF dosyalarınızda metni bölüyorsanız veya metin için görüntüler kullanıyorsanız, bu öğeler için ya bir ad ya da bir açıklama sağlayın.

Tek bir amaca hizmet eden veya bir fikri taşıyan birçok yuvalanmış film klbiniz varsa, şunları yaptığınızdan emin olun:

- Bu öğeleri SWF dosyanızda gruplayın.
- Üst film klbi için bir açıklama sağlayın.
- Tüm alt film kliplerini erişilmez yapın.

Bu son derece önemlidir, yoksa ekran okuyucu tüm alakasız yuvalanmış film kliplerini açıklamaya çalışır, bu da kullanıcının kafasını karıştıracaktır ve kullanıcının web sitenizi terk etmesine neden olabilir. Bir SWF dosyasında, birçok film klbi gibi birden fazla nesneniz olduğunda, bu kararı verin. Genel mesaj en iyi tek bir açıklama kullanılarak taşınır, nesnelerin biri üzerinde bir açıklama sağlayın ve tüm diğer nesneleri ekran okuyucuya erişilemez yapın.

Döngü yapan SWF dosyaları ve uygulamalar, ekran okuyucu sayfada yeni içerik bulduğundan, ekran okuyucularının devamlı olarak yenilenmesine sebep olur. Okuyucu içeriğin güncellendiğini düşündüğünden, sayfanın en üstüne geri döner ve içeriği yeniden okumaya başlar. Yeniden okunmasına gerek olmayan döngü yapan veya yenilenen nesneleri ekran okuyucularına erişilemez yapın.

Not: Ekran okuyucunun sesli okuduğu örnekler (metin gibi) için Erişilebilirlik panelinin Açıklama alanına bir açıklama yazmayın.

Renk kullanma

[Başa dön](#)

Erişilebilir bir dosyada renkleri kullanma hakkında kararlar almalısınız. Belirli bilgiyi veya direktifleri kullanıcılara iletmek için sadece renge güvenmemelisiniz. Bir sayfa, yeni bir sayfa başlatmak için mavi alanın veya müzik dinlemek için kırmızı alanın üzerine tıklatılmasını istiyorsa, renk körü bir kullanıcı o sayfayı kullanamaz. Sitenizi erişilebilir yapmak için sayfa üzerinde veya alternatif bir sürümde metin eşlerini sunun. Ayrıca okunabilirliği geliştirmek için ön plan ve arka plan renkleri arasında önemli bir kontrastın bulunduğunu denetleyin. Beyaz bir arka plan üzerine açık gri metin yerleştirirseniz, kullanıcılar onu kolayca okuyamazlar. Benzer olarak, küçük metin çoğu ziyaretçinin okuması için zordur. Yüksek kontrastlı ve büyük veya yeniden boyutlandırılabilen metin kullanmanın, engelli olmayanlar bile dahil, çoğu kullanıcıya yararı dokunur.

Sıralama, sekme ve klavye

[Başa dön](#)

Okuma sırası ve sekme, erişilebilir Flash Professional web siteleri yapmak için önemli faktörlerdir. Bir arabirim tasarladığınızda, onun sayfada görüldüğü sıra, ekran okuyucunun her örneği tanımladığı sırayla eşleşmeyebilir. SWF dosyasında sekmeyi kontrol etmenin yanı sıra, okuma sırasını da kontrol ve test edebilirsiniz.

Okuma sırasını kontrol etme

Varsayılan okuma sırası beklenmediktir ve her zaman varlıklarınızın yerleşimiyle veya sayfanın görsel mizanpajıyla eşleşmez. Mizanpajı basit tutmak, ActionScript kullanmadan mantıklı bir okuma sırası oluşturmaya yardım eder. Ancak ActionScript kullanırsanız ve SWF dosyalarınızda okuma sırasını test ederseniz, okuma sırası üzerinde daha çok kontrolünüz olur.

Önemli: SWF dosyanızdaki tek bir örneği bile sıralamayı unutmayın, yoksa okuma sıralaması varsayılan (ve beklenmedik olan) okuma sıralamasına geri döner.

Sekmeyi ve içeriği kontrol etme

Bir sitenin içeriğini tanımlaması için ekran okuyucularına güvenen ziyaretçiler, ekran görülemediğinde fareyi kullanmak işe yaramadığından, işletim sisteminde ve web sayfalarında gezinmek için genellikle sekmeyi ve klavye kontrollerini kullanırlar. Erişilebilir SWF dosyalarında akıllı sekme kontrolü sunmak için film klbi, düğme, metin alanı veya bileşen örnekleriyle birlikte tabIndex ve tabEnabled özelliklerini kullanın. Sekmeye ilave olarak, SWF dosyaları içerisinde gezinmek için herhangi bir tuş basma eylemini kullanabilirsiniz ancak bu bilgiyi Erişilebilirlik panelini kullanarak iletmelisiniz. SWF dosyasına tuş basma komutları eklemek için ActionScript'teki Key sınıfını kullanın. Tuş basması komutunu kullanmak istediğiniz nesneyi seçin ve Erişilebilirlik panelinin Kısayol alanında kısayol tuşunu ekleyin. SWF dosyanızdaki başlıca ve sık kullanılan düğmelere klavye

kısayolları ekleyin.

Not: ActionScript 3.0'da, `tabIndex` ve `tabEnabled`, `InteractiveObject` sınıfının özellikleridir. ActionScript 2.0'da, bunlar bir sınıf başvurusu gerektirmezler.

Not: Ekran okuyucuları görünmez düğmeleri tanıyamadığından, erişilebilir SWF dosyalarında bunlardan kaçınin. (Görünmez düğmeler, sadece tıklatma alanını, yani tıklatılabilir bölgesini tanımladığınız düğmelerdir.)

Çoğu SWF dosyası çok hızlı birisini izleyen bilgiye sahiptir ve ekran okuyucular sıkça bu hıza ayak uyduramazlar. SWF dosyası için kontroller sağlayın, böylece kullanıcıların kendi hızlarında dosyaların içerisinde gezinmek için düğmeleri kullanmasına ve gerekirse süreci duraklatmalarına izin verin.

Ses, video ve animasyonu idare etme

Başla dön

Sesli anlatımlar veya konuşma içeren video sağlıyorsanız, duymayan kullanıcılar için resim yazıları sağlayın. Flash Professional'taki metin alanlarını kullanabilir, resim yazıları içeren video içe aktarabilir veya hatta bir XML resim yazısı dosyası bile kullanabilirsiniz. Bir metin alanının çalışma zamanında ne zaman metin güncelleyeceğini belirtmek için video işaret noktalarını kullanabilirsiniz.

Hi-Caption SE ve Hi-Caption Viewer bileşenini kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/flash_extensions_tr. Üçüncü taraf eklenti, başka gelişmiş kontrollerin yanında, bir XML dosyasına kaydedip çalışma zamanında SWF dosyasının içine yüklediğiniz resim yazıları oluşturmanızı sağlar. Alternatif olarak, resim yazısı bilgisini görüntülemek için işaret noktaları ve bir metin alanı kullanabilirsiniz.

Erişilebilirlik ve Flash'ı genişletme

Başla dön

Flash Professional'taki genişletilebilirlik katmanıyla beraber, geliştiriciler ileri geliştirmeyi etkinleştiren uzantılar oluşturabilirler. Bu, üçüncü taraf şirketlerin erişilebilirliği içeren uzantılar geliştirmelerini sağlar. SWF dosyalarınızı doğrulamak ve resim yazıları eklemek için çeşitli seçenekleriniz vardır.

Örneğin, bir doğrulama aracı SWF dosyanızı eksik açıklamalar için inceleyebilir. Bir grup örneğe bir açıklama eklenip eklenmediğini veya metnin örnek için bir etiket bulundurup bulundurmadığını denetler ve olabilecek sorunları size bildirir. Araç ayrıca SWF dosyanızdaki okuma sırasını da inceler ve belirtilmesi gereken tüm örnekleri bulur. SWF dosyası incelendikten sonra, bir iletişim kutusunu kullanarak okuma sırasını belirtebilirsiniz.

Geçerli olarak kullanılabilir olan üçüncü taraf uzantılar hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/flash_extensions_tr.

Dosyaları test etme ve değişiklikler yapma

Başla dön

Ekran okuyucularla birlikte kullanılması amaçlanan herhangi bir SWF dosyasını test edin. Ufak düzeltmeler de dahil, Flash Player'ın her yeni sürümü yayınlandığında SWF dosyalarınızı test edin ve dosyayı şu senaryolarla birlikte test edin:

- Windows ekran okuyucular için Window Eyes ve JAWS kullanarak. Bu okuyucuların her biri SWF dosyalarını farklı biçimde işler; bu nedenle farklı sonuçlar alabilirsiniz.
- Ekran okuyucu içermeyen bir tarayıcıda; fareyi kullanmadan sitenizin içinde gezinin.
- Ekranınızı kapatın ve web sitenizde gezinmek için sadece ekran okuyucuyu kullanın.
- Sesli anlatım kullanırsanız, sitenizi hoparlörsüz test edin.
- Hedef web sitesi ziyaretçilerini temsil eden çeşitli kullanıcılarla.

Not: SWF dosyalarını ekran okuyuculara gösteren teknoloji (MSAA) sadece Windows için Internet Explorer tarafından desteklendiğinden, farklı tarayıcıları test etmek zorunda değilsiniz.

SWF dosyanızı bir ekran okuyucu kullanarak dinliyorsanız, şu noktaları denetleyin:

- Okuma sırası doğru mu?
- SWF dosyanızdaki kısayollar için açıklamalarınız var mı?
- Arabirimdeki öğeler için yeterli ve tam açıklamalarınız var mı?
- Sitenin yapısında gezinmek için yeterli açıklamalarınız var mı?
- SWF dosyası güncellendiğinde veya yenilendiğinde dosya içeriği okunuyor mu?
- Sahne Alanı üzerindeki herhangi bir öğenin bağlamını değiştiriyorsanız (Oynat/Çal'dan Duraklat haline gelen bir düğme gibi), bu değişiklik ekran okuyucu tarafından duyuruluyor mu?

HTML doğrulamasından farklı olarak, SWF dosyalarını doğrulamak için hiçbir resmi araç bulunmamaktadır. Ancak bazı üçüncü taraf araçlar dosyayı doğrulamanıza yardım etmek için bulunmaktadır. Bu uzantılar hakkında daha fazla bilgi için bkz.

www.adobe.com/go/flash_extensions_tr.

Daha fazla Yardım konusu

En iyi uygulamalar - Flash ile reklamcılık

[Önerilen boyutları kullanma](#)
[SWF dosyası reklamları oluşturma](#)
[Reklamları izleme](#)
[Reklamlarınızı test etme](#)

Önerilen boyutları kullanma

[Başa dön](#)

Flash Professional reklamlarınızın boyutlarını ayarlamak için Interactive Advertising Bureau (IAB) talimatlarını kullanın. Şu tablo, önerilen İnteraktif Pazarlama Ölçü Birimi (IMU) reklam biçimleri ölçülerini listeler:

Reklam türü	Boyutlar (piksel)
Geniş gökdelen	160 x 600
Gökdelen	120 x 600
Yarım sayfa reklam	300 x 600
Tam reklam bandı	468 x 60
Yarım reklam bandı	234 x 60
Küçük çubuk	88 x 31
Düğme 1	120 x 90
Düğme 2	120 x 60
Dikey reklam bandı	120 x 240
Kare düğme	125 x 125
Öncü tablo	728 x 90
Orta dikdörtgen	300 x 250
Kare açılır pencere	250 x 250
Dikey dikdörtgen	240 x 400
Geniş dikdörtgen	336 x 280
Dikdörtgen	180 x 150

Bir şablondan bir FLA dosyası oluştururken (Dosya > Yeni'yi seçin ve Şablonlar sekmesini tıklayın), bu boyutların çoğunu görürsünüz.

SWF dosyası reklamları oluşturma

[Başa dön](#)

Reklam oluştururken şu talimatları kullanın:

- Grafiklerinizi en iyileştirin. SWF dosyası reklam bantlarını 15K veya daha küçük yapın.
- Flash Professional'ta 12K veya daha küçük olan bir GIF reklam bandı oluşturun.
- Döngü yapan reklam bantlarını üç tekrarlama sınırlandırın. Çoğu web sitesi reklam tanımlaması olarak standartlaştırılmış dosya boyutu önerilerini benimser.
- Bir reklam ve bir sunucu arasında veri iletmek için POST komutunu değil, GET komutunu kullanın. GET ve POST hakkında daha fazla bilgi için bkz. [getURL işlevi](#), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#).

Not: Kullanıcıya kontrol sağlayın. Bir reklama ses eklerseniz, ayrıca bir de sesi kapatma düğmesi ekleyin. Bir web sayfası üzerinde gezinen saydam bir Flash Professional reklamı oluştursanız, reklamın süresi boyunca onu kapatmak için bir düğme sağlayın.

[Başa dön](#)

Reklamları izleme

Birçok ileri gelen reklamcılık ağı artık Flash Professional SWF dosyalarında standartlaştırılmış izleme yöntemlerini desteklemektedir. Şu talimatlar desteklenen izleme yöntemini açıklar:

Düğme veya film klibi düğmesi oluşturun IAB tarafından anahatlarıyla belirtilen standartlaştırılmış boyutları kullanın. Standartlaştırılmış boyutların bir listesi için bkz. IAB web sitesi. Flash Professional içinde düğme oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Düğme oluşturma](#).

Düğmeye bir komut ekleyin Bir kullanıcı reklam bandını tıklattığında komut çalışır. Yeni bir tarayıcı penceresi açmak için `getURL()` işlevini kullanabilirsiniz. Şu kod parçacıkları, Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebileceğiniz iki ActionScript 2.0 kodu örneğidir:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Şu kodu Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'ine ekleyebilirsiniz:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

`getURL()` işlevi, object ve embed etiketlerinin içinde verilen değişkeni ekler ve ardından başlatılan tarayıcıyı belirtilen konuma gönderir. Reklamı barındıran sunucu reklam üzerindeki tıklatmaları izleyebilir. `getURL()` işlevini kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

İzleme için clickTAG kodu atayın Reklamı izler ve reklamı sunan ağın, reklamın nerde görüldüğünü ve ne zaman tıklatıldığını izlemesine yardımcı eder.

Süreç, tipik bir Flash Professional reklamı için bir reklam kampanyası oluşturmanın standart yoludur. Reklam bandına `getURL()` işlevini atarsanız, reklam bandına izleme eklemek için aşağıdaki süreci kullanabilirsiniz. Aşağıdaki örnek, veri iletmek için bir URL dizisine bir değişken eklemenizi sağlar, bu da her etki alanı için ayrı bir reklam bandı oluşturmanın yerine, her reklam bandı için dinamik değişkenler ayarlamasını sağlar. Tüm kampanya için tek bir reklam bandı kullanabilirsiniz ve reklamı barındıran tüm sunucular reklam bandı üzerindeki tıklatmaları izleyebilirler.

HTML'nizdeki object ve embed etiketlerine, şu örneğe benzer şekilde kod ekleyebilirsiniz (www.helpexamples.com reklam ağı ve adobe.com da reklamverendir):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Şu kodu HTML'nize ekleyin:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Gelişmiş izleme teknikleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Rich Media Advertising Center, www.adobe.com/go/rich_media_ads_tr.

Örnekler ve belge içeren Rich Media Tracking Kit'i indirmek için bkz. www.adobe.com/go/richmedia_tracking_tr.

Entegre ve karmaşık reklamlar oluşturmanıza yardımcı eden Flash Ad Kit hakkında daha fazla bilgi ve Flash Aid Kit'i indirmek için bkz. www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_tr.

[Başa dön](#)

Reklamlarınızı test etme

SWF dosyanızı en yaygın tarayıcılar üzerinde, özellikle hedef izleyici kitlenizin kullandığı tarayıcılar üzerinde, test edin. Bazı kullanıcılarda Flash Player kurulu olmayabilir veya JavaScript devre dışı olabilir. Bu kullanıcılar için yedek (varsayılan) GIF görüntüsü veya başka senaryolar bulundurarak bu koşulları planlayın. Flash Player'ı algılama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme. Kullanıcıya SWF dosyasının kontrolünü verin. Kullanıcının reklamdaki sesleri kontrol etmesine izin verin. Reklam, bir web sayfasının üzerinde gezinen çerçevesiz bir SWF dosyasıysa, kullanıcının reklamı hemen veya reklamın süresi boyunca kapatmasına izin verin.

Flash Player sürümünün farklı bölgelerde bulunabilirliği hakkında en son bilgi için bkz. www.adobe.com/go/fp_version_penetration_tr.

Daha fazla Yardım konusu



En iyi uygulamalar - Davranışların kuralları

[Davranışlar kuralları hakkında](#)

[Zaman çizelgesi kodunu nesne koduyla karşılaştırma](#)

[Davranışlar ne zaman kullanılmalı](#)

[Davranışları tutarlı bir şekilde kullanma](#)

[Davranışları kullanan dosyaları paylaşma](#)

Davranışlar kuralları hakkında

[Başa dön](#)

Davranışlar, bir FLA dosyasının parçalarına ekleyebileceğiniz önceden yazılmış ActionScript 2.0 kod parçacıklarıdır. Çoğu geliştirici, ActionScript kodunu ana Zaman Çizelgesi'ndeki bir veya birçok kareye ya da harici ActionScript dosyalarına yerleştirirler. Ancak davranışları kullandığınızda, kod bazen zaman çizelgesi yerine, doğrudan sembol örneklerine (düğmeler, film klipleri veya bileşenler gibi) yerleştirilir

Davranışlar ActionScript 3.0 tarafından desteklenmez.

Zaman çizelgesi kodunu nesne koduyla karşılaştırma

[Başa dön](#)

Dağıtılmış ActionScript 2.0 kodunun oluşturduğu sorunlardan kaçınmak için davranışları kullanan bir belgeyi dikkatlice planlayın. Çoğu geliştirici sembol örneklerine ActionScript yerleştirmez ve bunun yerine kodlarını Zaman Çizelgesi üzerine (zaman çizelgesi kodu) veya sınıfların içine yerleştirir. Davranışlar bir FLA dosyasında birçok konuma kod eklediğinden, ActionScript'iniz merkezileşmiş değildir ve bulması zor olabilir. Kod merkezileşmiş olmadığında, kod parçacıkları arasındaki etkileşimleri anlamak zordur ve sık kod yazmak imkansızdır. Dağıtılmış kod potansiyel olarak kodun hatasını ayıklamada veya dosyaları düzenlemede sorunlara yol açabilir.

Davranışları kullanıyorsanız, davranışlarla ve dağıtılmış ActionScript'le çalışmayı kolaylaştırmak için şu özellikleri deneyin:

Komut Dosyası Gezgini Zaman çizelgesi kodunuzu veya tek nesnelerdeki kodunuzu Eylemler panelinde bulmayı ve düzenlemeyi kolaylaştırır.

Bul ve Değiştir Bir FLA dosyasında dizeleri aramanızı ve değiştirmenizi sağlar.

Komut İğneleme Çeşitli nesnelerden birçok komutu iğnelemenizi ve Eylemler panelinde onlarla aynı anda çalışmanızı sağlar. Bu yöntem en iyi Komut Dosyası gezginiyle birlikte çalışır.

Film Gezgini Bir FLA dosyasının içeriğini görüntüleyip organize etmenize ve öğeleri (komutlar dahil) daha çok değiştirme için seçmenize izin verir.

Davranışlar ne zaman kullanılmalı

[Başa dön](#)

Davranışlara sahip bir FLA dosyasıyla davranışsız bir FLA dosyası arasındaki ana fark, projeyi düzenlemek için kullanmanız gereken iş akışıdır. Davranışları kullanırsanız, Sahne Alanı üzerindeki her örneği veya Sahne Alanı'nı seçmeli ve değişiklikler yapmak için Eylemler veya Davranışlar panelini açmalısınız. Kendi ActionScript'inizi yazarsanız ve tüm kodunuzu ana Zaman Çizelgesi üzerine koyarsanız, değişikliklerinizi sadece Zaman Çizelgesi'nde yapmanız gerekir.

Semboller içeren bir FLA dosyasına sahipseniz, örneklerden birini Sahne Alanı üzerinde seçebilir ve o örneğe bir davranış eklemek için Davranışlar panelindeki Ekle menüsünü kullanabilirsiniz. Seçtiğiniz davranış, on() işleyicisi gibi "nesne kodu" kullanarak o örneğe otomatik olarak kod ekler. Ayrıca bir zaman çizelgesi üzerindeki bir kareyi seçebilir ve Davranışlar panelini kullanarak bir kareye farklı davranışlar ekleyebilirsiniz.

FLA dosyanızı nasıl yapılandıracağınıza karar verin. FLA dosyanızda davranışları ve ActionScript'i nasıl ve nerede kullanacağınızı inceleyin. Şu soruları göz önünde bulundurun:

- Davranışlar ne kodu içerir?
- Davranış kodunu değiştirmeniz gerekir mi? Öyleyse, ne ölçüde? Davranış kodunu herhangi bir ölçüde değiştirmek için davranışları kullanmayın. Genellikle, ActionScript'e değişiklikler yaparsanız, Davranışlar panelini kullanarak davranışları düzenleyemezsiniz. Davranışları Eylemler panelinde önemli ölçüde düzenlemek için ActionScript'in tümünü merkezileşmiş bir konumda kendinizin yazması genellikle daha kolaydır.
- Başka ne ActionScript'ine ihtiyacınız var, ve diğer ActionScript'in davranış koduyla etkileşmesi zorunlu mu? Hata ayıklama ve değişiklikler merkezi bir konumdan daha kolay yapılır. Örneğin, bir zaman çizelgesindeki kod nesneler üzerine yerleştirilen davranışlarla etkileşiyorsa, davranışlardan kaçın.
- Kaç tane davranış kullanmanız gerekiyor, ve onları FLA dosyasında nereye koymayı planlıyorsunuz? Davranışlarınızın tamamı bir zaman çizelgesine yerleştirilmişse, belgenizde düzgün çalışabilirler. Veya sadece az sayıda davranış kullanıyorsanız iş akışınız etkilenmeyebilir. Ancak bir sürü nesne örneğinde çok sayıda davranış kullanıyorsanız, kodunuzu Zaman Çizelgesi üzerinde veya harici ActionScript dosyalarında yazmak daha verimli olabilir.

Davranışları tutarlı bir şekilde kullanma

ActionScript'inizin ana veya tek kaynağı olduklarında, davranışları bir belge içerisinde tutarlı bir şekilde kullanın. Davranışları FLA dosyasında çok az ilave kodunuz varsa veya hiç yoksa ya da kullandığınız davranışları yönetmek için tutarlı bir sisteme sahipseniz kullanın.

Bir FLA dosyasına ActionScript eklerseniz, kodu davranışlarla aynı konumlara koyun ve kodu nasıl ve nereye eklediğinizi belgeleyin.

Örneğin, Sahne Alanı üzerindeki örneklere (nesne kodu), ana Zaman Çizelgesi üzerine (kare komutları) ve ayrıca harici AS dosyalarına kod yerleştirirseniz, dosya yapınızı inceleyin. Tüm bu yerlerde kodunuz olursa, projenizi yönetmek zor olacaktır. Ancak davranışları mantıklı bir şekilde kullanırsanız ve kodunuzu bu davranışları çevreleyecek belirli bir yolla çalışması için yapılandırırsanız (her şeyi nesne örneklerine yerleştirirseniz), en azından iş akışınız tutarlı olur. Belgenin daha sonra değiştirilmesi daha kolay olacaktır.

Davranışları kullanan dosyaları paylaşma

FLA dosyanızı diğer kullanıcılarla paylaşmayı planlıyorsanız ve nesnelerin (film klipleri gibi) üzerine veya içine yerleştirilmiş ActionScript kullanıyorsanız; belgenin içinde arama yapmak için Film Gezini'ni kullandıklarında bile, bu kullanıcılar için kodunuzun konumunu bulmak zor olabilir.

Karmaşık bir belgeyle çalışıyorsanız davranışların kullanımını belgeleyin. Uygulamanın boyutuna bağlı olarak, bir akış çizelgesi oluşturun, listeleyin veya ana Zaman Çizelgesi üzerinde merkezi bir konumda iyi belgeleme yorumları kullanın.

Belgenin genelinde birçok konuma kod yerleştirilmiş bir FLA dosyası oluşturuyorsanız ve dosyayı paylaşmayı planlıyorsanız, ana Zaman Çizelgesi üzerindeki Kare 1'de, kullanıcılara kodu nerede bulacaklarını ve dosyanın nasıl yapılandırıldığını anlatmak için bir yorum bırakın. Şu örnek kullanıcılara ActionScript'in konumunu söyleyen bir yorumu (Kare 1'deki) gösterir:

```
/*
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript
*/
```

Not: Kodunuzu bulmak kolaysa, belge paylaşılmıyorsa veya kodunuzun tümü ana Zaman Çizelgesi üzerinde karelere yerleştirilmişse bu teknik gerekli değildir.



En iyi uygulamalar - FLA dosyalarını SWF çıktısı için en iyileştirme

[Flash belgelerini en iyileştirme](#)
[Belge görüntülemeyi hızlandırma](#)
[Grafikleri ve animasyonu en iyileştirme](#)
[Animasyon kare hızı ve performansı](#)
[Filtreler ve SWF dosyası performansı](#)
[Bitmap ön belleğe alma ve SWF dosyası performansı](#)
[Flash Player'da bileşenlerle birlikte çalışma](#)
[Bileşen stillerini ve performansını en iyileştirme](#)
[Çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneleri kullanma](#)
[Özel karakterleri görüntüleme](#)
[Belge indirme performansını test etme](#)

[Başa dön](#)

Flash belgelerini en iyileştirme

Belge boyutunuz arttıkça, indirme süresi ve oynatma hızı da artar. Belgenizi en uygun oynatma için hazırlamak üzere çeşitli adımlar atabilirsiniz. Yayınlama sürecinin parçası olarak, Flash Professional belgeler üzerinde otomatik olarak en iyileştirme gerçekleştirir. Bir belgeyi dışa aktarmadan önce, dosya boyutunu azaltmak için çeşitli stratejiler kullanarak onu daha fazla en iyileştirebilirsiniz. Ayrıca, yayınlarken bir SWF dosyasını sıkıştırabilirsiniz. Değişiklik yaptıkça, belgenizi çeşitli bilgisayarlarda, işletim sistemlerinde ve İnternet bağlantılarında çalıştırarak test edin.

Aşağıdaki eğitim videosu FLA dosyalarını iyileştirmek için çeşitli yöntemleri göstermektedir: Video Flash Professional CS3'ü göstermektedir ancak Flash ProfessionalCS5 için de geçerlidir.

- [Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\)](#)

Belgeleri en iyileştirme

- Bir kereden fazla görünen her öğe için animasyonlu veya başka türlü semboller kullanın.
- Animasyon dizileri oluştururken, mümkün olduğu sürece arası doldurulmuş animasyonları kullanın. Arası doldurulmuş animasyonlar, bir dizi anahtar kareye göre daha az dosya alanı kullanır.
- Animasyon dizileri için grafik sembollerini yerine film klipleri kullanın.
- Her anahtar karede değişikliğin alanını sınırlandırın; eylemin olabildiğince küçük bir alanda meydana gelmesini sağlayın.
- Bitmap öğelerini hareketlendirmekten kaçının; bitmap görüntülerini arka plan veya statik öğeler olarak kullanın.
- Mümkün olduğu sürece en küçük ses biçimi olan mp3'ü kullanın.

Öğeleri ve çizgileri en iyileştirme

- Öğeleri gruplayın.
- Animasyon sırasında değişen öğeleri değişmeyen öğelerden ayırmak için katmanları kullanın.
- Şekilleri tanımlamak için kullanılan ayrı çizgilerin sayısını en aza indirmek amacıyla Değiştir > Şekil > En İyileştir'i kullanın.
- Kesikli, noktalı veya düzensiz gibi özel çizgi türlerinin sayısını sınırlandırın. Düz çizgiler daha az bellek gerektirir. Kurşun Kalem aracıyla oluşturulan çizgiler, fırça konturlarından daha az bellek gerektirir.

Metin ve fontları en iyileştirme

- Fontların ve font stillerinin sayısını sınırlandırın. Dosya boyutunu artırdıklarından, gömülü fontları tutumlu olarak kullanın.
- Fontları Göm seçenekleri için fontun tamamını dahil etmek yerine sadece gereken karakterleri seçin.

Renkleri en iyileştirme

- Tek bir sembolün farklı renklerde birçok örneğini oluşturmak için Sembol Özellik denetçisindeki Renk menüsünü kullanın.
- Belgenin renk paletini tarayıcıya özgü bir paletle eşleştirmek için Renk panelini (Pencere > Renk) kullanın.
- Degradeleri tutumlu olarak kullanın. Bir alanı degrade rengiyle doldurmak, onu düz renkle doldurmaya göre 50 bayt civarı daha fazla gerektirir.

- Oynatmayı yavaşlatabileceğinden, alfa saydamlığını tutumlu kullanın.

[Başa dön](#)

Belge görüntülemeyi hızlandırma

Belge görünümünü hızlandırmak için ilave hesaplama gerektiren ve belge görüntülenmesini yavaşlatan görüntü oluşturma kalitesi özelliklerini kapatmak amacıyla Görünüm menüsündeki komutları kullanın.

Bu komutların hiçbirinin Flash Professional'ın bir belgeyi nasıl dışa aktardığı üzerinde etkisi yoktur. Flash Professional belgelerinin bir web tarayıcısındaki görünüm kalitesini belirtmek için object ve embed parametrelerini kullanın. Yayınla komutu bunu sizin için otomatik yapabilir.

❖ Görünüm > Önizleme Modu'nu seçin ve şu seçeneklerin arasından seçin:

Anahatlar Sahnenizdeki şekillerin sadece anahatlarını görüntüler ve tüm çizgilerin ince çizgiler olarak görünmesine neden olur. Bu, grafik öğelerinizi yeniden şekillendirmenizi ve karmaşık sahneleri hızla görüntülemenizi kolaylaştırır.

Hızlı Kenar yumuşatmayı kapatır ve çiziminizin tüm renklerini ve çizgi stillerini görüntüler.

Kenar Yumuşatma Çizgilerin, şekillerin ve bitmap'lerin kenarlarının ekranda daha düzgün görünmesi amacıyla, bunlar için kenar yumuşatmayı açar ve şekillerle çizgileri görüntüler. Hızlı seçeneğinden daha yavaş çizer. Kenar yumuşatma, binlerce (16 bit) veya milyonlarca (24 bit) rengi destekleyen ekran kartlarında en iyi çalışır. 16 veya 256 renk modunda, siyah çizgiler düzgünleştirilir ancak Hızlı modunda renkler daha iyi görünebilir.

Metin Kenar Yumuşatma Metinlerin kenarlarını düzgünleştirir. Büyük font boyutlarıyla en iyi çalışır ve büyük miktarlardaki metinle yavaş olabilir. Bu, çalışmak için en yaygın moddur.

Tam Sahne Alanı'ndaki tüm içeriği tam olarak oluşturur. Görünümü yavaşlatabilir.

[Başa dön](#)

Grafikler ve animasyonu en iyileştirme

En iyileştirilmiş ve düzene konulmuş animasyonlar veya grafikler oluşturmadan önce, projenizi anahatlarıyla belirtin ve planlayın. Dosya boyutu ve animasyonun uzunluğu için bir hedef belirleyin ve geliştirme süreci boyunca test edin.

Grafikleri ve animasyonu en iyileştirmek için şu talimatları takip edin:

- Degradeleri kullanmaktan kaçının, çünkü bunlar birçok renk ve işlenecek hesaplama gerektirir, bu da bir bilgisayar işlemcisinin oluşturması için daha zordur.
- Aynı nedenle, bir SWF dosyasında kullandığınız alfa veya saydamlık miktarını en azda tutun.

Saydamlık bulunduran nesneleri hareketlendirmek işlemci yoğunluğu üretir ve en azda tutulmalıdır. Bitmap'ler üzerindeki saydam grafikler hareketlendirmek, özellikle işlemci yoğunluğu üreten bir animasyon türüdür ve en azda tutulmalı ya da tamamen kaçınılmalıdır.

Not: Flash Professional uygulamasına içe aktarılacak en iyi bitmap biçimi, Adobe Macromedia Fireworks'ün yerel dosya biçimi olan PNG'dir. PNG dosyaları her piksel için RGB ve alfa bilgisi bulundurur. Flash Professional'a bir Fireworks PNG dosyası içe aktarırsanız, grafik nesnelerini düzenlemek için bazı yetenekleri FLA dosyasında korursunuz.

- Bitmap'leri fazla sıkıştırmadan en iyileştirin. 72 dpi'lik bir çözünürlük web için en uygundur. Bir bitmap görüntüsünü sıkıştırmak dosya boyutunu azaltır ancak çok fazla sıkıştırmak grafiğin kalitesinden ödün verir. Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki JPEG kalitesi ayarlarının görüntüyü fazla sıkıştırmadığını denetleyin. Bir görüntüyü bir vektör grafiği olarak temsil etmek çoğu durumda tercih edilebilir. Vektör görüntülerini kullanmak dosya boyutunu azaltır, çünkü görüntüler birçok piksel yerine hesaplamalardan yapılır. Kaliteyi koruyarak, görüntünüzdeki renklerin sayısını sınırlandırın.

Not: Bitmap'leri orijinal boyutlarından daha geniş bir şekilde ölçeklemekten kaçının, çünkü bu, görüntünün kalitesini azaltır ve işlemciyi yoğun olarak kullanır.

- Bir SWF dosyasında _alpha düzeyini 0'a veya 1'e değiştirmek yerine, _visible özelliğini false olarak ayarlayın. Sahne Alanı üzerindeki bir örneğin _alpha düzeyini hesaplamak işlemciyi yoğun olarak kullanır. Örneğin görünürlüğü devre dışı bırakırsanız, CPU devirleri ve bellek daha az kullanılır, bu da SWF dosyalarınıza daha düzgün animasyonlar verebilir. Varlıkları boşaltıp belki yeniden yüklemenin yerine, _visible özelliğini false olarak ayarlayın, bu daha az işlemci yoğunluğu üretir.
- Bir SWF dosyasında kullandığınız çizgilerin ve noktaların sayısını azaltın. Bir çizimdeki vektörlerin sayısını azaltmak için Eğrileri En İyileştir iletişim kutusunu (Değiştir > Şekil > En İyileştir) kullanın. Daha fazla en iyileştirme için Birden Fazla Geçiş Kullan seçeneğini seçin. Bir grafiği en iyileştirmek dosya boyutunu azaltır ancak çok fazla sıkıştırmak kalitesinden ödün verir. Ancak eğrileri en iyileştirme dosya boyutunuzu azaltır ve SWF dosyası performansını iyileştirir. Eğrilerin ve noktaların farklı sonuçlar ortaya çıkaran özelleştirilmiş en iyileştirmeleri için üçüncü taraf seçenekleri bulunmaktadır.

En iyi sonuçları almak için animasyonlu içerik oluşturmanın farklı yollarını deneyin ve seçeneklerin her birini test edin.

Daha yüksek bir kare hızı (saniye başına düşen kare, yani fps cinsinden ölçülür) bir SWF dosyasında düzgün animasyon üretir ancak özellikle eski bilgisayarlarda işlemciyi yoğun olarak kullanabilir. Olabilecek en düşük kare hızını bulmak için animasyonlarınızı farklı kare hızlarında test edin.

Komut dosyası yazılmış bir animasyon örneği için bkz. Flash Örnekleri web sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr. Samples zip dosyasını indirip, sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için ActionScript2.0/Animation klasörüne gidin.

[Başa dön](#)

Animasyon kare hızı ve performansı

Bir uygulamaya animasyon eklediğinizde, FLA dosyanızı ayarladığınız kare hızını göz önünde bulundurun. Kare hızı, SWF dosyanızın ve onu oynatan bilgisayarın performansını etkileyebilir. Çok yüksek bir kare hızı ayarlamak, özellikle animasyon oluşturmak için çok sayıda varlık veya ActionScript kullandığınızda işlemci sorunlarına yol açabilir.

Ancak, animasyonunuzun ne kadar düzgün oynatıldığını etkilediğinden kare hızı ayarını da göz önünde bulundurmalısınız. Örneğin, Özellik denetçisinde 12 kare/saniye'ye (fps) ayarlanan bir animasyon her saniyede 12 kare oynatır. Belgenin kare hızı 24 fps'ye ayarlanırsa, animasyon 12 fps'de olduğundan daha düzgün oynatılıyor gibi görünür. Ancak 24 fps'deki animasyonunuz ayrıca 12 fps'de olduğundan daha hızlı oynatılır, böylece toplam süre (saniye cinsinden) daha kısadır. Bu yüzden, daha yüksek bir kare hızı kullanan 5 saniyelik bir animasyon yapmak için o beş saniyeyi doldurmak için ilave kareler eklemelisiniz (ve böylece, animasyonunuzun toplam boyutunu artırır). 24 fps'deki 5 saniyelik bir animasyon genellikle 12 fps'deki 5 saniyelik bir animasyondan daha yüksek bir dosya boyutuna sahiptir.

Not: Komut uygulanan animasyonlar oluşturmak için bir onEnterFrame olay işleyicisi kullandığınızda, bir zaman çizelgesi üzerinde bir ara hareket oluşturmanıza benzer olarak, animasyon belgenin kare hızında çalışır. onEnterFrame olay işleyicisine bir alternatif, setInterval işlevidir (bkz. ActionScript 2.0 Dil Başvurusu). Kare hızına bağlı olmanın yerine, işlevleri belirli bir aralıkta çağırırsınız. onEnterFrame gibi, bir işlevi çağırarak için setInterval işlevini ne kadar sık kullanırsanız, animasyon işlemcinizin kaynaklarını o kadar çok kullanır.

Animasyonunuzun çalışma zamanında düzgün oynatılmasını sağlayan olabilecek en düşük kare hızını kullanın, bu, son kullanıcının işlemcisi üzerindeki yükü azaltmaya yardım eder. Yüksek kare hızları (30 - 40 fps'den fazla) işlemcilerin üstüne çok fazla yük bindirirler ve çalışma zamanında animasyonun görünümünü pek değiştirmezler veya hiç değiştirmezler.

Animasyonunuzun kare hızını geliştirme sürecinde olabildiğince erken seçin. SWF dosyasını test ettiğinizde, animasyonunuzun süresini ve SWF dosyası boyutunu denetleyin. Kare hızı, animasyonun hızını büyük ölçüde etkiler.

[Başa dön](#)

Filtreler ve SWF dosyası performansı

Bir uygulamada çok fazla filtre kullanırsanız, çok fazla miktarda bellek kullanabilir ve Flash Player performansının zarar görmesine sebep olabilirsiniz. Filtreler eklenmiş bir film klibinin her ikisi de 32 bit'lik olan iki bitmap'i olduğundan, birçok bitmap kullanırsanız bu bitmap'ler uygulamanızın önemli miktarda bellek kullanmasına neden olabilir. Bilgisayarın işletim sistemi bir yetersiz bellek hatası üretebilir. Modern bir bilgisayarda, siz bir uygulamada filtre efektlerini yaygın olarak kullanmadıkça (örneğin, Sahne Alanı üzerinde binlerce bitmap'iniz varsa), yetersiz bellek hataları nadirdir.

Ancak bir yetersiz bellek hatasıyla karşılaşırsanız, şunlar meydana gelir:

- Filtreler dizisi yoksayılır.
- Film klibi, olağan vektör çizicisi kullanılarak çizilir.
- Film klibi için hiçbir bitmap önbelleğe alınmaz.

Bir yetersiz bellek hatası meydana geldikten sonra, bir film klibi asla bir filtreler dizisini veya bir bitmap önbelleğini kullanmaya çalışmaz. Oynatıcı performansını etkileyen bir başka faktör, uyguladığınız her filtre için kullandığınız kalite parametresinin değeridir. Daha yüksek değerler, efektin oluşturulması için daha fazla CPU ve bellek gerektirir; bunun yanında kalite parametresini daha düşük bir değere ayarlamak daha az bilgisayar kaynağı gerektirir. Aşırı sayıda filtre kullanmaktan kaçının ve mümkün olduğunda daha düşük bir kalite ayarı kullanın.

Önemli: 100 piksele 100 piksellik nesneye bir defa yakınlştırıldığında, içeriğin boyutları artık 200 piksele 200 piksel olduğundan, dört kat bellek kullanır. İki defa daha yakınlştırdığınızda, şekil 800 piksele 800 piksellik bir nesne olarak çizilir, bu, orijinal 100 piksele 100 piksellik nesnenin 64 katı bellek kullanır. Bir SWF dosyasında filtre kullandığınızda, SWF dosyasının bağlam menüsünden yakınlştırma menüsü seçeneklerini devre dışı bırakın.

Geçersiz parametreler kullanırsanız hatalarla karşılaşırsınız. Bazı filtre parametrelerinin ayrıca belirli bir geçerli aralığı vardır. Geçerli aralığın dışında kalan bir değer ayarlarsanız, değer, aralığın içindeki geçerli bir değere değişir. Örneğin, standart işlem için kalite 1 ile 3 arasında bir değer olmalıdır ve sadece 0 ile 15 arasında ayarlanabilir. 15'ten büyük herhangi bir değer 15'e ayarlanır.

Bazı yapıcıların, girdi parametresi olarak gereken dizilerin uzunlukları için kısıtlamaları vardır. Bir evrişim filtresi veya renk matrisi filtresi geçersiz bir diziyle (doğru olmayan boyutta) oluşturulduysa, yapıcı başarısız olur ve filtre başarıyla oluşturulmaz. Filtre nesnesi daha sonra bir film klibinin filtreler dizisinde bir giriş olarak kullanılırsa, yoksayılır.

 Bir bulanıklaştırma filtresi kullanırken, bulanıklaştırX ve bulanıklaştırY için 2'nin kuvvetleri (2, 4, 8, 16 ve 32 gibi) olan değerler kullanmak daha hızlı hesaplanabilir ve %20'den %30'a kadar bir performans iyileştirmesi kazandırır.

[Başa dön](#)

Bitmap önbelleğe alma ve SWF dosyası performansı

Bitmap önbelleğe alma, uygulamalarınızdaki değişmeyen film kliplerinin performansını geliştirmenize yardım eder. MovieClip.cacheAsBitmap veya Button.cacheAsBitmap özelliğini true olarak ayarlarsanız, Flash Player film klibi veya düğme örneğinin dahili bir bitmap temsilini önbelleğe alır. Bu, karmaşık vektör içeriği bulunduran film kliplerinin performansını iyileştirebilir. Önbelleğe alınan bitmap'i olan bir film klibinin tüm vektör verisi, ana Sahne Alanı yerine bitmap'e çizilir.

Not: Bitmap, ana Sahne Alanı'na uzatılmamış, döndürülmemiş pikseller olarak en yakın piksel sınırlarına kopyalanır. Pikseller üst nesneyle bire bir eşleştirilir. Bitmap'in sınırları değişirse, bitmap uzatılmak yerine, yeniden oluşturulur.

Önbelleğe alma düğmesine veya film klibi örnekleriyle ilgili daha fazla bilgi için aşağıdaki konulara bakın:

- ActionScript ile film kliplerini önbelleğe alma ve kaydırma hakkında bilgi için bkz. [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#)

- [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde Film klibini önbelleğe alma.

cacheAsBitmap özelliğini, çoğunlukla statik içeriğe sahip olan ve sık sık ölçeklenip döndürülmeyen film klipleriyle birlikte kullanın. Böyle film kliplerinde cacheAsBitmap özelliğini kullanmak, film klibi çevrildiğinde (x ve y konumu değiştiğinde) performans iyileştirmelerine yol açabilir.

Bir film klibini önbelleğe almayı etkinleştirmek, karmaşık vektör animasyonlarının hızlı oluşturulmasına yardım etmek gibi çeşitli avantajları olan bir yüzey oluşturur. Bazı durumlarda, önbelleğe almayı etkinleştirmek performansı iyileştirmez, hatta belki düşürür.

Önbelleğe alınan verinin genel performansı; örneklerinizin vektör verisinin ne kadar karmaşık olduğuna, verinin ne kadarını değiştirdiğinize ve opaqueBackground özelliğini ayarlayıp ayarlamadığınıza bağlıdır. Küçük bölgeleri değiştiriyorsanız, bir yüzeyi kullanmakla vektör verisini kullanmak arasındaki fark önemsiz olabilir. Uygulamayı konuşturmadan önce, iki senaryoyu da çalışmanızla test edin.

Bitmap önbelleğe alma ne zaman kullanılmalı

Aşağıdakiler, vektör grafiklerini en iyileştirmek için bitmap önbelleğe almayı etkinleştirdiğinizde önemli yararlar görebileceğiniz tipik senaryolardır.

Karmaşık arka plan görüntüsü Vektör verisinden oluşan ayrıntılı ve karmaşık bir arka plan görüntüsü içeren bir uygulama. Performansı iyileştirmek için içeriği seçin, bir film klibinin içerisinde saklayın ve opaqueBackground özelliğini true olarak ayarlayın. Arka plan bir bitmap olarak çizilir ve hızla yeniden çizilebilir, böylece animasyonunuz daha hızlı oynatılır.

Kayan metin alanı Kayan bir metin alanında büyük miktarda metin görüntüleyen bir uygulama. Metin alanını, kaydırılabilir olarak ayarladığınız ve kaydırma sınırlarına sahip olan (scrollRect özelliği) bir film klibinin içine yerleştirerek, belirtilen örnek için hızlı piksel kaydırmasını etkinleştirin. Bir kullanıcı film klibi örneğini kaydirdığında, tüm metin alanını yeniden oluşturmanın yerine, kaydırılan pikseller yukarı taşınır ve yeni olarak ortaya çıkan bölgeyi oluşturur.

Pencerelendirme sistemi Örtüşen pencerelerden oluşan karmaşık bir sisteme sahip bir uygulama. Her pencere açılabilir veya kapatılabilir (örneğin, web tarayıcısı pencereleri). Her pencereyi bir yüzey olarak işaretlerseniz (cacheAsBitmap özelliğini true olarak ayarlarsanız), her pencere yalıtılır ve önbelleğe alınır. Kullanıcılar, pencereler örtüşsün ve her pencerenin vektör içeriğini yeniden oluşturmasına gerek olmasın diye pencereleri sürükleyebilirler.

Bitmap önbelleğe almayı kullanmaktan ne zaman kaçınmalı

Bitmap önbelleğe almayı yanlış kullanmak SWF dosyanızı olumsuz yönde etkileyebilir. Yüzeyleri kullanan bir FLA dosyası geliştirirken, şu talimatları hatırlayın:

- Yüzeyleri (önbelleğe alınması etkin film kliplerini) fazla kullanmayın. Her yüzey sıradan bir film klibinden daha fazla bellek kullanır; yüzeyleri sadece görüntü oluşturma performansını iyileştirmek için etkinleştirin.
- Önbelleğe alınan bir bitmap sıradan bir film klibi örneğine göre önemli ölçüde daha fazla bellek kullanabilir. Örneğin, Sahne Alanı üzerindeki film klibi 250 piksele 250 piksel boyutundaysa, önbelleğe alındığında sıradan (önbelleğe alınmayan) bir film klibi olduğunda kullandığı 1 KB'nin yerine 250 KB kullanabilir.
- Önbelleğe alınan yüzeylere yakınlaştırmaktan kaçının. Bitmap önbelleğe almayı fazla kullanırsanız, özellikle içeriğin üzerine yakınlaştırırsanız çok miktarda bellek kullanılır (bir önceki madde imine bakın).
- Yüzeyleri geniş ölçüde statik olan (hareketsiz) film klibi örnekleri için kullanın. Örneği sürükleyip taşıyabilirsiniz, ancak örneğin içeriklerine çok fazla animasyon uygulanmamalıdır veya bu içerikler çok fazla değişmemelidir. Örneğin, bir örneği döndürürseniz veya dönüştürürseniz, örnek, yüzey ve vektör verisi arasında değişir, bunu işlemek zordur ve SWF dosyanızı olumsuz yönde etkiler.
- Yüzeyleri vektör verisiyle karıştırırsanız, bu, Flash Player'ın (ve bazen bilgisayarın) yapması gereken hesaplama miktarını artırır. Yüzeyleri birlikte gruplayın; örneğin, pencerelendirme uygulamaları oluşturuyorsanız.

Flash Player'da bileşenlerle birlikte çalışma

[Başa dön](#)

Bileşen çatısı, bileşenlere işlevsellik eklemenizi sağlar ancak potansiyel olarak bir uygulamaya önemli ölçüde dosya boyutu ekleyebilir. Bileşenler birbirinden devralırlar. Bir bileşen Flash Professional belgenize boyut ekler ancak aynı çatıyı kullanan sonraki bileşenler daha fazla boyut eklemeyebilir. Sahne Alanı üzerine bileşenler ekledikçe, dosya boyutu artar ancak bileşenler sınıfları paylaştıklarından ve bu sınıfların yeni kopyalarını yüklemediklerinden, bir noktada sabit duruma gelir.

Aynı çatıyı paylaşmayan birçok bileşen kullanırsanız, bunlar SWF dosyasına önemli ölçüde dosya boyutu ekleyebilir. Örneğin, XMLConnector bileşeni SWF dosyasına 17K ekler ve TextInput bileşenleri belgenize 24K ekler. ComboBox bileşenini eklerseniz, bu 28K ekler, çünkü önceki her iki bileşenin çatısının da parçası değildir. XMLConnector bileşeni veri bağlama kullandığından, sınıflar SWF dosyasına 6K ekler. Tüm bu bileşenleri kullanan bir belge, siz dosyaya başka bir şey eklemeyen önce 77K boyutundadır. Belgeye yeni bir bileşen eklerken SWF dosyanızı boyutunu dikkate alın.

Bileşenler üst SWF dosyasının kütüphanesinde bulunmalıdır. Örneğin bir uygulama, kütüphanesinde kullandığı bileşenlerin, bu bileşenler çalışma zamanında yüklenen SWF dosyalarına gerekiyorsa bile, birer kopyasına sahip olmalıdır. Bu, bileşenlerin düzgünce işlenmesini sağlamak için gereklidir ve üst SWF dosyasının indirme süresini hafifçe artırır. Ancak, üste yüklediğiniz SWF dosyaları tarafından üst kütüphane miras alınmaz veya paylaşılmaz. Her alt SWF dosyası, aynı bileşenlerin kendi kopyasıyla birlikte uygulamaya indirilmelidir.

Geriye uyumluluğa sahip bir SWF dosyası yayınlamayı planladığınızda, hangi bileşenlerin bu yeteneğe sahip olduklarına dair iyi bir anlayışınız olmalıdır. Şu tablo Flash Player'ın farklı sürümlerindeki bileşen kullanılabilirliği hakkında bilgi sağlar:

Bileşenler	Flash Player 6 (6.0.65.0) ve öncesi	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 ve 8	Flash Player 9

ActionScript 3.0	Desteklenmez	Desteklenmez	Desteklenmez	Desteklenir
ActionScript 2.0	Desteklenir	Desteklenir	Desteklenir	Desteklenir
V2 kullanıcı arabirimi bileşen kümesi	Desteklenmez	Desteklenir	Desteklenir	Desteklenir
Medya bileşenleri	Desteklenmez	Desteklenmez	Desteklenir	Desteklenir
Veri bileşenleri	Desteklenmez	Desteklenmez	Desteklenir	Desteklenir

V2 kullanıcı arabirimi bileşenlerinin çalışması için Yayınlama Ayarları'nda Flash Player 6 r65 için En İyileştir'in seçimini kaldırın.

Bileşen stillerini ve performansını en iyileştirme

[Başa dön](#)

ActionScript 2.0 kullanırken, bileşen çatısındaki en yoğun işlemci kullanan çağrılardan biri setStyle çağrısıdır. setStyle çağrısı verimli olarak çalışır ancak uygulandığı yol sebebiyle çağrı işlemciyi yoğun kullanır. setStyle çağrısı tüm uygulamalarda her zaman gerekli değildir; bu çağrıyı kullandığınızda, performans etkisini dikkate alın.

Performansı geliştirmek için stiller yüklenmeden, hesaplanmadan ve SWF dosyanızdaki nesnelere uygulanmadan stilleri de değiştirebilirsiniz. Stiller yüklenip hesaplanmadan önce bu stilleri değiştirebiliyorsanız, setStyle çağrısı yapmak zorunda olmazsınız.

Stilleri kullanırken performansı iyileştirmek için nesneler örneklenirken özellikleri her nesne üzerinde ayarlayın. Sahne Alanı'na dinamik olarak örnekleri eklerseniz, şu ActionScript'in gösterdiği gibi, createClassObject() işlevine yaptığınız çağrıda ayarları initObj parametresinde ayarlayın:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Doğrudan Sahne Alanı'nın üzerine yerleştirdiğiniz örnekler için her örneğe onClipEvent() işlevini kullanabilirsiniz veya alt sınıfları kullanabilirsiniz (önerilen). Alt sınıflar hakkında bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Alt sınıf yazma hakkında başlığınıza bakın.

Bileşenlerinize yeniden stil vermeliyseniz, uygulamanızdaki verimliliği Loader bileşenini kullanarak iyileştirebilirsiniz. Farklı bileşenlerde çeşitli stilleri uygulamak için her bileşeni kendi ayrı SWF dosyasına yerleştirin. Loader bileşeninde stilleri değiştirip SWF dosyasını yeniden yüklerseniz, SWF dosyasındaki bileşenler yeniden oluşturulur. Bileşen yeniden oluşturulduğunda, stillerin ön belleği boşaltılır ve bileşenin stili sıfırlanıp stile yeniden başvurulur.

Not: SWF dosyanızdaki bir bileşenin tüm örneklerine tek bir stil uygulamak için stili `_global.styles.ComponentName` kodunu kullanarak global olarak değiştirin.

Çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneleri kullanma

[Başa dön](#)

Bazen indirme süresini, çalışma zamanı paylaşılan kütüphanelerini kullanarak iyileştirebilirsiniz. Bu kütüphaneler, genellikle daha büyük uygulamalar için ve bir sitedeki sayısız uygulama aynı bileşen veya sembolleri kullandığında gereklidir. SWF dosyalarınızın genel varlıklarını harici yaparak, sınıfları tekrar tekrar indirmezsiniz. Bir paylaşılan kütüphaneyi kullanan ilk SWF dosyası daha uzun bir indirme süresine sahiptir, çünkü hem SWF dosyası hem de kütüphane yüklenir. Kütüphane kullanıcının bilgisayarında ön belleğe alınır ve ardından tüm sonraki SWF dosyaları kütüphaneyi kullanır. Bu süreç bazı büyük uygulamaların indirme süresini büyük ölçüde iyileştirebilir.

Özel karakterleri görüntüleme

[Başa dön](#)

Bilgisayar işletim sistemlerinin bölgesel olan belirli bir kod sayfası vardır. Örneğin, Japonya'daki bir bilgisayarın İngiltere'deki bir bilgisayara göre farklı bir kod sayfası bulunur. Flash Player 5 ve daha önceki sürümleri metin görüntülemek için kod sayfasına güvenirdi; Flash Player 6 ve daha sonraki sürümleri metin görüntülemek için Unicode'u kullanır. Unicode tüm dillerin karakterlerini içeren bir evrensel karakter kümesi olduğundan, metin görüntülemek için daha güvenilir ve standartlaştırılmıştır. Çoğu geçerli uygulama Unicode kullanmaktadır.

Flash Player 6 ve sonrasında özel karakterleri görüntülemek için Unicode kaçış dizilerini kullanabilirsiniz. Ancak, UTF-8 veya UTF-16 kodlu (Unicode) olan metin yüklemesiniz veya özel karakteri görüntülemek için bir Unicode kaçış dizisi kullanmazsanız, tüm karakterleriniz düzgünce görüntülenmez. Unicode kod çizelgeleri için bkz. Unicode web sitesi, Unicode.org. Yaygın olarak kullanılan kaçış dizilerinin bir listesi için bu bölümde daha sonra gelen tabloya bakın.

Unicode olmayan bir uygulama, bir sayfadaki karakterleri oluşturmak için işletim sisteminin kod sayfasını kullanır. Bu durumda, kod sayfası gördüğünüz karakterleri belirtir, bu yüzden sadece kullanıcının işletim sistemindeki kod sayfası uygulamanın kod sayfasıyla eşleştğinde karakterler düzgün görünür. SWF dosyasını oluşturmada kullanılan kod sayfasının, son kullanıcının bilgisayarındaki kod sayfasıyla eşleşmesi gerekir. Uluslararası bir izleyici kitlesinin kullanabileceği uygulamalar için kod sayfalarını kullanmak iyi bir fikir değildir; bu durumda, bunun yerine Unicode kullanın.

Kodunuzda `System.useCodepage` komutunu kullanmak, SWF dosyasını Unicode yerine sistemin kod sayfasını kullanmaya zorlar.

Bu işlemi sadece, Unicode kodlanmamış metni harici bir konumdan yüklüyorken ve bu metin kullanıcının bilgisayarıyla aynı kod sayfasında

kodlandığında kullanın. Bu iki koşul da doğruysa, metin sorunsuz görünür. Bu iki koşul birlikte doğru değilse, metnizi biçimlendirmek için Unicode'u ve bir Unicode kaçış dizisini kullanın. Bir kaçış dizisi kullanmak için Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'i üzerine şu ActionScript 2.0'ı ekleyin:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);  
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Bu ActionScript bir metin alanı oluşturur ve metin alanına telif hakkı simgesi (©) içeren bir metin girer.

Bir SWF dosyasının, işletim sisteminin kod sayfasını kullanmasını sağlayabilirsiniz; bu, useCodepage özelliğiyle kontrol edilir. Flash Professional bir SWF dosyası dışı aktardığında, varsayılan olarak Unicode metni dışı aktarır ve System.useCodepage, false olarak ayarlanır. Özel bir metni veya uluslararası sistemlerde bir metni görüntülemeye sorunlarla karşılaşabilirsiniz, bu durumlarda sistemin kod sayfasını kullanmak metnin yanlış görüntülenmesi sorununu çözüyormuş gibi görünebilir. Ancak, System.useCodePage özelliğini kullanmak her zaman başvurulacak son yöntemdir.

Sistemin kod sayfasını kullanmak için Zaman Çizelgesi'nin Kare 1'i üzerine şu ActionScript 2.0 kod satırını ekleyin:

```
System.useCodepage = true;
```

Önemli: Özel bir karakter, sadece kullanıcının bilgisayarı kullandığı fontta o karakteri bulunduruyorsa görünebilir. Emin değilseniz, karakteri veya fontu SWF dosyasına gömün.

Aşağıdaki tablo yaygın olarak kullanılan birkaç Unicode kaçış dizisini içerir.

Karakter açıklaması	Unicode kaçış dizisi
uzun tire (—)	\u2014
tescilli işareti (®)	\u00AE
telef hakkı işareti (©)	\u00A9
ticari marka (™)	\u2122
Avro işareti (€)	\u20AC
ters kesme işareti (\)	\u005C
kesme işareti (/)	\u002F
aç küme parantezi ({)	\u007B
kapat küme parantezi (})	\u007D
küçüktür (<)	\u003C
büyüktür (>)	\u003E
yıldız işareti (*)	\u002A

Belge indirme performansını test etme

[Başa dön](#)

Flash Player ayarladığınız kare hızına yetismeye çalışır; oynatma sırasındaki gerçek kare hızı farklı bilgisayarlarda farklılık gösterebilir. İndirilmekte olan bir belge, belirli bir karenin gerekli verileri indirilmeden önce o kareye ulaşırsa, veriler ulaşana kadar belge duraklatılır.

İndirme performansını grafiksel olarak görmek için belirttiğiniz modeme bağlı olarak her kare için ne kadar verinin gönderildiğini gösteren Bant Genişliği Profilcisi'ni kullanın.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Bant Genişliği Profilcisi Flash Professional CC'de kullanılamaz. Bunun yerine Flash Professional'da Adobe Scout'u kullanmayı tercih edebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [Flash Professional ile Adobe Scout'u kullanma](#).

İndirme hızını taklit ederken, Flash Professional kesin modem hızını değil, tipik İnternet performansı tahminlerini kullanır. Örneğin, 28,8 Kbps'lik bir modem hızını taklit etmeyi seçerseniz, tipik İnternet performansını yansıtmak için Flash Professional gerçek hızı 2,3 Kbps'ye ayarlar. Profilci, SWF dosyaları için eklenen, dosya boyutunu azaltıp akış performansını iyileştiren sıkıştırma desteğini de telafi eder.

Harici SWF dosyaları, GIF ve XML dosyaları ve değişkenler loadMovie ve getUrl gibi ActionScript çağrılarını kullanarak bir oynatıcıya İnternet üzerinden yüklendiğinde, veriler, akış için ayarlanan hızda akar. İlave veri isteklerinin sebep olduğu bant genişliği azalmasına bağlı olarak, ana SWF dosyasının akış hızı azaltılır. Belgenin en yavaş bağlantıya ve hedef bilgisayara fazla yüklenmediğinden emin olmak için belgenizi, her hızda ve desteklemeyi düşündüğünüz her bilgisayarda test edin.

Ayrıca oynatmayı yavaşlatan karelerin bir raporunu oluşturabilir ve ardından bu karelerdeki bazı içeriği en iyileştirebilir veya eleyebilirsiniz.

Filmi Test Et ve Sahneyi Test Et komutları kullanılarak oluşturulan SWF dosyasının ayarlarını değiştirmek için Dosya > Yayınlama Ayarları'nı

kullanın.

İndirme performansını test etme

1. Şunlardan birini yapın:

- Kontrol Et > Sahneyi Test Et veya Kontrol Et > Test Et seçeneğini belirleyin.

Bir sahneyi veya belgeyi test ederseniz, Flash Professional, Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki ayarları kullanarak geçerli seçimi bir SWF dosyası olarak yayınlarsınız. SWF dosyası yeni bir pencerede açılır ve hemen oynamaya başlar.

- Dosya > Aç'ı seçin ve bir SWF dosyası seçin.

2. Görünüm > İndirme Ayarları'nı seçin ve Flash Professional'ın taklit edeceği akış hızını belirlemek için bir indirme hızı seçin. Özel bir kullanıcı ayarı girmek için Özelleştir'i seçin.

3. SWF dosyasını görüntülerken, indirme performansının bir grafiğini göstermek için Görünüm > Bant Genişliği Profili'ni seçin.

Profilin sol tarafı; belge, ayarları, durumu ve belgede bulunuyorsa akışlar hakkında bilgi görüntüler.

Profilin sağ kısmı Zaman Çizelgesi üstbilgisini ve grafiğini gösterir. Grafikte, her çubuk belgenin tek bir karesini temsil eder. Çubuğun boyutu o karenin bayt cinsinden boyutuna karşılık gelir. Zaman Çizelgesi üstbilgisinin altındaki kırmızı çizgi, belirli bir karenin, Kontrol Et menüsünde ayarlanan geçerli modem hızıyla birlikte gerçek zamanlı olarak akıp akmadığını belirtir. Bir çubuk kırmızı çizginin yukarısına uzanıyorsa, belge o karenin yüklenmesini beklemelidir.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Bant Genişliği Profili Flash Professional CC'de kullanılamaz. Bunun yerine Flash Professional'da Adobe Scout'u kullanmayı tercih edebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [Flash Professional ile Adobe Scout'u kullanma](#).

4. Akışı kapatmak veya açmak için Görünüm > İndirmeyi Benzet'i seçin.

Akışı kapatırsanız, belge bir web bağlantısını simüle etmeden baştan başlar.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) İndirmeyi Benzet seçeneği Flash Professional CC'de kullanılamaz.

5. Sol penceredeki bir karenin ayarlarını göstermek ve belgeyi durdurmak için grafikte karşılık gelen çubuğu tıklatın.

6. Gerekirse, şu eylemlerden birini gerçekleştirerek grafiğin görünümünü ayarlayın:

- Hangi karelerin duraklamalara sebep olduğunu göstermek için Görünüm > Akış Grafiği'ni seçin.

Varsayılan görünüm, her kareyi temsil eden, birbirini izleyen açık ve koyu gri bloklar görüntüler. Her bloğun kenarı, onun bayt cinsinden göreceli boyutunu belirtir. İlk kare bir sembolün içeriklerini saklar, bu yüzden sıkça diğer karelerden daha büyüktür.

- Her karenin boyutunu görüntülemek için Görünüm > Tek Tek Kareler Grafiği'ni seçin.

Bu görünüm, hangi karelerin akış gecikmelerine katkıda bulunduğunu görmenize yardım eder. Herhangi bir kare bloğu grafikte kırmızı çizginin yukarısına uzanıyorsa, tüm kare inene kadar Flash Player oynatmayı durdurur.

7. Geliştirme ortamına geri dönmek için test penceresini kapatın.

Bant Genişliği Profili'ni kullanarak bir test ortamı kurduktan sonra, herhangi bir SWF dosyasını doğrudan test ortamında açabilirsiniz.

Dosya, Bant Genişliği Profili ve diğer seçilen görünüm seçenekleri kullanılarak bir Flash Player penceresinde açılır.

Not: (Yalnızca Flash Professional CC) Bant Genişliği Profili Flash Professional CC'de kullanılamaz. Bunun yerine Flash Professional'da Adobe Scout'u kullanmayı tercih edebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. [Flash Professional ile Adobe Scout'u kullanma](#).

Son rapor oluşturma

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Flash Professional sekmesini tıklatın.

2. Boyut Raporu Oluştur'u seçin.

3. Yayınla'yı seçin.

Flash Professional .txt uzantısına sahip bir metin dosyası oluşturur. (Belge dosyası filmim fla ise, metin dosyası filmim Report.txt olur.) Rapor her karenin, şeklin, metnin, sesin, videonun ve ActionScript kodunun boyutunu karelere göre listeler.

Daha fazla Yardım konusu

[Yayınlamaya genel bakış](#)

[ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

En iyi uygulamalar - Bir uygulamada ActionScript'i organize etme

Eylemleri beraber tutma
Nesnelere kod ekleme

Eylemleri beraber tutma

[Başa dön](#)

Mümkün olduğu sürece, ActionScript®'inizi tek bir konuma koyun. ActionScript'inizde hata ayıklarken veya kodunuzu değiştirirken farklı yerlerde arama yapmaktan kaçınabileceğiniz için kodunuzu bir yerde organize etmek projeleri daha verimli bir şekilde düzenlemenize yardım eder. Bir FLA dosyasına kod koyarsanız, ActionScript'i, Zaman Çizelgesi'nin eylemler adındaki en üst katmanında Kare 1 veya Kare 2'ye koyun. Alternatif olarak, kodunuzun tümünü ActionScript dosyalarına koyabilirsiniz. Bazı Flash Professional uygulamaları tüm kodu her zaman tek bir yere koymaz (özellikle, ekranları veya davranışları kullanan ActionScript 2.0 tabanlı uygulamalar).

Genellikle tüm kodunuzu aynı konuma (bir kareye veya ActionScript dosyalarına), şu avantajlarla birlikte koyabilirsiniz:

- Potansiyel olarak karmaşık bir kaynak dosyada kodu bulmak daha kolay olur.
- Kodun hatasını ayıklamak daha kolaydır.

Nesnelere kod ekleme

[Başa dön](#)

Bir FLA dosyasında, basit bir SWF dosyasında bile, nesnelere ActionScript eklemekten kaçının. (Nesnelere sadece ActionScript 1.0 ve 2.0 eklenebilir; ActionScript 3.0 eklenemez.) Bir nesneye kod eklemek; bir film klibini, bileşeni veya düğme örneğini seçtiğiniz; Eylemler panelini açtığınız ve on() veya onClipEvent() işleyici işlevlerini kullanarak ActionScript eklediğiniz anlamına gelir.

Şu nedenlerden ötürü nesnelere ActionScript eklemekten şiddetle vazgeçirilmeye çalışılmaktadır:

- Bulunması zordur ve FLA dosyalarını düzenlemek zordur.
- Hata ayıklamak daha zordur.
- Zaman çizelgesinde veya sınıfların içinde yazılan ActionScript daha şıktır ve geliştirmesi daha kolaydır.
- Kötü kodlama stilini teşvik eder.
- İki kodlama stili arasındaki kontrast ActionScript'i öğrenen kişilere kafa karıştırıcı gelebilir; öğrencileri ve okuyucuları farklı kodlama stillerini, ilave sözdizimini ve kötü, sınırlı bir kodlama stilini öğrenmeye zorlar.

myButton_btn adındaki bir düğmeye, şuna benzer ActionScript 2.0 eklemekten kaçının:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Ancak aynı amaçla zaman çizelgesine ActionScript 2.0 eklemek (teşvik edilir), şu kod gibi görünür:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

Not: Ara sıra nesnelere kod eklemeyi kapsayan davranışları kullanırken farklı uygulamalar geçerlidir.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

En iyi uygulamalar - SWF uygulaması geliştirme talimatları

[SWF uygulaması talimatları hakkında](#)
[Veri toplama ve biçimlendirme](#)
[Veri gönderme ve işleme](#)
[Veri yükleme ve doğrulama ekleme](#)
[Hata işlemeyi ve hata ayıklamayı kullanma](#)
[Dosyaları organize etme ve kodu depolama](#)
[MVC tasarım modelini kullanma](#)
[Güvenli uygulamalar oluşturma](#)

SWF uygulaması talimatları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamalarını geliştirmek için en iyi yol, oluşturduğunuz uygulamaya ve uygulamayı oluşturmak için kullandığınız teknolojiye bağlıdır.

Çevrimiçi bir uygulama, bir kullanıcının bir web sitesiyle etkileşerek onu etkilemesini sağlar. Örneğin, uygulama kullanıcıdan bilgi toplayabilir (bir kayıt için kullanıcı adı ve şifre gibi), siteye bilgi eklenebilir (bir forumda olduğu gibi) veya kullanıcı gerçek zamanlı olarak diğer site ziyaretçileriyle etkileşebilir (bir sohbet odası veya etkileşimli beyaz tahta gibi). Sunucudan gelen sonuçlar, etkileşime bağlı olarak sıkça SWF dosyasında görünür. Bu örnekler, kullanıcıyı ve çeşitli türlerde sunucu etkileşimini içeren uygulamalardır. Ziyaretçi bilgisi veya veri kullanmayan bir web sitesi bir uygulama değildir (örneğin, bir çizgi film animasyonu veya statik bilgilendirici site). Flash Professional uygulamaları kullanıcı, bir web uygulaması ve bir sunucu arasındaki bir etkileşimli süreci içerir. Temel süreç şöyledir:

1. Bir kullanıcı bir SWF dosyasına bilgi girer.
2. Bilgi verilere dönüştürülür.
3. Veriler biçimlendirilir ve bir web sunucusuna gönderilir.
4. Veriler web sunucusu tarafından toplanır ve bir uygulama sunucusuna gönderilir (örneğin, ColdFusion, PHP veya ASP).
5. Veriler işlenir ve web sunucusuna geri gönderilir.
6. Web sunucusu sonuçları SWF dosyasına gönderir.
7. SWF dosyası biçimlendirilmiş verileri alır.
8. ActionScript'iniz, uygulamanın kullanabilmesi için verileri işler.

Bir uygulama oluşturduğunuzda, veri aktarımı için bir protokol seçmelisiniz. Protokol, veri gönderildiğinde veya alındığında, verinin hangi biçimde aktarıldığı ve bir sunucunun tepkisini nasıl işleyeceği konusunda uygulamayı uyarır. Veriler SWF dosyasında alındıktan sonra, işlemeli ve biçimlendirilmelidir. Bir protokol kullanırsanız, verinin beklenmedik bir biçimde olması konusunda endişe etmenize gerek yoktur. Ad değer çiftleri kullanarak veri aktardığınızda, verilerin nasıl biçimlendirildiğini denetleyebilirsiniz. XML biçimindeki verileri almamanız için ve SWF dosyasının ne tür veriler bekleyeceğini ve ne tür verilerle çalışacağını bilmesi için verinin doğru olarak biçimlendirildiğini denetleyin.

Veri toplama ve biçimlendirme

[Başa dön](#)

Uygulamalar, kullanıcının SWF dosyasıyla etkileşimine bağlıdır. Sık sık, kullanıcının formlara veri girmesine bağlıdır. Flash Professional, Flash Professional uygulamalarında veriler girme ve biçimlendirmeniz için çeşitli yollar sunar. Bu esneklik; animasyonla ve arabirim üzerindeki yaratıcı kontrolle sahip olduğunuz yetenekler ile ActionScript kullanarak gerçekleştirebileceğiniz hata denetimi ve doğrulama sayesinde vardır.

Veri toplamak üzere formlar oluşturmak için Flash Professional'ı kullanmanın yararları şunları içerir:

- Artırılmış tasarım kontrolü.
- Azaltılmış veya sıfıra indirilmiş sayfa yenileme gereksinimi.
- Genel varlıkların tekrar kullanımı.



Kullanıcıdan topladığınız bilgiyi kaydetmek için onu kullanıcının bilgisayarındaki bir paylaşılan nesne içinde kaydedin. Paylaşılan nesneler, çerez kullanımına benzer olarak bir kullanıcının bilgisayarında veri saklamanızı sağlar. Paylaşılan nesneler hakkında daha fazla bilgi için bkz. [sharedObject sınıfı](#), [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#) veya [ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu](#).

Veri gönderme ve işleme

[Başa dön](#)

Genellikle bilgiyi sunucuya göndermeden önce, sunucunun anlayacağı bir şekilde biçimlendirilmiş olması için onu işlemelisiniz. Sunucu verileri aldığı anda, veriler çeşitli yollarla işlenip SWF dosyasına onun kabul edebileceği bir biçimde (ad değer çiftlerinden, karmaşık nesnelere kadar bir aralıkta) geri gönderilebilir.

Not: Uygulamanızın çıktısının MIME türü *application/x-www-urlform-encoded* olarak ayarlanmış olmalıdır. Bu MIME türü eksiğe, sonuç genellikle Flash Professional'a ulaştığında kullanılamaz olur.

Şu tablo Flash Professional kullanarak bir sunucuya veri göndermek ve veri almak için çeşitli seçenekleri gösterir:

Veri gönderme	Açıklama
LoadVars.send ve LoadVars.sendAndLoad	Sunucu tarafı bir komut dosyasının işlemesi için ad değer çiftleri gönderir. LoadVars.send uzak bir komut dosyasına değişkenleri gönderir ve gelebilecek yanıtları yoksayar. LoadVar.sendAndLoad bir sunucuya ad değer çiftleri gönderir ve yanıtı bir hedef LoadVars nesnesine yükler veya ayrıştırır.
XML.send ve XML.sendAndLoad	LoadVars nesnesine benzer ancak XML.send ve XML.sendAndLoad, ad değer çiftleri yerine XML paketleri gönderir.
getUrl	getUrl() işlevini veya MovieClip.getUrl yöntemini kullanarak, Flash Professional'tan bir kareye veya açılır pencereye değişkenler gönderebilirsiniz.
Flash Remoting	Flash Professional ve ColdFusion, ASP.NET, Java ve daha fazlası arasında kolayca karmaşık bilgi alışverişi yapmanızı sağlar. Flash Remoting'i web servislerini kullanmak için de kullanabilirsiniz.
Web servisleri	Adobe® Flash® Professional, uzak web servislerine bağlanmanızı, veri gönderip almanızı ve sonuçları bileşenlere bağlamanızı sağlayan WebServiceConnector bileşenini içerir. Bu, Flash Professional geliştiricilerinin tek bir satır ActionScript yazmak zorunda kalmadan, hızla Zengin İnternet Uygulamaları oluşturmalarını sağlar. Web servislerini, karmaşık ActionScript kodu yazmayı gerektirebilen WebServiceClasses'ı kullanarak da kullanabilirsiniz.

Veri yükleme ve doğrulama ekleme

[Başa dön](#)

Aldığınız her bilgiyi, o veriyi bir sunucuya göndermeden önce doğrulayın. Bu, uzak sunucu kullanıcılar gerekli alanları doldurmadıklarında olduğu kadar çok istek işlememediğinden, sunucu üzerindeki yükü azaltır. Hiçbir uygulamada asla sadece istemci tarafı doğrulamaya güvenmeyin; sunucu tarafı doğrulama gerçekleşmelidir.

Basit bir kayıt veya oturum açma formu oluştursanız bile, kullanıcının adını ve şifresini girdiğini denetleyin. Bu doğrulamayı, uzak sunucu tarafı komut dosyasına isteği gönderip bir sonuç için beklemeden önce gerçekleştirin. Sadece sunucu tarafı doğrulamaya güvenmeyin. Bir kullanıcı sadece kullanıcı adı girerse, sunucu tarafı komut dosyası isteği almalı, gönderilen veriyi doğrulamalı ve Flash Professional uygulamasına, hem kullanıcı adı hem de şifre gerektirdiğini belirten bir hata mesajı döndürmelidir. Aynı şekilde, doğrulama sadece istemci tarafında gerçekleşirse (SWF dosyasının içerisinde), bir kullanıcı SWF dosyasının içine girip, doğrulamayı atlayabilir ve kötü veriyi yollamak amacıyla veriyi sunucunuza gönderebilir.

İstemci tarafı doğrulama, bir form alanının en azından bir karakter uzunluğunda olduğundan veya kullanıcının bir dize değil de bir sayısal değer girdiğinden emin olmak kadar basit olabilir. Örneğin bir e-posta adresini doğrulamak için Flash Professional'taki metin alanının boş olmadığını ve en azından @ işaretini ve nokta (.) karakterini içerdiğini denetleyin. Sunucu tarafı doğrulama için daha karmaşık doğrulama ekleyin ve e-posta adresinin geçerli bir etki alanına ait olduğunu denetleyin.

Sunucudan SWF dosyasına yüklenen verileri işlemek için ActionScript yazmalısınız. Bir SWF dosyasına veri yüklemeyi bitirdikten sonra, verilere o konumdan erişilebilir. Verilerin tamamen yüklenip yüklenmediğini denetlemek için ActionScript'i kullanın. Verinin belgeye yüklendiğini bildirmek için geri çağırma işlevleri veya yöntemlerini kullanabilirsiniz.

Veri yüklediğinizde, veri çeşitli yollarla biçimlendirilebilir:

- XML yükleyebilirsiniz, bu durumda veriyi ayrıştırıp kullanmak için XML sınıfı yöntemlerini ve özelliklerini kullanırsınız. Ad değer çiftleri kullanırsanız, çiftler değişkenlere dönüşür ve onları değişkenler olarak işleyebilirsiniz.
- Bir web servisinden veya Flash Remoting'den veri alabilirsiniz.

Her iki durumda da; uygun şekilde ayrıştırıp bağlamanız gereken diziler, nesneler veya kayıt kümeleri gibi karmaşık veri yapıları alabilirsiniz.

Hata işlemeyi ve hata ayıklamayı kullanma

Uygulamanız, belirli hataları önceden görüp onları gereğince işleyecek kadar sağlam olmalıdır.

ActionScript 2.0 içinde hata işleme gerçekleştirmenin en iyi yollarından biri, özel hatalar atıp yakalamanızı sağlayan try-catch-finally bloklarını kullanmaktır. Özel hata sınıfları oluşturarak, hata işleme kodunu yeniden yazmak zorunda kalmadan, kodu uygulamanızın genelinde kullanabilirsiniz. Özel hatalar atma hakkında daha fazla bilgi için bkz. *Error sınıfı*, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*. try-catch-finally hakkında daha fazla bilgi için bkz. *try..catch..finally*, *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*.

ActionScript 3.0'da, hataları yakalamak için flash.errors sınıfını kullanın.

Daha fazla bilgi için bkz. "Bir uygulamada eşzamanlı hataları işleme", *ActionScript 3.0'ı Programlama*.

Dosyaları organize etme ve kodu depolama

Dosyaları organize etmeye ve kodu depolamaya başlamadan önce şu talimatları göz önünde bulundurun:

- SWF dosyasını birçok SWF dosyasına bölüyor musunuz, ve öyleyse bunlar nasıl etkileşmelidir?
- SWF dosyaları arasında hangi varlıkları paylaşabilirsiniz?
- Hangi dosyaları dinamik olarak yüklüyorsunuz?
- ActionScript'i nasıl ve nerede depoluyorsunuz?

Bir uygulama geliştirdiğinizde, sunucu tarafı kodunu ve dosyalarını bir ActionScript paketinde olana benzer, mantıklı bir dizin yapısında saklayın. Kodunuzu düzenli tutmak ve kodun üzerine yazılması riskini azaltmak için kodunuzu bu yolla düzenleyin.

Daha büyük uygulamalar için istemci tarafı iletişimi ve servislerini sınıflar içerisinde kozalayın. Sınıfları kullandığınızda, şu yollarla yararlanabilirsiniz:

- Kodu birden fazla SWF dosyasında yeniden kullanabilirsiniz.
- Kodu merkezi bir yerde düzenleyebilir ve tüm SWF dosyalarını, onları yeniden yayınlayarak güncelleyebilirsiniz.
- Farklı kullanıcı arabirimi öğelerini ve benzer işlevleri gerçekleştiren başka varlıkları işleyebilen tek bir API oluşturabilirsiniz.

MVC tasarım modelini kullanma

MVC tasarım modeli uygulamadaki bilgiyi, çıktıyı ve veri işlemlerini ayırmak için kullanılır. Uygulama üç ögeye ayrılmıştır: model, görünüm ve denetleyici; her öge sürecin farklı bir idare eder.

Model Uygulamanın verilerini ve kurallarını birleştirir. Uygulama işlemlerinin çoğu tasarım modelinin bu parçasında meydana gelir. Bu model ayrıca bileşenleri (CFC'ler, EJB'ler ve web servisleri gibi) ve veritabanını içerir. Döndürülen veriler, uygulamanın arabirimi (veya ön ucu) için sürecin bu parçasında biçimlendirilmez. Döndürülen veriler başka arabirimler (veya görünüm) için kullanılabilir.

Görünüm Uygulamanın ön ucunu (kullanıcının etkileştiği arabirimi) idare eder ve modelin içeriklerinin görüntüsünü oluşturur. Arabirim, modelin verilerinin nasıl sunulduğunu belirtir, kullanıcının kullanması için görünümü gösterir ve kullanıcının, uygulamanın verilerine erişmesini veya verilerini işlemlerini sağlar. Model değişirse, görünüm bu değişiklikleri yansıtmak için verileri ya iterek ya da çekerek (veri göndererek veya isteyerek) güncellenir. Karışık bir web uygulaması oluşturursanız (örneğin, sayfadaki diğer uygulamalarla etkileşen Flash Professional içeren bir uygulama), tasarım modelinde görünümün parçası olarak birden çok arabirimi düşünün. MVC tasarım modeli birçok görünümü idare etmeyi destekler.

Denetleyici Modelin ve görünümün veriyi işlemek ve görüntülemek için gereksinimlerini idare eder ve genellikle bir sürü kod içerir. Kullanıcının arabirimden (veya görünüm) yaptığı isteklere bağlı olarak, modelin herhangi bir parçasını çağırır ve uygulamaya özgü kod içerir. Bu kod uygulamaya özgü olduğundan, genellikle yeniden kullanılabilir değildir. Ancak tasarım modelindeki diğer bileşenler yeniden kullanılabilir. Denetçi veri işlemez veya üretmez; ancak kullanıcının isteğini alır, model veya görünüm bileşenlerinin hangi parçasını çağırması gerektiğine karar verir ve verilerin nereye gönderileceğiyle döndürülen verilere hangi biçimlendirmenin uygulanacağını belirler. Denetçi, görüntülerin, model verisinin görüntülemeleri gereken parçalarına erişimlerinin olmasını sağlar. Denetçi genellikle modeli ve görünümü içeren değişiklikleri iletir ve bunlara yanıt verir.

Modelin her parçası, genel süreçte kendine yeten bir bileşen olarak oluşturulur. Modelin bir parçasını değiştirirseniz (örneğin, arabirime yeni bir biçim verebilirsiniz), sürecin diğer parçaları genellikle değişiklik gerektirmez, bu da sorunları azaltır. Tasarım modeliniz düzgün oluşturulmuşsa, modele veya denetçiye yeni biçim vermeden görünümü değiştirebilirsiniz. Uygulamanız MVC'yi kullanmıyorsa, herhangi bir yerde değişiklik yapmak tüm kodunuz boyunca bir dalgalanma etkisine sebep olabilir, bu da belirli bir tasarım modeli kullansaydınız gereken olandan daha çok değişiklik gerektirir.

MVC modelini kullanmak için önemli bir neden, verileri ve mantığı kullanıcı arabiriminden ayırmaktır. Sürecin bu parçalarını ayırarak, aynı modeli ve biçimlendirilmemiş verileri kullanan birçok farklı grafiksel arabirime sahip olabilirsiniz. Bu, uygulamanızı farklı Flash Professional arabirimleriyle (örneğin web için bir tane, Pocket PC için bir tane, cep telefonları için bir sürüm ve belki de Flash Professional kullanmayan bir HTML sürümü) birlikte kullanabileceğiniz anlamına gelir. Verileri uygulamanın geri kalanından ayırmak, birden fazla istemci arabirimini geliştirmek, test etmek ve hatta güncellemek için geçen süreyi büyük ölçüde azaltabilir. Benzer olarak, kullanacak varolan bir modeliniz varsa, aynı uygulamaya yeni ön uçlar eklemek daha kolay olur.

MVC'yi, sadece bir e-ticaret web sitesi veya e-öğrenme uygulaması gibi geniş veya karmaşık bir uygulama oluştururken kullanın. Mimariyi kullanmak, planlamayı ve Flash Professional ile bu tasarım modelinin nasıl çalıştığını anlamayı gerektirir. Farklı parçaların birbiriyle nasıl

etkiletiğini dikkatlice düşünün, bu genellikle test etmeyi ve hata ayıklamayı içerir. MVC'yi kullandığınızda, test etme ve hata ayıklama tipik Flash Professional uygulamalarından daha kapsamlı ve zordur. İlave karmaşıklığa ihtiyacınızın olduğu bir uygulama oluşturuyorsanız, çalışmanızı organize etmek için MVC'yi kullanmayı düşünün.

Güvenli uygulamalar oluşturma

[Başa dön](#)

Kullanıcıların oturum açıp makale okudukları küçük bir portal sitesi de oluştursanız, geniş bir e-ticaret mağazası da oluştursanız, sahtekar kullanıcılar uygulamanızın içine girmeyi deneyebilir. Bu nedenle, uygulamanızı güvenceye almak için aşağıdaki adımları göz önünde bulundurun.

- Güvenceye alınması gereken veriler için verileri HTTPS'ye gönderin. İşlenmesi için bir uzak sunucuya göndermeden önce, değerleri Flash Professional'ta şifreleyin.

Önemli: *Kullanıcıların görmesini istemediğiniz bilgiyi veya kodu asla bir SWF dosyasında saklamayın. Üçüncü taraf yazılımı kullanarak, SWF dosyalarını parçalarına ayırmak ve içeriklerini görüntülemek kolaydır.*

- Yetkisiz etki alanlarının varlıklarınıza erişmesini engelleyen bir etki alanları arası politikası ekleyin.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

En iyi uygulamalar - FLA dosyalarını yapılandırma

[Zaman çizelgelerini ve kütüphaneyi organize etme](#)
[Sahneleri kullanma](#)
[Dosyaları kaydetme ve sürüm kontrolü](#)

Zaman çizelgelerini ve kütüphaneyi organize etme

[Başa dön](#)

Zaman çizelgesindeki kareler ve katmanlar, varlıkların nereye yerleştirildiğini gösterir ve belgenizin nasıl çalıştığını belirler. Zaman çizelgesinin ve kütüphanenin nasıl ayarlandığı ve kullanıldığı, bütün FLA dosyasını ve onun tüm kullanılabilirliğini etkiler. Aşağıdaki talimatlar verimli olarak içerik geliştirmenize ve FLA belgelerinizi kullanan diğer geliştiricilerin, belgenin nasıl planlandığı konusunda daha iyi bir anlayışa sahip olmalarını sağlamanıza yardım eder.

- Her katmana sezgisel bir katman adı verin ve bağlantılı varlıkları aynı birlikte konuma yerleştirin. Varsayılan katman adlarını kullanmaktan kaçının (Katman 1, Katman 2 gibi).
Adlandırırken, her katman veya klasörün amacını veya içeriğini açıkça tanımlayın.
Uygulanabilirse, ActionScript içeren katmanlarınızı ve katman etiketleri için bir katmanı zaman çizelgesindeki katman yığınının en üstüne yerleştirin. Örneğin ActionScript eylemlerinizi içeren katmanı adlandırın.
- Benzer katmanları gruplamak ve organize etmek, kod ve etiketler içeren katmanları bulmayı kolaylaştırmak için katman klasörlerini kullanın.
- Kullanmadığınız veya değiştirmek istemediğiniz katmanları kilitleyin. Sembol örneklerinin veya medya varlıklarının ActionScript katmanınıza yerleştirilmemesi için bu katmanı hemen kilitleyin.
- ActionScript içeren bir katman üzerine asla örnek veya varlık koymayın. Bu, potansiyel olarak Sahne Alanı üzerindeki varlıklar ve onlara başvuran ActionScript arasında çatışmalara sebep olabileceğinden, tüm kodunuzu kendi eylemler katmanında tutun ve katmanı oluşturduktan sonra kilitleyin.
- Kodunuzda karelere başvuruyorsanız, FLA dosyasındaki ActionScript kodunuzda kare numaraları kullanmanın yerine, kare etiketleri kullanın. Siz daha sonra zaman çizelgesini düzenlediğinizde bu kareler değişiyorsa ve kare etiketleri kullanıp onları zaman çizelgesinde taşıyorsanız, kodunuzdaki hiçbir başvuruyu değiştirmek zorunda kalmazsınız.
- Kütüphane klasörlerini kullanın..

Bir FLA dosyasındaki benzer öğeleri (semboller ve medya varlıkları gibi) organize etmek için kütüphanede klasörleri kullanın. Her dosya oluşturduğunuzda kütüphane klasörlerini tutarlı bir şekilde adlandırırsanız, varlıkları nereye koyduğunuzu hatırlamak daha kolay olur. Genel olarak kullanılan klasör adları Düğmeler, Film Klipleri, Grafikler, Varlıklar, Bileşenler ve bazen Sınıflar'dır.

Sahneleri kullanma

[Başa dön](#)

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli SWF dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Oynatma kafası bir sahnenin bitiş karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler. Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış nedeniyle, şu sebepler yüzünden sahneleri kullanmaktan kaçının:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çoklu geliştiricili ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Bunun yerine içerik yükleme veya film klipleri kullanmayı düşünün.
- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar.
- Sahneler, kullanıcıları aslında görmek veya kullanmak istedikleri varlıkları yüklemek yerine, bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcı SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe hangi içeriği indireceğini kontrol edebilir. Kullanıcının ne kadar içerik indirdiği üzerinde daha çok kontrolü olur, bu da bant genişliği yönetimi için daha iyidir. Bir sakınca, daha çok sayıda FLA dosyalarını yönetme gereksinimidir.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Uzun animasyonlar oluşturursanız, sahneleri kullanmayı daha avantajlı bulabilirsiniz. Dezavantajlar belgeniz için geçerliyse; bir animasyon oluşturmak için sahneleri kullanmak yerine birden çok FLA dosyası veya film klipi kullanmayı düşünün.

[Başa dön](#)

Dosyaları kaydetme ve sürüm kontrolü

FLA dosyalarınızı kaydettiğinizde, belgeleriniz için tutarlı bir adlandırma düzeni kullanın. Bu, özellikle bir projenin birden çok sürümünü kaydediyorsanız önemlidir.

Not: *Proje Paneli, Flash Professional CC'de kaldırılmıştır.*

Sadece bir FLA dosyasıyla çalışıyorsanız ve dosyayı oluştururken sürüm kaydetmiyorsanız, bazı sorunlar meydana gelebilir. FLA dosyasında kaydedilen geçmiş yüzünden dosyalar daha büyük hale gelebilir veya dosya üzerinde çalışırken dosya bozulabilir (kullandığınız herhangi bir yazılımda olduğu gibi).

Geliştirme sırasında birden çok sürüm kaydederseniz, geri dönmeniz gerektiğinde daha eski bir sürümünüz bulunur.

Dosyalarınız için okuması kolay, şifreli olmayan ve çevrimiçi olarak iyi çalışacak sezgisel adlar kullanın:

- Boşluklar, büyük harfler veya özel karakterler kullanmayın.
- Sadece harfler, rakamlar, tireler ve alt çizgiler kullanın.
- Aynı dosyanın birden fazla sürümünü kaydederseniz; menu01.swf, menu02.swf, vs. gibi tutarlı bir numaralandırma sistemi tasarlayın.
- Bazı sunucu yazılımları büyük/küçük harf duyarlı olduğundan, adlandırma düzenlerinizde sadece küçük harfli karakterler kullanmayı düşünün.
- Dosyaları adlandırmak için bir ad-fiil veya sıfat-ad kombinasyonu kullanan bir adlandırma sistemi düşünün; örneğin, sinifplanlamasi.swf ve benimprojem.swf.

Geniş bir proje oluştururken, bir FLA dosyasının yeni sürümlerini kaydetmek için aşağıdaki yöntemleri kullanın:

- Dosya > Farklı Kaydet'i seçin ve belgenizin yeni bir sürümünü kaydedin.
 - Flash Professional belgelerinizi kontrol etmek için sürüm kontrol yazılımı veya Proje panelini kullanın.
- Not:** *Proje Paneli, Flash Professional CC'de kaldırılmıştır.*

FLA dosyanızın yedeklemelerini oluşturmak için sürüm kontrol yazılımı kullanmıyorsanız, projenizdeki her dönüm noktasından sonra Farklı Kaydet'i kullanın ve belgeniz için yeni bir ad yazın.

Çoğu yazılım paketi kullanıcıların dosyalarıyla birlikte sürüm kontrolü kullanmalarını sağlar, bu da ekiplerin verimli olarak çalışmalarını sağlar ve hataları azaltır (dosyaların üzerine yazma veya bir belgenin eski sürümleri üzerinde çalışma gibi). Diğer belgelerde olduğu gibi, bu programları Flash Professional belgelerini Flash Professional'ın dışarısında organize etmek için kullanabilirsiniz.



En iyi uygulamalar - Mobil aygıtlar için içerik oluşturma ipuçları

[Mobil aygıtlarda kullanım için Flash içeriği oluşturma](#)
[Mobil aygıtlarda animasyon için Flash Lite ilkeleri](#)
[Mobil aygıtlardaki Flash Lite bitmap ve vektör grafikleri](#)
[Mobil aygıtlar için Flash Lite bitmap'lerinin sıkıştırmasını ayarlama](#)
[Flash Lite karelerini mobil aygıtlar için en iyi duruma getirme](#)
[Mobil aygıtlarda Flash Lite içeriği için ActionScript'i en iyi duruma getirme](#)
[Flash Lite dosya belleğini mobil aygıtlar için yönetme](#)
[Mobil aygıtlar için Flash Lite uygulamasında veri yükleme](#)
[Sınıfları Flash Lite için derleme işlemini dışında tutma](#)

Mobil aygıtlarda kullanım için Flash içeriği oluşturma

[Başa dön](#)

Mobil aygıtlar için Flash içeriği oluşturmak üzere bazı temel ilkeleri izleyin. Örneğin Flash geliştiricileri çoğu zaman aşırı karmaşık resimlerden ve fazla boşluklardan ya da saydamlıklardan kaçınırlar.

Mobil aygıtların performansları çok farklı olduğundan Flash Lite geliştiricileri başka zorluklarla da karşı karşıya kalırlar. İçerik birçok farklı aygıtta yayınlanacaksa geliştiriciler bazen en küçük ortak paydaya göre yazmak zorunda kalır.

Mobil içeriği en iyi duruma getirmek bazı dengeleri kurmayı gerektirir. Örneğin bir teknik içeriğin daha iyi görünmesini sağlarken bir diğeri daha iyi performans sağlayabilir. Bu dengeleri değerlendirirken benzeştiricide ve hedef aygıtta birbirini izleyen birçok test yapmanız gerekecektir. Renklerin gerçekliğini, metnin okunabilirliğini, fiziksel etkileşimleri, arabirimin yanıt verme yeteneğini ve gerçek mobil deneyimin diğer yönlerini değerlendirmek için içeriğinizi aygıtın kendisinde görmemiz gerekir.

Mobil telefon ve aygıtlar için içerik oluşturma ile ilgili daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Mobil aygıtlarda animasyon için Flash Lite ilkeleri

[Başa dön](#)

Mobil aygıtlar için içerik oluştururken aygıtın CPU sınırlamalarını göz önünde bulundurun. Bu ilkeleri izlemek Flash Lite içeriğinin yavaş çalışmasını önlemeye yardımcı olabilir:

- Yeni bir Flash Lite dosyası oluştururken belgenin doğru ayarlanıp ayarlanmadığını kontrol edin. Flash dosyaları sorunsuz şekilde ölçeklense de, dosya yerel Stage (Sahne) boyutunda çalışmıyorsa ve oynatıcıda ölçeklenmek zorundaysa performans düşebilir. Belgenin Stage boyutunu hedef aygıtın çözünürlüğüyle eşleştirecek şekilde ayarlamaya çalışın. Ayrıca Flash Player uygulamasını doğru Flash Lite sürümüne ayarlayın ve Device Central bölümünde uygun bir aygıt profili seçin.
- Flash Lite, vektör grafiklerini düşük, orta ve yüksek kalitede oluşturabilir. Oluşturma kalitesi arttıkça Flash Lite, vektör grafiklerini daha sorunsuz ve daha doğru şekilde oluşturur ve aygıtın işlemcisine daha fazla iş yükü biner. Karmaşık animasyonlar sağlamak için, oynatıcının kalite ayarını değiştirmeyi deneyin ve sonra SWF dosyasını kapsamlı şekilde test edin. SWF dosyasının işleme kalitesini kontrol etmek için `_quality` özelliğini ya da `SetQuality` komutunu kullanın. Bu `_quality` özelliği için geçerli değerler LOW (Düşük), MEDIUM (Orta) ve HIGH (Yüksek)'tir.
- Eşzamanlı ara doldurmaların sayısını sınırlayın. Ara doldurmaların sayısını azaltın ya da animasyon sırasını biri bittiğinde diğeri başlayacak şekilde oluşturun.
- CPU'nun iş yükünü artıracığı için sembollerde saydamlığı (alfa) gereğinden fazla kullanmayın. Özellikle alfa düzeyleri tümüyle opak olmayan (%100'den düşük olan) ara doldurma sembollerini kullanmaktan kaçının.
- Büyük maskeler, aşırı hareket, alfa karıştırma, aşırı degradeler ve karmaşık vektörler gibi CPU'ya yüklenen görsel efektlerden kaçının.
- En verimli sonuçları elde etmek için ara doldurmaların, anahtar kare animasyonlarının ve ActionScript tarafından üretilen hareketlerin bileşimleriyle denemeler yapın.
- Vektörel ovaleri ve daireleri işlemek, dörtgenleri işlemeye göre çok daha fazla bellek gerektirir. Kavisli ve oval konturlar kullanmak da CPU kullanımını büyük oranda artırır.
- Animasyonları hedef aygıtlarda sık sık test edin.
- Flash animasyonlu bir bölgeyi çizdiğinde bu alanın etrafında dikdörtgen bir sınırlama kutusu tanımlar. Bu dikdörtgeni mümkün olan en küçük boyutuna indirgeyerek çizimi en uygun duruma getirin. Flash birleştirilmiş alanları tek bir dikdörtgen olarak yorumladığından ve sonuçta daha büyük bir toplam bölge ortaya çıkacağı için çıkışan ara doldurmalarından kaçının. Animasyonu en uygun duruma getirmek için Flash'ın Show Redraw Region özelliğini kullanın.
- Ekrandaki film kliplerini gizlemek için `_alpha = 0` ve `_visible = false` kullanmaktan kaçının. Bir film klibinin görünürlüğüne kapatır ya da alfa

değerini sıfır olarak değiştirirseniz film yine de çizgi işleme hesaplamalarına dahil edilir ve bu da performansı etkileyebilir.

- Benzer şekilde, filmi başka bir resmin arkasına yerleştirerek gizlemeye çalışmayın. Film yine de oynatıcının hesaplamalarına dahil edilir. Bunun yerine film kliplerini Stage'den (Sahne) tümüyle kaldırın ya da removeMovieClip komutunu çağırarak kaldırın.

Mobil telefon ve aygıtlar için içerik oluşturma ile ilgili daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Mobil aygıtlardaki Flash Lite bitmap ve vektör grafikleri

[Başa dön](#)

Flash Lite, hem vektör hem de bitmap grafiklerini oluşturabilir. Her grafik türünün artıları ve eksileri vardır. Bitmap yerine vektör kullanma kararı her zaman çok net değildir ve çoğu zaman birçok etkene bağlıdır.

Vektör grafikleri, SWF dosyalarında matematiksel eşitlikler olarak sıkıştırılmış bir halde temsil edilir ve Flash Lite oynatıcısı tarafından çalışma zamanında oluşturulur. Bunun tersine, bitmap grafikleri daha fazla veri baytı gerektiren resim öğeleri dizisi (pikseller) olarak yer alır. Bu nedenle dosyada vektör grafikleri kullanmak dosya boyutunu küçültebilir ve bellek kullanımını azaltabilir.

Vektör grafikleri boyutları ölçeklendiğinde pürüzsüz şekillerini korurlar. Bitmap görüntüler ölçeklendiğinde köşeli ya da pikseli olarak görünebilirler.

Bitmap grafikleriyle karşılaştırdıklarında, özellikle birçok karmaşık şekil ve dolgu içeren vektör grafiklerinin işlenmesi daha fazla işleme gücü gerektirir. Sonuç olarak vektör şekillerinin yoğun kullanımı bazen genel dosya performansını düşürebilir. Bitmap grafikleri vektör grafikleri kadar işleme süresi gerektirmediklerinden, örneğin cep telefonlarından animasyonlu olarak görüntülenecek ve kaydırılacak karmaşık bir yol haritası gibi bazı dosyalar için daha iyi bir seçenek oluştururlar.

Aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurun:

- Vektör şekillerinde anahat kullanmaktan kaçının. Anahatlarda iç ve dış kenar vardır (dolgularda yalnızca bir kenar vardır) ve iki kat fazla işlenecek iş içerirler.
- Köşeler kavislere göre daha kolay işlenir. Mümkün olduğunda, özellikle çok küçük vektör şekillerinde düz kenarlar kullanın.
- En iyileştirme özellikle simge gibi bazı küçük vektör şekillerinde yardımcı olur. Karmaşık simgeler işleme sırasında ayrıntılarını kaybedebilirler ve ayrıntıları işleme işi boşa gitmiş olur.
- Genel bir kural olarak küçük, karmaşık görüntüler (örneğin simgeler) için bitmap ve daha büyük ve basit görüntüler için vektör kullanın.
- Bitmap görüntüleri doğru boyutta içeri aktarın; dosya boyutunu artırdığı ve çalıştırma zamanı belleğini artırdığı için büyük grafikleri içe aktarıp Flash'ta ölçeklemeyin.
- Flash Lite oynatıcısı bitmap düzgünleştirmesini desteklemez. Bitmap ölçeklenir ya da döndürülürse topaklı bir görünüm kazanacaktır. Grafiği ölçeklemeniz ya da döndürmeniz gerekiyorsa vektör grafik kullanmayı göz önünde bulundurun.
- Metin çok karmaşık bir vektör şeklidir. Tabii ki çoğu zaman metin önemlidir ve hiç kullanılması çok nadirdir. Metin gerektiğinde metne animasyon uygulamaktan ya da metni bir animasyonun üzerine yerleştirmekten kaçının. Metni bitmap olarak kullanmayı göz önünde bulundurun. Çok satırlı dinamik ve girdi metni için, metin dizesinin satır sonu ön belleğe alınmaz. Flash satırları çalıştırma zamanında keser ve metin alanının her yeniden çizilmesi gerektiğinde satır sonlarını yeniden hesaplar. Durağan metin alanları soruna neden olmaz çünkü satır sonları derleme sırasında önceden hesaplanır. Dinamik içerik için dinamik metin alanlarının kullanılması kaçınılmazdır ancak mümkün olduğunda durağan metin alanları kullanmaya çalışın.
- PNG dosyalarında saydamlık kullanımını en aza indirgeyin; Flash bitmap görüntüsünün saydam bölümleri için bile yeniden çizimleri hesaplamak zorundadır. Örneğin ön planda bulunan bir öğeye ilişkin saydam bir PNG dosyası söz konusuysa, saydam PNG'yi tam ekran boyutunda dışa aktarmayın. Bunun yerine ön plan öğesinin gerçek boyutunda dışa aktarın.
- Bitmap katmanlarını birlikte ve vektör katmanlarını birlikte gruplamayı deneyin. Bitmap ve vektör içeriği için Flash'ın farklı işleyiciler kullanması gerekir ve işleyiciler arasında geçiş yapmak zaman alır.

Mobil telefon ve aygıtlar için içerik oluşturma ile ilgili daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Mobil aygıtlar için Flash Lite bitmap'lerinin sıkıştırmasını ayarlama

[Başa dön](#)

Bitmap kullanırken SWF dosya boyutunu küçülten görüntü sıkıştırma seçeneklerini (her görüntü için ayrı ayrı ya da tüm bitmap görüntüleri için genel olarak) ayarlayabilirsiniz.

Adobe Device Central uygulamasının diğer Adobe ürünleriyle kullanılması hakkında daha fazla ipucu ve püf noktası için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Tek bir bitmap dosyasının sıkıştırma seçeneklerini ayarlama

1. Flash'ı başlatın ve bir belge oluşturun.
2. Library (Kitaplık) penceresinde bir bitmap seçin.
3. Library penceresinde bitmap simgesini sağ tıklayın (Windows) ya da Control tuşu basılıyken tıklayın (Macintosh) ve Bitmap Properties (Bitmap Özellikleri) iletişim kutusunu açmak için bağlam menüsünden Properties'i (Özellikler) seçin.
4. Compression (Sıkıştırma) açılır menüsünde aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:
 - Karmaşık renk ya da ton çeşitleri içeren fotoğraf ya da degrade dolgu görüntüler gibi görüntüler için Photo (JPEG) seçeneğini kullanın.

Bu seçenek bir JPEG dosyası üretir. İçer aktarılan görüntü için belirlenen varsayılan sıkıştırma kalitesini kullanmak için Use Imported JPEG Data (İçer Aktarılan JPEG Verilerini Kullan) onay kutusunu işaretleyin. Yeni bir sıkıştırma kalitesi ayarı belirlemek için Use Imported JPEG Data onay kutusunun işaretini kaldırın ve Quality (Kalite) metin kutusuna 1 ve 100 arasında bir değer girin. Daha yüksek bir ayar daha yüksek kaliteli bir görüntü, ancak aynı zamanda daha büyük bir dosya üretir, bu nedenle değeri buna göre ayarlayın.

- Basit şekilli ve az sayıda renk içeren görüntüler için Lossless (PNG/GIF) (Kayıpsız) seçeneğini kullanın. Bu seçenek görüntüyü hiçbir veriyi atmayan kayıpsız sıkıştırma kullanarak sıkıştırır.

5. Dosya sıkıştırmasının sonuçlarını görmek için Test düğmesini tıklayın.

Seçilen sıkıştırma ayarının kabul edilebilir olup olmadığına karar vermek için orijinal dosya boyutuyla sıkıştırılmış dosya boyutunu karşılaştırın.

Tüm bitmap görüntüleri için sıkıştırmayı ayarlama

1. File > Publish Settings (Dosya > Yayınlama Ayarları) seçeneğini belirleyin ve sonra sıkıştırma seçeneklerini görüntülemek için Flash sekmesini tıklayın.
2. JPEG kalitesi sürgüsünü ayarlayın ya da bir değer girin. Daha yüksek bir JPEG kalitesi değeri daha yüksek kaliteli bir görüntü, ancak daha büyük bir SWF dosyası üretir. Daha düşük görüntü kalitesi daha küçük bir SWF dosyası üretir. Boyut ve kalite arasındaki en iyi dengeyi belirlemek için farklı ayarları deneyin.

Flash Lite karelerini mobil aygıtlar için en iyi duruma getirme

Başa dön

- Flash Lite uygulamasını destekleyen aygıtların çoğu, içeriği yaklaşık 15 - 20 kare/saniye (fps) hızında oynatır. Kare hızı 6 fps'ye kadar düşebilir. Geliştirme sırasında belgenin kare hızını hedef aygıtın yaklaşık oynatma hızına ayarlayın. Bu, içeriğin sınırlı performansla sahip aygıtta nasıl çalışacağını gösterir. Son halini almış SWF dosyasını yayınlamadan önce, aygıtın daha yüksek bir kare hızını desteklemesi durumunda performansı sınırlamamak için belgenin kare hızını en az 20 fps'ye ya da daha yükseğe ayarlayın.
- Eğer gotoAndPlay komutunu kullanıyorsanız, Flash istenen kareyi oynatmadan önce mevcut kare ve istenen kare arasındaki her karenin başlatılması gerektiğini unutmayın. Bu karelerden birçoğunda farklı içerik bulunuyorsa Timeline (Zaman Çizelgesi) yerine farklı film klipleri kullanmak daha verimli olabilir.
- Tüm içeriği dosyanın başına koyarak önceden yüklemek masaüstü bilgisayarlarda kullanışlı olsa da mobil aygıtlarda önceden yüklemek dosyanın başlatılmasını geciktirebilir. İçeriği dosya boyunca aralıklı olarak film kliplerinin kullanıldıklarında başlatılmasını sağlayın.

Mobil telefon ve aygıtlar için içerik oluşturma ile ilgili daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Mobil aygıtlarda Flash Lite içeriği için ActionScript'i en iyi duruma getirme

Başa dön

Çoğu mobil aygıttaki işleme hızı ve bellek sınırlamaları nedeniyle, mobil aygıtlarda kullanılan Flash Lite içeriği için ActionScript geliştirirken bu ilkeleri izleyin:

- Dosyayı ve kodunu mümkün olduğu kadar basit tutun. Kullanılmayan film kliplerini kaldırın, gereksiz kare ve kod döngülerini silin ve çok fazla ya da ilgisiz kareler kullanmaktan kaçının.
- Her etkileşimde koşul kontrol edildiği için ortaya çıkan işleme süresi nedeniyle FOR döngüleri kullanmak verimsiz olabilir. Yineleme ve döngü işleme sürelerinin yükleri birbirine yakın olduğunda, döngü kullanmak yerine birden çok işlemi ayrı ayrı yürütün. Kod daha uzun olabilir ancak performans artacaktır.
- Çerçeve tabanlı döngüleri artık gerek kalmadığında hemen durdurun.
- Yoğun CPU kullanımı gerektirebileceği için mümkün olduğunda dize ve dizi işlemekten kaçının.
- Diğer yöntem çağrılardan daha fazla işleme süresine sahip ActionScript getter ve setter yöntemlerini kullanmak yerine özelliklere her zaman doğrudan erişmeyi deneyin.
- Olayları akıllıca yönetin. Bir dinleyiciyi çağırmadan önce varolduğunu (null değil) ya da olmadığını kontrol etmek için koşullar kullanarak olay dinleyici dizilerini küçük tutun. Tüm etkin aralıkları clearInterval yöntemini çağırarak temizleyin ve unloadapplication ya da removeapplicationClip yöntemini kullanarak içeriği kaldırmadan önce removeListener yöntemini çağırarak tüm etkin dinleyicileri kaldırın. Film klipli kaldırıldığında herhangi bir ActionScript işlevi SWF verilerine referans göndermeye devam ediyorsa Flash SWF veri belleğini yeniden derlemez (örneğin aralıklardan ve dinleyicilerden).
- Değişkenlere artık gerek kalmadığında bunları silin ya da bunları çöp toplama için işaretleyen null ayarına getirin. Gereksiz veriler SWF dosyasından kaldırıldığı için değişkenleri silmek çalıştırma sırasında belleğin en iyi duruma getirilmesine yardımcı olur. Değişkenleri silmek null olarak ayarlamaktan daha iyidir.
- Çöp toplama işleminden önce removeListener yöntemini çağırarak dinleyicileri nesnelerden kaldırın.
- Bir işlev dinamik olarak çağırılıyorsa ve sabit bir parametre kümesi iletiyorsa apply yerine call yöntemini kullanın.
- Başlatma süresini kısaltmak için ad boşluklarını (örneğin yolları) küçültün. Paketteki her düzey bir IF deyimine derlenir ve yeni bir Object çağrısına neden olur böylece yolda daha az düzey bulunması süre kazandırır. Örneğin com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funtionName düzeylerine sahip bir yol com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc için bir nesnenin başlatılmasına neden olur. Bazı Flash geliştiricileri SWF kodunu derlemeden önce

yolu 58923409876.functionName gibi benzersiz bir tanımlayıcıya indirgemek için önişlemci yazılımı kullanır.

- Bir dosya aynı ActionScript sınıflarını kullanan birden çok SWF dosyasından oluşuyorsa, derleme sırasında bu sınıfları seçilen SWF dosyalarından hariç tutun. Bu yöntem dosya indirme süresini kısaltmaya ve çalıştırma zamanı bellek gereksinimlerini azaltmaya yardımcı olabilir.
- Nesne özelliğinde yapılan her değişiklik oynatıcının bir bildirim gönderilmesi gerekip gerekmediğini belirlemesini gerektirdiği için Object.watch ve Object.unwatch kullanmaktan kaçının.
- Zaman çizelgesindeki bir anahtar karede yürütülen ActionScript kodunun tamamlanması 1 saniyeden fazla sürüyorsa o kodu birden fazla anahtar karede yürütülecek şekilde bölmeyi göz önünde bulundurun.
- SWF dosyasını yayınlarken trace deyimlerini koddan kaldırın. Bunu yapmak için Publish Settings (Yayınlama Ayarları) iletişim kutusundaki Flash sekmesinde bulunan Omit Trace Actions (İzleme Eylemlerini Hariç Tut) onay kutusunu işaretleyin.
- Devralmak yöntem çağırma sayısını artırır ve daha fazla bellek kullanır: gerek duyduğu tüm işlevleri içeren bir sınıf, bazı işlevlerini üst sınıftan devralan bir sınıfa göre çalıştırma zamanında daha verimlidir. Bu nedenle sınıfların genişletilebilirliği ve kodun verimliliği arasında bir tasarım dengesi kurmanız gerekebilir.
- Bir SWF dosyası özel bir ActionScript sınıfı içeren (örneğin foo.bar.CustomClass) başka bir SWF dosyasını yükler daha sonra kaldırırsa sınıf tanımlaması bellekte kalır. Bellekten kazanmak için kaldırılan SWF dosyalarındaki tüm özel sınıfları silin. Bunun için delete deyimini kullanın ve tam nitelikli bir sınıf adı belirleyin, örneğin: delete foo.bar.CustomClass.
- Genel değişkenlerin kullanımını sınırlayın çünkü bunları tanımlayan film klibi kaldırılırsa bu değişkenler çöp toplama için işaretlenmezler.
- Standart kullanıcı arabirimi bileşenlerini (Flash'taki Components (Bileşenler) panelinde bulunur) kullanmaktan kaçının. Bu bileşenler masaüstü bilgisayarlarda çalışacak şekilde tasarlanmışlardır ve mobil aygıtlarda çalışmak üzere en uygun duruma getirilmemişlerdir.
- Mümkün olduğunda derin yuvalanmış işlevlerden kaçının.
- Mümkün olduğunda derin yuvalanmış işlevlerden kaçının. Flash Player uygulamasının masaüstü sürümüyle karşılaştırıldığında Flash Lite 2, varolmayan değişkenlere ilişkin referansları yavaş şekilde arar, bu da performansı belirgin şekilde etkileyebilir.
- İşlevleri adsız sözdizimi kullanarak tanımlamaktan kaçının. Örneğin myObj.eventName = function{ ...}. Örneğin function myFunc { ...}; myObj.eventName = myFunc; gibi açıkça tanımlanmış işlevler daha verimlidir.
- Math işlevlerinin ve yüzen nokta sayılarının kullanımını en aza indirgeyin. Bu değerleri hesaplamak performansı yavaşlatır. Math rutinlerini kullanmanız gerekiyorsa değerleri önceden hesaplamayı ve bir değişkenler dizisinde depolamayı göz önünde bulundurun. Verileri bir veri tablosundan almak Flash'ın bunları çalıştırma zamanında hesaplamasından çok daha hızlıdır.

Mobil telefon ve aygıtlar için içerik oluşturma ile ilgili daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Flash Lite dosya belleğini mobil aygıtlar için yönetme

Başa dön

Flash Lite, bir dosyanın artık referans vermediği nesneleri ve değişkenleri bellekten düzenli aralıklarla kaldırır. Bu işlem çöp toplama olarak bilinir. Flash Lite, çöp toplama işlemini her 60 saniyede bir veya dosya bellek kullanımı aniden %20 ya da daha üstüne çıktığında çalıştırır.

Flash Lite uygulamasının çöp toplama işlemini nasıl ve ne zaman yapacağını kontrol edemeseniz de ihtiyaç duymadığınız belleği istediğinizde boşaltabilirsiniz. Zaman çizelgesi değişkenleri ya da genel değişkenler için, ActionScript nesnesinin kullandığı belleği boşaltmak için delete deyimini kullanın. Yerel değişkenler için, örneğin bir işlev tanımı içinde tanımlanmış bir değişken için, bir nesnenin belleğini boşaltmak üzere delete deyimini kullanamazsınız ancak bu nesneye referans gönderen değişkeni null olarak ayarlayabilirsiniz. Bu işlem, nesneye başka referans olmaması koşuluyla nesnenin kullandığı belleği boşaltır.

Aşağıdaki iki kod örneği, nesne belleklerinin, o nesnelere referans gönderen değişkeni silerek nasıl boşaltılacağını göstermektedir. İlk örneğin bir zaman çizelgesi değişkeni ve ikincisinin bir genel değişken oluşturma dışında bu örnekler aynıdır.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
```

```
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Daha önce belirtildiği gibi yerel bir işlev değişkeninin kullandığı belleği boşaltmak için delete deyimini kullanamazsınız. Bunun yerine değişken referansını null olarak ayarlayın, bu delete ile aynı etkiye sahiptir.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Mobil aygıtlar için Flash Lite uygulamasında veri yükleme

[Başa dön](#)

Mobil aygıtlar için dosya geliştirirken bir defada yüklemeyi hedefleyeceğiniz veri miktarını en aza indirgeyin. Flash Lite dosyasına harici veri yüklüyorsanız (örneğin, XML.load kullanarak), gelen veri için yetersiz bellek ayrılmışsa aygıtın işletim sistemi “bellek arızası” hatası verebilir. Kalan belleğin toplam miktarı yeterli olsa da bu durum ortaya çıkabilir.

Örneğin bir dosyanın 100 KB olan bir XML dosyası yüklemeyi denediğini, ancak aygıtın işletim sisteminin gelen veri akışını işlemek için yalnızca 30 KB ayırdığını varsayın. Bu durumda Flash Lite, kullanıcıya yeterli bellek olmadığını belirten bir hata mesajı görüntüler.

Büyük miktarda veri yüklemek için veriyi küçük parçalar halinde, örneğin birkaç XML dosyasında gruplayın ve her parça için birkaç veri yükleme çağrısı yapın. Her veri parçasının boyutu ve buna bağlı olarak yapmanız gereken veri yükleme çağrısı sayısı aygıtta ve dosyaya göre değişir. Veri isteği sayısı ve bellek arızası arasında uygun bir denge belirlemek için dosyaları çeşitli hedef aygıtlarda test edin.

En uygun performans için mümkünse XML dosyalarını yüklemekten ve bölümlere ayırmaktan kaçının. Bunun yerine verileri basit ad/değer çiftlerinde depolayın ve verileri loadVars kullanarak bir metin dosyasından ya da daha önce derlenmiş SWF dosyalarından yükleyin.

Cep telefonları ve taşınabilir aygıtlarla ilgili içerik oluşturmak amacıyla daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.

Sınıfları Flash Lite için derleme işlemini dışında tutma

[Başa dön](#)

Bir SWF dosyasının boyutunu küçültmek için sınıfları derlemenin dışında tutmayı ancak yazım kontrolü için bunlara erişme ve bunları kullanma yeteneğini korumayı göz önünde bulundurun. Örneğin, özellikle aynı sınıflardan birçoğuna erişenler olmak üzere, birden çok SWF dosyası ya da paylaşılan kitaplık kullanan bir dosya geliştiriyorsanız bunu deneyin. Sınıfları hariç tutmak o dosyalarda sınıfların yinelenmesini önlemeye yardımcı olur.

1. Yeni bir XML dosyası oluşturun.
2. XML dosyasını FLA_dosyadı_exclude.xml olarak adlandırın, burada FLA_dosyadı FLA dosyasının .fla uzantısız adıdır. Örneğin FLA dosyası satışStoklar.flas ise XML dosya adı satışStoklar_exclude.xml olmalıdır.
3. Bu dosyayı FLA dosyasıyla aynı dizine kaydedin.
4. Aşağıdaki etiketleri XML dosyasına yerleştirin:

```
<excludeAssets>
    <asset name="className1" />
    <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

Burada <asset> etiketlerindeki ad nitelikleri için belirlenen değerler SWF dosyasının dışında tutulması gereken sınıfların adlarıdır. Dosya için gerektiği kadar ekleyin. Örneğin aşağıdaki XML dosyası mx.core.UIObject ve mx.screens.Slide sınıflarını SWF dosyasının dışında tutar:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Mobil telefon ve aygıtlar için içerik oluşturma ile ilgili daha fazla ipucu ve teknik için bkz. www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_tr.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

En iyi uygulamalar - Video kuralları

[Video kuralları hakkında](#)
[Uygulamada video kullanma](#)
[Video sorunlarını giderme](#)

Video kuralları hakkında

[Başa dön](#)

Bir videoyu bir FLA belgesine içe aktarmadan önce veya bir FLV dosyasını bir SWF dosyasının içine yüklemeyi önce videoyu düzenlemek için çeşitli seçenekler bulunur. Flash Professional ve Adobe Media Encoder video sıkıştırması için çok daha iyi kontrollere sahiptir. Video görüntüsünün kalitesini ve dosyanın boyutunu kontrol ettiğinden, videoyu dikkatlice sıkıştırmak önemlidir. Video dosyaları, sıkıştırıldıklarında bile SWF dosyanızdaki diğer varlıkların çoğuna oranla daha büyüktür.

Not: Kullanıcıya, bir SWF dosyasındaki medya üzerinde kontrol sunun. Örneğin, videoya sahip bir belgeye ses (veya döngü yapan bir arka plan sesi bile olabilir) eklerseniz, kullanıcının sesi kontrol etmesine izin verin.

Uygulamada video kullanma

[Başa dön](#)

Flash Professional uygulamasına video içe aktarmadan önce, hangi video kalitesine ihtiyacınız olduğunu, FLA dosyasıyla birlikte hangi video biçimini kullanacağınızı ve onun nasıl indirileceğini düşünün. Bir FLA dosyasına video içe aktardığınızda (gömülü video denir), bu, yayınladığınız SWF dosyasının boyutunu artırır. Kullanıcılar videoyu izlese de izlemese de video kullanıcının bilgisayarına aşamalı olarak indirilmeye başlar.

Videoyu ayrıca çalışma zamanında sunucunuzdaki harici bir FLV dosyasından aşamalı olarak indirebilir veya İnternet üzerinden görüntüleyebilirsiniz. İndirilmeye başladığı zaman, uygulamanızı nasıl yapılandırdığınıza bağlıdır.

Not: Video, SWF dosyaları gibi sunucudan aşamalı olarak indirilir, ancak SWF dosyaların indirilmesi aslında akış değildir. Dinamik olarak içerik yüklemenin tüm içeriğinizi tek bir SWF dosyasında tutmanın üzerinde açık avantajları vardır. Örneğin, daha küçük dosyalara ve daha hızlı yüklemeye sahip olursunuz ve kullanıcı sadece uygulamada görmek veya kullanmak istediklerini indirir.

Harici FLV'yi bir bileşen veya bir video nesnesi kullanarak görüntüleyebilirsiniz. Video kontrolleri yerleşik olduğundan ve içeriği oynatmak için sadece bir FLV dosya yolu belirtmeniz gerektiğinden, bileşenler FLV videosuna sahip uygulamaları geliştirmeyi kolaylaştırır. SWF dosyanızı olabildiğince küçük tutmak için videoyu bir video nesnesinin içinde görüntüleyin ve videoyu kontrol etmek amacıyla kendi varlıklarınızı ve kodunuzu oluşturun. Ayrıca Adobe® Flash® Professional'taki, Media bileşenlerinden (Flash MX Professional 2004 ve daha sonrası) daha küçük bir dosya boyutuna sahip olan FLVPlayback bileşenini kullanmayı düşünün.

Kullanıcılara bir SWF dosyasındaki video üzerinde biraz kontrol (videoyu durdurma, duraklatma, oynatma ve devam etme ve ses düzeyini kontrol etme yeteneği gibi) vermek iyi bir fikirdir.

Videoyunuz üzerinde, videoyu animasyonla işlemek veya çeşitli parçalarını zaman çizelgesiyle senkronize etmek gibi belirli türde esneklikler kazanmak için videoyu ActionScript'i veya Media bileşenlerinden birini kullanarak yüklemenin yerine, onu SWF dosyasının içine gömün.

Bir video üzerinde Video sınıfının izin verdiğinden daha fazla kontrol elde etmek için videoyu bir film klibi örneğinin içine yerleştirin. Videonun zaman çizelgesi bir Flash Professional zaman çizelgesinden bağımsız olarak oynatılır ve zaman çizelgelerini kontrol etmek için bir film klibinin içine içeriği yerleştirebilirsiniz. Videoya yer sağlamak için ana Zaman Çizelgesi'ni birkaç kare genişletmek zorunda değilsiniz, bu FLA dosyanızla çalışmanızı güçleştirebilir.

Video sorunlarını giderme

[Başa dön](#)

Bir uygulama oluşturabilir ve ardından onu sunucunuza yükledikten sonra sorunlarla karşılaşabilirsiniz.

- Flash Player sürümünüzün doğru olduğunu denetleyin.

Örneğin, dosyalarınızı On2 codec bileşenini kullanarak kodladıysanız, Flash Professional içeriğinizi görüntülemek için kullandığınız tarayıcılarda Flash Player 8 veya sonrası kurulu olmalıdır.

Not: Flash Player ve FLV uyumluluğu için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan FLV Video'yu Kullanma Hakkında başlığına bakın.

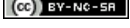
- Sunucunun kullandığınız video dosyaları için (FLV veya F4V) mime türünü destekleyip desteklemediğini kontrol edin. Bir sunucudaki video dosyaları hakkında daha fazla bilgi edinmek için [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde olan FLV dosyaları için sunucunuzu konfigüre etme başlığına bakın.
- Güvenlik talimatlarını denetleyin.

Başka bir sunucudan FLV dosyaları yüklüyorsanız, o harici sunucudan yüklemek için uygun dosyaları veya kodu yerel yerinde

bulundurduğunuzdan emin olun. İlke dosyaları hakkında bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde olan Veriler erişilmesine izin vermek için sunucu tarafı ilke dosyaları başlığına bakın. Yükleme ve güvenlik hakkında bilgi için, [Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme](#) bölümünde bulunan Güvenliği anlama başlığına bakın.

- Videonuzun hedef yollarının doğru olduğunu denetleyin. Göreceli yollar kullanırsanız (/video/su.flv gibi), mutlak yollar kullanmayı deneyin (<http://www.yardımorenekleri.com/flash/video/su.flv> gibi). Uygulamanız göreceli yol olarak değil de, mutlak bir yol olarak çalışıyorsa, göreceli yolu düzeltin.
- Yayınlama Ayarları'nda belirttiğiniz Flash Player sürümünün kullandığınız video dosyası türlerini (FLV veya F4V (H.264))destekleyip desteklemediğini kontrol edin.

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Vektör ve bitmap biçimleri arasında çizim dönüştürme (yalnızca CS5.5 için)

[Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları](#)

[Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma](#)

[Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma](#)

[Videolar ve eğitimler](#)

Vektör ve bitmap biçimlerinin avantajları

[Başa dön](#)

Vektör ve bitmap resimlerinin tanımları için bkz. Vektör ve bitmap grafikleri.

Vektör resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha küçük dosya boyutları
- Aslına uygunlukta kayıp olmadan ölçülebilme

Bitmap resimleri şu avantajlara sahiptir:

- Daha hızlı görüntü oluşturma performansı
- Daha az İşlemci hızı gerektirir
- Daha yavaş işlemcilere sahip mobil cihazlar için daha uygundur

Sahne Alanı'nda bitmap olarak bir örnek oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneği geliştirme sırasında Sahne Alanı'nda film klibi ve düğme sembollerini bitmap olarak oluşturmanıza izin verir. Flash ayrıca bu bitmap'leri SWF dosyası yayınlarken de kullanır. Flash Player'ın dönüştürmeyi çalışma zamanında yapmasını engellediğinden, oynatma performansı Bitmap Olarak Ön Belleğe Al seçeneğinden daha hızlıdır. Bu düşük performansa sahip cihazlarda daha iyi görüntü oluşturmaya neden olur.

Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini belirlediğinizde, sembolünü düzenlemek için örneği çift tıklatabilirsiniz. Düzenlemeler Sahne Alanı'ndaki bitmap'lere yansıtılır.

Şekil, metin ve 3B nesneleri içeren film kliplerinde Bitmap Olarak Dışa Aktar seçeneğini kullanın.

1. Sahne Alanı'nda film klibi veya düğme örneğini seçin.
2. Özellik denetçisinin Görünüm bölümünde Oluştur menüsünden Bitmap Olarak Dışa Aktar öğesini seçin.
3. Arka plan menüsünden (Oluştur menüsünün altındadır) bir seçenek belirleyin.
 - Saydam
 - Opak - bitmap için bir arka plan rengi belirtmenize izin verir.

Not: Film kliplerinin örnekleri Sahne Alanı'nda bitmap olarak oluşturulduğunda, film klabinin yalnızca ilk karesi rasterleştirilir. Flash, kare 1'deki ActionScript'ler de dahil olmak üzere, ilk karesinde film klibi örneğinin tüm özelliklerini korur. Ayrıca, Bitmap Olarak Dışa Aktar arası doldurulmuş semboller için devre dışıdır.

Sahne alanı seçiminden bitmap oluşturma

[Başa dön](#)

Bitmap'e Dönüştür komutunu kullanarak bir bitmap oluşturabilir ve kütüphaneye ekleyebilirsiniz.

1. Sahne Alanı'nda bir veya birden fazla nesne seçin.
2. Değiştir > Bitmap'e Dönüştür öğesini seçin.

Flash seçimi bitmap'e dönüştürür, bitmap'i kütüphaneye ekler ve sahne alanındaki seçimi bitmap'in bir örneğiyle değiştirir.

Bitmap çözünürlüğü alfa kanalıyla 24 bit şeklindedir. Varsayılan biçim PNG'dir. Kütüphane panelinde bitmap özelliklerinde biçimi JPEG olarak değiştirebilirsiniz.

Bitmap'i Flash Pro'da düzenleyemezsiniz, ancak Photoshop veya başka bir görüntü düzenleyicide düzenleyip Flash Pro'ya tekrar içe aktarabilirsiniz.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)
- Video: [Flash Professional CS5.5 - Symbol Rasterization](#) (Flash Professional CS5.5 - Sembol Rasterleştirme) (1:46, Adobe TV)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Ters kinematik

[Ters kinematik hakkında](#)
[Sembollere eklem ekleme](#)
[Şekillere eklem ekleme](#)
[TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme](#)
[Eklemi şekil noktalarına bağlama](#)
[TK eklemlerinin hareketini sınırlama](#)
[Eklemle Esneklik ekleme](#)
[Armatüre animasyon uygulama](#)
[TK animasyonuna hareket hızı ekleme](#)

Ters kinematik hakkında

[Başa dön](#)

Not: Ters Kinematik özelliği Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır. Flash Professional CC'de, Flash Professional'ın daha eski bir sürümüyle kaydedilmiş bir dosya açarsanız, Ters Kinematik Kare Kare Animasyona dönüştürülür. Daha fazla bilgi için [bu makaleye](#) bakın.

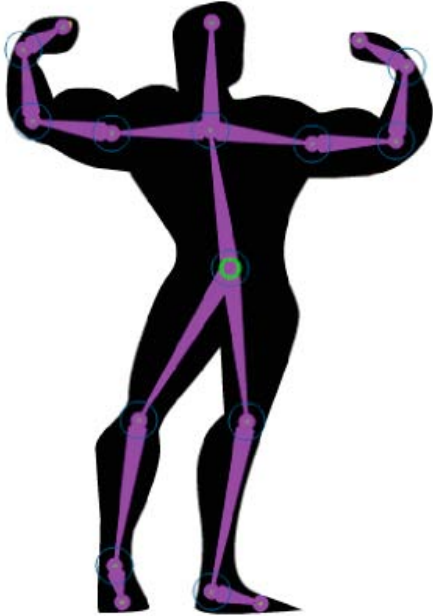
Ters kinematik (TK), üst-alt ilişkilerinde doğrusal ya da dallı armatürlere zincirlenen eklemeler kullanarak nesneleri hareketlendirmenin bir yoludur. Bir eklem hareket ettiğinde, buna bağlı diğer eklemeler de hareket eder.

Ters kinematik kolaylıkla doğal hareket oluşturmaya izin verir. Ters kinematik kullanarak animasyon uygulamak için Zaman Çizelgesi'ndeki eklemelerin başlangıç ve bitiş konumlarını belirtmeniz yeterlidir. Flash, başlangıç ve bitiş kareleri arasında bulunan armatürdeki eklem konumlarına otomatik olarak enterpolasyon uygular.

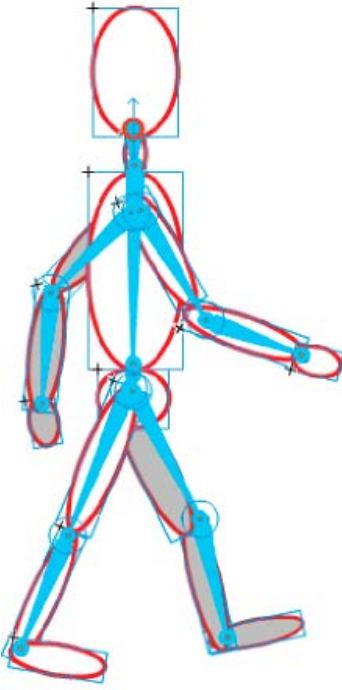
2 şekilde TK kullanabilirsiniz:

- Bir şekli birden fazla eklem için kap olarak kullanarak. Örneğin, bir yılan çizimine eklemeler ekleyerek çizimin gerçekçi bir şekilde kaymasını sağlayabilirsiniz. Bu şekilleri Nesne Çizimi modunda çizebilirsiniz.
- Sembol örneklerinde zincir oluşturarak. Örneğin, gövdeyi, kolu, kolun alt kısmını ve eli gösteren film kliplerini bağlayarak, birbirleriyle ilişkili olarak gerçekçi bir şekilde hareket etmelerini sağlayabilirsiniz. Her örnekte tek bir eklem bulunur.

Not: Armatürleri yalnızca Zaman Çizelgesi'nde değil, aynı zamanda ActionScript 3.0 kullanarak da hareketlendirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, ActionScript 3.0 Dil ve Bileşenler Başvurusu'ndaki `fl.ik` sınıflarına bakın.



TK eklem armatürü eklenmiş bir şekil. Her eklem baş kısmının yuvarlak ve kuyruk kısmının ince olduğuna dikkat edin. Eklenen ilk eklem olan kök eklem baş kısmında bir daire vardır.



Bir TK eklem armatürü eklenmiş, farklı sembollerden oluşan bir grup. Şekildeki omuz ve kalça bölümü, armatürün dal noktalarını oluşturur. Kök eklemının baş kısmı, iç bağlantılar ve bir daldaki son eklemın kuyruk kısmı varsayılan dönüştürme noktalarıdır.

Not: Ters kinematik kullanmak için, FLA dosyanızın, ActionScript 3.0'ı Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Komut Dosyası ayarı olarak belirtmesi gerekir.

Eklem stilleri

Flash Sahne Alanı'nda 4 şekilde eklem çizebilir:

- Düz. Bu varsayılan stildir.
- Tel. Düz stil eklemın altındaki resmin çok fazla kısmını kapladığında faydalıdır.
- Çizgi. Daha küçük armatürler için kullanışlıdır.
- Yok. Yalnızca altındaki resmi göstermek için eklemı gizler.

Eklem Stili'ni ayarlamak için Zaman Çizelgesi'nde TK yayılma alanını seçin ve ardından Özellikler panelinin Seçenekler bölümündeki Stil menüsünden stili seçin.

Not: Bir belgeyi, Eklem Stili Yok olarak ayarlıyken kaydederseniz, Flash belgeyi bir sonraki açışınızda eklem stilini otomatik olarak Çizgi olarak değiştirir.

Poz Katmanları

Sembol örneklerine veya şekillere eklemı eklediğinizde, Flash bu eklemı için Zaman Çizelgesi'nde yeni bir katman oluşturur. Bu yeni katmana poz katmanı adı verilir. Flash, Sahne Alanı'ndaki nesnelerin önceki yığılma sırasını korumak için poz katmanını mevcut katmanlar arasında Zaman Çizelgesi'ne ekler.

Flash Pro CS5'te her poz katmanı, yalnızca tek bir armatür ve bu armatürle ilişkili örnekleri ve şekilleri içerebilir. Flash CS5.5'te poz katmanı bir veya daha fazla eklem armatürüne ek olarak diğer nesneleri de içerebilir.

Eğitimler ve videolar

Aşağıdaki eğitim videoları ters kinematiğin nasıl kullanılacağını göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak Flash Professional CS5 için de geçerlidir.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Ters kinematiği kullanma \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Flash Downunder – The Bone tool and the Deco Tool \(22:00\)](#) (Flash Downunder – Eklem aracı ve Süs Aracı (22:00)) (Adobe.com)
- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklemı hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracı nasıl kullanılır? (5:12)) (YouTube.com)
- Video: [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller nasıl hareketlendirilir? (3:26)) (YouTube.com)

Film kliplerine, grafiklere ve düğme örneklerine TK eklemeleri ekleyebilirsiniz. Metin kullanmak için, bunu önce bir sembole dönüştürün. Sembol örnekleri, eklemeleri eklemenizden önce farklı katmanlarda bulunabilir. Flash, poz katmanına bunları ekler.

Not: Ayrıca, metni ayrı şekillere ayırabilir (Değiştir > Parçala) ve eklemeleri ayrı ayrı şekillerle kullanabilirsiniz.

Nesneleri zincirle birbirine bağlarken, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar olan ilişki gibi, oluşturmak istediğiniz üst öge-alt öge ilişkilerini dikkate alın.

1. Sahne Alanı'nda sembol örnekleri oluşturun. Daha sonra zaman kazanmak için örnekleri, istediğiniz uzamsal konfigürasyona yakın olacak şekilde düzenleyin.
2. Araçlar panelinden Eklem aracını  seçin.
3. Armatürün kök eklemi olarak ayarlamak istediğiniz sembol örneğini tıklatın. Eklemi simgeye eklemek istediğiniz noktayı tıklatın.
Varsayılan olarak, Flash eklemi farenin tıklatıldığı yerde oluşturur. Eklem eklemenin daha kesin bir yolu için Çizim Tercihleri'nde (Düzen > Tercihler) Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla ögesini kapatın. Dönüştürme Noktasını Otomatik Olarak Ayarla kapalıyken, bir sembolden diğerine tıklattığınızda eklem sembol dönüştürme noktasına yapışır.
4. Başka bir sembol örneğine sürükleyin ve eklemek istediğiniz noktada fare düğmesini bırakın.
5. Armatüre başka bir eklem eklemek için ilk eklem kuyruk kısmından, sonraki sembol örneğine sürükleyin.
Nesnelere Yapış özelliğini kapatırsanız (Görünüm > Yapışma > Nesnelere Yapış) kuyruğu tam olarak yerleştirmeniz kolaylaşır.
6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Tamamlanan armatürün öğelerini yeniden konumlandırmak için, eklemeleri veya örneklerin kendilerini sürükleyin.
 - Bir eklem sürüklenmesi, eklem ilişkili olduğu örneğin, ekleme göre dönmeye izin verilmeden taşınmasını sağlar.
 - Bir örneği sürüklemek, örneğin hem taşınmasını hem de ekleme göre dönmeye izin verir.
 - Bir dalın ortasındaki bir örneği sürüklemek, üst eklemelerin birlikte dönerek birleşmesine yol açar. Alt eklemeler, birlikte dönmeye izin verir.

Armatürü oluşturduktan sonra farklı katmanlardan yeni örnekleri armatüre eklemeye devam edebilirsiniz. Yeni bir eklemi yeni örneğe sürüklediğinizde Flash, örneği armatürün poz katmanına taşıyacaktır.

Videolar ve eğitimler:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. Adobe TV)

Şekillere eklem ekleme

Başa dön

Eklemeleri aynı katmandaki tek bir şekle veya bir şekil grubuna eklersiniz. Her iki durumda da ilk eklemi eklemekten önce tüm şekilleri seçmeniz gerekir. Eklemeleri ekledikten sonra Flash, tüm şekilleri ve eklemeleri bir TK şekli nesnesine dönüştürür ve nesneyi yeni bir poz katmanına taşır.

Bir şekle eklem ekledikten sonra şekil şu sınırlamalara sahip olur:

- Bir TK şeklini, dışında olan başka şekillerle birleştiremezsiniz.
- Şekli Serbest Dönüştürme Aracı ile döndüremez, ölçekleyemez veya eğim veremezsiniz.
- Şeklin denetim noktalarını düzenlemeniz önerilmez.

1. Sahne Alanı'nda doldurulmuş bir şekil veya şekiller oluşturun.

Şekil birden fazla renk ve kontur içerebilir. Şekillerin nihai biçimine mümkün olduğunca yakın olması için onları düzenleyin. Bir şekle eklemeleri eklediğinizde, şekli düzeltmek için kullanılabilecek seçenekler daha da kısıtlanır.

Şekil çok karmaşıksa, Flash eklem eklemekten önce sizden şekli film klibine dönüştürmenizi ister.

2. Sahne Alanı'nda şeklin tümünü seçin.

Şekil birden çok renk alanı veya kontur içeriyorsa, bütün şeklin seçildiğinden emin olmak için şeklin etrafına bir seçim dikdörtgeni sürükleyin.

3. Araçlar panelinde Eklem aracını  seçin.
4. Eklem aracı seçiliyken, şeklin içini tıklatın ve şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.
5. Yeni bir eklem eklemek için, ilk kemiğin kuyruğunu, şeklin içindeki başka bir konuma sürükleyin.

İkinci eklem, kök eklemine alt ögesi olur. Oluşturmak istediğiniz üst-alt ilişkisinin sırasına uygun şekilde şeklin alanlarını eklemeler ile bağlayın. Örneğin, omuzdan dirseğe ve bileğe kadar bağlayın.

6. Dallı bir armatür oluşturmak için dalın başlamasını istediğiniz yerde, mevcut bir eklem baş kısmını tıklatın. Ardından yeni dalın ilk eklemi

oluşturmak için sürükleyin.

Bir armatür gerektiği kadar dala sahip olabilir.

Not: Bir dal, kökü haricinde, başka bir dala bağlanamaz.

7. Armatürü taşımak için, Seçim aracı ile TK şekil nesnesini seçin ve bunları taşımak için eklemlerden herhangi birini sürükleyin.

Şekil bir TK şekli olduğunda şu sınırlamalara sahip olur:

- Artık şekli dönüştüremezsiniz (ölçekleme veya eğim verme).
- Şekle yeni konturlar ekleyemezsiniz. Yine de şeklin varolan konturlarından denetim noktalarını ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.
- Şekli yerinde düzenleyemezsiniz (Sahne Alanı'nda çift tıklatarak).
- Şeklin kendi kayıt noktası, dönüşüm noktası ve sınırlama kutusu bulunur.

Videolar ve Eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - IK Support \(5:45\)](#) (Flash Professional CS5.5 - TK Desteği (5:45)) (Adobe TV)

TK armatürlerini ve nesnelerini düzenleme

[Başa dön](#)

Poz katmanı Zaman Çizelgesi'ndeki ilk kareden sonra pozlar içeriyorsa, TK armatürlerini düzenleyemezsiniz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

Armatürü yalnızca animasyon amaçlı olarak yeniden konumlandırıyorsanız, poz katmanının herhangi bir karesinde konum değişikliği yapabilirsiniz. Flash, kareyi bir poz karesine dönüştürür.

Eklemleri ve ilişkili nesneleri seçme

- Tek bir eklemi seçmek için, Seçim aracını kullanarak eklemi tıklatın. Birden çok eklemi seçmek için Shift tuşuna basıp tıklatın.
- Seçimi bitişikteki eklemlere taşımak için, Özellik denetçisinde Üst, Alt veya Sonraki/Önceki eş düğmelerini tıklatın.
- Armatürdeki tüm eklemleri seçmek için bir eklemi çift tıklatın.
- Bir armatürün tamamını seçip armatürün ve poz katmanının özelliklerini görüntülemek için, armatürü içeren poz katmanındaki bir kareyi tıklatın.
- Bir TK şeklini seçmek için, şekli tıklatın.
- Bir ekleme bağlı bir sembol örneğini seçmek için, örneği tıklatın.

Eklemleri ve ilişkili nesneleri yeniden konumlandırma

- Doğrusal bir armatürü yeniden konumlandırmak için, armatürdeki herhangi bir kemiği sürükleyin.
Armatür bağlı sembol örnekleri içeriyorsa, bir örneği de sürükleyebilirsiniz. Böylece örneği, ekleme göre döndürebilirsiniz.
- Bir armatürün bir dalını yeniden konumlandırmak için, dalın içindeki herhangi bir eklemi sürükleyin.
Dalın içindeki eklemlerin tümü taşınır. Armatürün diğer dallarındaki eklemler ise hareket etmez.
- Bir eklemi, üst eklemi hareket ettirmeden alt eklemleriyle birlikte döndürmek için, söz konusu eklemi Shift tuşuna basarak sürükleyin.
- Bir TK şeklini, Sahne Alanı'ndaki yeni bir konuma taşımak için şekli seçin ve Özellik denetçisinde şeklin X ve Y özelliklerini değiştirin. Ayrıca şekli Alt tuşunu (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarak sürükleyebilirsiniz.

Eklemleri silme

Şunlardan birini yapın:

- Tek bir eklemi ve bu eklemin bütün alt öğelerini silmek için eklemi tıklatın ve Delete tuşuna basın.
Her eklemi Shift tuşuna basıp tıklatarak, birden fazla eklemi silmek üzere seçebilirsiniz.
- TK şeklinden tüm eklemleri veya Zaman Çizelgesi'nden sembol armatürünü silmek için Zaman Çizelgesi'nde TK armatür yayılma aralığını sağ tıklatın ve bağlam menüsünden Armatürü Kaldır öğesini seçin.
- TK şeklindeki tüm eklemleri veya Sahne Alanı'ndaki sembol armatürünü silmek için tüm eklemleri seçmek üzere armatürdeki eklemi çift tıklatın. Ardından Sil'e basın.
TK şekilleri, normal şekillere döner.

Eklemleri ilişkili oldukları şekle ve sembole göre taşıma

- Bir TK şeklinin içindeki bir eklemin herhangi bir ucunun konumunu taşımak için, Alt Seçim aracı ile eklemin ucunu sürükleyin.

Not: TK yayılma alanında birden fazla poz varsa Alt Seçim aracı çalışmaz. Düzenlemeden önce, Zaman Çizelgesi'ndeki armatürün birinci karesinden sonraki ek pozları silin.

- Bir eklem bağlantısının, başının veya kuyruğunun konumunu bir sembol örneği içerisinde taşımak için örneğin dönüştürme noktasını taşıyın. Serbest Dönüştürme aracını kullanın.

Eklem, dönüştürme noktası ile birlikte taşınır.

- Diğer herhangi bir bağlı örneği hareket ettirmeden tek bir sembol örneğini taşımak için, söz konusu örneği Alt tuşuna basıp sürükleyin (Windows) veya Command tuşuna basıp sürükleyin (Macintosh) ya da Serbest Dönüşüm aracı ile sürükleyin.

Örneğe bağlı olan eklem, örneğin yeni konumuna göre uzayacak veya kısalmır.

TK şeklini düzenleme

Alt Seçim aracını kullanarak, bir TK şeklinde konturların denetim noktalarını ekleyebilir, silebilir veya düzenleyebilirsiniz.

- TK şeklini değiştirmeden bir kemiğin konumunu taşımak için, kemiğin uç noktasını sürükleyin.
- TK şekli sınırının denetim noktalarını görüntülemek için, şeklin konturunu tıklatın.
- Bir denetim noktasını taşımak için, denetim noktasını sürükleyin.
- Yeni bir denetim noktası eklemek için, herhangi bir denetim noktasına sahip olmayan konturun bir parçasını tıklatın.
- Mevcut bir kontrol noktasını silmek için, söz konusu kontrol noktasını tıklatarak seçin ve ardından Delete tuşuna basın.

Not: Bir TK şekli dönüştürülemez (ölçeklenemez veya eğim verilemez).

Eklem, şekil noktalarına bağlama

Başa dön

Bir şeklin kontrol noktaları, varsayılan olarak, kendilerine en yakın eklemle bağlıdır. Aynı eklem ve şekil kontrol noktaları arasındaki bağlantıları düzenlemek için Bağlama aracını kullanabilirsiniz. Bu yolla daha iyi sonuçlar almak için, her eklem hareket ettiğinde konturun nasıl deforme olacağını kontrol edebilirsiniz. Armatür hareket ettiğinde bir şeklin konturu istediğiniz gibi deforme olmuyorsa, bu yöntemi kullanmak yararlıdır.

Birden fazla kontrol noktasını tek bir eklem ve birden fazla eklem tek bir kontrol noktasına bağlayabilirsiniz.

- Bir kemiğe bağlı olan denetim noktalarını vurgulamak için, Bağlama aracı  ile kemiği tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili eklem kırmızı ile vurgulanır. Tek bir eklemle bağlı olan denetim noktaları, kareler şeklinde görünür. Birden fazla eklemle bağlı olan denetim noktaları, üçgen şeklinde görünür.

- Seçilen bir eklem kontrol noktaları eklemek için, vurgulanmamış bir kontrol noktasını Shift tuşuna basarak tıklatın.

Ayrıca seçili eklem eklemek üzere birden fazla denetim noktası seçmek için Shift tuşuna basarak sürükleyebilirsiniz.

- Eklem denetim noktalarını kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış olan bir denetim noktasını Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).

Ayrıca, seçili eklem birden fazla denetim noktasını kaldırmak için Ctrl tuşuna basıp sürükleyebilir (Windows) veya Option tuşuna basıp sürükleyebilirsiniz (Macintosh).

- Bir denetim noktasına bağlı eklem, Bağlama aracı  ile denetim noktalarını tıklatın.

Bağlantılı noktalar, sarı ile vurgulanırken, seçili denetim noktası kırmızı ile vurgulanacaktır.

- Seçili denetim noktasına başka eklem eklemek için, bir eklem Shift tuşuna basarak tıklatın.
- Seçili bir denetim noktasından bir eklem kaldırmak için, sarı ile vurgulanmış bir eklem Ctrl tuşuna basarak (Windows) veya Option tuşuna basarak (Macintosh) tıklatın.

TK eklem, hareketini sınırlama

Başa dön

TK armatürlerine yönelik daha gerçekçi hareketler oluşturmak için, belirli eklem, hareket özgürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Örneğin, bir koldaki iki eklem, hareketini sınırlandırarak dirseğin yanlış yöne bükülmesini engelleyebilirsiniz.

Eklem oluşturulduğu zaman, varsayılan olarak her TK eklemine sabit bir uzunluk atanır. Eklem, kendi üst bağlantılarının etrafında ve x ve y eksenleri boyunca dönebilir. Ancak, x veya y eksen hareketini etkinleştirmediniz sürece, üst eklem, uzunluğunu gerektiren şekillerde hareket edemezler. Varsayılan olarak, eklem döndürme etkinleştirilmiştir ve x ve y eksen hareketi devre dışı bırakılmıştır.

Ayrıca, bir eklemde ağırlık efekti oluşturmak için eklem, hareket hızını sınırlandırabilirsiniz.

Bağlı eklem dizeleri içeren armatürlerde, armatürün herhangi bir dalındaki son bağlantının hareketini sınırlayamazsınız. Son bağlantıda sınırlama görünümünü vermek için eklem, film klipleriyle kullanın ve son eklem, alfa özelliği sıfır olarak ayarlanmış bir film klibine bağlayın. Ardından, son eklem yerine sondan bir önceki eklem, hareketini sınırlayın.

Örnekler:

Bir kol için dirseğin dönüş açısını sınırlandırabilirsiniz. Böylece ön kol hareketinin normal aralığının ötesinde dönemez.

- Bir karakterin Sahne Alanı boyunca hareketini etkinleştirmek için kök ekleme X veya Y çevirisini açın. Daha doğru hareket için X ve Y çevirisini kullanırken döndürmeyi kapatın.

Bir veya birden fazla eklem seçili olduğunda, Özellik denetçisinde bu özellikleri ayarlayabilirsiniz.

- Seçili eklem, x veya y eksenı boyunca hareket etmesini ve üst eklemının uzunluğunun değişmesini sağlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Etkinleştir seçeneğini belirleyin.

x eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre dikey duran iki başlı bir ok görüntülenir. y eksenı hareketinin etkinleştirildiğini belirtmek için bağlantıdaki eklem göre paralel duran iki başlı bir ok görüntülenir. Eklem için x ve y çevirisinin etkinleştirilmesi, eklem için döndürmenin devre dışı bırakıldığı durumlarda eklem konumlandırılmasını kolaylaştırır.

- x veya y eksenı boyunca etkinleştirilen hareket miktarını sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: X Çevirisi veya Eklem: Y Çevirisi bölümlerinde Sınırla seçeneğini belirleyin ve eklem hareket edebileceği minimum ve maksimum mesafe için bir değer girin.
- Seçilen eklem bağlantı etrafında dönmesini devre dışı bırakmak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümündeki Etkinleştir onay kutusunda belirlenen seçimi kaldırın.

Bu onay kutusu varsayılan olarak seçilidir.

- Bir eklem dönüşünü sınırlamak için Özellik denetçisinin Eklem: Döndürme bölümüne minimum ve maksimum döndürme açılarını girin. Döndürme açıları, üst eklem göre şekillenir. Eklem bağlantısının üzerinde, döndürme serbestisinin açılarını belirten bir yay görünür.
- Seçili bir eklem, üst eklemine göre durağan kılmak için döndürmeyi ve x ve y eksenı çevirisini devre dışı bırakın.

Eklem, sabit hale gelir ve üst eklem hareketine uyar.

- Seçili bir eklem hareket hızını kısıtlamak için, Özellik denetçisinde Bağlantı Hızı alanına bir değer girin.

Bağlantı hızı eklem ağırlık efekti verir. Maksimum değer olan %100, sınırsız hıza eşdeğerdir.

Eklem hareketini tutturarak sınırlandırma (yalnızca CS5.5)

Belirli eklemleri Sahne Alanı'na tutturarak hareket etmelerini önleyebilirsiniz. Tutturulan eklemler yerlerinde sabit kalırken bunlara bağlı diğer eklemler serbestçe hareket etmeye devam eder. Bu durumun kullanımına bir örnek, şeklin durduğu zeminin üstüne ve altına doğru hareket etmemesi için, ayak eklemleri tutturulan bir insan şeklidir.

Bir veya daha fazla eklem Sahne Alanı'na tutturmak için:

1. Sahne Alanı'ndaki eklemleri tıklatarak seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Tuturma imleci görüntülenene kadar fareyi bir eklem üzerinde tutun. Ardından bağlantıyı tıklayın.
 - Özellik denetçisinin Konum bölümünde, Tuttur onay kutusunu seçin.

Seçili eklem artık hiçbir yönde hareket edemez.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Pinning Support for IK](#) (Flash Professional CS5.5 - TK için Tuturma Desteği) (2:35, Adobe TV)
- Video: [Spring for Bones](#) (Eklem Yayları) (Uzunluk: 4:29, Şunları içerir: Eklem eklem, bağlantı hareketini sınırlandırma, poz eklem, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com)
- Teknik Not: [Bir bağlantıdaki son ekleme TK hareketi sınırlaması ayarlanamıyor](#)

Eklemlere Esneklik eklem

Başa dön

TK eklemlerine yaylanma eklemek için iki eklem özelliği kullanılabilir. Eklemlerin Kuvvet ve Sönüm özellikleri, Eklemler TK sistemine dinamik fiziği katarak TK eklemlerine gerçek bir fiziksel hareket verir. Bu özellikler fizik ile geliştirilmiş animasyonun daha kolay oluşturulmasına izin verir. Kuvvet ve Sönüm özellikleri, eklem animasyonuna büyük ölçüde yapılandırılabilen gerçekçi hareket özelliği verir. Bu özelliklerin poz katmanına pozlar eklemekten önce ayarlanması en iyi yöntemdir.

Kuvvet Yayın sıklığı. Yüksek değerler daha sık bir yay efekti oluşturur.

Sönüm: Yay etkinin aşınma oranı. Daha yüksek değerler yaylanmanın daha çabuk kaybolmasına neden olur. 0 değeri yaylanmanın poz katmanı kareleri boyunca tam kuvvetinde kalmasına neden olur.

Yaylanmayı etkinleştirmek için, bir veya daha fazla eklem seçin ve Özellik denetçisindeki Yay bölümünde bulunan Kuvvet ve Sönüm değerlerini ayarlayın. Kuvvet arttıkça yay daha çok sertleşir. Sönüm, yay etkisinin aşınma oranını belirler. Bu yüzden değer arttıkça, animasyon daha hızlı biter.

Kuvvet ve Sönüm özelliklerini kapatmak için Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını seçin ve Özellik denetçisinin Yay bölümünde bulunan Etkinleştir onay kutusunun seçimini kaldırın. Bu, Sahne Alanı'nın poz katmanında tanımladığınız pozları Yay özelliklerinin etkisi olmadan görmenizi sağlar.

Aşağıdaki faktörler Yay özellikleri ile çalışırken eklem animasyonunuzun son görünümünü etkiler. İstedığınız son görünüme ulaşmak için bunların

her biriyle deneyler yapın.

- Kuvvet özelliği değeri.
- Sönüm özelliği değeri.
- Poz katmanındaki pozların arasındaki kare sayısı.
- Poz katmanındaki karelerin toplam sayısı.
- Son poz ve daha sonraki pozun son karesinin arasındaki karelerin sayısı.

Ek kaynaklar

- Video: [Working with IK Spring properties](#) (TK Yay özellikleri ile çalışma) (7:50, Adobe TV)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Exploring the Spring tool in Flash Professional CS5](#) (Flash Professional'da Yay aracını inceleme) (Adobe.com)

Armatüre animasyon uygulama

Başla dön

TK armatürlerine, Flash uygulamasındaki diğer nesnelerden farklı şekilde animasyon uygulanabilir. Armatürlerde, poz katmanına kareler eklenir ve bir anahtar kare oluşturmak için Sahne Alanı'ndaki armatür yeniden konumlandırılır. Poz katmanlarındaki anahtar kareler poz olarak adlandırılır. TK armatürleri genellikle animasyon amaçlı olarak kullanıldığı için, her poz katmanı, otomatik olarak bir ara doldurma katmanı görevi görmektedir.

Ancak poz katmanında eklem konumundan başka bir özelliğin arasını dolduramayacağınız için, TK poz katmanları, ara doldurma katmanlarından farklıdır. TK nesnelerinin konum, dönüşüm, renk efektleri veya filtreler gibi diğer özelliklerinin arasını doldurmak için, armatürü ve ilişkili olduğu nesneleri, bir film klibinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin. Ardından Ekle > Ara Hareket komutunu ve Hareket Düzenleyicisi panelini kullanarak sembolün özelliklerine animasyon uygulayabilirsiniz.

TK armatürlerine çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile de animasyon uygulayabilirsiniz. Bir armatüre ActionScript ile animasyon uygulamayı planlıyorsanız, bunu Zaman Çizelgesi'nde gerçekleştiremezsiniz. Armatür, poz katmanında yalnızca tek bir poz içerebilir. Bu pozun, poz katmanında armatürün görüldüğü ilk karede yer alması gerekir.

Aşağıdaki ek kaynaklarda bir armatürün hareketlendirilmesi gösterilmektedir:

- Video: [Animating bones \(inverse kinematics\) \(2:41\)](#) (Eklem hareketlendirme (ters kinematik) (2:41)) (Adobe.com)
- Video: (Uzunluk: 4:29, İçindekiler: Eklem ekleme, bağlantı hareketini sınırlama, poz ekleme, yay özellikleriyle hareketlendirme. AdobeTV.com) [Spring for Bones](#) (Eklem için Yay)
- Makale: [Character animation with the Bone Tool in Flash](#) (Flash'ta Eklem Aracı ile karakter animasyonu) (Adobe.com)
- [How to use the Bone tool \(5:12\)](#) (Eklem aracını kullanma (5:12)) (YouTube.com)
- [How to animate symbols with the Bone tool \(3:26\)](#) (Eklem aracını kullanarak semboller hareketlendirme (3:26)) (YouTube.com)

Zaman Çizelgesi'nde armatüre animasyon uygulama

TK armatürleri, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanlarında mevcuttur. Zaman Çizelgesi'ndeki armatürlere animasyon uygulamak için, poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayıp Poz Ekle seçeneğini belirleyerek pozları ekleyin. Armatürün konfigürasyonunu değiştirmek için Seçim aracını kullanın. Flash Professional, pozlar arasında yer alan karelerdeki eklemelerin konumlarını otomatik olarak enterpolasyon uygular.

1. Gerekirse, Zaman Çizelgesi'nde oluşturmak istediğiniz animasyona yer açmak için armatürün poz katmanına kareler ekleyin.

Kareleri, varolan herhangi bir karenin sağında yer alan poz katmanındaki bir kareyi sağ tıklayarak (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayarak (Macintosh) ve Kare Ekle seçeneğini belirleyerek ekleyebilirsiniz. Daha sonra da istediğiniz bir zamanda kareleri ekleyebilir veya silebilirsiniz.

2. Poz katmanındaki bir kareye bir poz eklemek için, şunlardan birini yapın:

- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından Sahne Alanı'ndaki armatürü yeniden konumlandırın.
- Poz katmanındaki kareyi sağ tıklayın (Windows) veya Option tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Poz Ekle seçeneğini belirleyin.
- Oynatma kafasını pozu eklemek istediğiniz kareye yerleştirin ve ardından F6 tuşuna basın.

Flash, geçerli karedeki poz katmanına bir poz ekler. Karede yer alan elmas şeklindeki poz işaretçisi, yeni pozu gösterir.

3. Animasyonu istediğiniz gibi tamamlamak için ayrı karelere yeni pozlar ekleyin.
4. Zaman Çizelgesi'nde animasyonun uzunluğunu değiştirmek için Yeniden Boyutlandır imleci görüntülenene kadar fare imlecini armatürün son karesi üzerinde tutun. Ardından kare eklemek veya kaldırmak için poz katmanının son karesini sağa veya sola sürükleyin.

Flash, poz karelerini katmandaki süre değişikliği ile orantılı olarak yeniden konumlandırır ve aradaki karelere yeniden enterpolasyon uygular. Poz karelerinin konumunu etkilemeden Zaman Çizelgesi'nde armatür yayılma aralığını yeniden boyutlandırmak için armatür yayılma aralığının son karesini Shift tuşunu basılı tutarken sürükleyin.

İşlem tamamlandığında, animasyonun önizlemesini görüntülemek için Zaman Çizelgesi'nde oynatma kafasını kaydırın. Poz kareleri arasında entropolasyon uygulanmış armatür konumlarını görebilirsiniz.

Daha sonra istediğiniz zaman poz karelerindeki armatürü yeniden konumlandırabilirsiniz veya yeni poz kareleri ekleyebilirsiniz.

Bir armatürde pozların konumlarını düzenleme

Pozların konumunu şu yollarla düzenleyebilirsiniz:

- Bir pozu yeni bir konuma taşımak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından pozu armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Bir pozu yeni bir konuma kopyalamak için pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve ardından Alt tuşuna (Windows) veya Option tuşuna (Macintosh) basarken pozu armatürde yeni bir konuma sürükleyin.
- Kesin, kopyalayın ve yapıştırın. Kesmek veya kopyalamak istediğiniz pozu Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Kes veya Pozu Kopyala öğesini seçin.

Ardından, yapıştırma işlemini gerçekleştirmek istediğiniz armatür yayılma aralığındaki kareyi Ctrl tuşuna (Windows) veya Command tuşuna (Macintosh) basarken tıklatın ve bağlam menüsünden Pozu Yapıştır'ı seçin.

TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan ek efektler uygulama

Eklem konumu dışında TK nesnesi özelliklerine arası doldurulan efektler uygulamak için, nesneyi bir film klipinin veya grafik sembolünün içine yerleştirin.

1. TK armatürünü ve ilişkili olduğu bütün nesneleri seçin.

Bir TK şekli için, şekli tıklatmanız yeterlidir. Sembol örneklerinden oluşan birbirine bağlı gruplar için, Zaman Çizelgesi'ndeki poz katmanını tıklatabilir ve seçili çerçeveyi, Sahne Alanı'ndaki bütün bağlantılı sembollerin etrafında sürükleyebilirsiniz.

2. Seçimi sağ tıklatın (Windows) veya Ctrl tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Sembole Dönüştür seçeneğini belirleyin.
3. Sembole Dönüştür iletişim kutusunda, sembol için bir ad girin ve Tür menüsünden Film Klipi'ni veya Grafik'i seçin. Tamam'ı tıklatın.

Flash, armatür için poz katmanını içeren kendi zaman çizelgesine sahip bir sembol oluşturur.

4. FLA dosyanızın ana zaman çizelgesindeki yeni sembolü kullanmak için, sembolü Kütüphane'den Sahne Alanı'na sürükleyin.

Ardından Sahne Alanı'ndaki yeni sembol örneğine ara hareket efektleri ekleyebilirsiniz.

TK armatürlerini içeren semboller, istediğiniz efekti oluşturmak için gerekli diğer yuvalanmış sembollere ait katmanlara yuvalayabilirsiniz.

ActionScript 3.0 ile çalışma zamanı animasyonu için armatür hazırlama

Şekillere veya film klipi örneklerine bağlanmış TK armatürlerini kontrol etmek için ActionScript 3.0'ı kullanabilirsiniz. Ancak, grafik veya düğme sembol örneklerine bağlanmış armatürleri ActionScript ile kontrol edemezsiniz.

Yalnızca tek bir poza sahip armatürler, ActionScript ile kontrol edilebilir. Birden fazla poza sahip armatürler, yalnızca Zaman Çizelgesi'nde kontrol edilebilir.

1. Seçim aracını kullanarak, armatür içeren bir poz katmanındaki bir kareyi seçin.
2. Özellik denetçisinde, Tür menüsünden Çalışma Zamanı seçeneğini belirleyin.

Ardından hiyerarşi, çalışma zamanında ActionScript 3.0 ile düzenlenebilir.

Varsayılan olarak, Özellik denetçisindeki armatür adı, poz katmanının adı ile aynıdır. ActionScript'teki armatüre atıfta bulunmak için bu adı kullanın. Bu adı Özellik denetçisinde değiştirebilirsiniz.

TK animasyonuna hareket hızı ekleme

Başa dön

Hareket hızı, daha gerçekçi bir hareket oluşturmak için her pozun çevresindeki karelerde animasyon hızını ayarlar.

1. Poz katmanındaki iki poz karesi arasındaki bir kareyi veya bir poz karesini seçin.
Araya giren çerçeve Hareket hızı, seçili karenin solundaki ve sağındaki poz kareleri arasında kalan kareleri etkiler.

Poz çerçevesi Hareket hızı, katmandaki seçili poz ve bir sonraki poz katmanı arasındaki kareleri etkiler.

2. Özellik denetçisinde, Hareket Hızı menüsünden bir hareket hızı türü seçin.
Basit hareket hızları Seçilen kareden hemen sonraki veya önceki karelerdeki hareketi yavaşlatan dört hareket hızı.

Başlatma ve Durdurma hareket hızları Önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelerdeki ve sonraki poz karesinden hemen önce gelen karelerdeki hareketi yavaşlatır.

Not: Aynı hareket hızı türleri, ara hareketleri kullanmanız sırasında Hareket Düzenleyicisi'nde de yer alır. Zaman Çizelgesi'nde bir ara hareket seçtiğinizde, Hareket Düzenleyicisi'nde her hareket hızı türünün eğrisini görebilirsiniz.

3. Özellik denetçisinde, hareket hızı için bir Güç değeri girin.

Varsayılan Güç, hareket hızının bulunmadığı duruma eşdeğer olan 0'dır. Maksimum değer 100'dür ve bu poz karesinden önce gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular. Minimum değer -100 olup önceki poz karesinden hemen sonra gelen karelere en önemli hareket hızı efektini uygular.

İşlem tamamlandığında, Sahne Alanı'nda hareket hızı uygulanmış hareketlerin önizlemesini yapın. Zaman Çizelgesi'nde, iki poz karesi arasında hareket hızı uyguladığınız noktada oynatma kafasını kaydırın.

Daha fazla Yardım konusu

[Ara hareketler](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Klavye kısayolları

Geçerli kısayol ayarını panoya kopyalama
Özel klavye kısayolları oluşturma ve değiştirme

Geçerli kısayol ayarını panoya kopyalama

Başa dön

1. Düzen > Klavye Kısayolları (Windows) veya Flash > Klavye Kısayolları'nı (Macintosh) seçin.
2. Panoya Kopyala düğmesini tıklatın. Ardından klavye kısayolu kümesini başvuru veya yazdırma için herhangi bir metin düzenleyicisine yapıştırabilirsiniz.

Özel klavye kısayolları oluşturma ve değiştirme

Başa dön

Flash Professional uygulamasında klavye kısayolları oluşturabilir ve değiştirebilirsiniz.

Klavye kısayollarını özelleştirme

1. (Windows) Düzen > Klavye Kısayolları veya (Macintosh) Flash > Klavye Kısayolları öğesini seçin.
Klavye Kısayolları iletişim kutusu görünür.
2. Klavye kısayolları eklemek, silmek veya düzenlemek için şu seçenekleri kullanın:
Klavye Düzeni Hazır Ayarları Açılır menüden veya tanımlanmış olduğunuz herhangi bir kümeden önceden belirlenmiş kısayol hazır ayarlarını seçmenize izin verir.
Arama Kısayolunu ayarlamak veya değiştirmek istediğiniz herhangi bir komutu aramanıza izin verir. Alternatif olarak komutu, komutların ağaç görünümünden bulabilirsiniz.
Büyük/Küçük Harf Eşleştir Komut için büyük-küçük harf duyarlı bir arama gerçekleştirmenize izin verir.
Ekle Seçili komuta yeni bir kısayol ekler. Seçili komuta yeni bir klavye kısayolu eklemek için Ekle'yi tıklatın ve yeni bir tuş kombinasyonu girin. Her bir komut tek bir klavye kısayoluna sahip olabilir; bir kısayol bir komuta zaten atanmışsa, Ekle düğmesi devre dışı bırakılır.
Geri Al Bir komut için son ayarlanan kısayolu geri alır.
Panoya kopyala Klavye kısayollarının tüm listesini İşletim Sisteminizin panosuna yapıştırır.
Çakışmaya Git Çakışan komuta gider. Kısayol ayarlarken çakışma olması durumunda bir uyarı mesajı görüntülenir.
Kısayolları bir hazır ayara kaydet  Kısayol setinin tamamını bir hazır ayara kaydeder. Hazır ayarlar daha sonra Keyboard Layout Presets açılır menüsünden seçilebilir.
Kısayolu Sil  Seçili bir kısayolu siler.
Not: Delete veya Page up gibi tek tuşları kullanamazsınız. Bunlar içerik silme, sayfa kaydırma gibi bazı genel görevler için önceden tanımlanmıştır.
3. Tamam'ı tıklatın.

Komuttan kısayol kaldırma

1. Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin, Komutlar listesinden bir komut seçin.
2. Kısayolun yanındaki X işaretini tıklatın.

Komuta kısayol ekleme

1. Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin ve bir komut seçin.
2. Ekle düğmesini tıklatın.
3. Bir tuş kombinasyonuna basın.
Not: Tuş kombinasyonu ile ilgili bir çakışma oluşursa (örneğin, tuş kombinasyonu zaten başka bir komuta atanmışsa), Komutlar listesinin tam altında açıklayıcı bir mesaj görüntülenir. Hızlı bir şekilde çakışan komuta gitmek için Go To Conflict düğmesini tıklatın ve kısayolu değiştirin.
4. Tamam'ı tıklatın.

Varolan bir kısayolu düzenleme

1. Komutlar açılır menüsünden bir komut kategorisi seçin, Komutlar listesinden bir komut seçin.
2. Kısayolu çift tıklatın.
3. Yeni bir tuş kombinasyonuna basın.

Not: Tuş kombinasyonu ile ilgili bir çakışma oluşursa (örneğin, tuş kombinasyonu zaten başka bir komuta atanmışsa), Komutlar listesinin tam altında açıklayıcı bir mesaj görüntülenir. Hızlı bir şekilde çakışan komuta gitmek için Go To Conflict düğmesini tıklatın ve kısayolu değiştirin.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Yayınlama ayarları (CS5)

[SWF dosyaları \(CS5\) için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[HTML sarıcı dosyaları \(CS5\) için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirleme \(CS5\)](#)
[GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme \(CS5\)](#)
[JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme \(CS5\)](#)
[PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme \(CS5\)](#)
[Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme \(CS5\)](#)
[Yayınlama profillerini kullanma \(CS5\)](#)

[Başa dön](#)

SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Flash kategorisini tıklayın ve Player açılır menüsünden bir Player sürümü seçin. Flash Player 10'dan önceki Flash Player sürümlerini hedefleyen yayınlanmış SWF dosyalarında Adobe® Flash® Professional özelliklerinin tamamı çalışmaz. Flash Player algılamasını belirtmek için, HTML sekmesini tıklayın ve Flash Sürümünü Algıla seçeneğini belirleyip algılanacak Flash Player sürümünü girin.
Not: *Flash Professional CS5'te, Yayınlama Ayarları'nda Flash Player hedefini Flash Player 10 olarak ayarladığınızda, hedef gerçekte Flash Player 10.1'dir.*
2. Komut Dosyası açılır-menüsünden ActionScript® sürümünü seçin. ActionScript 2.0 veya 3.0'ı seçerseniz ve sınıflar oluşturduysanız, sınıf dosyalarına Tercihler'de ayarlı varsayılan izin yolundan farklılık gösteren göreceli sınıf yolunu ayarlamak için Ayarlar'ı tıklayın.
3. Bitmap sıkıştırmasını kontrol etmek için JPEG Kalitesi kaydırıcısını ayarlayın veya bir değer girin. Düşük görüntü kalitesi daha küçük dosyalar oluşturur; yüksek görüntü kalitesi daha büyük dosyalar oluşturur. Boyut ve kalite arasındaki dengelemeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin; 100, en yüksek kalite ve en az sıkıştırma sağlar.

Yüksek oranda sıkıştırılmış JPEG görüntülerinin daha düzgün görünmesini sağlamak için, JPEG Blok Kaldırmayı Etkinleştir seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, JPEG sıkıştırmasından kaynaklanan tipik görünüm yapaylıklarını (örn. görüntüyü tıkayan 8x8 piksel yaygın görünümü) azaltır. Bu seçenek belirlendiğinde bazı JPEG görüntüleri az da olsa ayrıntı kaybına uğrayabilir.
4. SWF dosyasındaki tüm akış sesleri veya olay sesleri için örnek hızını ve sıkıştırma ayarlamak üzere, Ses Akışı veya Ses Olayı'nın yanındaki Ayarlar'ı tıklayın ve seçenekleri gerektiği gibi seçin.
Not: *Ses akışı, ilk birkaç kare için yeterli veri yüklenir yüklenmez çalınır; Zaman Çizelgesi ile senkronizedir. Bir olay sesi, tamamen yüklenmeden çalmaz ve dışarıdan durduruluncaya dek çalmaya devam eder.*
5. Özellik denetçisinin Ses bölümündeki ayrı ayrı sesler için ayarları geçersiz kılmak üzere Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçin. Bir SWF dosyasının daha küçük, lo-fi sürümünü oluşturmak için bu seçeneği seçin.
Not: *Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl seçeneği belirlenmemişse, Flash Professional belgedeki tüm ses akışlarını tarar (içe aktarılmış videodaki sesler dahil) ve tüm ses akışlarını kendilerine özgü en yüksek ayarda yayınlar. Bir veya daha fazla akış sesinin yüksek bir dışa aktarma ayarı varsa, bu işlem dosya boyutunu artırabilir.*
6. Orijinal kütüphane seslerinin yerine, mobil cihazlar için uygun sesleri dışa aktarmak üzere Aygıt Seslerini Dışa Aktar'ı seçin. Tamam'ı tıklayın.
7. SWF ayarlarını yapmak için şu seçeneklerden birini seçin:
Filmi Sıkıştır (Varsayılan) Dosya boyutunu ve indirme zamanını azaltmak için SWF dosyasını sıkıştırır. Bu işlem bir dosya metin veya ActionScript yoğun olduğunda en faydalıdır. Sıkıştırılmış bir dosya sadece Flash Player 6 veya sonrasında oynatılır.
Gizli Katmanları Dahil Et (Varsayılan) Flash belgesindeki tüm gizli katmanları dışa aktarır. Gizli Katmanları Dışa Aktarma'nın seçimini kaldırma, film kliplerinin içinde yuvalanmış katmanlar dahil, gizli olarak işaretlenmiş tüm katmanların oluşturulan SWF'ye dışa aktarılmasını engeller. Bu sizin katmanları görünmez yaparak Flash belgelerinin farklı sürümlerini kolayca test etmenizi sağlar.
XMP meta verilerini dahil et (Varsayılan) Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girilen tüm meta verileri dışa aktarır. İletişim kutusunu açmak için Dosya Bilgileri düğmesini tıklayın. Ayrıca Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyerek Dosya Bilgileri iletişim kutusunu da açabilirsiniz. Adobe® uygulamasında SWF dosyası seçildiğinde meta veriler görüntülenebilir.
Not: *32 bit Bridge, Adobe Flash Professional CC'de desteklenmez.*
SWC Dışa Aktar Bileşenleri dağıtmak için kullanılan bir .swc dosyası dışa aktarır. .swc dosyası, derlenmiş bir klibi, bileşenin ActionScript sınıf dosyasını ve bileşeni açıklayan diğer dosyaları içerir.
8. Gelişmiş ayarları kullanmak veya yayınlanmış Flash Professional SWF dosyasının hata ayıklamasını etkinleştirmek için şu seçeneklerden birini belirleyin:
Boyut Raporu Oluştur Son Flash Professional içeriğindeki veri miktarını dosyalara göre listeleyen bir rapor üretir.
İçe Aktarmaya Karşı Korumu Diğer kişilerin bir SWF dosyasını içe aktarmasını ve bunu bir FLA dosyasına geri dönüştürmesini engeller. Flash Professional SWF dosyanızla şifre koruması kullanmanıza izin verir.

İzleme Eylemlerini Atla Flash Professional uygulamasının geçerli SWF dosyasındaki ActionScript trace ifadelerini yoksaymasına neden olur. Bu seçeneği belirlediğinizde, trace ifadelerinden gelen bilgiler Çıktı panelinde görünmez. Daha fazla bilgi için bkz. Çıktı paneline genel bakış.

Hata Ayıklamaya İzin Ver Hata Ayıklayıcıyı etkinleştirir ve bir Flash Professional SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamaya izin verir. SWF dosyanızla hata ayıklama kullanmanıza izin verir.

9. ActionScript 2.0 kullanıyorsanız ve Hata Ayıklamaya İzin Ver veya İçerik Aktarmaya Karşı Korumayı seçtiyseniz, Şifre metin alanına bir şifre girin. Bir şifre eklerseniz, diğer kullanıcılar SWF dosyasını içerik aktarmadan veya dosyada hata ayıklamadan önce şifre girmelidirler. Şifreyi kaldırmak için Şifre metin alanını temizleyin. Hata Ayıklayıcı hakkında daha fazla bilgi için bkz. (Flash Professional CC'de kaldırılmıştır) ActionScript 1.0 ve 2.0 hatalarını ayıklama. ActionScript 3.0 kullanıyorsanız bkz. [ActionScript 3.0'da hata ayıklama](#).
10. Yerel Oynatma Güvenliği açılır menüsünden kullanılacak Flash Professional güvenlik modelini seçin. Yayınlanmış SWF dosyanıza yerel veya ağ güvenliği erişimi verip vermeyeceğinizi belirtin. Sadece Yerel Dosyalara Eriş, yayınlanmış SWF dosyasının ağ üzerindeki değil, yerel sistemdeki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir. Sadece Ağ Eriş, yayınlanmış SWF dosyasının yerel sistemdeki değil, ağdaki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir.
11. SWF dosyasının donanım ivmesini kullanmasını sağlamak için, Donanım İvmesi menüsünden şu seçeneklerden birini belirleyin:
Düzey 1 - Doğrudan Doğrudan modu, tarayıcının çizim yapmasına izin vermek yerine Flash Player'ın doğrudan ekran üzerinde çizim yapmasını sağlayarak oynatma performansını artırır.

Düzey 2 - GPU GPU modunda, Flash Player, video oynatımını ve katmanlanmış grafiklerin birleştirilmesini gerçekleştirmeye yönelik grafik kartının kullanılabilir hesaplama gücünü kullanır. Bu da, kullanıcının grafik donanımına bağlı olarak başka bir performans avantajı düzeyi sağlar. İzleyici kitlenizin ileri düzey grafik kartlarına sahip olduğunu umduğunuzda bu seçeneği kullanın.

Oynatma sistemi, ivmeyi etkinleştirmek için yeterli donanıma sahip olmazsa, Flash Player otomatik olarak normal çizim moduna geri döner. Birden çok SWF dosyaları içeren web sayfalarında en iyi performansı elde etmek için, SWF dosyalarından yalnızca birine yönelik donanım ivmesini etkinleştirin. Donanım ivmesi, Filmi Test Et modunda kullanılmaz.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, bu dosyayı gömen HTML dosyası bir wmode HTML parametresi içerir. Düzey 1 veya Düzey 2 donanım ivmesi seçildiğinde, wmode HTML parametresi sırayla "direct" veya "gpu" olarak ayarlanır. HTML dosyasının wmode parametresinde de saklandığından, donanım ivmesinin etkinleştirilmesi, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde seçmiş olabileceğiniz Pencere Modu ayarını geçersiz kılar.

12. Komut dosyalarının SWF dosyalarında çalışacağı maksimum süreyi ayarlamak üzere, bir Komut Dosyası Süre Sınırı değeri girin. Flash Player, bu sınırı aşan komut dosyası çalıştırmalarını iptal eder.

HTML sarıcı dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Bir web tarayıcısında Flash Professional içeriği oynatma, SWF dosyasını etkinleştiren ve tarayıcı ayarlarını belirten bir HTML dosyası gerektirir. Yayınlama komutu, bu belgeyi bir şablon belgesindeki HTML parametrelerinden otomatik oluşturur.

Şablon belgesi, düz bir HTML dosyası, ColdFusion® veya Active Server Pages (ASP) gibi özel yorumlayıcılar için kod içeren bir dosya ya da Flash Professional uygulamasının içerdiği bir şablon dahil, uygun şablon değişkenlerini içeren herhangi bir metin dosyası olabilir.

Flash Professional için HTML parametrelerini elle girmek veya yerleşik bir şablonu özelleştirmek amacıyla, bir HTML düzenleyicisi kullanın.

HTML parametreleri, içeriğin pencerede nerede görüldüğünü, arka plan rengini, SWF dosyasının boyutunu, vs. belirler ve object ile embed etiketlerinin niteliklerini ayarlar. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML panelinde bu ve diğer ayarları değiştirebilirsiniz. Bu ayarları değiştirmek SWF dosyası içinde ayarlanmış olduğunuz seçenekleri geçersiz kılar.

Ayarları belirtme

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Biçimler'i tıklayın. HTML dosya türü varsayılan olarak seçilidir.
2. Belgenizin adıyla eşleşen varsayılan dosya adını kullanın veya .html uzantısını içeren benzersiz bir ad girin.
3. HTML ayarlarını göstermek ve Şablon açılır-menüsünden kullanılacak yüklenmiş bir şablon seçmek için HTML'i tıklayın. Seçili şablonun bir açıklamasını göstermek için Bilgi'yi tıklayın. Varsayılan seçim Flash Only'dir.
4. Image Map veya Quick Time'dan başka bir HTML şablonu seçtiyseniz ve Flash sekmesinde Sürüm'ü Flash Player 4 veya sonrasına ayarladıysanız, Flash Sürümünü Algıla'yı seçin.
Not: Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi konfigüre eder ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir.
5. object ve embed etiketlerindeki width ve height niteliklerinin değerlerini ayarlamak için bir Boyutlar seçeneği seçin:
Filme Eşleştir (Varsayılan Olarak) SWF dosyasının boyutunu kullanır.

Piksel Genişlik ve yükseklik için piksel sayısını girer.

Yüzde SWF dosyasının tarayıcı penceresinde kapladığı yüzdeyi belirler.

6. SWF dosyasının oynatılmasını ve özelliklerini kontrol etmek için Oynatma seçeneklerini seçin:
Başlangıçta Duraklatılmış Kullanıcı bir düğmeye basana veya kısayol menüsünden Oynat/Çal'ı seçene kadar SWF dosyasını duraklatır. (Varsayılan) Seçenek seçili değildir ve içerik yüklendiği an oynatılmaya başlar (PLAY parametresi true olarak ayarlıdır).

Döngü Son kareye ulaşınca içeriği tekrarlar. Son kareye ulaşınca içeriği durdurmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın. (Varsayılan) LOOP

parametresi açıktır.

Menüyü Görüntüle Kullanıcılar SWF dosyasını sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) bir kısayol menüsünü görüntüler. Kısayol menüsünde sadece Flash Hakkında'yı görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın. Varsayılan olarak, bu seçenek seçilidir (MENU parametresi true olarak ayarlıdır).

Aygıt Fontu (Sadece Windows) Kullanıcının sisteminde yüklü olmayan fontları kenarları yumuşatılmış (düzgün köşeli) sistem fontlarıyla değiştirir. Aygıt fontlarını kullanmak küçük boyutlardaki yazının okunaklılığını artırır ve SWF dosyasının boyutunu azaltabilir. Bu seçenek sadece aygıt fontları kullanılarak görüntülenmeye ayarlanmış statik metin (bir SWF dosyasını geliştirirken oluşturduğunuz ve içerik görüldüğünde değişmeyen metin) içeren SWF dosyalarını etkiler.

7. Şu listede de açıklandığı gibi, işleme zamanı ve görünüm arasındaki dengelemeyi belirlemek için Kalite seçeneklerini seçin. Bu seçenekler object ve embed etiketlerindeki QUALITY parametresinin değerini belirler.

Düşük Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve kenar yumuşatma kullanmaz.

Otomatik Düşük Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma otomatik olarak açılır.

Otomatik Yüksek Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerekirse görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Gerçek kare hızı belirtilen kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Görünüm > Yumuşatma ayarını taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Orta Biraz kenar yumuşatma uygular ancak bitmap'leri düzgünleştirmez. Orta, Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek (Varsayılan) Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

Best En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve bitmap'ler her zaman düzgünleştirilir.

8. object ve embed etiketlerindeki HTML wmode niteliğini kontrol eden bir Pencere Modu seçeneği seçin. Pencere modu, içerik sınırlama kutusunun veya sanal pencerenin HTML sayfasındaki içerikle olan ilişkisini şu listede açıklandığı gibi değiştirir:

Window (Varsayılan) object ve embed etiketlerine pencereyle ilişkili herhangi bir niteliği gömmez. İçeriğin arka planı opaktır ve HTML arka plan rengini kullanır. HTML kodu Flash Professional içeriğinin üstünde ya da altında işlenemez.

Opak Penceresiz Flash Professional içeriğinin arka planını opağa ayarlayarak içeriğin altında bulunan her şeyi belirsizleştirir. HTML içeriğinin içeriğin üzerinde veya üstünde görünmesine izin verir.

Saydam Penceresiz Flash Professional içeriğinin arka planını saydama ayarlayarak HTML içeriğinin içeriğin üzerinde ve altında görünmesine izin verir. Penceresiz modlarını destekleyen tarayıcılar için, bkz. Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler.

Yayınla Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Donanım İvmesi ögesini etkinleştirirseniz, seçtiğiniz Pencere Modu yoksayılır ve varsayılan olarak Pencere ayarına getirilir.

Ayarın pencere modunda gösterimi için, [How to make a Flash movie with a transparent background](#) (Şeffaf arka plana sahip bir Flash filmi nasıl yapılır?) başlıklı TechNote bölümüne bakın.

Not: Bazı durumlarda, Saydam Penceresiz modda karmaşık işleme, HTML görüntüleri de karmaşıksa daha yavaş animasyona sebep olur.

9. SWF dosyası penceresini tarayıcı penceresinde konumlandırmak için şu HTML Hizalaması seçeneklerinden birini seçin:

Varsayılan İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulamadan daha küçükse köşeleri kırpır.

Sol, Sağ veya Üst SWF dosyalarını, tarayıcı penceresinin karşılık gelen kenarı boyunca hizalar ve geriye kalan üç kenarı gerektiğinde kırpır.

10. Belgenin orijinal genişliğini ve yüksekliğini değiştirdiyseniz, içeriği belirtilen sınırların içerisine yerleştirmek için bir Ölçek seçeneği seçin.

Ölçek seçeneği, object ve embed etiketlerindeki SCALE parametresini ayarlar.

Varsayılan (Tümünü Göster) SWF dosyalarının orijinal en boy oranını korurken, dosyanın tamamını belirlenmiş bölgede bozulma olmadan görüntüler. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Kenarlık Yok Belirtilen bölgeyi doldurması için belgeyi ölçeklendirir ve gerektiğinde SWF dosyasını kırparak SWF dosyasının orijinal en boy oranını bozulma olmadan korur.

Tam Sığdır Belirtilen bölgede orijinal en boy oranını korumadan dosyanın tamamını görüntüler, bu da bozulmaya yol açabilir.

Ölçek Yok Flash Player penceresi yeniden boyutlandırıldığında belgenin ölçeklendirilmesini engeller.

11. İçeriğin uygulama penceresinin içerisine nasıl yerleştirildiği ve nasıl kırpıldığını ayarlamak için bir Flash Hizalaması seçeneği belirleyin. Bu seçenek, object ve embed etiketlerindeki SALIGN parametresini ayarlar.

12. Etiket ayarları çakıştığında hata mesajları göstermek için (örneğin, bir şablon belirtilmemiş alternatif bir görüntüye başvuran kod içeriyorsa) Uyarı Mesajlarını Göster'i seçin.

13. Ayarları geçerli dosyayla kaydetmek için Tamam'ı tıklayın.

Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler

Şu etiket nitelikleri ve parametreleri, Yayınla komutunun oluşturduğu HTML kodunu açıklarlar. Flash Professional içeriğini göstermek için özel

HTML yazarken bu listeye başvurun. Aksi belirtilmedikçe, tüm öğeler object ve embed etiketlerinin her ikisi için de geçerlidir. İsteğe bağlı girişler belirtilmiştir. Internet Explorer, object etiketiyle birlikte kullanılan parametreleri tanır; Netscape embed etiketini tanır. Nitelikler object ve embed etiketlerinin her ikisiyle de kullanılır. Bir şablonu özelleştirdiğinizde, bir şablon değişkenini (şu listedeki her bir parametre için Değer bölümünde tanımlanır) değer yerine kullanabilirsiniz.

Not: Bu bölümde listelenen nitelik ve parametreler, XHTML standartlarıyla uyum sağlamaları için küçük harf ile gösterilirler.

devicefont niteliği/parametresi (İstenirse) Statik metin nesnelerinin, Aygıt Fontu seçeneği seçili olmasa bile aygıt fontlarında oluşturulup oluşturulmayacaklarını belirtir. Bu nitelik, gerekli fontlar işletim sisteminde bulunduklarında geçerlidir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$DE

src niteliği Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

movie parametresi Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

classid niteliği Tarayıcı için ActiveX kontrolünü tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width niteliği Uygulamanın genişliğini ya piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Değer: n veya n%

Şablon değişkeni: \$WI

height niteliği Uygulamanın yüksekliğini piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Not: Flash Professional uygulamaları ölçeklenebilir olduğundan, en boy oranı korunursa farklı boyutlarda kalite düşmez. (Örneğin, şu boyutların tümü 4:3'lük bir en boy oranına sahiptir: 640 x 480 piksel, 320 x 240 piksel ve 240 x 180 piksel.)

Değer: n veya n%

Şablon değişkeni: \$HE

codebase niteliği Flash Player ActiveX kontrolü zaten kurulu değilse tarayıcının onu otomatik olarak indirebilmesi için Flash Player ActiveX kontrolünün konumunu belirler. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage niteliği Flash Player eklentisi zaten kurulu değilse kullanıcının indirebilmesi için Flash Player eklentisinin konumunu tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect niteliği (İsteğe bağlı) Flash Player ilk defa yüklenirken, tarayıcının Java™ uygulamasını başlatıp başlatmayacağını belirtir. Bu nitelik atlanırsa, varsayılan değer false değeridir. JavaScript ve Flash Professional'ı aynı sayfada kullanıyorsanız, fscommand() işlevinin çalışması için Java çalışır durumda olmalıdır. Ancak, JavaScript'i sadece tarayıcı algılaması veya fscommand() eylemleriyle ilişkili olmayan başka bir amaç için kullanıyorsanız, SWLIVECONNECT niteliğini false olarak ayarlayarak Java'nın başlatılmasını engelleyebilirsiniz. JavaScript kullanmadığınızda Java'yı başlatmaya zorlamak için SWLIVECONNECT niteliğini açık bir şekilde true olarak ayarlayın. Java'yı başlatmak bir SWF dosyasının başlama süresini önemli ölçüde artırır; bu etiketi sadece gerektiğinde true olarak ayarlayın. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Java'yı tek başına çalışan bir projektör dosyasından çalıştırmak için fscommand() eylemini kullanın.

Değer: true | false

play niteliği/parametresi (İstenirse) Uygulamanın web tarayıcısında yüklendiği an oynatılmaya başlayıp başlamayacağını belirtir. Flash Professional uygulamanız etkileşimliyse, kullanıcının bir düğmeyi tıklatarak veya başka bir görevi gerçekleştirerek oynatmayı başlatmasına izin verin. Bu durumda, uygulamanın otomatik olarak başlamasını engellemek için play niteliğini false olarak ayarlayın. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$PL

loop niteliği/parametresi (İstenirse) İçeriğin süresiz olarak tekrarlanacağını veya son kareye ulaştığında durdurulacağını belirtir. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$LO

quality niteliği/parametresi (İstenirse) Kullanılacak kenar yumuşatma düzeyini belirtir. Kenar yumuşatma, SWF dosyasının her karesini, izleyicinin ekranında oluşturulmadan önce düzgünleştirmek için daha hızlı bir işlemciye gerektirdiğinden, önceliğinizin hız veya görünüm olmasına bağlı olarak şu değerlerden birini seçin:

Low Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve hiçbir zaman kenar yumuşatma kullanmaz.

Autolow Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma açılır. Not: ActionScript 3.0 kullanılarak

geliştirilen SWF dosyaları autolow değerini tanımaz.

Autohigh Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerektiğinde görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Kare hızı, belirlenmiş kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Kenar Yumuşatma komutunu (Görünüm > Önizleme Modu > Yumuşatma) taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Medium Biraz kenar yumuşatma uygular ve bitmap'leri düzgünleştirmez. Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken, Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

Best En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve tüm bitmap'ler düzgünleştirir. quality niteliği atlandığında bunun için varsayılan değer high değeridir.

Değer: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Şablon değişkeni: \$QU

bgcolor niteliği/parametresi (İstenirse) Uygulamanın arka plan rengini belirtir. SWF dosyasının belirttiği arka plan renk ayarını geçersiz kılmak için bu niteliği kullanın. Bu nitelik HTML sayfasının arka plan rengini etkilemez.

Değer: #RRGGBB (onaltılık RGB değeri)

Şablon değişkeni: \$BG

scale niteliği/parametresi (İstenirse) width ve height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde, uygulamanın tarayıcı penceresinin içine nasıl yerleştirileceğini tanımlar.

Showall (Varsayılan) Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriğin tamamını bozulma olmadan belirtilen alanda görünür yapar. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Noborder Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriği bozulma olmadan ancak belki biraz kırarak, belirtilen alanı dolduracak şekilde ölçekler.

Exactfit Orijinal en boy oranını korumaya çalışmadan, içeriğin tamamını belirtilen alanda görünür yapar. Bozulma meydana gelebilir. Bu nitelik atlandığında (ve width ile height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde) varsayılan değer showall değeridir.

Değer: showall | noborder | exactfit

Şablon değişkeni: \$SC

align niteliği object, embed ve img etiketleri için align değerini belirtir ve SWF dosyasının tarayıcı penceresinin içinde nasıl konumlandığını belirler.

Default İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulama penceresinden daha küçükse köşeleri kırpar.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

Değer: Default | L | R | T

Şablon değişkeni: \$HA

salign parametresi (İstenirse) SWF dosyasının, width ve height ayarlarının tanımladığı bölgenin neresinde konumlandığını belirler.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

TL ve TR Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol üst ve sağ üst kenarlarına hizalar ve gerektiğinde alt kenarı ve geriye kalan sağ veya sol kenarı kırpar.

Bu nitelik atlandığında içerik, tarayıcı penceresinin içinde ortalanır.

Değer: L | R | T | B | TL | TR

Şablon değişkeni: \$SA

base niteliği (İstenirse) SWF dosyasındaki tüm göreceli yol ifadelerini çözmek için kullanılan temel dizin veya URL'yi belirtir. SWF dosyalarınızı diğer dosyalarınızdan farklı bir klasörün içinde tutuyorsanız bu nitelik kullanışlıdır.

Değer: temel dizin veya URL

menu niteliği veya parametresi (İsteğe Bağlı) İzleyici tarayıcıdaki uygulama bölgesini sağ tıklattığında (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) hangi tür menü görüneceğini belirtir.

true Kullanıcıya oynatmayı geliştirmesi veya kontrol etmesi için çeşitli seçenekler sunan tam menüyü gösterir.

false Sadece Adobe Flash Player 6 Hakkında seçeneğini ve Ayarlar seçeneğini içeren bir menü gösterir.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$ME

wmode niteliği veya parametresi (İsteğe bağlı) Internet Explorer 4.0'da bulunan saydam Flash Professional içeriği, mutlak konumlandırmayı ve katman oluşturma yeteneklerini kullanmanıza olanak tanır. Bu niteliğin/parametrenin desteklediği tarayıcıların bir listesi için bkz. [Flash belgeleri yayınlama](#). wmode parametresi, Flash Player 9 ve sonraki sürümlerde donanım ivmesi için de kullanılır.

Window Uygulamayı bir web sayfası üzerinde kendi dikdörtgen penceresi içinde oynatır. Pencere, Flash Professional uygulamasının HTML katmanlarıyla herhangi bir etkileşiminin olmadığını ve her zaman en üstteki öge olduğunu belirtir.

Opak Uygulamanın sayfadaki her şeyi arkasına gizlemesini sağlar.

Saydam HTML sayfası arka planının uygulamanın saydam tüm bölümlerinden geçerek görünmesini sağlar ve animasyon performansını yavaşlatabilir.

Opaque windowless ve Transparent windowless Her ikisi de HTML katmanlarıyla etkileşerek, SWF dosyasının üzerindeki katmanların uygulamanın görünmesini engellemelerini sağlar. Saydam ayarı SWF dosyasının altındaki HTML katmanlarının gözükebilmesi için saydamlığı sağlar, opak is bunu sağlamaz.

Doğrudan Düzey 1 - Doğrudan modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

GPU Düzey 2 - GPU modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

Donanım ivmesi hakkında daha fazla bilgi için, bkz. SWF dosyaları (CS5) için yayınlama ayarlarını belirtme.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer Window değeridir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Şablon değişkeni: \$WM

allowscriptaccess niteliği veya parametresi Flash Professional uygulamanızın kendisini barındıran HTML sayfasıyla iletişim kurmasını sağlamak için allowscriptaccess niteliğini kullanın. fscommand() ve getURL() işlemleri, JavaScript'in, Flash Professional uygulamanızın izinlerinden farklı olabilecek HTML sayfası izinlerini kullanmasına neden olabilirler. Bunun etki alanları arası güvenlik için önemli sonuçları vardır.

always Komut dosyası işlemlerine her zaman izin verir.

never Tüm komut dosyası işlemlerine engel olur.

samedomain Komut dosyası işlemlerine sadece Flash Professional uygulaması HTML sayfasıyla aynı etki alanındaaysa izin verir.

Tüm HTML yayınlama şablonlarının kullandığı varsayılan değer samedomain değeridir.

Değer: always | never | samedomain

SeamlessTabbing parametresi (İstenirse) Kesintisiz sekme gerçekleştirmek için ActiveX kontrolünü ayarlamanızı sağlar, böylece kullanıcı bir Flash Professional uygulamasının dışına sekebilir. Bu parametre Windows'taki Flash Player ActiveX kontrolü, sürüm 7 ve sonrasında çalışır.

true (veya atlandığında) Sekmeler arasında kesintisiz geçiş yapabilmek için ActiveX kontrolünü ayarlar: Kullanıcılar Flash Professional uygulaması boyunca sekme tuşuyla gezdikten sonra, bir sonraki sekme tuş basması odağı Flash Professional uygulamasının dışına ve çevreleyen HTML içeriğine veya Flash Professional uygulamasını izleyen HTML'de hiçbir nesne odak alamıyorsa tarayıcı durum çubuğuna getirir.

false ActiveX kontrolünün Sürüm 6 ve öncesinde davrandığı gibi davranmasını sağlar: kullanıcılar Flash Professional uygulaması boyunca sekme tuşuyla gezindikten sonra, bir sonraki sekme tuş basması odağı Flash Professional uygulamasının başlangıcına sarar. Bu modda, odağı Flash Professional uygulamasının ötesine iletirmek için Sekme tuşunu kullanamazsınız.

Değer: true | false

Örnekler: object ve embed etiketlerini kullanma

object için dört ayar (height, width, classid ve codebase) object etiketinde görünen niteliklerdir; diğerlerinin tümü, şu örnekte de gösterildiği gibi ayrı, adlandırılmış param etiketlerinde görünen parametrelerdir:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

embed etiketi için tüm ayarlar (height, width, quality ve loop gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi, sol embed etiketinin küçüktür/büyüktür işaretleri arasında görünen niteliklerdir:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Her iki etiketi de kullanmak için şu örnekte de gösterildiği gibi, embed etiketini sağ object etiketinin önünde konumlandırın:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
```

```
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Not: *object ve embed etiketlerini kullanıyorsanız, tarayıcılarda tutarlı oynatma sağlamak üzere her nitelik veya parametre için aynı değerleri kullanın. swflash.cab#version=9,0,0,0 parametresi tercihe bağlıdır; bu parametreyi sadece sürüm numarasını denetlemek istemediğinizde çıkarın.*

Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar

WMODE özelliği için web tarayıcısı desteği hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için bkz. [TechNote 12701'de tablo: Flash NESNESİ Etiketli Nitelikleri](#).

Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirleme (CS5)

[Başa dön](#)

Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi yapılandırır ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir. Alternatif html sayfası, Flash Player'ın en son sürümünü indirmek için bir bağlantı içerir

Flash Player algılaması yalnızca Flash Player 4 veya sonrasına (CS5) ya da Flash Player 5 veya sonrasına (CS5.5) ayarlanmış yayınlama ayarları ve Yalnızca Flash ve HTTPS şablonlarına gömülen SWF dosyaları için bulunur.

Not: *Flash Player 5 ve sonrası İnternet bağlantısı olan bilgisayarların %98'inde kuruludur, bu Flash Player algılamasını, son kullanıcıların içeriğinizi görüntülemek için doğru Flash Professional sürümüne sahip olmalarını sağlayan akılcı bir yöntem haline getirir.*

Şu HTML şablonları, kendilerinde bulunan JavaScript, Flash Player'ı algılamak için kullanılan JavaScript ile çalıştığından, Flash Player algılamasını desteklemez.

- Flash Professional for PocketPC 2003
- Flash Professional with AICC Tracking
- Flash Professional with FSCommand
- Flash Professional with Named Anchors
- Flash Professional with SCORM Tracking

Not: *Image Map HTML şablonu Flash Player'ı gömmediği için, Player algılamasını desteklemez.*

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve HTML sekmesini tıklatın.
2. Şablon açılır menüsünden Flash Only veya Flash HTTPS şablonunu seçin. Bu şablonlar tek sayfalı HTML algılama kitini destekler. Bu şablonlardan herhangi biri Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu ve sürüm numarası metin alanını etkinleştirir.
3. Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu seçin. SWF dosyanız, Flash Player algılaması kodunu içeren bir web sayfasına gömülüdür. Algılama kodu, son kullanıcının bilgisayarında kabul edilebilir bir Flash Player sürümünü kurulu bulursa, SWF dosyası tasarlandığı gibi oynatılır.
4. (İstenirse) Flash Player'ın kesin sürümlerini belirlemek için Büyük Düzeltme ve Küçük Düzeltme metin alanlarını kullanın. Örneğin, Flash Player SWF dosyanızı görüntülemeye özel bir özellik sağlıyorsa, Flash Player sürüm 7.0.2'yi belirtin.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, Flash Professional içine SWF dosyası ve Flash Player algılaması kodunun gömüleceği tek bir HTML sayfası oluşturur. Son kullanıcı SWF dosyası için belirlediğiniz Flash Professional sürümüne sahip değilse, Flash Player'ın en son sürümünü indirmesi için bağ içeren bir HTML sayfası görüntülenir.

GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)

[Başa dön](#)

Çizimleri ve basit animasyonları web sayfalarında kullanılmak üzere dışa aktarmak için GIF dosyalarını kullanın. Standart GIF dosyaları sıkıştırılmış bitmap'lerdir.

Animasyonlu bir GIF dosyası (bazen bir GIF89a olarak adlandırılır) kısa animasyon sekanslarını dışa aktarmak için basit bir yol sunar. Flash Professional animasyonlu bir GIF dosyasını, sadece kareden kareye yapılan değişiklikleri depolayarak en iyileştirir.

Siz Özellik denetçisinde #Static kare etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe, Flash Professional SWF dosyasındaki ilk kareyi bir GIF dosyası olarak dışa aktarır. Siz dışa aktarma için uygun anahtar karelere #First and #L kare etiketlerini girip bir kare aralığı belirtmedikçe, Flash Professional geçerli SWF dosyasında bulunan tüm kareleri animasyonlu bir GIF dosyasına dışa aktarır.

Flash Professional, orijinal belgedeki düğmelerin URL bağlantılarını korumak üzere GIF dosyası için görüntü eşlemesi oluşturabilir. İçerisinde görüntü eşlemesi oluşturulacak anahtar kare içine #Map kare etiketini yerleştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Bir kare etiketi oluşturmazsanız, Flash Professional SWF dosyasının son karesindeki düğmeleri kullanarak bir görüntü eşlemesi oluşturur. Sadece seçtiğiniz şablonun içinde \$IM şablon değişkeni varsa, bir görüntü eşlemesi oluşturun.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Biçimler'i tıklatın ve GIF Görüntüsü'nü seçin.
2. GIF dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .gif uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. GIF'i tıklatın.

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerlerini girin veya GIF'i, SWF dosyasıyla aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

Oynatma Flash Professional'ın hareketsiz (Statik) bir görüntü mü, yoksa animasyonlu bir GIF (Hareketli) mi oluşturacağını belirler. Hareketli'yi seçerseniz, Sürekli Döngü'yü seçin veya tekrarlamaların sayısını girin.

4. Dışa aktarılan GIF dosyası için çeşitli görünüm ayarlarını belirlemek üzere, şu seçeneklerden birini seçin:

Renkleri En İyileştir Bir GIF dosyasının renk tablosundan kullanılmayan renkleri kaldırır. Bu seçenek görüntü kalitesini etkilemeksizin dosya boyutunu azaltır, ancak bellek gereksinimlerini az miktarda artırır. Bu seçeneğin uyarılar palet üzerinde etkisi yoktur. (Bir uyarılar palet görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur.)

Tarama Dışa aktarılan GIF dosyası indirilirken dosyayı bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen yüklenmeden temel grafik içeriğini görmesini sağlar ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirebilir. Animasyonlu bir GIF görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir ve GIF dosyası boyutunu artırır. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir GIF saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışa aktarın.

Düz Renkleri Taklit Et Renk taklidini degradelerin yanı sıra düz renklere de uygular.

Degradeleri Kaldır (Varsayılan olarak kapalı) SWF dosyasındaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir GIF dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5. Uygulamanın arka planının saydamlığını ve alfa ayarlarının GIF'e dönüştürülme şeklini belirlemek için şu Saydamlık seçeneklerinden birini seçin:

Opak Arka planı düz bir renk yapar.

Saydam Arka planı saydam yapar.

Alfa Kısmi saydamlığı ayarlar. 0 ve 255 arasında bir Eşik değeri girin. Daha düşük bir değer daha yüksek saydamlığa neden olur. 128 değeri, %50 saydamlığa karşılık gelir.

6. Kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl bir araya geldiğini belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır.

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olurken, tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına neden olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayılma En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Sadece web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7. Görüntünün renk paletini tanımlamak için şu Palet türlerinden birini seçin:

Web 216 iyi görüntü kalitesi ve sunucu üzerindeki en hızlı işleme için GIF görüntüsü oluşturmak üzere standart 216-renk web uyumlu paleti kullanır.

Uyarılar Görüntüdeki renkleri çözümler ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak dosya boyutunu artırır. Uyarılar paleti sahip bir GIF dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

Web Renklere Uyarılar Renkleri web 216 renk paletine benzer dönüştürmesi dışında Uyarılar palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak mümkün olduğunca Flash Professional web 216 renk paletindeki renkleri kullanır. Bu, web 216 renkli palet 256 renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler sağlar.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli palette aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Professional, bazı grafik uygulamalarının dışa aktardığı ACT biçiminde kaydedilmiş paletleri destekler.

8. GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak için Uyarılar veya Web Renklere Uyarılar paleti seçtiyseniz, Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini bozabilir.

9. Tamam'ı tıklatın.

JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)

[Başa dön](#)

JPEG biçimi bir görüntüyü yüksek derecede sıkıştırılmış, 24 bit bitmap olarak kaydetmenizi sağlar. Genelde, GIF biçimi çizgi çizimlerini dışa aktarmak için ve JPEG biçimi de fotoğraflar, degradeler veya gömülü bitmap'ler gibi sürekli tonlu görüntüler için daha iyidir.

Siz Özellik denetçisinde #Static kare etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, Flash Professional SWF dosyasındaki ilk kareyi bir JPEG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Biçimler'i tıklatın ve JPEG Görüntüsü'nü seçin.

2. JPEG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .jpg uzantılı yeni bir dosya adı girin.

3. JPEG sekmesini tıklayın.

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerlerini girin veya JPEG görüntüsünü, Sahne Alanı'yla aynı boyut yapmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

Kalite Kaydırıcıyı sürükleyin veya JPEG dosya sıkıştırma miktarını kontrol etmek için bir değer girin. Görüntü kalitesi ne kadar düşükse, dosya boyutu da o kadar küçüktür. Boyut ve kalite arasındaki dengeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin.

Not: Nesnenin sıkıştırma ayarını değiştirmek için her nesne için bitmap dışa aktarma kalitesi ayarlamak üzere Bitmap Özellikleri iletişim kutusunu kullanın. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda bulunan varsayılan sıkıştırma seçeneği, Yayınlama Ayarları JPEG Kalite seçeneği için geçerlidir.

Aşamalı Görüntülerin yavaş bir ağ bağlantısında yüklenirken daha hızlı görünmesini sağlayarak bir web tarayıcıda, Aşamalı JPEG görüntülerini adım adım görüntüleyin. GIF ve PNG görüntülerindeki taramaya benzer.

4. Tamam'ı tıklayın.

Başa dön

PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme (CS5)

PNG saydamlığı (bir alfa kanalı) destekleyen platformlar arası tek bitmap biçimidir. Bu aynı zamanda Adobe® Fireworks® için yerel dosya biçimidir.

Siz #Static frame etiketi girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, Flash Professional SWF dosyasındaki ilk kareyi bir PNG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin, Biçimler'i tıklayın ve PNG Görüntüsü'nü seçin.

2. PNG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .png uzantılı yeni bir dosya adı girin.

3. PNG'yi tıklayın.

Boyutlar Dışa aktarılan bitmap görüntüsü için piksel cinsinden genişlik ve yükseklik değerleri girin veya PNG görüntüsünü, SWF dosyasıyla aynı boyut yapmak ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin.

Bit derinliği Görüntüyü oluştururken kullanılacak her piksel ve renk için bit sayısını ayarlayın. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

- 256 renkli bir görüntü için 8 bit/kanal (bpc)
- Binlerce renk için 24 bpc
- Saydamlık içeren binlerce renk için 24 bit, Alfa ile (32 bpc)

4. Dışa aktarılan PNG için görünüm ayarlarını belirtmek üzere, şu seçeneklerden seçin:

Renkleri En İyileştir Görüntü kalitesini etkilemeden dosya boyutunu 1000 ila 1500 bayt azaltarak, ancak bellek gereksinimini biraz artırarak, kullanılmayan renkleri bir PNG dosyasının renk tablosundan kaldırır. Uyarlanır palet üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

Tarama Dışa aktarılan PNG dosyası indirilirken bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen indirilmeden temel grafik içeriğini görmesini ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirmesini sağlar. Animasyonlu bir PNG görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir PNG saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışarı aktarın.

Düz Renkleri Taklit Et Renk taklidini düz renklere ve degradelere uygular.

Degradeleri Kaldır (Varsayılan olarak kapalı) Uygulamadaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir PNG dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5. Bit Derinliği için 8 bpc seçtiyseniz, kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl karıştırıldığını belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olabilir ve tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına sebep olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayıma En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Yalnızca Web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

6. PNG görüntüsü için renk paleti tanımlamak üzere şu Palet türlerinden birini seçin:

Web 216 İyi görüntü kalitesi ve sonucu üzerindeki en hızlı işleme için PNG görüntüsü oluşturmak üzere standart 216-renkli, web için güvenli paleti kullanır.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi gösteren sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web için güvenli 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den

daha büyük dosya boyutuna yol açar.

Web Renklere Uyarlanır Web için güvenli 216 renkli palet benzer renkleri dönüştürmesi dışında Uyarlanır palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak mümkün olduğunca Flash Professional web için güvenli 216 renk paletindeki renkleri kullanır. Bu, web için güvenli 216 renkli palet, 256-renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler üretir. Uyarlanır palet kullanan bir PNG dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklayın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Professional, ileri gelen grafik uygulamalarının dışı aktardığı ACT biçiminde kaydedilmiş paletleri destekler.

7. Uyarlanır veya Web Renklere Uyarlanır palet seçtiyseniz, PNG görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini de açabilir.
8. PNG dosyasını daha fazla sıkıştırılabilir duruma getirmek üzere bir satır satır filtre uygulama yöntemi seçmek ve belirli bir görüntü için farklı seçeneklerle denemeler yapmak üzere şu Filtre seçeneklerinden birini belirleyin:
Yok Filtrelemeyi kapatır.

Alt Her bir bayt ve önceki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Yukarı Her bir bayt ve hemen üzerindeki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Ortalama Bir piksel değerini öngörmek için iki komşu pikselin (sol ve üst) ortalamasını alır.

Yol Üç komşu pikselin (sol, üst, sol üst) bir basit doğrusal fonksiyonunu hesaplar ve hesaplanan değere en yakın komşu pikseli rengin bir öngörücüsü olarak seçer.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar. Paletteki renk sayısını düşürerek, uyarlanır bir paletle oluşturulmuş PNG'nin boyutunu azaltın.

9. Tamam'ı tıklayın.

Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme (CS5)

[Başa dön](#)

Yayın Önizlemesi komutu dosyayı dışı aktarır ve varsayılan tarayıcıda önizlemeyi açar. Bir QuickTime videosunu önizliyorsanız, Yayın Önizlemesi QuickTime video Player'ı başlatır. Bir projektörü önizliyorsanız, Flash Professional projektörü başlatır.

❖ Dosya > Yayın Önizlemesi'ni seçin ve önizlemesi yapılacak dosya biçimini seçin.

Geçerli Yayınlama Ayarları değerlerini kullanarak, Flash Professional FLA dosyasıyla aynı konumda belirtilen türde bir dosya oluşturur. Bu dosya, siz üzerine yazıncaya veya silinceye dek bu konumda kalır.

Yayınlama profillerini kullanma (CS5)

[Başa dön](#)

Yayınlama profilleri şunları yapmanızı sağlar:

- Bir yayınlama ayarları konfigürasyonunu kaydetme, bunu dışı aktarma ve yayınlama profilini diğer belgelere veya diğer kullanıcıların kullanması için içe aktarma.
- Belgenizde kullanmak için yayınlama ayarlarını içe aktarma
- Çeşitli medya biçimlerinde yayınlanacak profiller oluşturma
- Evde kullanılmak üzere, bir müşteri için dosya yayınlama şekline farklılık gösteren bir yayınlama profili oluşturma
- Tüm dosyaların aynı biçimde yayınlanmasını sağlamak üzere şirketiniz için standart bir yayınlama profili oluşturma yeteneklerini sağlar.

Yayınlama profilleri uygulama düzeyinde kaydedilmek yerine dosya üzerinde kaydedilir.

Yayınlama profili oluşturma

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda, Yeni Profil Oluştur düğmesini  tıklayın.
2. Yayınlama profilini adlandırın ve Tamam'ı tıklayın.
3. Belgenizin yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklayın.

Yayınlama profili çoğaltma, değiştirme veya silme

❖ Geçerli Profil açılır menüsünden (Dosya > Yayınlama Ayarları) kullanılacak yayınlama profilini seçin:

- Çoğaltılmış bir profil oluşturmak için Profili Çoğalt düğmesini  tıklayın. Çoğaltılma Adı metin alanına profil adını girin ve Tamam'ı tıklayın.
- Bir yayınlama profilini değiştirmek üzere belgeniz için yeni yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklayın.
- Bir yayınlama profilini silmek için Profili Sil düğmesini  tıklayın ve Tamam'ı tıklayın.

Yayınlama profili dışa aktarma

1. Geçerli Profil açılır menüsünden (Dosya > Yayınlama Ayarları) dışa aktarılacak yayınlama profilini seçin:
2. Profili İçe/Dışa Aktar düğmesini  tıklatın ve Dışa Aktar'ı seçin. Bir yayınlama profilini diğer dosyalarda içe aktarmak için bir XML dosyası olarak dışa aktarın.
3. Ya yayınlama profilinin kaydedileceği varsayılan konumu kabul edin ya da yeni bir konuma gözetin ve Kaydet'i tıklatın.

Yayınlama profili içe aktarma

Diğer kullanıcılar içe aktarabileceğiniz ve bir yayınlama profili seçeneği olarak seçebileceğiniz yayınlama profilleri oluşturabilir ve dışa aktarabilirler.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları seçeneklerini belirleyin, Profili İçe/Dışa Aktar  ögesini tıklatın ve İçe Aktar'ı seçin.
2. Yayınlama profili XML dosyasına gözetin ve Aç'ı tıklatın.

Daha fazla Yardım konusu

[Yayınlamaya genel bakış](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Sembolleri ölçekleme ve ön belleğe alma

Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme

9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında

9 dilimli ölçeklemeyle film klipi sembollerini düzenleme

Bitmap'i ön belleğe alarak görüntü oluşturma performansını artırma

Sembol örneği için bitmap ön belleğe alma özelliğini belirleme

Ön belleğe alınmış sembol örneği için bir arkaplan rengi belirleme (yalnızca CS5.5)

Başa dön

Sahne Alanı'nda içeriği ölçekleme

Sahne alanında öğeleri şu şekillerde ölçekleyebilirsiniz:

- Serbest Dönüştürme aracı, Özellikler paneli veya Dönüştürme paneliyle ayrı ayrı sembol örneklerini ölçekleyin.
- Ayrı ayrı sembol örneklerini 9 dilimli ölçekleme ve yukarıda listelenen araçlar ve panellerle ölçekleyin.
- Sahne alanını yeniden boyutlandırırken Sahne Alanı'nın tüm içeriğini ölçekleme (yalnızca CS5.5).

Bağımsız bir sembol örneğini ölçekleme

- Sahne Alanı'nda sembol örneğini seçin.
- Şunlardan birini yapın:
 - Araçlar panelinde Serbest Dönüştürme aracını seçin ve ardından yeniden boyutlandırmak için örneğin köşelerini veya kenarlarını sürükleyin.
 - Özellikler panelini (Pencere > Özellikler) açın ve örneğin Yükseklik ve Genişlik özelliklerini düzenleyin.
 - Dönüştür panelini (Pencere > Dönüştür) açın ve örneğin Genişliği Ölçekle ve Yüksekliği Ölçekle özelliklerini düzenleyin.

Sahne Alanı'nı yeniden boyutlandırırken tüm içeriği ölçekleme (yalnızca CS5.5)

- Değiştir > Belge'yi seçin.
 - Belge Ayarları iletişim kutusunda belgenin Yükseklik ve Genişlik boyutları için yeni değerler girin. Bu Sahne Alanı boyutudur.
 - İçeriği Sahne Alanıyla Ölçekle seçeneğini belirleyin. Tamam'ı tıklayın.
- Ölçekleme tüm karelerdeki içeriklere uygulanır.

Eğitimler ve videolar

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets](#) (Flash Professional CS5.5 - Varlıkları Ölçekleme) (4:20, Adobe TV)
- ActionScript 3.0 Örneği: [Scaling and resizing assets for use on multiple screens](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com) (Birden fazla ekranda kullanım için varlıkları ölçekleme ve yeniden boyutlandırma) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Başa dön

9 dilimli ölçekleme ve film klipi sembolleri hakkında

9 dilimli ölçekleme, bir film klipinin belirli alanlarına ölçeklemenin nasıl uygulanacağını belirtmenizi sağlar. 9 dilimli ölçeklemeyle, film klipinin ölçeklendiğinde doğru görüneceğinden emin olabilirsiniz. Normal ölçeklemeyle, Flash Professional bir film klipinin tüm parçalarını eşit olarak ve hem yatay hem de dikey boyutta ölçekler. Çoğu film klipi için bu eşit ölçekleme, klipin grafiklerinin, özellikle dikdörtgen film kliplerinin kenar ve köşesindekilerin, garip görünmesine neden olabilir. Bu, düğmeler gibi kullanıcı arabirimi öğesi olarak kullanılan film klipleri için çoğu kez doğrudur.

Film klipi görsel olarak izgaraya benzer bir kaplamayla dokuz bölüme bölünür ve dokuz alanın her biri bağımsız olarak ölçeklenir. Film klipinin görsel doğruluğunu korumak için köşeler ölçeklenmezken, kalan alanlar gerektiği gibi daha küçük veya daha büyük olarak ölçeklenir (uzatılmaya karşıt olarak).

Bir film klipine 9 dilimli ölçekleme uygulandığında, klip Kütüphane paneli önizlemesinde kılavuzlarla birlikte görünür. Sahne Alanı üzerinde film klipinin örneklerini ölçeklerken Canlı Önizlemeyi Etkinleştir açıksa (Kontrol Et > Canlı Önizlemeyi Etkinleştir), 9 dilimli ölçeklemeyi Sahne Alanı üzerinde uygulanmış görürsünüz.

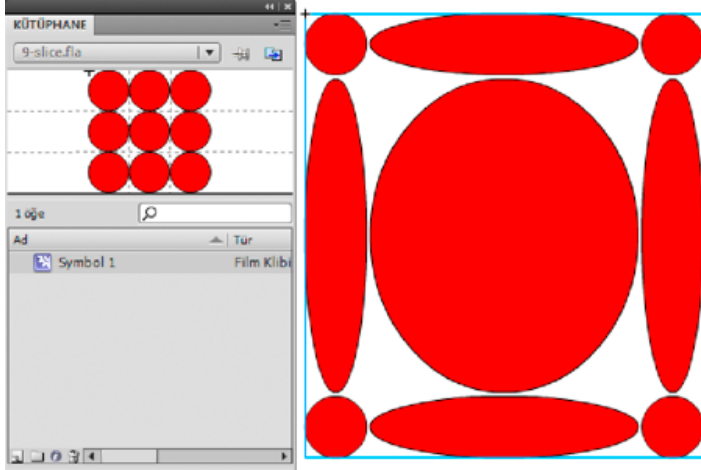
Not: Canlı Önizleme ayarı ActionScript 3.0 belgeleriyle kullanılamaz.

Not: 9 dilimli ölçekleme Grafik veya Düğme sembollerine uygulanamaz. 9 dilim etkinleştirilmiş film kliplerinin içindeki bitmap'ler normal olarak, 9

dilim deformasyonu olmadan ölçeklenir, buna karşın diğer film klipi içerikleri 9 dilim kılavuzlarına göre ölçeklenir.

Not: 9 dilimli ölçekleme, bazen "ölçek 9" olarak da adlandırılır.

9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi, içinde yuvalanmış nesneler içerebilir, ancak film klipinin içindeki yalnızca belirli tür nesneler 9 dilimli şekilde düzgün olarak ölçeklenir. Film klipi ölçeklendiğinde 9 dilimli ölçeklemeye uyacak dahili nesnelere sahip bir film klipi yapmak için bu yuvalanmış nesneler şekiller, çizim nesneleri, gruplar veya grafik sembolleri olmalıdır.



Kütüphane panelinde bulunan ve Sahne Alanı'nda ölçeklenmiş bir 9 dilim etkinleştirilmiş sembol

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- www.adobe.com/go/vid0204_tr
- www.adobe.com/go/vid0205_tr

9 dilimli ölçeklemeyle film klipi sembollerini düzenleme

Başla dön

Varsayılan olarak, dilim kılavuzları sembolün kenarından, sembolün genişliğinin ve yüksekliğinin %25'i (çeyreği) kadar uzağa yerleştirilir. Sembol düzenleme modunda, dilim kılavuzları sembolün üzerine koyulan noktalı çizgiler olarak görünür. Dilim kılavuzlarını çalışma alanı üzerinde sürüklediğinizde yapışmazlar. Sembol Sahne Alanı üzerindeyken kılavuzlar görünmez.

9 dilim etkinleştirilmiş sembolleri Sahne Alanı üzerinde yerinde düzenleyemezsiniz. Onları sembol düzenleme modunda düzenlemelisiniz.

Not: 9 dilim etkinleştirilmiş bir film klipi sembolünden yapılan örnekler dönüştürülebilir, ancak düzenlenmemelidir. Bu örnekleri düzenlemek umulmadık sonuçlara neden olabilir.

9 dilimli ölçekleme hakkında eğitim videoları için bkz:

- www.adobe.com/go/vid0204_tr
- www.adobe.com/go/vid0205_tr

Varolan bir film klipi sembolü için 9 dilimli ölçeklemeyi etkinleştirme

1. Kaynak belge açıkken Pencere > Kütüphane'yi seçin.
2. Kütüphane panelinde bir film klipi, düğme veya grafik sembolü seçin.
3. Kütüphane Paneli menüsünden Özellikler'i seçin.
4. 9 Dilimli Ölçekleme için Kılavuzları Etkinleştir'i seçin.

9 dilim etkinleştirilmiş film klipi sembolünü düzenleme

1. Şunlardan birini yaparak sembol düzenleme moduna girin:
 - Sahne Alanı'nda sembolün bir örneğini seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzen'i seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü seçin ve sağ tıklayın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklayın (Macintosh) ve Düzen'i seçin.
 - Kütüphane panelinde sembolü çift tıklayın.
2. Yatay veya dikey kılavuzları taşımak için bir kılavuzu sürükleyip bırakın. Kılavuzun yeni konumu, sembolün Kütüphane önizlemesinde güncellenir.

Bitmap'i ön belleğe alarak görüntü oluşturma performansını artırma

Başla dön

Çalışma zamanı bitmap ön belleğe alma, statik bir film klipi (örneğin, bir arka plan görüntüsü) veya düğme sembolünün çalışma zamanında bir bitmap olarak ön belleğe alınacağını belirterek, oynatma performansını en iyileştirmenizi sağlar. Varsayılan olarak, Flash Player Sahnede her bir karedeki tüm vektör öğeleri yeniden çizer. Film klipini veya düğme sembolünü bitmap olarak ön belleğe alma, Flash Player'ın onları sürekli

yeniden çizmesini engeller çünkü görüntü bitmap'tir ve Sahnedeki konumu değişmez. Bu oynatma performansında önemli bir gelişme sağlar.

Örneğin, karışık arka planlı bir animasyon oluşturduğunuzda, arka plandaki tüm öğeleri içeren bir film klipi oluşturun. Daha sonra Özellik Denetçisinde arka plan film klipi için Bitmap olarak önbelleğe al seçeneğini seçin. Oynatma sırasında arka plan, geçerli ekran derinliğinde saklanan bir bitmap olarak çizilir. Flash Player sahnede bitmap'i hızlıca ve bir defaya mahsus çizer, bu da animasyonun daha hızlı ve daha pürüzsüz biçimde oynamasını sağlar.

Bitmap önbelleğe alma olmadan animasyon çok yavaşça oynatılabilir.

Bitmap önbelleğe alma, bir film klipi kullanıp onu otomatik olarak yerinde dondurmanızı sağlar. Bir bölge değişirse, vektör verisi bitmap önbelleğini günceller. Bu süreç, Flash Player'ın yapması gereken yeniden çizimlerin sayısını en aza indirir ve daha düzgün, daha hızlı oynatma performansı sunar.

Çalışma zamanı bitmap önbelleğe almayı, animasyondaki her karede film klipinin içeriğinin değil, konumunun değiştiği statik, karmaşık film klipleri üzerinde kullanın. Çalışma zamanı bitmap önbelleğe almayı kullanmanın sonucunda oluşan oynatma veya çalışma zamanı performansı iyileştirmesi, sadece karmaşık içerikli film kliplerinde fark edilebilir. Basit film klipleriyle çalışma zamanı bitmap önbelleğe alma, performansı geliştirmez.

Daha fazla bilgi için, [Learning ActionScript 2.0 in Adobe Flash](#) bölümünde bulunan Önbelleğe almayı etkinleştirme zamanı başlığına bakın.

Flash Professional Developer Center Using Bitmap Caching in Flash (Flash'ta Bitmap Önbelleklemesini Kullanma).

[Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\) \(CS3\)](#) eğitim videosu ayrıca bitmap önbellekleme hakkında da ipuçları içerir.

Not: Çalışma Zamanı Bitmap Önbelleğe Alma Kullan seçeneğini sadece film klipi ve düğme sembolleri için kullanabilirsiniz.

Şu koşullarda, bir film klipi bitmap kullanmaz (Çalışma Zamanı Bitmap Önbelleğe Alma Kullan seçiliyse bile), ancak bunun yerine film klipi veya düğme sembolünü vektör verisi kullanarak çizer:

- Bitmap çok büyükse (herhangi bir yönde 2880 pikselden daha büyükse).
- Flash Player bitmap için bellek ayırmayı başaramaz (yetersiz hafıza hatası üreterek).

Sembol örneği için bitmap ön belleğe alma özelliğini belirleme

[Başa dön](#)

1. Sahne Alanı'nda film klipi veya düğme sembolünü seçin.
2. Özellik denetçisinde Bitmap olarak Ön Belleğe Al'ı (CS5) veya Görüntü Oluştur menüsünden (CS5.5) Bitmap olarak Ön Belleğe Al'ı seçin.

Ön belleğe alınmış sembol örneği için bir arkaplan rengi belirleme (yalnızca CS5.5)

[Başa dön](#)

Bir sembol örneği için Bitmap Olarak Ön Belleğe Al açıldığında, örnek için opak arka plan rengi seçebilirsiniz. Varsayılan olarak, arka plan saydamdır.

1. Sahne Alanı'nda örneği seçin.
2. Özellikler panelinin Görünüm bölümünde Bitmap Arka Planı menüsünden opak seçeneğini belirleyin.
3. Renk seçiciden bir arka plan rengi seçin.

Videolar ve eğitimler

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap](#) (Flash Professional CS5.5 - Bitmap olarak dışa aktarma ve bitmap olarak önbelleğe alma) (2:06, Adobe TV)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

Flash uygulamasında tercihleri ayarlama

Tercihleri ayarlama

Genel tercihleri ayarlama

ActionScript için Otomatik Biçim tercihlerini ayarlama

Pano tercihleri

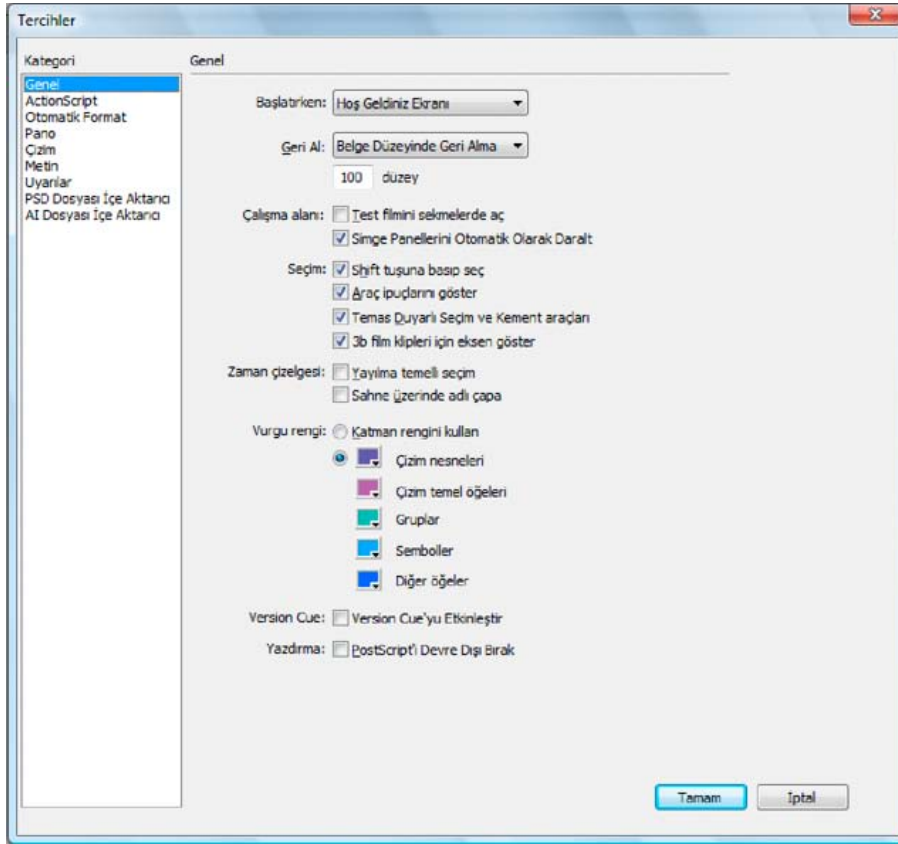
Metin tercihlerini ayarlama

Uyarı tercihlerini ayarlama

Yayınla Ön Belleği tercihlerini ayarlama (yalnızca CS5.5)

Tüm tercihleri varsayılan ayarlarına geri yükleme

Genel uygulama işlemleri, düzenleme işlemleri ve pano işlemleri için tercihleri ayarlayabilirsiniz.



Tercihler iletişim kutusundaki Genel kategorisi.

Tercihleri ayarlama

[Başa dön](#)

1. Düzen > Tercihler (Windows) veya Flash > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
2. Kategori listesinde bir seçim yapın ve karşılık gelen seçeneklerden birisini seçin.

Genel tercihleri ayarlama

[Başa dön](#)

Başlatırken Uygulamayı başlattığınızda hangi belgenin açılacağını belirtir.

Belge veya Nesne düzeyinde geri alma Belge düzeyinde geri alma, bütün Flash Professional belgesi için eylemlerinizi tek bir listede tutar. Nesne düzeyinde geri alma belgenizdeki her nesne için eylemlerinizi ayrı bir listede tutar. Nesne düzeyi, hedeflediğiniz nesneden daha yakın zamanda değiştirilmiş olabilecek başka nesnelere yapılan eylemleri de geri almak zorunda kalmadan, nesneye yapılan eylemi geri almanıza izin verir.

Not: Nesne düzeyinde geri alma Flash Professional CC ile birlikte kaldırılmıştır.

Geri alma düzeyleri Geri alma veya yinleme düzeylerinin sayısını ayarlamak için 2 ile 300 arasında bir değer girin. Geri alma düzeyleri bellek gerektirir; ne kadar yüksek bir geri alma düzeyi kullanırsanız, o kadar çok bellek harcanır. Varsayılan değer 100'dür.

Çalışma Alanı Kontrol Et > Test Et'i seçtiğinizde uygulama penceresinde yeni bir belge sekmesi açmak için Test Filmini Sekmelerde Aç'ı seçin. Test filmi varsayılan olarak kendi penceresinde açılır. Dışlarını tıkladığınızda, simge modundaki panellerin otomatik olarak daraltılmasını sağlamak için Simge Panellerini Otomatik Daralt seçeneğini belirleyin.

Seçim Birden çok öğenin nasıl seçileceğini kontrol etmek için Shift Tuşuna Basıp Seç'i seçin veya seçimini kaldırın. **Shift Tuşuna Basıp Seç** kapalıyken, ilave öğeleri tıklatmak bunları geçerli seçime ekler. Shift Tuşuna Basıp Seç açıkken, Shift tuşuna basılı tutmadığınız sürece ek öğeleri tıklatmak diğer öğelerin seçimini kaldırır.

Araç İpuçlarını Göster İşaretçi bir kontrolün üzerinde durakladığında araç ipuçlarını gösterir. Araç ipuçlarını gizlemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Temas Duyarlı Seçim veya Kement aracıyla sürüklerken nesnenin herhangi bir parçası dikdörtgen çerçevenin içerisindeyse nesneyi seçer. Varsayılan olarak ancak aracın seçim çerçevesi nesneyi tamamen sarıyorsa nesneler seçilir.

3B için eksenleri göster Tüm 3B film kliplerindeki X, Y ve Z eksenlerinin kaplamasını görüntüler. Böylece bunların Sahne Alanı üzerinde tanımlanması kolaylaşır.

Zaman Çizelgesi Zaman Çizelgesi'nde varsayılan kare temelli seçim yerine yayılma temelli seçim kullanmak için Yayılma Temelli Seçim'i belirleyin.

Sahne Üzerinde Adlı Tutturucu Bir belgedeki her sahnenin ilk karesini bir adlı tutturuca yapın. Adlı tutturuclar bir sahneden diğerine geçmek için tarayıcıdaki İleri ve Geri düğmelerini kullanmanıza izin verir.

Vurgu Rengi Geçerli katmanın ana hat rengini kullanmak için panelden bir renk seçin veya Katman Rengini Kullan'ı seçin.

Yazdırma (Sadece Windows) Bir PostScript yazıcısına yazdırırken PostScript® çıktısını devre dışı bırakmak için PostScript'i Devre Dışı Bırak seçeneğini belirleyin. Varsayılan olarak, bu seçenek belirlenmemiştir. Bu seçeneği bir PostScript yazıcısında yazdırırken sorunlarla karşılaşılıyorsa seçin. Ancak, bu seçeneğin yazdırma işlemini yavaşlattığını unutmayın.

Otomatik Kurtarma (yalnızca CS5.5) Etkinleştirildiği zaman (varsayılan ayar) bu ayar, belirtilen zaman aralığında açık her dosyanın bir kopyasını orijinali ile aynı klasöre kaydeder. Dosyayı henüz kaydetmediyseniz, Flash kopyaları Geçici klasöre kaydeder. Dosya adının başına "RECOVER_" eklenmesiyle, dosya adları orijinali ile aynı olur. Flash Pro beklenmedik biçimde sonlandırılırsa, yeniden başlattığınızda otomatik kurtarma dosyasını açmanıza izin verecek şekilde bir iletişim kutusu görüntülenir. Flash Pro'dan normal şekilde çıktığınızda, otomatik kurtarma dosyaları silinir.

İçeriği Ölçekle (yalnızca CS5.5) Belge Özellikleri iletişim kutusuyla (Değiştir > Belge) Sahne Alanı'nı yeniden boyutlandırırken içeriği ölçeklemek için seçenekler. Nesneleri Sahne Alanı'nın sol üst köşesine hizalı tutmak için **Sol Üste Hizala** öğesini seçin. Zaman Çizelgesi'nin kilitli ve gizli katmanlarındaki öğeleri yeniden boyutlandırmak için **Kilitli ve Gizli Katmanları Dahil Et** öğesini seçin.

ActionScript için Otomatik Biçim tercihlerini ayarlama

[Başa dön](#)

❖ Seçeneklerden herhangi birini seçin. Her seçimin etkisini görmek için Önizleme bölmesine bakın.

Pano tercihleri

[Başa dön](#)

Pano tercihleri, Flash uygulamasının panoya kopyalanan bitmap görüntülerini nasıl işlediğini denetler.

Renk Derinliği (Yalnızca Windows) Panoya kopyalanan görüntü verisinin maksimum renk derinliğini belirtir. Daha yüksek derinlikli görüntüler daha düşük çözünürlükte kopyalanır. Bunu çalışmayı planladığınız görüntülerin en yüksek derinliğine ayarlamanız en iyisidir

Tür (Yalnızca Macintosh) Panoya kopyalanan görüntü verisinin maksimum renk derinliğini belirtir. Daha yüksek derinlikli görüntüler daha düşük çözünürlükte kopyalanır. Bunu çalışmayı planladığınız görüntülerin en yüksek derinliğine ayarlamanız en iyisidir

Çözünürlük Panoya kopyalanan görüntü verisi için kullanılacak çözünürlüğü gösterir. Bunu çalışmayı planladığınız görüntülerin en yüksek çözünürlüğüne ayarlamanız en iyisidir

Boyut Sınırı (Yalnızca Windows) Bir bitmap görüntüsünü Pano'ya yerleştirirken kullanılan RAM miktarını belirtmek için Boyut Sınırı metin alanına bir kilobayt değeri girin. Büyük veya yüksek çözünürlüklü bitmap görüntüleri ile çalışırken bu değeri artırın.

Metin tercihlerini ayarlama

[Başa dön](#)

- Font Eşleme Varsayılanı için Flash Professional ile açtığınız belgelerdeki eksik fontları değiştirirken kullanılmak üzere bir font seçin.
- Dikey Metin seçenekleri için Varsayılan Metin Yönlendirmesi'ni (varsayılan olarak seçili değildir) seçin.
- Varsayılan metin görüntüleme yönünü tersine çevirmek için Sağdan Sola Metin Akışı'nı (varsayılan olarak seçili değildir) seçin.
- Dikey metin için karakter aralığını kapatmak için Karakter Aralığı Kapalı'yı (varsayılan olarak seçili değildir) seçin. Karakter aralığını kapatmak, karakter aralığı tabloları kullanan bazı fontlarda aralık bırakmayı geliştirmek için faydalıdır.
- Giriş Yöntemi için uygun dili seçin.

Uyarı tercihlerini ayarlama

[Başa dön](#)

- Adobe® Flash® Professional geliştirme aracına özgü içerikleri barındıran belgeleri Flash CS5/5.5 dosyası olarak kaydetmeye çalıştığınızda uyarı almak için Adobe Flash CS4 Uyumluluğu İçin Kaydederken Uyarı (varsayılan) seçeneğini belirleyin.
- Bir belgenin URL'si belgeyi son açtığınız ve düzenlediğiniz zamandan sonra değişmişse, uyarı almak için Başlatma ve Düzenleme Sırasında

URL Değişiklikleri Olduğunda Uyarı'ı seçin.

- Flash Professional içe aktardığınız ses ve video dosyalarınızı yerleştirmek amacıyla belgenize kare eklediğinde uyarı almak için İçerik İçe Aktarma Sırasında Kare Eklerken Uyarı'ı seçin.
- Veri kaybına veya karakter bozulmasına yol açabilecek şekilde Varsayılan Kodlama seçildiğinde uyarı almak için ActionScript Dosyalarını Dışa Aktarırken Kodlama Çatışmalarında Uyarı'ı seçin. (Örneğin, İngilizce, Japonca ve Korece karakterlerle bir dosya oluştursanız ve İngilizce bir sistemde Varsayılan Kodlama'yı seçerseniz, Japonca ve Korece karakterler bozulur.)
- Zaman çizelgesi efektleri uygulanmış bir sembolü düzenlemeye çalıştığınızda uyarı almak için Efekt Grafik Nesneleri Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Kök klasörü başka bir siteyle çakışan bir site oluşturduğunuzda uyarı almak için Çakışan Kök Klasörleri Olan Sitelerde Uyarı'ı seçin.
- Eklenmiş bir davranışı olan bir sembolü başka bir türe dönüştürdüğünüzde —örneğin bir film klibini bir düğmeye dönüştürdüğünüzde— uyarı almak için Davranış Sembolü Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Bir sembolü başka türden bir sembole dönüştürdüğünüzde uyarı almak için Sembol Dönüştürmesinde Uyarı'ı seçin.
- Flash Professional, Nesne Çizimi modunda çizilen bir grafik nesnesini bir gruba dönüştürdüğünde uyarı almak için Çizim Nesnesinden Gruba Otomatik Dönüştürerken Uyarı'ı seçin.
- Geçerli FLA dosyasının yayınlama ayarlarında hedeflediği, Flash Player sürümünde desteklenmeyen özelliklerin denetimleri hakkında uyarı almak için Özellik Denetimlerinde Uyumsuzluk Uyarılarını Göster'i seçin.
- Belgeyi Otomatik Olarak Kaydetmeden veya Kurtarmadan Önce Uyarı (yalnızca Flash Pro CS5.5). İşaretlenirse ve Otomatik Kurtarma zaten etkin değilse, Flash size kaydettiğiniz ve ardından değiştirdiğiniz herhangi bir belge için Otomatik Kurtarma'yı etkinleştirmeyi hatırlatır. Bu hatırlatıcı her belge için bir kere görüntülenir.

Yayınlama Ön Belleği tercihlerini ayarlama (yalnızca CS5.5)

[Başa dön](#)

Yayınlama Ön Belleği, Yayınlama veya Filmi Test Et komutlarını kullandığınızda SWF dosyası oluşturma işlemini hızlandırmak için fontları ve MP3 seslerini depolar.

Bir Flash oturumu sırasında, FLA dosyasından ilk kez SWF dosyası oluşturduğunuzda Flash Pro kullandığınız tüm fontların ve MP3 seslerinin sıkıştırılmış kopyalarını Yayınlama Ön Belleği'ne koyar. Ardından gelen Filmi Test Et veya Yayınlama işlemlerinde, fontlar ve sesler FLA dosyasında değişmemişse SWF dosyasını oluşturmak için önbellekteki sürümler kullanılır.

Not: Yalnızca Flash uygulamasının ilave sıkıştırma eklediği MP3 olay sesleri Yayınlama Ön Belleği'ne eklenir. Ses akışları önbelleğe eklenmez. Yayınlama Ön Belleği tercihleri şu ayarları içerir:

Yayınlama Ön Belleğini Etkinleştir Yayınlama Ön Belleği'ni etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için bu seçeneği belirleyin.

Disk ön bellek boyutu sınırı Yayınlama Ön Belleği için kullanılacak maksimum disk alanı miktarı.

Bellek ön bellek boyutu sınırı Yayınlama Ön Belleği için kullanılacak maksimum RAM miktarı. Önbellek bu miktarı aştığında, yakın zamanda kullanılmamış girişler diske taşınır.

Bellek önbellek girişi için maksimum boyut RAM'de Yayınlama Ön Belleği'ne eklenebilecek bağımsız sıkıştırılmış font veya MP3 sesinin maksimum boyutu. Daha büyük öğeler diske yazılır.

Yayınlama Ön Belleği'ni temizlemek için Kontrol Et > Yayınlama Ön Belleğini Temizle veya Kontrol Et > Yayınlama Ön Belleğini Temizle ve Filmi Test Et.

Tüm tercihleri varsayılan ayarlarına geri yükleme

[Başa dön](#)

❖ Flash uygulamasını başlatırken Control+Alt+Shift (Windows) veya Command+Option+Shift (Mac OS) tuşlarını basılı tutun. Daha fazla Yardım konusu

 [Tutarlı metin görünümü için font gömme](#)

[Illustrator nesnesi içe aktarma seçenekleri](#)



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Dosya Yönetimi

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Adobe AIR for desktop için yayınlama

[Adobe AIR hakkında](#)
[Adobe AIR dosyası oluşturma](#)
[Adobe AIR uygulamasını önizleme veya yayınlama](#)
[AIR uygulaması ve yükleyici dosyaları oluşturma](#)
[Uygulamanızı imzalama](#)
[AIR SDK sürümü ekleme veya kaldırma](#)

Adobe AIR hakkında

[Başa dön](#)

Adobe® AIR™, Zengin İnternet Uygulamaları (RIA'lar) oluşturup masaüstüne dağıtmak için, web geliştirme becerilerinizi (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax) kullanmanıza olanak sağlayan işletim sistemleri arası çalışma zamanıdır. AIR, bilindik ortamlarda çalışmanıza, en rahat bulduğunuz araç ve yaklaşımları kullanmanıza ve Flash, Flex, HTML, JavaScript ve Ajax uygulamalarını destekleyerek, gereksinimlerinizi karşılayan olası en iyi deneyimi oluşturmanıza olanak sağlar.

Kullanıcılar, yerel masaüstü uygulamalarıyla etkileşim kurdukları aynı şekilde AIR uygulamalarıyla etkileşim kurar. Kullanıcının bilgisayarına çalışma zamanı yüklenir, ardından AIR uygulamaları yüklenir ve diğer masaüstü uygulamaları gibi çalışır. Çalışma zamanı, uygulamaların konuşlandırılması için tutarlı bir işletim sistemleri arası platform ve çerçeve sağlar ve böylece masaüstleri arasında tutarlı işlevsellik ve etkileşim sağlayarak tarayıcılar arası testi ortadan kaldırır. Belirli bir işletim sistemi için geliştirme yapmak yerine, çalışma zamanını hedeflersiniz.

AIR, uygulamaların oluşturulma, konuşlandırılma ve deneyim edilme şeklini büyük ölçüde değiştirir. Daha yaratıcı kontrol elde edersiniz ve geleneksel masaüstü geliştirme teknolojilerini öğrenmeden Flash, Flex, HTML ve Ajax tabanlı uygulamaları masaüstüne genişletebilirsiniz.

Masaüstü ve mobil AIR uygulamalarına ilişkin donanım ve yazılım gereksinimleri hakkında bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

Adobe AIR™ uygulamaları oluşturma ile ilgili tam bilgi için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Videolar, eğitimler ve diğer kaynaklar

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro'da AIR™ uygulamalarının nasıl oluşturulacağını açıklar:

- Video: [Converting a Flash Project to AIR \(8:32\)](#) (Flash Projesini AIR'ye Dönüştürme (8:32))
- Video: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#) (Flash CS3 ile Adobe AIR uygulamaları oluşturma (5:33))
- Video: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#) (Lynda.com Geliştiriciler için Eğitim – AIR Temel Eğitimi – 5. Bölüm; Flash CS3'te Flash içeriğini AIR'ye dönüştürme (4:57))
- Video: [Designing an AIR application \(8:51\)](#) (AIR uygulaması tasarlama (8:51))
- Video: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#) (Flash içeren AIR uygulamaları için özel krom oluşturma (6:24))
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)
- Teknik Not: [Flash Professional CS5.5 için AIR 2.7 SDK'yi Kaplama](#)

Adobe AIR dosyası oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Hoş Geldiniz ekranını veya Dosya > Yeni komutunu kullanarak Adobe AIR Flash Dosyası belgeleri oluşturabilir ya da bir ActionScript® 3.0 Flash Dosyası oluşturup Yayınlama Ayarları iletişim kutusu üzerinden Adobe AIR dosyasına dönüştürebilirsiniz.

Adobe AIR dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Flash uygulamasını başlatın. Karşılama ekranı görüntülenir. Flash uygulamasını önceden başlattıysanız, karşılama ekranına geri dönmek için açık belgeleri kapatın. Hoş Geldiniz ekranında Adobe AIR 2 (CS5) veya AIR (CS5.5) ögesini seçin.

Not: Flash Hoş Geldiniz ekranını devre dışı bıraktıysanız, Düzen > Tercihler'i seçerek ve Genel kategorisinde Başlatırken açılır menüsünden Hoş Geldiniz Ekranı'nı seçerek tekrar görüntüleyebilirsiniz.

- Dosya > Yeni'yi seçin ve Adobe AIR 2 (CS5) veya AIR (CS5.5) ögesini seçip Tamam'ı tıklayın.
- Varolan bir Flash dosyasını açın ve Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun (Dosya > Yayınlama Ayarları) Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünden Adobe AIR seçeneğini belirleyerek Flash dosyasını bir AIR dosyasına dönüştürün.

Not: (Yalnızca Flash CS5) Flash CS5 AIR dosyasını Flash CS4 biçiminde kaydederseniz, Flash CS4'te dosyayı açarken Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Oynatıcı sürümünü el ile AIR 1.5 ayarına getirin. Flash CS4 yalnızca AIR 1.5'e yayınlamayı destekler.

[Başa dön](#)

Adobe AIR uygulamasını önizleme veya yayınlama

Flash AIR SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde önizleyebilirsiniz. Uygulama paketlenip yüklenmeden önce uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde önizleme kullanışlıdır.

1. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesinde Hedef ayarını Adobe AIR olarak ayarladığınızdan emin olun.
2. Kontrol Et > Filmi Test Et > Test Et'i seçin veya Control+Enter tuşlarına basın.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu üzerinden uygulama ayarlarını belirlemediyseniz, Flash uygulaması, SWF dosyasının yazıldığı aynı klasörde sizin için varsayılan bir uygulama tanımlama dosyası (*swfname-app.xml*) oluşturur. AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlama dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR dosyasını yayınlamak için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınl düğmesini tıklatın.
- AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda Yayınl düğmesini tıklatın.
- Dosya > Yayınl seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınl Önizleme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını yayınladığınızda Flash Pro, bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlayıcı dosyasını oluşturur ve her ikisinin kopyasını uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname.air*) paketler.

Not: (Yalnızca Windows) Dosya adı İngilizce olmayan karakterler içeriyorsa AIR uygulaması yayınlanamaz.

[Başa dön](#)

AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, uygulamanızı dağıtmak için gerekli olan AIR uygulama tanımlayıcısı ve yükleyici dosyaları ayarlarını belirtin. Flash Pro, bir AIR dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

AIR - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda bu dosyaların ayarlarını belirtirsiniz. Siz bir AIR dosyası oluşturduktan sonra, bu iletişim kutusu belgenin Özellik denetçisinden veya Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsünün Ayarlar düğmesinden açılabilir.

Adobe AIR uygulaması ve yükleme dosyaları oluşturma

1. Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
2. AIR Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce Adobe AIR FLA dosyasını kaydedin.
3. Dosya > AIR 2 Ayarları'nı seçin.
4. AIR Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve ardından Yayınl'a'yı tıklatın.

Yayınl'a'yı tıklattığınızda şu dosyalar paketlenir: SWF dosyası, uygulama tanımlama dosyası, uygulama simge dosyaları ve Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar. Henüz bir dijital sertifika oluşturmadıysanız, Yayınl düğmesini tıklattığınızda Flash, Dijital İmza iletişim kutusunu görüntüler.

AIR Uygulaması Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu 4 sekmeye ayrılmıştır: Genel, İmza, Simgeler ve Gelişmiş. Bu ayarlar hakkında daha fazla bilgi için, aşağıdaki bölümlere bakın.

Genel ayarlar

AIR Uygulama Ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Genel sekmesi şu seçenekleri içerir:

Çıktı dosyası Yayınl komutunu kullanırken oluşturulacak .air dosyasının adı ve konumu

Çıktı biçimi Oluşturulacak paket türü.

- AIR paketi - AIR çalışma zamanının yükleme işlemi sırasında ayrı olarak indirilebileceğini veya hedef aygıtta zaten yüklü olduğunu varsayan standart bir AIR yükleyici dosyası oluşturur.
- Mac yükleyicisi - Tam bir Macintosh yükleyici dosyası oluşturur.
- Çalışma zamanı gömülü uygulama - AIR çalışma zamanını içeren bir AIR yükleyici dosyası oluşturur, böylece ek bir indirme işlemi gerekmez.

Windows Installer Platformdan bağımsız bir AIR yükleyici (.air) yerine yerel, platforma özel bir Windows installer (.exe) derlemek için bu seçeneği

belirleyin.

Ad Ana uygulama dosyasının adı. Varsayılan olarak, FLA dosyasının adıdır.

Sürüm İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

Uygulama Kimliği Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z, . (nokta) ve - (kısık çizgi) olup 1- 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak com.adobe.example.applicationName *şeklindedir*.

Açıklama İsteğe bağlı. Kullanıcı uygulamayı yüklediğinde yükleyici penceresinde görüntülenecek bir uygulama açıklaması girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

Telif Hakkı İsteğe bağlı. Bir telif hakkı duyurusu girmenizi sağlar. Varsayılan olarak boştur.

Pencere Stili Kullanıcı, bilgisayarında uygulamayı çalıştırdığında kullanıcı arabirimi için hangi pencere stiline (veya krom) kullanılacağını belirtir. İşletim sisteminin kullandığı standart pencere görsel stiline ifade eden Sistem Kromu'nu (varsayılan) belirtebilirsiniz. Ayrıca Özel Krom (opak) veya Özel Krom (saydam) seçeneğini de belirtebilirsiniz. Sistem kromu olmadan uygulamanızı görüntülemek için Yok seçeneğini belirleyin. Sistem Kromu, uygulamayı işletim sistemi standart pencere denetimiyle çevreler. Özel Krom (opak), standart sistem kromunu ortadan kaldırır ve uygulama için kendinize ait bir krom oluşturmaya sağlar. (Özel kromu doğrudan FLA dosyasında oluştursunuz.) Özel Krom (saydam), Özel Krom (opak) öğesine benzer ancak sayfanın kenarlarına saydam yetenekleri de ekler. Bu yetenekler, kare veya dikdörtgen şeklinde olmayan uygulama pencerelerine olanak sağlar.

Görüntü oluşturma modu AIR çalışma zamanının, grafik içeriği oluşturmak için kullanacağı yöntemi belirtmenize olanak sağlar. Seçenekler şunları içerir:

- Otomatik - Ana aygıtta kullanılabilir olan en hızlı görüntü oluşturma yöntemini otomatik olarak algılar ve kullanır.
- CPU - CPU'yu kullanır.
- Doğrudan - Stage3D'yi kullanarak oluşturur. Bu, kullanılabilir en hızlı görüntü oluşturma yöntemidir.

Doğrudan modunu desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. [Stage 3D tarafından desteklenmeyen yonga kümeleri, sürücüler | Flash Player 11, AIR 3](#)

Profiller AIR dosyası oluştururken dahil edilecek profiller. AIR uygulamanızı belirli bir profil ile sınırlandırmak için gerekmeyen profillerin seçimini kaldırın. AIR profilleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. Uygulama profilleri.

Dahil Edilen Dosyalar Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklayın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklayın. Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yol adları gösterilir ancak gerektiğinde kırpılır.

ActionScript kütüphane yoluna herhangi bir AIR yerel uzantı dosyası eklediyseniz, bu dosyalar da bu listede görünür.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlenirken, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketlenme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

İmza ayarları

AIR Uygulama & Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun İmza sekmesi uygulamanız için bir kod imza sertifikası belirlemenize olanak tanır.

Dijital imzalarla ilgili daha fazla bilgi için bkz. [Uygulamanızı imzalama](#) ve [AIR dosyasını dijital olarak imzalama](#).

Simge ayarları

AIR Uygulama & Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Simgeler sekmesi uygulama için bir simge belirlemenize olanak tanır. Uygulamayı yükleyip Adobe AIR çalışma zamanında çalıştırdıktan sonra simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128, 48, 32 ve 16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir. Ayrıca masaüstü simgesi olarak ve AIR uygulama penceresinin başlığında ve başka yerlerde de görüntülenebilir.

Başka bir simge dosyası belirtilmezse, simge görüntüsü varsayılan olarak örnek AIR uygulamasının simgesi olur(Yalnızca Flash CS5).

Bir simge belirlemek için Simgeler sekmesinin en üstündeki bir simge boyutunu tıklayın ve sonra o boyut için kullanmak istediğiniz dosyaya gidin. Bu dosyalar PNG (Taşınabilir Ağ Grafiği) biçiminde olmalıdır.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun tam bir boyutta olması gerekir (128x128, 48x48, 32x32 veya 16x16). Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

Gelişmiş Ayarlar

Gelişmiş sekmesi uygulama tanımlama dosyası için ek ayarlar belirlemenize olanak tanır.

AIR uygulamanızın işlemesi gereken her tür ilişkilendirilmiş dosyayı belirleyebilirsiniz. Örneğin, uygulamanızın HTML dosyalarını işlemeye yönelik birincil uygulama olmasını istiyorsanız, ilişkilendirilmiş Dosya Türleri metin kutusunda bunu belirtirsiniz.

Uygulamanın şu yönleri için de ayarları belirtebilirsiniz:

- Başlangıç penceresinin boyutu ve yerleşimi
- Uygulamanın yüklü olduğu klasör
- Uygulamanın yerleştirileceği Program menüsü klasörü.

İletişim kutusu şu seçenekleri içerir:

İlişkilendirilmiş dosya türleri AIR uygulamasının işleyeceği ilişkilendirilmiş dosya türlerini belirlemenizi sağlar. Yeni dosya türünü metin kutusuna eklemek için Artı (+) düğmesini tıklatın. Artı düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir. Eksi (-) düğmesi tıklatıldığında, metin kutusunda seçili öge kaldırılır. Kurşun Kalem düğmesi tıklatıldığında, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusu görüntülenir ve metin kutusunda seçtiğiniz bir ögeyi düzenlemenize olanak sağlar. Varsayılan olarak, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri soluktur. Metin kutusunda bir öge seçildiğinde, Eksi (-) ve Kurşun Kalem düğmeleri etkinleştirilir ve böylece ögeyi kaldırmanıza veya düzenlemenize olanak sağlanır. Metin kutusundaki varsayılan değer Yok'tur.

Başlangıç pencere ayarları Başlangıç uygulama penceresi için boyut ve yerleşim ayarları belirtmenizi sağlar.

- Genişlik: Pencerenin başlangıçtaki genişliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Yükseklik: Pencerenin başlangıçtaki yüksekliğini piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- X: Pencerenin başlangıçtaki yatay konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Y: Pencerenin başlangıçtaki dikey konumunu piksel cinsinden belirtir. Varsayılan olarak değer boştur.
- Maksimum Genişlik ve Maksimum Yükseklik: Pencerenin maksimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik: Pencerenin minimum boyutunu piksel cinsinden belirtir. Bu değerler varsayılan olarak boştur.
- Büyütülebilir: Kullanıcının pencereyi büyütüp büyütmemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Küçültülebilir: Kullanıcının pencereyi küçültüp küçültmemeyeceğini belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Yeniden Boyutlandırılabilir: Kullanıcının pencereyi yeniden boyutlandırıp boyutlandıramayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek belirlenmemişse, Maksimum Genişlik, Maksimum Yükseklik, Minimum Genişlik ve Minimum Yükseklik seçenekleri soluktur. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).
- Görünebilir: Uygulama penceresinin başlangıçta görünebilir olup olmayacağını belirtmenizi sağlar. Bu seçenek varsayılan olarak seçilidir (veya true değerindedir).

Diğer Ayarlar Yüklemeyle ilgili şu ek bilgileri belirtmenizi sağlar:

- Yükleme Klasörü: Uygulamanın yüklendiği klasörü belirtir.
- Program Menüsü Klasörü (yalnızca Windows): Uygulamanın program menüsü klasörünün adını belirtir.
- Güncellemeler için Özel Kullanıcı Arabirimi Kullan: Kullanıcı önceden yüklenmiş bir uygulamanın AIR yükleme dosyasını açtığında ne olduğunu belirtir. Varsayılan olarak, AIR uygulaması kullanıcının yüklenmiş sürümü AIR dosyasındaki sürümle güncellemesine olanak sağlayan bir iletişim kutusunu görüntüler. Kullanıcının bu kararı belirlemesini istemiyorsanız ve uygulamanın kendi güncellemeleri üzerinde tam kontrol sahibi olmasını istiyorsanız, bu seçeneği belirleyin. Bu seçenek belirlendiğinde, varsayılan davranış geçersiz kılınır ve uygulamaya kendi güncellemeleri üzerinde kontrol sağlar.

Dil ayarları

Dil bölümü, uygulamanızın uygulama deposunda veya pazar alanında ilişkilendirilmesini istediğiniz dilleri belirlemenize olanak sağlar. Bir dil belirleyerek, söz konusu dildeki işletim sistemi kullanıcılarına uygulamanızı indirme olanağı sağlarsınız. Bu dil ayarlarının, uygulamanızın kullanıcı arabirimini yerelleştirmek için başka herhangi bir işlem gerçekleştirmediğini unutmayın.

Hiçbir dil seçilmediyse uygulama desteklenen tüm dillerle yayınlanır. Bu, her dili seçme gerekliliğinizi önler. Listelenen diller, Adobe AIR tarafından desteklenenlerdir. Android, daha fazla dil destekleyebilir.

Dosya türü ayarları

AIR uygulaması için ilişkilendirilmiş dosya türlerini eklemek veya düzenlemek için Gelişmiş sekmesinin İlişkilendirilmiş Dosya Türleri bölümünde bulunan Artı (+) veya Kurşun Kalem düğmesini tıklatırsanız Flash, Dosya Türü Ayarları iletişim kutusunu görüntüler.

Bu iletişim kutusundaki zorunlu olan iki alan yalnızca Ad ve Uzantı'dır. Tamam'ı tıklatırsanız ve bu alanlardan herhangi biri boşsa, Flash uygulaması bir hata iletişim kutusu görüntüler.

İlişkilendirilmiş bir dosya türü için şu ayarları belirtebilirsiniz:

Ad Dosya türünün adı (örneğin, Köprü Metni Biçimlendirme Dili, Metin Dosyası veya Örnek).

Uzantı Dosya adı uzantısı (örneğin, html, txt veya xml), en fazla 39 temel alfasayısal karakter, (A-Za-z0-9) ve başında nokta olmadan.

Açıklama İsteğe bağlı. Dosya türünün açıklaması (örneğin, Adobe Video Dosyası).

İçerik türü İsteğe bağlı. Dosya için MIME türünü belirtir.

Dosya Türü Simgesi Ayarları İsteğe bağlı. Dosya türüyle ilişkilendirilmiş bir simge belirtmenizi sağlar. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak üzere, simge için dört farklı boyut (128x128, 48x48, 32x32 ve 16x16 piksel) belirtebilirsiniz. Örneğin, dosya tarayıcısında simge küçük resim, ayrıntı ve döşeme görüntülerinde görüntülenebilir.

Bir görüntü belirtirseniz, bunun belirttiğiniz boyutta olması gerekir. Belirli bir boyutta dosya belirtmezseniz, AIR uygulaması en yakın boyuttaki görüntüyü kullanır ve bunu belirli bir kullanım için sığacak şekilde ölçekler.

Bir simge belirtmek için, simge boyutunun klasörünü tıklatın ve kullanılacak bir simge dosyasını seçin ya da yolu ve simge dosyasının dosya adını istemin yanındaki metin kutusuna girin. Simge dosyasının PNG biçiminde olması gerekir.

Yeni bir dosya oluşturulduktan sonra, Gelişmiş Ayarlar iletişim kutusundaki Dosya Türü liste kutusunda gösterilir.

Uygulama ve yükleme dosya oluşturma hatası

Uygulama ve yükleme dosyaları şu durumlarda oluşturulamaz:

- Uygulama kimliği dizesi yanlış uzunlukta veya geçersiz karakterler içeriyorsa. Uygulama kimliği dizesi 1 ile 212 karakter arasında olabilir ve şu karakterleri içerebilir: 0-9, a-z, A-Z, . (nokta), - (kısa çizgi).
- Dahil Edilen Dosyalar listesindeki dosyalar yoksa.
- Özel simge dosyalarının boyutları hatalıysa.
- AIR hedef klasörü yazma erişimine sahip değilse.
- Uygulamayı imzalamadıysanız veya uygulamanın daha sonra imzalanacak bir Adobe AIR uygulaması olduğunu belirtmediyseniz.

Uygulamanızı imzalama

[Başa dön](#)

Tüm Adobe AIR uygulamalarının başka bir sisteme yüklenmesi için imzalanması gerekir. Flash uygulaması, uygulama daha sonra imzalanabilecek şekilde, imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları oluşturma yeteneği sağlar. Bu imzalanmamış Adobe AIR yükleme dosyaları, AIRI (AIR Intermediate) paketi olarak adlandırılır. Bu yetenek, sertifikanın farklı bir makinede olması veya imzalamanın uygulama gelişiminden ayrı olarak işlenmesi durumlarına karşı sağlanmıştır.

Kök sertifika yetkilisinden önceden satın alınmış bir dijital sertifika ile Adobe AIR uygulamasını imzalama

1. Dosya > AIR 2 Ayarları'nı seçin ve sonra İmza sekmesini tıklatın.

Bu sekme, Adobe AIR uygulamanızı dijital bir sertifika ile imzalamanıza veya bir AIRI paketi hazırlamanıza olanak sağlayan iki radyo düğmesi içerir. AIR uygulamanızı imzalarsanız, bir kök sertifika yetkilisi tarafından verilen dijital bir sertifikayı kullanabilir veya kendinden imzalı bir sertifika oluşturabilirsiniz. Kendinden imzalı sertifikanın oluşturulması kolaydır ancak bu sertifika, kök sertifika yetkilisi tarafından verilen bir sertifika kadar güvenilir değildir.

2. Açılır menüden bir sertifika dosyası seçin veya sertifika dosyasını bulmak için Gözet düğmesini tıklatın.

3. Sertifikayı seçin.

4. Bir şifre girin.

5. Tamam'ı tıklatın.

AIR uygulamanızın imzalanmasına ilişkin daha fazla bilgi için bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma

1. Oluştur düğmesini tıklatın. Kendinden İmzalı Dijital Sertifika iletişim kutusu açılır.

2. Yayıncı Adı, Kuruluş Birimi, Kuruluş Adı, Ülke, Şifre ve Şifreyi Onayla için girişleri tamamlayın. Ülke için, menüden bir seçim yapabilir veya menüde görüntülenmeyen 2 harfli bir ülke kodu girebilirsiniz. Geçerli ülke kodlarının listesi için bkz. http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Sertifika türünü belirtin.

Tür seçeneği, sertifikanın taşıdığı güvenlik düzeyini ifade eder: 1024-RSA, 1024-bit anahtar (daha az güvenli) kullanırken 2048-RSA, 2048-bit anahtar (daha güvenli) kullanır.

4. Farklı Kaydet girişini tamamlayarak veya Gözet düğmesini tıklatıp bir klasör konumuna gözatarak bilgileri bir sertifika dosyasına kaydedin.

5. Tamam'ı tıklatın.

6. Dijital İmza iletişim kutusuna, bu prosedürün ikinci adımında atadığınız şifreyi girip Tamam'ı tıklayın.

Flash uygulamasının bu oturum için kullandığınız şifreyi hatırlamasını sağlamak için, Bu Oturum için Şifreyi Hatırla ögesini tıklayın.

Tamam'ı tıklattığınızda Zaman Damgası seçeneği belirlenmemişse, bir iletişim kutusu görüntülenerek dijital sertifikanın süresi dolduğunda uygulamanın başarısız olacağını bildirir. Bu uyarıya yanıt olarak Evet'i tıklatırsanız, zaman damgası devre dışı bırakılır. Hayır'ı tıklatırsanız, Zaman Damgası seçeneği otomatik olarak belirlenir ve zaman damgası etkinleştirilir.

Kendinden imzalı dijital sertifika oluşturma ile ilgili daha fazla bilgi için bkz. Bir AIR dosyasını dijital olarak imzalama.

Dijital imza olmadan da AIR Intermediate (AIRI) uygulaması oluşturabilirsiniz. Ancak, siz dijital imza ekleyinceye kadar kullanıcı masaüstüne uygulamayı yükleyemez.

Daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlama

- İmza sekmesinde, Daha Sonra İmzalanacak Bir AIR Intermediate (AIRI) Dosyası Hazırla'yı seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Dijital imza durumu, daha sonra imzalanacak bir AIRI paketi hazırlamayı seçtiğinizi belirtecek şekilde değiştirilir ve Ayarla düğmesi Değiştir düğmesi olarak değiştirilir.

Uygulamayı daha sonra imzalamayı seçerseniz, Flash Pro ve AIR SDK uygulamasına dahil edilen komut satırı AIR Geliştirici Aracı'nı kullanmanız gerekir. Daha fazla bilgi için bkz [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

AIR SDK sürümü ekleme veya kaldırma

[Başa dön](#)

AIR SDK'nin yeni ve özel sürümlerini Flash Pro'ya ekleyebilirsiniz. Yeni SDK, eklendikten sonra Yayınlama Ayarları'ndaki oynatıcı hedef listesinde görünür.

Yeni bir SDK sürümü eklemek için:

- Yeni AIR SDK klasörünü indirin.
- Flash Pro'da, Yardım > AIR SDK'yi Yönet seçeneğini belirleyin.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda artı "+" düğmesini tıklayın ve ardından AIR SDK klasörüne gözetin. Tamam'ı tıklayın.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda Tamam'ı tıklayın.

Yeni SDK, Yayınlama Ayarları'ndaki Oynatıcı Hedef listesinde görünür. Kabul edilebilir en düşük SDK sürümü, Flash Pro dahilindeki sürümden yüksek olmalıdır.

SDK sürümünü kaldırmak için:

- Flash Pro'da, Yardım > AIR SDK'yi Yönet seçeneğini belirleyin.
- AIR SDK'yi Yönet iletişim kutusunda, kaldırmak istediğiniz SDK'yi seçin.
- Eksi "-" düğmesini tıklayın. Tamam'ı tıklayın.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

AIR for Android uygulamalarını yayınlama

[Adobe AIR for Android dosyası oluşturma](#)
[AIR for Android uygulamasını önizleme veya yayınlama](#)
[AIR for Android uygulamaları oluşturma](#)
[Dil ayarları](#)

Flash Professional CS5.5'ten başlayarak Google'ın sağladığı mobil aygıt işletim sistemi olan Adobe ® AIR™ for Android için içerik yayınlatabilirsiniz.

Bu makale Flash Professional'da AIR for Android yayınlama ayarlarını yapılandırmayı açıklar. Adobe AIR™ uygulamalarının geliştirilmesine ilişkin bilgilerin tamamı için bkz. [Adobe AIR Uygulamaları Oluşturma](#).

Masaüstü ve mobil AIR uygulamaları için donanım ve yazılım gereksinimleriyle ilgili bilgi için bkz. [AIR sistem gereksinimleri](#).

AIR geliştirici belgelerinin tamamı için bkz. [Adobe AIR Başvurusu](#).

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro içinde AIR™ for Android uygulamalarının nasıl oluşturulacağını açıklar:

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Publishing an AIR for Android app](#) (Flash Professional CS5.5 - Bir AIR for Android uygulaması yayınlama) (6:13, Adobe TV)
- Video: [AIR for Android - Part 1: Set up your development environment](#) (AIR for Android - Bölüm 1: Geliştirme ortamınızı ayarlama) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device](#) (AIR for Android - Bölüm 2: Android cihazındaki kameraya erişme) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU Acceleration](#) (AIR for Android GPU Hızlandırması) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [One Application, Five Screens](#) (Tek Uygulama, Beş Ekran) (Christian Cantrell, Adobe blogları)
- Makale: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (Flash Kullanarak Mobil Uygulama Geliştirme) (John Hattan, gamedev.net)

Not: *(Yalnızca AIR 3.7) Uygulamaları yalnızca sabit çalışma zamanıyla paketleme (Android)*

AIR 3.7'de, AIR uygulamaları Android için herhangi bir hedefte paketlenildiğinde AIR çalışma zamanı gömülür. Bu, AIR çalışma zamanının ayrı olarak indirilmesine gerek olmadığından kullanıcı deneyimini artırmaya yardımcı olur. Ancak, uygulama boyutunda 9 MB kadar artış olması gibi olumsuz bir yanı olur.

Bir AIR for Android uygulaması Standart Çalışma Zamanı seçeneği kullanılarak paketlenirse Flash Professional uyarılar görüntüler.

Bir Adobe AIR for Android dosyası oluşturma

[Başa dön](#)

Flash uygulamasında Dosya > Yeni komutunu kullanarak Adobe AIR for Android belgeleri oluşturabilirsiniz. Ayrıca bir ActionScript® 3.0 FLA dosyası oluşturup Yayınlama Ayarları iletişim kutusuyla bir AIR for Android dosyasına dönüştürebilirsiniz.

AIR for Android dosyası oluşturmak için şunlardan birini yapın:

- Hoş Geldiniz ekranından veya Yeni Belge iletişim kutusundan (Dosya > Yeni) AIR for Android seçeneğini belirleyin.
- Varolan bir FLA dosyası açın ve bunu AIR for Android dosyasına dönüştürün. Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Hedef menüsünden AIR for Android öğesini seçin.

Bir AIR for Android uygulamasını önizleme veya yayınlama

[Başa dön](#)

Bir AIR for Android SWF dosyasını, AIR uygulama penceresinde görüntüleneceği şekilde **önizleyebilirsiniz**. Uygulama paketlenip yüklenmeden önce uygulamanın görünebilen yönlerinin nasıl görüldüğünü bilmek istediğinizde önizleme kullanışlıdır.

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Hedef ayarını AIR for Android olarak belirlediğinizden emin olun.
- Kontrol Et > Filmi Test Et > Test Et'i seçin veya Control+Enter tuşlarına basın.

Uygulama ayarlarını Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusundan ayarlamadıysanız, Flash sizin için bir varsayılan uygulama tanımlayıcı

dosyası (*swfname-app.xml*) oluşturur. Flash dosyayı SWF dosyasının yazılı olduğu klasörde oluşturur. Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu kullanarak uygulama ayarlarını belirlediyseniz, uygulama tanımlayıcı dosyası bu ayarları yansıtır.

Bir AIR for Android dosyasını **yayınlamak** için şunlardan birini yapın:

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- AIR for Android Ayarları iletişim kutusunda Yayınla düğmesini tıklayın.
- Dosya > Yayınla seçeneklerini belirleyin.
- Dosya > Yayınla Önizleme seçeneklerini belirleyin.

Bir AIR dosyasını yayınladığınızda, Flash Pro bir SWF dosyası ve XML uygulama tanımlayıcı dosyası oluşturur. Ardından Flash ikisinin kopyasını, uygulamanıza eklediğiniz diğer dosyalarla birlikte bir AIR yükleyici dosyasına (*swfname.apk*) paketler.

AIR for Android uygulamaları oluşturma

[Başa dön](#)

Uygulamanızı geliştirmeyi bitirdiğinizde, uygulamayı dağıtmak için gerekli olan AIR for Android uygulama tanımlayıcısı ve yükleyici dosyaları ayarlarını belirtin. Flash Pro, bir AIR for Android dosyası yayınladığınızda, SWF dosyasıyla birlikte tanımlama ve yükleme dosyalarını oluşturur.

Bu dosyaların ayarlarını AIR for Android - Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunda belirtirsiniz. AIR for Android dosyasını oluşturduğunuzda, bu iletişim kutusu belge Özellik denetçisinden açılabilir. Ayrıca, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Oynatıcı menüsü Ayarlar düğmesinden de erişebilirsiniz.

Adobe AIR uygulama dosyası oluşturma

1. Flash'ta, Adobe AIR uygulamanızı oluşturan FLA dosyasını veya dosyalar kümesini açın.
2. AIR Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu açmadan önce AIR for Android FLA dosyasını kaydedin.
3. Dosya > AIR for Android Ayarları'nı seçin.
4. AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunu tamamlayın ve sonra Yayınla'yı tıklayın.

Yayınla düğmesini tıklattığınızda şu dosyalar paketlenir:

- SWF dosyası
- Uygulama tanımlayıcı dosyası
- Uygulama simgesi dosyaları
- Dahil Edilen Dosyalar metin kutusunda listelenen dosyalar

Not: FLA veya SWF için belirtilen dosya adında çift baytlı karakterler bulunuyorsa AIR for Android uygulaması yayınlanamaz.

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusu dört sekmeye ayrılır: Genel, Dağıtma, Simgeler ve İzinler.

Genel ayarlar

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Genel sekmesi şu seçenekleri içerir:

Çıktı dosyası Yayınla komutunu kullanırken oluşturulacak AIR dosyasının adı ve konumu. Çıktı dosya adı uzantısı APK'dir.

Uygulama Adı Uygulama dosya adını ve uygulama klasörünü oluşturmak için AIR uygulama yükleyicisi tarafından kullanılan ad. Bu ad yalnızca dosya adları veya klasör adları için geçerli olan karakterleri içermelidir. Varsayılan olarak, SWF dosyasının adıdır.

Uygulama Kimliği Uygulamanızı benzersiz bir kimlikle tanımlar. İsterseniz benzersiz kimliği değiştirebilirsiniz. Kimlikte boşluk veya özel karakterler kullanmayın. Geçerli karakterler yalnızca 0-9, a-z, A-Z ve . (nokta) olup 1 ila 212 karakter uzunluğunda olabilir. Varsayılan olarak `com.adobe.example.applicationName` şeklindedir.

Sürüm İsteğe bağlı. Uygulamanız için bir sürüm numarası belirtir. Varsayılan olarak 1.0'dır.

Sürüm etiketi İsteğe bağlı. Sürümü tanımlayan bir dize.

En Boy Oranı Uygulama için Dikey, Yatay veya Otomatik yönlendirme seçmenize izin verir. Otomatik yönlendirmeye birlikte Otomatik seçildiğinde, uygulama cihazda o anki yönlendirmesine bağlı olarak başlatılır.

Tam Ekran Uygulamayı tam ekran modunda çalışacak şekilde ayarlar. Bu seçeneğin seçimi varsayılan olarak kaldırılmıştır.

Otomatik yönlendirme Aygıtın geçerli yönlendirmesine göre, uygulamanın dikey moddan yatay moda geçmesini sağlar. Bu seçeneğin seçimi varsayılan olarak kaldırılmıştır.

Görüntü oluşturma modu AIR çalışma zamanının, grafik içeriği oluşturmak için kullanacağı yöntemi belirtmenize olanak sağlar. Seçenekler şunları içerir:

- Otomatik - Ana aygıtta kullanılabilir olan en hızlı görüntü oluşturma yöntemini otomatik olarak algılar ve kullanır.
- CPU - CPU'yu kullanır.
- GPU - GPU'yu kullanır. Kullanılabilir GPU yoksa, CPU kullanılır.
- Doğrudan - Stage3D'yi kullanarak oluşturur. Bu, kullanılabilir en hızlı görüntü oluşturma yöntemidir.

Doğrudan modunu desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. [Stage 3D tarafından desteklenmeyen yonga kümeleri, sürücüler | Flash Player 11, AIR 3](#)

Dahil Edilen Dosyalar Uygulama paketinize hangi ek dosya ve klasörlerin dahil edildiğini belirtir. Dosya eklemek için Artı (+) düğmesini ve klasör eklemek için klasör düğmesini tıklayın. Listenizden bir dosya veya klasörü silmek için, dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklayın.

Varsayılan olarak, uygulama tanımlama dosyası ve ana SWF dosyası otomatik olarak paket listesine eklenir. Adobe AIR FLA dosyasını henüz yayınlamamış olsanız da, paket listesi bu dosyaları gösterir. Paket listesi, bu dosyaları ve klasörleri düz bir yapıda görüntüler. Klasördeki dosyalar listelenmez ve dosyaların tam yolları gösterilir, ancak gerektiğinde kırpılır.

ActionScript kütüphane yoluna herhangi bir AIR yerel uzantı dosyası eklediyseniz, bu dosyalar da bu listede görünür.

Simge dosyaları listeye dahil edilmez. Flash uygulaması dosyaları paketlediğinde, simge dosyalarını, SWF dosyasının konumuyla göreceli olan geçici bir klasöre kopyalar. Flash, paketleme tamamlandıktan sonra klasörü siler.

Dağıtma ayarları

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Dağıtma sekmesi şu ayarları belirlemenize izin verir.

Sertifika Uygulamaya yönelik dijital sertifika. Bir sertifikaya göz atabilir veya yeni bir tane oluşturabilirsiniz. Dijital sertifika oluşturma ile ilgili bilgiler için bkz. Uygulamanızı imzalama. Android uygulamalarının sertifikalarının en az 25 yıl olarak ayarlanmış geçerlilik süresine sahip olması gerektiğini unutmayın.

Şifre Seçilmiş dijital sertifikaya yönelik şifre.

Dağıtım türü Oluşturulacak paket türünü belirtir.

- Aygıt Sürümü ayarı, pazar alanına veya web sitesi gibi başka bir dağıtım aracına yönelik paketler oluşturmaya olanak sağlar.
- Benzetici Sürümü ayarı, Mobil Aygıt Benzeticisi'nde hata ayıklamaya yönelik paketler oluşturmaya olanak sağlar.
- Hata Ayıklama ayarı aygıtta hata ayıklamanıza izin verir. Buna Flash uygulamasında kesme noktaları ayarlama ve Android aygıtında çalışan uygulamada uzaktan hata ayıklama da dahildir. Ayrıca, hata ayıklama oturumları için kullanılacak olan ağ arabirimini ve IP adresini de belirleyebilirsiniz.

AIR çalışma zamanı Uygulamanın, AIR çalışma zamanı yüklü olmayan aygıtlarda nasıl davranması gerektiğini belirtir.

- **AIR çalışma zamanını uygulama ile göm**, çalışma zamanını uygulama yükleyici paketine ekler, böylece ek bir indirme gerekmez. Bu, uygulama paketinizin boyutunu önemli ölçüde artırır.
- **AIR çalışma zamanını şu konumdan al...**, yükleyicinin çalışma zamanını yükleme sırasında belirtilen konumdan indirmesine neden olur.

Yayınlandıktan sonra Uygulamanın o anda bağlı olan bir Android cihazına yüklenip yüklenmeyeceğini ve uygulamanın yüklenmeden hemen sonra başlatılıp başlatılmayacağını belirtmenize izin verir.

Simge ayarları

AIR for Android Uygulama ve Yükleyici Ayarları iletişim kutusunun Simgeler sekmesi, AIR uygulaması için bir simge belirlemenize olanak tanır. Uygulamayı yükleyip AIR for Android çalışma zamanında çalıştırmanın ardından simge gösterilir. Simgenin görüntüleneceği farklı görünümlere olanak sağlamak amacıyla simge için üç farklı boyut (72, 48 ve 36 piksel) belirtebilirsiniz. Android için seçtiğiniz simgelerin mutlaka bu boyutlara uyması gerekmez.

Bir simge belirlemek için Simgeler sekmesinde bir simge boyutunu tıklayın ve sonra o boyut için kullanmak istediğiniz dosyaya gidin. Bu dosyalar PNG (Taşınabilir Ağ Grafiği) biçiminde olmalıdır.

Belirli bir simge boyutu için görüntü sağlamazsanız, Adobe AIR uygulaması eksik simge görüntüsünü oluşturmak için sağlanan görüntülerden birini ölçekler.

İzinler ayarları

İzinler sekmesi, uygulamanın cihazda hangi hizmetlere ve verilere erişimi olacağını belirtmenize izin verir.

Bir izni uygulamak için onay kutusunu seçin.

- Bir iznin açıklamasını görmek için iznin adını tıklatın. Açıklama izin listesinin altında görüntülenir.
- İletişim kutusunu kullanmak yerine izinleri el ile yönetmek için “Uygulama tanımlama dosyasında el ile izinleri yönetin ve ekleri belirtin” öğesini seçin.

Dil ayarları

[Başa dön](#)

Dil bölümü, uygulamanızın uygulama deposunda veya pazar alanında ilişkilendirilmesini istediğiniz dilleri belirlemenize olanak sağlar. Bir dil belirleyerek, söz konusu dildeki Android işletim sistemi kullanıcılarına uygulamanızı indirme olanağı sağlarsınız. Bu dil ayarlarının, uygulamanızın kullanıcı arabirimini yerelleştirmek için başka herhangi bir işlem gerçekleştirmediğini unutmayın.

Hiçbir dil seçilmediyse uygulama desteklenen tüm dillerle yayınlanır. Bu, her dili seçme gerekliliğinizi önler. Listelenen diller, Adobe AIR tarafından desteklenenlerdir. Android, daha fazla dil destekleyebilir.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Yayınlama ayarları

[Flash \(.swf\) dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[SWC dosyaları ve projektörleri için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[HTML sarıcı dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)
[Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme](#)
[Yayınlama profillerini kullanma](#)

Flash (.swf) dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Not: Yalnızca CS5.5 - Ayrıca, Özellik denetçisinde Oynatıcı sürümü ve ActionScript sürümü için yayınlama ayarlarını da belirtebilirsiniz. Özellik denetçisinde Belge özelliklerini görüntülemek için Sahne Alanı'nda tüm öğelerin seçimini kaldırın.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve Oynatıcı açılır menüsünden bir Oynatıcı sürümü seçin. Flash Player 10'dan önceki Flash Player sürümlerini hedefleyen yayınlanmış SWF dosyalarında özelliklerinin tamamı çalışmaz. Flash Player algılamasını belirtmek için sol sütunda HTML Sarıcı kategorisini tıklayın ve Flash Sürümünü Algıla seçeneğini belirleyip algılanacak Flash Player sürümünü girin.

Not: Flash Pro CS5.5'te, Flash Player 10.2 ayarı, SWF biçiminin 11 sürümünü kullanarak bir SWF dosyası oluşturur. Flash Player 10 ve 10.1 ayarı, biçimin 10 sürümünü kullanarak bir SWF dosyası oluşturur.

2. Komut Dosyası açılır menüsünden ActionScript® sürümünü seçin. ActionScript 2.0 veya 3.0'ı seçerseniz ve sınıflar oluşturduysanız, sınıf dosyalarına Tercihler'de ayarlı varsayılan izin yolundan farklılık gösteren göreceli sınıf yolunu ayarlamak için ActionScript Ayarları düğmesini tıklayın.

Not: Flash Professional CC'de yalnızca ActionScript 3.0 desteklenir.

3. Bitmap sıkıştırmasını kontrol etmek için sol sütunda Flash kategorisini tıklayın ve JPEG Kalitesi değerini ayarlayın. Düşük görüntü kalitesi daha küçük dosyalar oluşturur; yüksek görüntü kalitesi daha büyük dosyalar oluşturur. Boyut ve kalite arasındaki dengelemeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin; 100, en yüksek kalite ve en az sıkıştırmayı sağlar.

Yüksek oranda sıkıştırılmış JPEG görüntülerinin daha düzgün görünmesini sağlamak için, JPEG Blok Kaldırmayı Etkinleştir seçeneğini belirleyin. Bu seçenek, JPEG sıkıştırmasından kaynaklanan tipik görünüm yapıyıklarını (örn. görüntüyü tıkayan 8x8 piksel yaygın görünümü) azaltır. Bu seçenek belirlendiğinde bazı JPEG görüntüleri az da olsa ayrıntı kaybına uğrayabilir.

4. SWF dosyasındaki tüm akış sesleri veya olay sesleri için örnek hızını ve sıkıştırmayı ayarlamak üzere, Ses Akışı veya Ses Olayı'nın yanındaki değerleri tıklayın ve seçenekleri gerektiği gibi seçin.

Not: Ses akışı, ilk birkaç kare için yeterli veri yüklenir yüklenmez çalınır; Zaman Çizelgesi ile senkronizedir. Bir olay sesi, tamamen yüklenmeden çalmaz ve dışarıdan durduruluncaya dek çalmaya devam eder.

5. Özellik denetçisinin Ses bölümündeki ayrı ayrı sesler için ayarları geçersiz kılmak üzere Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl'ı seçin. Bir SWF dosyasının daha küçük, lo-fi sürümünü oluşturmak için bu seçeneği seçin.

Not: Ses Ayarlarını Geçersiz Kıl seçeneği belirlenmemişse Flash Pro, belgedeki tüm ses akışlarını tarar (içe aktarılmış videodaki sesler dahil) ve tüm ses akışlarını kendilerine özgü en yüksek ayarda yayınlar. Bir veya daha fazla akış sesinin yüksek bir dışa aktarma ayarı varsa, bu işlem dosya boyutunu artırabilir.

6. Orijinal kütüphane seslerinin yerine, mobil cihazlar için uygun sesleri dışa aktarmak üzere Aygıt Seslerini Dışa Aktar'ı seçin. Tamam'ı tıklayın.
7. Gelişmiş ayarları yapmak için şu seçeneklerden birini belirleyin:

Filmi Sıkıştır (Varsayılan olarak) Dosya boyutunu ve indirme zamanını azaltmak için SWF dosyasını sıkıştırır.

İki sıkıştırma modu kullanılabilir:

- Söndür - Bu, Flash Player 6.x ve üstü ile uyumlu daha eski olan sıkıştırma modudur.
- LZMA - Bu mod, Söndür modundan %40 kadar daha etkilidir ve yalnızca Flash Player 11.x ve üstü veya AIR 3.x ve üstü ile uyumludur. LZMA sıkıştırma modu, en fazla birçok ActionScript veya vektör grafiği içeren FLA dosyaları için faydalıdır. Yayınlama Ayarları'nda SWC seçili olduğunda yalnızca Söndür sıkıştırma modu kullanılabilir.

Gizli Katmanları Dahil Et (Varsayılan) Flash belgesindeki tüm gizli katmanları dışa aktarır. Gizli Katmanları Dışa Aktarma'nın seçimini

kaldırma, film kliplerinin içinde yuvalanmış katmanlar dahil, gizli olarak işaretlenmiş tüm katmanların oluşturulan SWF'ye dışa aktarılmasını engeller. Bu sizin katmanları görünmez yaparak Flash belgelerinin farklı sürümlerini kolayca test etmenizi sağlar.

XMP meta verilerini dahil et (Varsayılan) Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girilen tüm meta verileri dışa aktarır. İletişim kutusunu açmak için XMP Meta Verilerini Değiştir düğmesini tıklayın. Ayrıca Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyerek Dosya Bilgileri iletişim kutusunu da açabilirsiniz. Adobe® Bridge uygulamasında SWF dosyası seçildiğinde meta veriler görüntülenebilir.

Boyut Raporu Oluştur Son Flash Pro içeriğindeki veri miktarını dosyalara göre listeleyen bir rapor üretir.

İzleme İfadelerini Atla Flash Pro uygulamasının geçerli SWF dosyasındaki ActionScript trace ifadelerini yoksaymasına neden olur. Bu seçeneği belirlediğinizde, trace ifadelerinden gelen bilgiler Çıktı panelinde görünmez. Daha fazla bilgi için bkz. [Çıktı paneline genel bakış](#).

Hata Ayıklamaya İzin Ver Hata Ayıklayıcıyı etkinleştirir ve bir Flash Pro SWF dosyasında uzaktan hata ayıklamaya izin verir. SWF dosyanızda hata ayıklama kullanmanıza izin verir.

İçe Aktarmaya Karşı Korumu Diğer kişilerin bir SWF dosyasını içe aktarmasını ve bunu bir FLA dosyasına geri dönüştürmesini engeller. Flash Pro SWF dosyanızda şifre koruması kullanmanıza izin verir.

8. **(Yalnızca Flash Professional CC)** Uygun seçeneği belirleyerek SWF dosyası için Ayrıntılı Telemetri Verilerini Etkinleştirmeyi seçebilirsiniz. Bu seçeneği etkinleştirdiğinizde Adobe Scout'ta SWF için telemetri verilerini kaydetmeniz sağlanır. Daha fazla bilgi için bkz. Flash Professional CC ile Adobe Scout'u Kullanma.

9. ActionScript 2.0 kullanıyorsanız ve Hata Ayıklamaya İzin Ver veya İçe Aktarmaya Karşı Korumu'yu seçtiyseniz, Şifre metin alanına bir şifre girin. Bir şifre eklerseniz, diğer kullanıcılar SWF dosyasını içe aktarmadan veya dosyada hata ayıklamadan önce şifre girmelidirler. Şifreyi kaldırmak için Şifre metin alanını temizleyin ve yeniden yayınlayın. Hata Ayıklayıcı hakkında daha fazla bilgi için bkz. [ActionScript 1.0 ve 2.0'da hata ayıklama](#). ActionScript 3.0 kullanıyorsanız bkz. ActionScript 3.0'da hata ayıklama.

Not: ActionScript 1.0 ve 2.0, Flash Professional CC'de desteklenmez. Daha fazla bilgi için bkz. Flash Pro CS6 dosyalarını Flash Pro CC ile açma.

10. Komut dosyalarının SWF dosyalarında çalışacağı maksimum süreyi ayarlamak üzere, bir Komut Dosyası Süre Sınırı değeri girin. Flash Player, bu sınırı aşan komut dosyası çalıştırmalarını iptal eder.
11. Yerel Oynatma Güvenliği açılır menüsünden kullanılacak Flash Pro güvenlik modelini seçin. Yayınlanmış SWF dosyanıza yerel veya ağ güvenliği erişimi verip vermeyeceğinizi belirtin.

Yalnızca Yerel Erişim Yayınlanmış SWF dosyasının ağ üzerindeki değil, yerel sistemdeki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir.

Yalnızca Ağ Erişimi Yayınlanmış SWF dosyasının yerel sistemdeki değil, ağdaki dosyalar ve kaynaklarla etkileşime girmesine izin verir

12. SWF dosyasının donanım ivmesini kullanmasını sağlamak için, Donanım İvmesi menüsünden şu seçeneklerden birini belirleyin:

Düzyey 1 - Doğrudan Doğrudan modu, tarayıcının çizim yapmasına izin vermek yerine Flash Player'ın doğrudan ekran üzerinde çizim yapmasını sağlayarak oynatma performansını artırır.

Düzyey 2 - GPU GPU modunda, Flash Player, video oynatımını ve katmanlanmış grafiklerin birleştirilmesini gerçekleştirmek için grafik kartının kullanılabilir hesaplama gücünü kullanır. Bu da, kullanıcının grafik donanımına bağlı olarak başka bir performans avantajı düzeyi sağlar. İzleyici kitlenizin ileri düzey grafik kartlarına sahip olduğunu umduğunuzda bu seçeneği kullanın.

Oynatma sistemi, ivmeyi etkinleştirmek için yeterli donanıma sahip olmazsa, Flash Player otomatik olarak normal çizim moduna geri döner. Birden çok SWF dosyaları içeren web sayfalarında en iyi performansı elde etmek için, SWF dosyalarından yalnızca birine yönelik donanım ivmesini etkinleştirin. Donanım ivmesi, Filmi Test Et modunda kullanılmaz.

SWF dosyanızı yayınladığınızda, bu dosyayı gömen HTML dosyası bir wmode HTML parametresi içerir. Düzey 1 veya Düzey 2 donanım ivmesi seçildiğinde, wmode HTML parametresi sırayla "direct" veya "gpu" olarak ayarlanır. HTML dosyasının wmode parametresinde de saklandığından, donanım ivmesinin etkinleştirilmesi, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML sekmesinde seçmiş olabileceğiniz Pencere Modu ayarını geçersiz kılar.

SWC dosyaları ve projektörleri için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Bileşenlerin dağıtılması için [SWC](#) dosyası kullanılır. SWC dosyası, derlenmiş bir klibi, bileşenin ActionScript sınıf dosyasını ve bileşeni açıklayan diğer dosyaları içerir.

Projektörler hem yayınlanan SWF'yi hem de Flash Player'ı içeren Flash dosyalarıdır. Projektörler bir web tarayıcısına, Flash Player eklentisine veya Adobe AIR'ye gerek kalmadan normal bir uygulama gibi oynatabilirler.

- Bir SWC dosyası yayınlamak için Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun sol sütunundan SWC'yi seçin ve Yayınlama'yı tıklayın.
- Windows Projektörü yayınlamak için sol sütundan Win Projektör'ü seçin ve Yayınlama'yı tıklayın.

- Macintosh Projektörü yayınlamak için sol sütundan Mac Projektör'ü seçin ve Yayınla'yı tıklayın.

SWC dosyasını veya projektörü orijinal FLA dosyasından farklı bir adla kaydetmek için Çıktı Dosyası için bir ad girin.

Not: (Flash Professional CS6 ve sonraki sürümleri) Projektörler desteklenmez.

Başa dön

HTML sarıcı dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

Bir web tarayıcısında Flash Pro içeriği oynatma, SWF dosyasını etkinleştiren ve tarayıcı ayarlarını belirten bir HTML dosyası gerektirir. Yayınlama komutu, bu belgeyi bir HTML şablonu belgesindeki parametrelerden otomatik oluşturur.

Şablon belgesi; düz bir HTML dosyası, ColdFusion® veya Active Server Pages (ASP) gibi özel yorumlayıcılar için kod içeren bir dosya ya da Flash Pro uygulamasının içerdiği bir şablon dahil olmak üzere, uygun şablon değişkenlerini içeren herhangi bir metin dosyası olabilir.

Flash Pro için HTML parametrelerini elle girmek veya yerleşik bir şablonu özelleştirmek üzere bir HTML düzenleyicisi kullanın.

HTML parametreleri, içeriğin pencerede nerede görüldüğünü, arka plan rengini, SWF dosyasının boyutunu, vs. belirler ve object ile embed etiketlerinin niteliklerini ayarlar. Yayınlama Ayarları iletişim kutusunun HTML panelinde bu ve diğer ayarları değiştirebilirsiniz. Bu ayarları değiştirmek SWF dosyası içinde ayarlanmış olduğunuz seçenekleri geçersiz kılar.

Ayarları belirtme

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve iletişim kutusunun solundaki sütundan HTML Sarıcı kategorisini tıklayın.
2. Belgenizin adıyla eşleşen varsayılan dosya adını kullanın veya .html uzantısını içeren benzersiz bir ad girin.
3. Kullanmak üzere önceden yüklenmiş bir şablonu seçmek için, Şablon açılır menüsünden birini seçin. Seçili şablonun bir açıklamasını göstermek için Bilgi'yi tıklayın. Yalnızca Flash şablonu varsayılan seçimdir.
4. Görüntü Eşlemesi dışında herhangi bir HTML şablonu seçtiyseniz ve Flash Player sürümünü 4 veya daha üstü olarak ayarladıysanız, Flash Sürümünü Algıla'yı seçin. Daha fazla bilgi için bkz. [Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme](#).

Not: Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi yapılandırır ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir. Alternatif HTML sayfası, Flash Player'in en son sürümünü indirmek için bir bağlantı içerir.

5. HTML object ve embed etiketlerindeki width ve height niteliklerinin değerlerini ayarlamak için bir Boyut seçeneği belirleyin:

Filme Eşleştir (Varsayılan Olarak) SWF dosyasının boyutunu kullanır.

Piksel Belirttiğiniz Genişlik ve Yükseklik değerlerini kullanır. Genişlik ve yükseklik için piksel sayısını girin.

Yüzde SWF dosyası, belirttiğiniz tarayıcı penceresi yüzdesini kaplar. Kullanmak istediğiniz genişlik ve yükseklik yüzde değerlerini girin.

6. SWF dosyasının oynatılmasını ve özelliklerini kontrol etmek için Oynatma seçeneklerini belirleyin:

Başlangıçta Duraklatılmış Kullanıcı bir düğmeye basana veya kısayol menüsünden Oynat/Çal'ı seçene kadar SWF dosyasını duraklatır. (Varsayılan) Seçenek seçili değildir ve içerik yüklendiği an oynatılmaya başlar (PLAY parametresi true olarak ayarlıdır).

Döngü Son kareye ulaşınca içeriği tekrarlar. Son kareye ulaşınca içeriği durdurmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın. (Varsayılan) LOOP parametresi açıktır.

Menüyü Görüntüle Kullanıcılar SWF dosyasını sağ tıklattığında (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) bir kısayol menüsünü görüntüler. Kısayol menüsünde sadece Flash Hakkında'yı görüntülemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın. Varsayılan olarak, bu seçenek seçilidir (MENU parametresi true olarak ayarlıdır).

Aygıt Fontu (Sadece Windows) Kullanıcının sisteminde yüklü olmayan fontları kenarları yumuşatılmış (düzgün köşeli) sistem fontlarıyla değiştirir. Aygıt fontlarını kullanmak küçük boyutlardaki yazının okunaklılığını artırır ve SWF dosyasının boyutunu azaltabilir. Bu seçenek sadece aygıt fontları kullanılarak görüntülenmeye ayarlanmış statik metin (bir SWF dosyasını geliştirirken oluşturduğunuz ve içerik görüldüğünde değişmeyen metin) içeren SWF dosyalarını etkiler.

7. Şu listede de açıklandığı gibi, işleme zamanı ve görünüm arasındaki dengelemeyi belirlemek için Kalite seçeneklerini seçin. Bu seçenekler object ve embed etiketlerindeki QUALITY parametresinin değerini belirler.

Düşük Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve kenar yumuşatma kullanmaz.

Otomatik Düşük Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma otomatik olarak açılır.

Otomatik Yüksek Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerekirse görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Gerçek kare hızı belirtilen kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Görünüm > Yumuşatma ayarını taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Orta Biraz kenar yumuşatma uygular ancak bitmap'leri düzgünleştirmez. Orta, Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken Yüksek

ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek (Varsayılan) Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

En İyi En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve bitmap'ler her zaman düzgünleştirilir.

- object ve embed etiketlerindeki HTML wmode niteliğini kontrol eden bir Pencere Modu seçeneği seçin. Pencere modu, içerik sınırlama kutusunun veya sanal pencerenin HTML sayfasındaki içerikle olan ilişkisini şu listede açıklandığı gibi değiştirir:

Pencere (Varsayılan) object ve embed etiketlerine pencereyle ilişkili herhangi bir niteliği gömmez. İçeriğin arka planı opak ve HTML arka plan rengini kullanır. HTML kodu Flash Pro içeriğinin üstünde ya da altında işlenemez.

Opak - Penceresiz Flash Pro içeriğinin arka planını opağa ayarlayarak içeriğin altında bulunan her şeyi belirsizleştirir. HTML içeriğinin içeriğin üzerinde veya üstünde görünmesine izin verir.

Saydam - Penceresiz Flash Pro içeriğinin arka planını saydama ayarlayarak HTML içeriğinin içeriğin üzerinde ve altında görünmesine izin verir. Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar için bkz. [Object ve embed etiketleri için parametreler ve öznelikler](#).

Yayınla Ayarları iletişim kutusunun Flash sekmesindeki Donanım Hızlandırma ögesini etkinleştirirseniz, seçtiğiniz Pencere Modu yoksayılır ve varsayılan olarak Pencere ayarına getirilir.

Pencere Modu ayarlamasının gösterimi için [Saydam bir arka plan ile Flash filmi nasıl oluşturulur?](#) başlıklı Teknik Not'a bakın.

Not: Bazı durumlarda, Saydam - Penceresiz modundaki karmaşık oluşturma işlemi, HTML görüntüleri de karmaşıksa daha yavaş animasyona sebep olur.

Doğrudan Her fırsatta GPU kullanan Stage3D oluşturma yöntemini kullanır. Doğrudan modunu kullanırken, SWF olmayan diğer grafikleri HTML sayfasındaki SWF dosyasının üstünde katmanlara ayırmak mümkün değildir. Doğrudan modu, [Starling çerçevesi](#) kullanıldığında gereklidir.

Stage3D'yi desteklemeyen işlemciler listesi için bkz. http://kb2.adobe.com/tr/cps/921/cpsid_92103.html.

- Etiket ayarları çakıştığında hata mesajları göstermek için (örneğin, bir şablon belirtilmemiş alternatif bir görüntüye başvuran kod içeriyorsa) Uyarı Mesajını Göster'i seçin.
- Belgenin orijinal genişliğini ve yüksekliğini değiştirdiyseniz, içeriği belirtilen sınırların içerisine yerleştirmek için bir Ölçek seçeneği seçin. Ölçek seçeneği, HTML object ve embed etiketlerindeki SCALE parametresini ayarlar.

Varsayılan (Tümünü Göster) SWF dosyalarının orijinal en boy oranını korurken, dosyanın tamamını belirlenmiş bölgede bozulma olmadan görüntüler. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Kenarlık Yok Belirtilen bölgeyi doldurması için belgeyi ölçeklendirir ve gerektiğinde SWF dosyasını kırparak SWF dosyasının orijinal en boy oranını bozulma olmadan korur.

Tam Sığdır Belirtilen bölgede orijinal en boy oranını korumadan dosyanın tamamını görüntüler, bu da bozulmaya yol açabilir.

Ölçek Yok Flash Player penceresi yeniden boyutlandırıldığında belgenin ölçeklendirilmesini engeller.

- SWF dosyası penceresini tarayıcı penceresinde konumlandırmak için şu HTML Hizalaması seçeneklerinden birini seçin:

Varsayılan İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulamadan daha küçükse köşeleri kırpar.

Sol, Sağ veya Üst SWF dosyalarını, tarayıcı penceresinin karşılık gelen kenarı boyunca hizalar ve geriye kalan üç kenarı gerektiğinde kırpar.

- İçeriğin uygulama penceresinin içerisine nasıl yerleştirildiği ve nasıl kırıldığını ayarlamak için Flash Yatay Hizalama ve Flash Dikey Hizalama seçeneklerini belirleyin. Bu seçenekler HTML object ve embed etiketlerinin SALIGN parametresini ayarlar.

Object ve embed etiketleri için parametreler ve nitelikler

Şu etiket nitelikleri ve parametreleri, Yayınla komutunun oluşturduğu HTML kodunu açıklarlar. Flash Pro içeriğini göstermek için özel HTML yazarken bu listeye başvurun. Aksi belirtilmedikçe, tüm öğeler object ve embed etiketlerinin her ikisi için de geçerlidir. İsteğe bağlı girişler belirtilmiştir. Internet Explorer, object etiketiyle birlikte kullanılan parametreleri tanır; Netscape embed etiketini tanır. Nitelikler object ve embed etiketlerinin her ikisiyle de kullanılır. Bir şablonu özelleştirdiğinizde, bir şablon değişkenini (şu listedeki her bir parametre için Değer bölümünde tanımlanır) değerin yerine kullanabilirsiniz.

Not: Bu bölümde listelenen nitelik ve parametreler, XHTML standartlarıyla uyum sağlamaları için küçük harf ile gösterilir.

devicefont niteliği/parametresi (İstenirse) Statik metin nesnelerinin, Aygıt Fontu seçeneği seçili olmasa bile aygıt fontlarında oluşturulup oluşturulmayacaklarını belirtir. Bu nitelik, gerekli fontlar işletim sisteminde bulunduklarında geçerlidir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$DE

src niteliği Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

movie parametresi Yüklenecek SWF dosyasının adını belirtir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: movieName.swf

Şablon değişkeni: \$MO

classid niteliği Tarayıcı için ActiveX kontrolünü tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width niteliği Uygulamanın genişliğini ya piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Değer: n veya n%

Şablon değişkeni: \$WI

height niteliği Uygulamanın yüksekliğini piksel cinsinden ya da tarayıcı penceresinin bir yüzdesi olarak belirtir.

Not: Flash Pro uygulamaları ölçeklenebilir olduğundan, en boy oranı korunduğu sürece kalite farklı boyutlara düşmez. (Örneğin, şu boyutların tümü 4:3'lük bir en boy oranına sahiptir: 640 x 480 piksel, 320 x 240 piksel ve 240 x 180 piksel.)

Değer: n veya %n

Şablon değişkeni: \$HE

codebase niteliği Flash Player ActiveX kontrolü zaten kurulu değilse tarayıcının onu otomatik olarak indirebilmesi için Flash Player ActiveX kontrolünün konumunu belirler. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Değer: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage niteliği Flash Player eklentisi zaten kurulu değilse kullanıcının indirebilmesi için Flash Player eklentisinin konumunu tanımlar. Değer aynen gösterildiği gibi girilmelidir. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Değer: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect niteliği (İsteğe bağlı) Flash Player ilk defa yüklenirken, tarayıcının Java™ uygulamasını başlatıp başlatmayacağını belirtir. Bu nitelik atlanırsa, varsayılan değer false değeridir. JavaScript ve Flash Pro'yu aynı sayfada kullanırsanız, fscommand() işlevinin çalışması için Java çalışır durumda olmalıdır. Ancak, JavaScript'i sadece tarayıcı algılaması veya fscommand() eylemleriyle ilişkili olmayan başka bir amaç için kullanıyorsanız, SWLIVECONNECT niteliğini false olarak ayarlayarak Java'nın başlatılmasını engelleyebilirsiniz. JavaScript kullanmadığınızda Java'yı başlatmaya zorlamak için SWLIVECONNECT niteliğini açık bir şekilde true olarak ayarlayın. Java'yı başlatmak bir SWF dosyasının başlama süresini önemli ölçüde artırır; bu etiketi sadece gerektiğinde true olarak ayarlayın. Sadece embed etiketi için geçerlidir.

Java'yı tek başına çalışan bir projektör dosyasından çalıştırmak için fscommand() eylemini kullanın.

Değer: true | false

play niteliği/parametresi (İsteğe bağlı) Uygulamanın web tarayıcısında yüklendiği an oynatılmaya başlayıp başlamayacağını belirtir. Flash Pro uygulamanız etkileşimliyse, kullanıcının bir düğmeyi tıklatarak veya başka bir görevi gerçekleştirerek oynatmayı başlatmasına izin verin. Bu durumda, uygulamanın otomatik olarak başlamasını engellemek için play niteliğini false olarak ayarlayın. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$PL

loop niteliği/parametresi (İstenirse) İçeriğin süresiz olarak tekrarlanacağını veya son kareye ulaştığında durdurulacağını belirtir. Bu nitelik atlandığında varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$LO

quality niteliği/parametresi (İstenirse) Kullanılacak kenar yumuşatma düzeyini belirtir. Kenar yumuşatma, SWF dosyasının her karesini, izleyicinin ekranında oluşturulmadan önce düzgünleştirmek için daha hızlı bir işlemciye gerektirdiğinden, önceliğinizin hız veya görünüm olmasına bağlı olarak şu değerlerden birini seçin:

Düşük Oynatma hızını görünümünden ayrıcalıklı kılar ve hiçbir zaman kenar yumuşatma kullanmaz.

Otomatik düşük Başta hızı vurgular, ancak mümkün olduğunda görünümü iyileştirir. Oynatma kenar yumuşatma kapalı durumdayken başlar. Flash Player işlemcinin bu işlemin üstesinden gelebileceğinin farkına varırsa, kenar yumuşatma açılır. Not: ActionScript 3.0 kullanılarak geliştirilen SWF dosyaları autoLow değerini tanımaz.

Otomatik yüksek Oynatma hızını ve görünümü başta eşit derecede vurgular, ancak gerektiğinde görünümü oynatma hızı için gözden çıkarır. Oynatma kenar yumuşatma açık halde başlar. Kare hızı, belirlenmiş kare hızının altına düşerse, oynatma hızını artırmak için kenar yumuşatma kapatılır. Kenar Yumuşatma komutunu (Görünüm > Önizleme Modu > Yumuşatma) taklit etmek için bu ayarı kullanın.

Orta Biraz kenar yumuşatma uygular ve bitmap'leri düzgünleştirmez. Düşük ayarından daha iyi bir kalite sağlarken, Yüksek ayarından daha düşük bir kalite sağlar.

Yüksek Görünümü oynatma hızından ayrıcalıklı kılar ve her zaman kenar yumuşatma kullanır. SWF dosyası animasyon içermiyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilir; SWF dosyası animasyon içeriyorsa, bitmap'ler düzgünleştirilmez.

En İyi En iyi görüntü kalitesini sunar ve oynatma hızını dikkate almaz. Tüm çıktının kenarları yumuşatılır ve tüm bitmap'ler düzgünleştirir. quality niteliği atlandığında bunun için varsayılan değer high değeridir.

Değer: low | medium | high | autoLow | autoHigh | best

Şablon değişkeni: \$QU

bgcolor niteliği/parametresi (İstenirse) Uygulamanın arka plan rengini belirtir. SWF dosyasının belirttiği arka plan renk ayarını geçersiz kılmak için bu niteliği kullanın. Bu nitelik HTML sayfasının arka plan rengini etkilemez.

Değer: #RRGGBB (onaltılık RGB değeri)

Şablon değişkeni: \$BG

scale niteliği/parametresi (İsteğe bağlı) width ve height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde, uygulamanın tarayıcı penceresinin içine nasıl yerleştirileceğini tanımlar.

Tümünü göster (Varsayılan) Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriğin tamamını bozulma olmadan belirtilen alanda görünür yapar. Kenarlıklar uygulamanın iki kenarında görünebilir.

Kenarlık yok Uygulamanın orijinal en boy oranını korurken, içeriği bozulma olmadan ancak belki biraz kırarak, belirtilen alanı dolduracak şekilde ölçekler.

Tam sığdır Orijinal en boy oranını korumaya çalışmadan, içeriğin tamamını belirtilen alanda görünür yapar. Bozulma meydana gelebilir. Bu nitelik atlandığında (ve width ile height değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde) varsayılan değer showAll değeridir.

Değer: showAll | noBorder | exactFit

Şablon değişkeni: \$SC

align niteliği object, embed ve img etiketleri için align değerini belirtir ve SWF dosyasının tarayıcı penceresinin içinde nasıl konumlandığını belirler.

Varsayılan İçeriği tarayıcı penceresinde ortalar ve tarayıcı penceresi uygulama penceresinden daha küçükse köşeleri kırpar.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

saligh parametresi (İsteğe bağlı) SWF dosyasının, width ve height ayarlarının tanımladığı bölgenin neresinde konumlandığını belirler.

L, R ve T Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol, sağ veya üst kenarları boyunca hizalar ve gerektiğinde geriye kalan üç kenarı kırpar.

TL ve TR Uygulamayı tarayıcı penceresinin sırasıyla sol üst ve sağ üst kenarlarına hizalar ve gerektiğinde alt kenarı ve geriye kalan sağ veya sol kenarı kırpar.

Bu nitelik atlandığında içerik, tarayıcı penceresinin içinde ortalanır.

Değer: L | R | T | B | TL | TR

Şablon değişkeni: \$SA

base niteliği (İstenirse) SWF dosyasındaki tüm göreceli yol ifadelerini çözmek için kullanılan temel dizin veya URL'yi belirtir. SWF dosyalarınızı diğer dosyalarınızdan farklı bir klasörün içinde tutuyorsanız bu nitelik kullanışlıdır.

Değer: temel dizin veya URL

menu niteliği veya parametresi (İsteğe bağlı) İzleyici tarayıcıdaki uygulama bölgesini sağ tıklattığında (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklattığında (Macintosh) hangi tür menü görüneceğini belirtir.

true Kullanıcıya oynatmayı geliştirmesi veya kontrol etmesi için çeşitli seçenekler sunan tam menüyü gösterir.

false Sadece Adobe Flash Player 6 Hakkında seçeneğini ve Ayarlar seçeneğini içeren bir menü gösterir.

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer true değeridir.

Değer: true | false

Şablon değişkeni: \$ME

wmode niteliği veya parametresi (İsteğe bağlı) Internet Explorer 4.0'da bulunan saydam Flash Pro içeriğini, mutlak konumlandırmayı ve katman oluşturma yeteneklerini kullanmanızı sağlar. Bu niteliğin/parametrenin desteklediği tarayıcıların bir listesi için bkz. Flash belgeleri yayınlama. wmode parametresi, Flash Player 9 ve sonraki sürümlerinde donanım hızlandırma için de kullanılır.

Donanım hızlandırma hakkında daha fazla bilgi için bkz. [SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#).

Bu nitelik atlandığında, varsayılan değer window değeridir. Sadece object etiketi için geçerlidir.

Pencere Uygulamayı bir web sayfası üzerinde kendi dikdörtgen penceresi içinde oynatır. Pencere, Flash Pro uygulamasının HTML katmanlarıyla herhangi bir etkileşiminin olmadığını ve her zaman en üstteki öge olduğunu belirtir.

Opak Uygulamanın sayfadaki her şeyi arkasına gizlemesini sağlar.

Saydam HTML sayfası arka planının uygulamanın saydam tüm bölümlerinden geçerek görünmesini sağlar ve animasyon performansını yavaşlatabilir.

Opak - penceresiz ve Saydam - penceresiz Her ikisi de HTML katmanlarıyla etkileşerek, SWF dosyasının üzerindeki katmanların uygulamanın görünmesini engellemelerini sağlar. Saydam ayarı SWF dosyasının altındaki HTML katmanlarının gözükebilmesi için saydamlığı sağlar, opak is bunu sağlamaz.

Doğrudan Düzey 1 - Doğrudan modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

GPU Düzey 2 - GPU modu donanım ivmesi etkinleştirilir. Diğer pencere modu ayarları yalnızca donanım ivmesi devre dışı bırakıldığında geçerli olur.

Değer: window | opaque | transparent | direct | gpu

Şablon değişkeni: \$WM

allowscriptaccess niteliği veya parametresi Flash Pro uygulamanızın kendisini barındıran HTML sayfasıyla iletişim kurmasını sağlamak için allowscriptaccess niteliğini kullanın. fscommand() ve getURL() işlemleri, JavaScript'in Flash Pro uygulamanızın izinlerinden farklı olabilecek HTML sayfası izinlerini kullanmasına neden olabilirler. Bunun etki alanları arası güvenlik için önemli sonuçları vardır.

always Komut dosyası işlemlerine her zaman izin verir.

never Tüm komut dosyası işlemlerine engel olur.

samedomain Komut dosyası işlemlerine, yalnızca Flash Pro uygulaması HTML sayfasıyla aynı etki alanındaaysa izin verir. Tüm HTML yayınlama şablonlarının kullandığı varsayılan değer samedomain değeridir.

Değer: always | never | samedomain

SeamlessTabbing parametresi (İsteğe Bağlı) Kesintisiz bir şekilde sekme tuşuyla gezinmeniz için ActiveX kontrolünü ayarlamanızı sağlar. Böylece kullanıcı sekme tuşuyla bir Flash Pro uygulamasının dışına gidebilir. Bu parametre Windows'taki Flash Player ActiveX kontrolü, sürüm 7 ve sonrasıyla çalışır.

true (veya atlandığında) Sekmeler arasında kesintisiz geçiş yapabilmek için ActiveX kontrolünü ayarlar: Kullanıcılar Flash Pro uygulamasında sekme tuşuyla gezindikten sonra, sekme tuşuna bir daha basıldığında Flash Pro uygulamasını takip eden HTML'de odağı alacak herhangi bir öge yoksa odak Flash Pro uygulamasının dışına ve etrafındaki HTML içeriğine veya tarayıcı durum çubuğuna gider.

false ActiveX kontrolünün Sürüm 6 ve öncesinde davrandığı gibi davranmasını sağlar: Kullanıcılar Flash Pro uygulaması boyunca sekme tuşuyla gezindikten sonra, sekme tuşuna bir daha basıldığında odak Flash Pro uygulamasının başlangıcına geri döner. Bu modda, odağı Flash Pro uygulamasının ötesine iletirmek için Sekme tuşunu kullanamazsınız.

Değer: true | false

Örnekler: object ve embed etiketlerini kullanma

object için dört ayar (height, width, classid ve codebase) object etiketinde görünen niteliklerdir; diğerlerinin tümü, şu örnekte de gösterildiği gibi ayrı, adlandırılmış param etiketlerinde görünen parametrelerdir:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

embed etiketi için tüm ayarlar (height, width, quality ve loop gibi), şu örnekte de gösterildiği gibi, açılış embed etiketinin küçüktür/büyüktür işaretleri arasında görünen niteliklerdir:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Her iki etiketi de kullanmak için şu örnekte de gösterildiği gibi, embed etiketini kapanış object etiketinin önünde konumlandırın:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="moviename.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Not: object ve embed etiketlerini kullanıyorsanız, tarayıcılarda tutarlı oynatma sağlamak üzere her nitelik veya parametre için aynı değerleri kullanın. swflash.cab#version=9,0,0,0 parametresi tercihe bağlıdır; bu parametreyi sadece sürüm numarasını denetlemek istemediğinizde çıkarın.

Penceresiz modları destekleyen tarayıcılar

WMODE niteliği için web tarayıcısı desteğine ilişkin ayrıntılı bilgiler için [12701 numaralı Teknik Not'taki Flash OBJECT Etiket Nitelikleri tablosuna](#) bakın.

Flash Player algılaması için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Flash Sürümünü Algıla, kullanıcının sahip olduğu Flash Player sürümünü algılaması için belgenizi yapılandırır ve kullanıcı hedeflenen oynatıcıya sahip değilse onu alternatif bir HTML sayfasına gönderir. Alternatif html sayfası, Flash Player'ın en son sürümünü indirmek için bir bağlantı içerir

Flash Player algılaması sadece Flash Player 4'e veya sonrasına ayarlanan yayınlama ayarları ve Flash Only veya Flash HTTPS şablonlarına gömülen SWF dosyaları için bulunur.

Not: Flash Player 5 ve sonrası İnternet bağlantısı olan bilgisayarların %98'inde kuruludur. Bu, Flash Player algılamasını son kullanıcıların içeriğinizi görüntülemek için doğru Flash Pro sürümüne sahip olduklarından emin olmanızı sağlayan makul bir yöntem haline getirir.

Şu HTML şablonları, kendilerinde bulunan JavaScript, Flash Player'ı algılamak için kullanılan JavaScript ile çakıştığından, Flash Player algılamasını desteklemez.

- PocketPC 2003 için Flash Pro
- AICC İzlemeye Sahip Flash Pro
- FSCommand'e Sahip Flash Pro
- Adlı Tutturuculara Sahip Flash Pro
- SCORM İzlemeye Sahip Flash Pro

Not: Görüntü Eşleme ve QuickTime HTML şablonları Flash Player'ı gömmediğinden Flash Player algılamasını desteklemez.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sol sütundan HTML Sarıcı kategorisini tıklayın.
2. Şablon açılır menüsünden, Yalnızca Flash şablonlarından birini veya Flash HTTPS şablonunu seçin. Bu şablonlar tek sayfalı HTML algılama kitini destekler. Bu şablonlardan herhangi biri Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu ve sürüm numarası metin alanlarını etkinleştirir.
3. Flash Sürümünü Algıla onay kutusunu seçin. SWF dosyanız, Flash Player algılaması kodunu içeren bir web sayfasına gömülüdür. Algılama kodu, son kullanıcının bilgisayarında kabul edilebilir bir Flash Player sürümünü kurulu bulursa, SWF dosyası tasarlandığı gibi oynatılır.
4. (İstenirse) Flash Player'ın kesin sürümlerini belirlemek için Büyük Düzeltme ve Küçük Düzeltme metin alanlarını kullanın. Örneğin, Flash Player SWF dosyanızı görüntülemeye özgü bir özellik sağlıyorsa, Flash Player sürümü 10.1.2'yi belirleyin.

SWF dosyanızı yayınladığınızda Flash Pro, içine SWF dosyası ve Flash Player algılaması kodunun gömüleceği tek bir HTML sayfası oluşturur. Son kullanıcı SWF dosyasının görüntülenmesi için belirlediğiniz Flash Pro sürümüne sahip değilse, Flash Player'ın en son sürümünü indirmesi için bağlantı içeren bir HTML sayfası görüntülenir.

GIF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

[Başa dön](#)

Flash Pro'dan çizimleri ve basit animasyonları web sayfalarında kullanılmak üzere dışa aktarmak için GIF dosyalarını kullanın. Standart GIF dosyaları sıkıştırılmış bitmap'lerdir.

Animasyonlu bir GIF dosyası (bazen bir GIF89a olarak adlandırılır) kısa animasyon sekanslarını dışa aktarmak için basit bir yol sunar. Flash Pro, hareketli bir GIF dosyasını, sadece kareden kareye yapılan değişiklikleri depolayarak en iyileştirir.

Siz Özellik denetçisinde **#Static** kare etiketini girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe Flash Pro, SWF dosyasındaki ilk kareyi bir GIF dosyası olarak dışa aktarır. Siz dışa aktarma için uygun anahtar karelere **#First** ve **#Last** kare etiketlerini girip bir kare aralığı belirtmedikçe Flash Pro, geçerli SWF dosyasında bulunan tüm kareleri hareketli bir GIF dosyasına dışa aktarır.

Flash Pro, orijinal belgedeki düğmelerin URL bağlantılarını korumak üzere GIF dosyası için görüntü eşlemesi oluşturabilir. İçerisinde görüntü eşlemesi oluşturulacak anahtar kare içine **#Map** kare etiketini yerleştirmek için Özellik denetçisini kullanın. Bir kare etiketi oluşturmazsanız Flash Pro, SWF dosyasının son karesindeki düğmeleri kullanarak bir görüntü eşlemesi oluşturur. Sadece seçtiğiniz şablonun içinde **\$IM** şablon değişkeni varsa, bir görüntü eşlemesi oluşturun.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve iletişim kutusunun sol sütunundan GIF Görüntüsü'nü tıklayın.
2. GIF dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .gif uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. GIF dosyası için seçenekleri belirleyin:

Boyut GIF'i, SWF dosyasıyla aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin veya dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği için değerleri girin.

Oynatma Flash Pro'nun hareketsiz (Statik) bir görüntü mü, yoksa hareketli bir GIF mi (Animasyon) oluşturacağını belirler. Hareketli'yi seçerseniz, Sürekli Döngü'yü seçin veya tekrarlamaların sayısını girin.

4. Dışa aktarılan GIF dosyası için ek görünüm ayarlarını belirtmek üzere Renkler bölümünü genişletin ve aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Renkleri En İyileştirme Bir GIF dosyasının renk tablosundan kullanılmayan renkleri kaldırır. Bu seçenek görüntü kalitesini etkilemeksizin dosya boyutunu azaltır, ancak bellek gereksinimlerini az miktarda artırır. Bu seçeneğin uyarılar palet üzerinde etkisi yoktur. (Bir uyarılar palet görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur.)

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Atlama Dışa aktarılan GIF dosyası indirilirken dosyayı bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen yüklenmeden temel grafik içeriğini görmesini sağlar ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirebilir. Animasyonlu bir GIF görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir ve GIF dosyası boyutunu artırır. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir GIF saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışa aktarın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Düz Renkleri Taklit Etme Renk taklidini degradelerin yanı sıra düz renklere de uygular.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Degradeleri Kaldırma (Varsayılan olarak kapalı) SWF dosyasındaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir GIF dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

5. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Uygulamanın arka planının saydamlığını ve alfa ayarlarının GIF'e dönüştürülme şeklini belirlemek için şu Saydamlık seçeneklerinden birini seçin:

Opak Arka planı düz bir renk yapar.

Saydam Arka planı saydam yapar.

Alfa Kısmi saydamlığı ayarlar. 0 ve 255 arasında bir Eşik değeri girin. Daha düşük bir değer daha yüksek saydamlığa neden olur. 128 değeri, %50 saydamlığa karşılık gelir.

6. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için mevcut renk piksellerinin nasıl birleştirileceğini belirtmek üzere bir Renk Taklidi seçeneği belirleyin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır.

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olurken, tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına neden olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayımla En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Sadece web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Görüntünün renk paletini belirlemek için şu Palet türlerinden birini seçin:

Web 216 İyi görüntü kalitesi ve sunucu üzerindeki en hızlı işleme için GIF görüntüsü oluşturmak üzere standart 216 renkli web uyumlu paleti kullanır.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri çözümler ve seçili GIF dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak dosya boyutunu artırır. Uyarlanır paletle sahip bir GIF dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın. GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini bozabilir.

Web Renklere Uyarlanır Renkleri web 216 renkli paletine benzer şekilde dönüştürmesi dışında Uyarlanır palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak Flash Pro, mümkün olduğunda web 216 renkli paletindeki renkleri kullanır. Bu, web 216 renkli palet 256 renkli bir sistemde etkin olduğunda görüntü için daha iyi renkler sağlar. GIF görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks Renk için bir değer girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini bozabilir.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Pro, bazı grafik uygulamalarının dışa aktardığı ACT biçiminde kaydedilmiş paletleri destekler.

[Başa dön](#)

JPEG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

JPEG biçimi, bir FLA dosyasını yüksek oranda sıkıştırılmış, 24-bit bitmap olarak yayınlamanıza olanak sağlar. Genelde, GIF biçimi çizgi çizimlerini dışa aktarmak için ve JPEG biçimi de fotoğraflar, degradeler veya gömülü bitmap'ler gibi sürekli tonlu görüntüler için daha iyidir.

Flash Pro, siz Zaman Çizelgesi'nde **#Static** kare etiketini girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kare işaretlemedikçe, SWF dosyasındaki ilk kareyi bir JPEG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sol sütundan JPEG Görüntüsü'nü seçin.
2. JPEG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .jpg uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. JPEG dosyası için seçenekleri belirleyin:

Boyut JPEG görüntüsünü Sahne Alanı ile aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak için Filme Eşleştir'i seçin veya dışa aktarılan bitmap görüntüsünün piksel cinsinden genişlik ve yüksekliği için değerleri girin.

Kalite Kaydırıcıyı sürükleyin veya JPEG dosya sıkıştırma miktarını kontrol etmek için bir değer girin. Görüntü kalitesi ne kadar düşükse, dosya boyutu da o kadar küçüktür. Boyut ve kalite arasındaki dengeyi belirlemek için farklı ayarlar deneyin.

Not: Nesnenin sıkıştırma ayarını değiştirmek için her nesne için bitmap dışa aktarma kalitesi ayarlamak üzere Bitmap Özellikleri iletişim kutusunu kullanın. Bitmap Özellikleri iletişim kutusunda bulunan varsayılan sıkıştırma seçeneği, Yayınlama Ayarları JPEG Kalitesi seçeneği için geçerlidir.

Aşamalı Görüntülerin yavaş bir ağ bağlantısında yüklenirken daha hızlı görünmesini sağlayarak bir web tarayıcıda, Aşamalı JPEG görüntülerini adım adım görüntüleyin. GIF ve PNG görüntülerindeki taramaya benzer.

4. Tamam'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

PNG dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme

PNG saydamlığı (bir alfa kanalı) destekleyen platformlar arası tek bitmap biçimidir. Bu aynı zamanda Adobe® Fireworks® için yerel dosya biçimidir.

Siz Zaman Çizelgesi'nde **#Statik kare** etiketini girip dışa aktarma için farklı bir anahtar kareyi işaretlemedikçe Flash Pro, SWF dosyasındaki ilk kareyi bir PNG dosyası olarak dışa aktarır.

1. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin ve sol sütundan PNG Görüntüsü'nü seçin.
2. PNG dosya adı için varsayılan dosya adını kullanın veya .png uzantılı yeni bir dosya adı girin.
3. Boyut için, PNG görüntüsünü SWF dosyası ile aynı boyuta getirmek ve orijinal görüntünüzün en boy oranını korumak üzere Filme Eşleştir'i seçin veya dışa aktarılan bitmap için piksel cinsinden Genişlik ve Yükseklik değerlerini girin.
4. Bit Derinliği için görüntüyü oluştururken kullanılacak her piksel ve renge yönelik bit sayısını ayarlayın. Bit derinliği ne kadar yüksekse, dosya o kadar büyük olur.

8 bit 256 renkli bir görüntü için kanal (bpc) başına

24 bit binlerce renk için

24 bit, Alfa ile binlerce renk için, saydamlık ile (32 bpc)

5. Dışa aktarılan PNG için görünüm ayarlarını belirtmek üzere, şu seçeneklerden seçin:

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Renkleri En İyileştirme Görüntü kalitesini etkilemeden dosya boyutunu 1000 ila 1500 bayt azaltarak, ancak bellek gereksinimini biraz artırarak, kullanılmayan renkleri bir PNG dosyasının renk tablosundan kaldırır. Uyarlanır palet üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Atlama Dışa aktarılan PNG dosyası indirilirken bir tarayıcıda adım adım görüntüler. Kullanıcının dosya tamamen indirilmeden temel grafik içeriğini görmesini ve dosyayı yavaş bir ağ bağlantısı üzerinden daha hızlı indirmesini sağlar. Animasyonlu bir PNG görüntüsünü taramayın.

Düzgünleştir Daha yüksek bir kalitede bitmap görüntüsü oluşturmak ve metnin görünüm kalitesini artırmak için dışa aktarılmış bir bitmap'e kenar yumuşatma uygular. Ancak, düzgünleştirme renkli bir arka plan üzerine yerleştirilen kenarı yumuşatılmış görüntünün etrafında gri piksellerden oluşan bir halenin görünmesine yol açabilir. Bir hale görünürse veya çok renkli bir arka plan üzerine bir PNG saydamlığı yerleştiriyorsanız, bir görüntüyü düzgünleştirmeden dışarı aktarın.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Düz Renkleri Taklit Etme Renk taklidini düz renklere ve degradelere uygular.

(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri) Degradeleri Kaldırma (Varsayılan olarak kapalı) Uygulamadaki tüm degrade dolguları degradedeki ilk rengi kullanarak düz renklere dönüştürür. Degradeler bir PNG dosyasının boyutunu artırır ve genelde kötü kalitededirler. Beklenmedik sonuçları önlemek için bu seçeneği kullanıyorsanız degradelerinizin ilk rengini özenle seçin.

6. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Bit Derinliği için 8 bpc seçtiyseniz, kullanılabilir renk piksellerinin geçerli palette bulunmayan renkleri taklit etmek için nasıl karıştırıldığını belirlemek üzere bir Renk Taklidi seçeneği seçin. Renk taklidi renk kalitesini iyileştirebilir ancak dosya boyutunu artırır. Şu seçenekler arasında seçim yapın:

Yok Renk taklidini kapatır ve temel renk tablosunda olmayan renkleri, tabloda bulunan ve belirtilen renge en çok benzeyen düz renk ile değiştirir. Renk taklidini kapatmak daha küçük dosyaların oluşumuna neden olabilir ve tatmin edici olmayan renklerin ortaya çıkmasına sebep olur.

Sıralı Dosya boyutunda en küçük artışla iyi kalitede renk taklidi sağlar.

Yayılma En iyi kalitede renk taklidi sağlar ancak dosya boyutunu ve işleme süresini artırır. Yalnızca Web 216 renk paleti seçiliyken çalışır.

7. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Bit Derinliği'ni 8 bpc olarak belirlediyseniz, PNG görüntüsünün renk paletini tanımlamak için şu Palet Türleri'nden birini seçin:

Web 216 İyi görüntü kalitesi ve sonucu üzerindeki en hızlı işleme için PNG görüntüsü oluşturmak üzere standart 216 renkli, web için güvenli paleti kullanır.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi gösteren sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web için güvenli 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar.

Web Renklere Uyarlanır Web için güvenli 216 renkli paletle benzer renkleri dönüştürmesi dışında Uyarlanır palet seçeneğiyle aynıdır. Oluşturulan renk paleti görüntü için en iyileştirilir ancak Flash Pro, mümkün olduğunda web'le uyumlu 216 renkli paletteki renkleri kullanır. Bu, web için güvenli 216 renkli palet, 256-renkli bir sistemde etkin olduğunda, görüntü için daha iyi renkler üretir. Uyarlanır palet kullanan bir PNG dosyasının boyutunu azaltmak için paletteki renk sayısını azaltmak üzere Maks Renk seçeneğini kullanın.

Özel Seçili görüntü için en iyileştirdiğiniz bir palet belirler. Özel palet web 216 renkli paletle aynı hızda işlenir. Bu seçeneği kullanmak için renk paletlerinin nasıl oluşturulacağını ve kullanılacağını öğrenin. Bir özel palet seçmek için Palet klasörü simgesini tıklatın (Palet metin alanının sonunda görünen klasör simgesini) ve bir palet dosyası seçin. Flash Pro, piyasada çok kullanılan uygulamaların dışa aktardığı ACT biçiminde kaydedilen paletleri destekler.

8. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** Uyarlanır veya Web Renklere Uyarlanır palet seçtiyseniz, PNG görüntüsünde kullanılan renk sayısını ayarlamak üzere Maks. Renk değerini girin. Daha küçük renk sayısı daha küçük bir dosya oluşturabilir ancak görüntüdeki renklerin rengini de açabilir.
9. **(Yalnızca Flash Professional CS6 ve önceki sürümleri)** PNG dosyasını daha fazla sıkıştırılabilir duruma getirmek üzere bir satır satır filtre uygulama yöntemi seçmek ve belirli bir görüntü için farklı seçeneklerle denemeler yapmak üzere şu Filtre Seçenekleri'nden birini belirleyin:

Yok Filtrelemeyi kapatır.

Alt Her bir bayt ve önceki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Üst Her bir bayt ve hemen üzerindeki pikselin karşılık gelen bayt değeri arasındaki farkı iletir.

Ortalama Bir piksel değerini öngörmek için iki komşu pikselin (sol ve üst) ortalamasını alır.

Yol Üç komşu pikselin (sol, üst, sol üst) bir basit doğrusal fonksiyonunu hesaplar ve hesaplanan değere en yakın komşu pikseli rengin bir öngörücüsü olarak seçer.

Uyarlanır Görüntüdeki renkleri analiz eder ve seçili PNG dosyası için benzersiz bir renk tablosu oluşturur. Binlerce veya milyonlarca rengi görüntüleyen sistemler için en iyisidir; görüntü için en doğru rengi oluşturur ancak web 216 renkli paletle oluşturulan bir PNG'den daha büyük dosya boyutuna yol açar. Paletteki renk sayısını düşürerek, uyarlanır bir paletle oluşturulmuş PNG'nin boyutunu azaltır.

Yayınlama biçimi ve ayarlarını önizleme

[Başa dön](#)

Yayın Önizlemesi komutu dosyayı dışa aktarır ve varsayılan tarayıcıda önizlemeyi açar. Bir QuickTime videosunu önizliyorsanız, Yayın Önizlemesi QuickTime video Player'ı başlatır. Bir projektörü önizlerseniz Flash Pro projektörü başlatır.

- Dosya > Yayın Önizlemesi'ni seçin ve önizlemesi yapılacak dosya biçimini seçin.

Flash Pro, geçerli Yayınlama Ayarları değerlerini kullanarak FLA dosyasıyla aynı konumda belirtilen türde bir dosya oluşturur. Bu dosya, siz üzerine yazıncaya veya silinceye dek bu konumda kalır.

Not: Flash Professional CC'de oluşturulan bir FLA, Flash Professional CS6'da açılırsa bu alanlar için Flash Pro CC'de kullanılamayan yayınlama ayarları varsayılan olarak ayarlanır.

Yayınlama profillerini kullanma

[Başa dön](#)

Yayınlama profilleri şunları yapmanızı sağlar:

- Bir yayınlama ayarları konfigürasyonunu kaydetme, bunu dışa aktarma ve yayınlama profilini diğer belgelere veya diğer kullanıcıların kullanması için içe aktarma.
- Belgenizde kullanmak için yayınlama ayarlarını içe aktarma
- Çeşitli medya biçimlerinde yayınlanacak profiller oluşturma
- Evde kullanılmak üzere, bir müşteri için dosya yayınlama şeklinden farklılık gösteren bir yayınlama profili oluşturma
- Tüm dosyaların aynı biçimde yayınlanmasını sağlamak üzere şirketiniz için standart bir yayınlama profili oluşturma yeteneklerini sağlar.

Yayınlama profilleri uygulama düzeyinde kaydedilmek yerine dosya üzerinde kaydedilir.

Yayınlama profili oluşturma

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusunda Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profil Oluştur'u seçin.
- Yayınlama profilini adlandırın ve Tamam'ı tıklatın.
- Belgenizin yayınlama ayarlarını belirtin ve Tamam'ı tıklatın.

Yayınlama profili çoğaltma, değiştirme veya silme

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Profil açılır menüsünden kullanılacak yayınlama profilini seçin:
 - Çoğaltılmış bir profil oluşturmak için Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili Çoğalt öğesini seçin. Çoğaltılma Adı metin alanına profil adını girin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Bir yayınlama profilini değiştirmek için Profil menüsünden profili seçin, belgeniz için yeni yayınlama ayarları belirtin ve Tamam'ı tıklatın.
 - Bir yayınlama profilini silmek için Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili Sil öğesini seçin. Sonra Tamam düğmesini tıklatın.

Yayınlama profili dışa aktarma

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Profil açılır menüsünden dışa aktarılabilecek yayınlama profilini seçin:
- Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili Dışa Aktar'ı seçin. Yayınlama profilini diğer dosyalarda içe aktarmak için bir XML dosyası olarak dışa aktarın.
- Ya yayınlama profilinin kaydedileceği varsayılan konumu kabul edin ya da yeni bir konuma gözetin ve Kaydet'i tıklatın.

Yayınlama profili içe aktarma

Diğer kullanıcılar içe aktarabileceğiniz ve bir yayınlama profili seçeneği olarak seçebileceğiniz yayınlama profilleri oluşturabilir ve dışa aktarabilirler.

- Yayınlama Ayarları iletişim kutusundaki (Dosya > Yayınlama Ayarları) Profil Seçenekleri menüsünü tıklatın ve Profili İçe Aktar öğesini seçin.
- Yayınlama profili XML dosyasına gözetin ve Aç'ı tıklatın.

- [Yayınlama profillerini kullanma](#)
- [Ses](#)
- [Flash Lite'ta sesleri kullanma](#)
- [HTML yayınlama şablonları](#)
- [SWF dosyası yerine geçecek bir görüntü eşlemesi oluşturma](#)
- [Renk paletlerini içe ve dışa aktarma](#)
- [Bitmap özelliklerini ayarlama](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Flash belgeleri yayınlama

[Yayınlamaya genel bakış](#)

[HTML belgeleri](#)

[Flash Player'ın mevcut olup olmadığını saptama](#)

[Mobil aygıtlar için yayınlama](#)

[Güvenli Flash belgeleri yayınlama](#)

[Flash Player](#)

[Flash Player'ı Güncelleme veya Yeniden Yükleme](#)

[Flash Player için sunucu yapılandırma](#)

[Flash içerik için arama motoru en iyileştirmesi](#)

[Omniture ve Flash hakkında](#)

Yayınlamaya genel bakış

[Başa dön](#)

İçeriği şu şekillerde oynatabilirsiniz:

- Flash Player donanımlı İnternet tarayıcılarda
- Projektör adlı tek başına çalışan bir uygulama olarak
- Microsoft Office ve başka ActiveX ana makinelerindeki Flash ActiveX kontrolüyle
- Director® uygulamasındaki Flash Xtra ve Adobe® ürünlerinden Adobe Authorware® ile

Varsayılan olarak, Yayınlama komutu bir Flash Pro SWF dosyası ve ayrıca Flash Pro içeriğinizi tarayıcı penceresine ekleyen bir HTML belgesi oluşturur. Yayınlama komutu ayrıca, Adobe Macromedia Flash 4 ve sonrası için algılama dosyaları oluşturur ve kopyalar. Yayınlama ayarlarını değiştirirseniz Flash Pro, değişiklikleri belge ile birlikte kaydeder. Bir yayınlama profili oluşturduktan sonra, diğer belgelerde kullanmak için veya aynı proje üzerinde çalışan diğer kişilerin kullanması için bu profili dışa aktarın.

Yayınlama, Filmi Test Et veya Film Hatalarını Ayıkla komutlarını kullandığınızda Flash, FLA dosyanızdan bir SWF dosyası oluşturur. Mevcut FLA dosyasından oluşturulan tüm SWF dosyalarının boyutlarını Dosya Özelliği denetçisinde görüntüleyebilirsiniz.

Flash® Player 6 ve sonraki sürümleri Unicode metin kodlamasını destekler. Unicode desteğiyle, kullanıcılar oynatıcıyı çalıştıran işletim sisteminin kullandığı dilden bağımsız olarak, çok dilli metin görüntüleyebilirler.

FLA dosyasını alternatif dosya biçimlerinde—GIF, JPEG ve PNG —bunları tarayıcı penceresinde görüntülemek için gerekli olan HTML ile yayınlatabilirsiniz. Alternatif biçimler, bir tarayıcının hedeflenen Adobe Flash Player'ı yüklememiş olan kullanıcılar için SWF dosyanızın animasyonunu ve etkileşimini göstermesine izin verir. Bir Flash Pro belgesini (FLA dosyasını) alternatif dosya biçimlerinde yayınladığınızda, her dosya biçiminin ayarları FLA dosyası ile birlikte saklanır.

FLA dosyasını, alternatif dosya biçimlerinde yayınlamaya benzer şekilde, çeşitli biçimlerde dışa aktarabilirsiniz, ancak her dosya biçiminin ayarları FLA dosyası ile birlikte saklanmaz.

Alternatif olarak, herhangi bir HTML düzenleyicisiyle özel bir HTML belgesi oluşturabilir ve bir SWF dosyasını görüntülemek için gereken etiketleri dahil edebilirsiniz.

SWF dosyanızı yayınlamadan önce dosyanın nasıl çalıştığını test etmek için Filmi Test Et (Kontrol Et > Filmi Test Et > Test) ve Sahneyi Test Et (Kontrol Et > Sahneyi Test Et) seçeneklerini kullanın.

Not: Flash Professional CS5'te, Yayınlama Ayarları'nda Flash Player hedefini Flash Player 10 olarak ayarladığınızda, hedef gerçekte Flash Player 10.1'dir.

Aşağıdaki video eğitimleri Flash Pro yayınlama ve dağıtma sürecini anlatır. Bazı videolar Flash Pro CS3 veya CS4 gösterir ancak yine de Flash Pro CS5'e uygulanır.

- [Creating a Flash web movie \(1:58\)](#) (Bir Flash web filmi oluşturma (1:58))
- [Flash in a Flash – Episode 6: Publishing \(27:41\)](#) (Flash içinde Flash – Bölüm 6: Yayınlama (27:41))
- [Flash Player sürüm algılamasına sahip FLA dosyalarını yayınlama \(4:55\) \(CS3\)](#) (Bu video, Microsoft Internet Explorer 6 ile ortaya çıkan Etkin İçerik sorununu açıklamaktadır. Bu sorun Internet Explorer 7 ile çözülmüştür.)
- [Animasyonları ve FLA dosyalarını en iyileştirme \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Google Analytics for Adobe Flash \(4:11\)](#) (Adobe Flash için Google Analytics (4:11))
- [Tracking Flash CS4 applications with Google Analytics \(41:13\)](#) (Google Analytics ile Flash CS4 uygulamalarını izleme (41:13))

HTML belgeleri

SWF dosyasını bir web tarayıcısında oynatmak ve tarayıcı ayarlarını belirtmek için bir HTML belgesine ihtiyacınız vardır. Bir SWF dosyasını bir web tarayıcısında görüntülemek için bir HTML belgesi `object` ve `embed` etiketlerini uygun parametrelerle birlikte kullanmalıdır.

Not: *Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanıp doğru object ve embed etiketlerini kullanarak ve HTML seçeneğini belirleyerek bir HTML belgesi oluşturabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. HTML dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme.*

Bir SWF dosyası yayınladığınızda Flash Pro, HTML belgesini otomatik olarak oluşturabilir.

Flash Player'ın mevcut olup olmadığını saptama

Yayınlanmış Flash Pro içeriğinizin Web kullanıcıları tarafından görülebilmesi için Web tarayıcılarına Flash Player yüklenmelidir.

Aşağıdaki kaynaklar ve makaleler, Flash Player'ın yüklü olup olmadığını belirlemek için kodu web sayfanıza nasıl ekleyeceğiniz hakkında güncel bilgi verir ve yüklü değilse sayfada alternatif içerik sağlar.

- Flash Player Geliştirici Merkezi: [Saptama, yükleme ve yönetim](#) (Adobe.com)
- Flash Player Saptama Paketi (Adobe.com)
- Adobe Flash Player sürüm denetim protokolü (Adobe.com)
- Gelecekte Kullanım için Tasarlanmış Flash Player Saptama Komut Dosyaları (Adobe.com)
- Flash Player Hızlı Yükleme Deneyimi (Adobe.com)

Mobil aygıtlar için yayınlama

Adobe® AIR® for Android® ve iOS®, Flash Pro kullanıcılarına ActionScript® komut dosyası dili, çizim araçları ve şablonları kullanarak mobil aygıtlara yönelik cazip içerik oluşturmaları için olanak tanır. Mobil aygıtlar için geliştirme ile ilgili ayrıntılı bilgiler için bkz. [AIR Geliştirici Başvurusu](#) ve [Mobil ve Aygıtlar Geliştirici Merkezi](#)'ndeki İçerik Geliştirme Paketleri.

Not: *Geliştirmekte olduğunuz mobil cihaza bağlı olarak, ActionScript komutları ve desteklenen ses biçimleri için bazı sınırlamalar bulunabilir. Daha fazla ayrıntı için bkz. Mobile Articles, Mobile and Devices Development Center.*

Mobil içeriği Mobil İçerik Benzetici ile test etme

Flash Pro, benzetimli bir Android veya iOS ortamında Adobe AIR ile oluşturulan içeriği test etmenin bir yolu olan Mobil İçerik Benzetici'ni de içerir. Mobil İçerik benzetici ile, sırası geldiğinde benzeticiyi başlatan Mobil için AIR Hata Ayıklama Başlatıcısı'ndaki Flash dosyanızı test etmek üzere Kontrol Et > Filmi Test Et komutunu kullanabilirsiniz.

Benzetici penceresi açıldıktan sonra, girdiyi Flash dosyasına bir mobil aygıtta çalışıyormuş gibi gönderebilirsiniz. Kullanılabilir girdiler şunlardır:

- Akselerometre, X, Y ve Z eksenleri
- Yönlendirme eşiği açısı
- Dokunma, hareket ve basınç duyarlılığı
- Coğrafi konum, yön ve hız
- Donanım tuşları (Android aygıtlarda bulunur)

Güvenli Flash belgeleri yayınlama

Flash Player 8 ve üstü, Flash Pro belgelerinizin güvenliğini sağlamanıza yardımcı olan şu özellikleri içerir:

Arabellek taşma koruması

Otomatik olarak etkin olan bu özellik bir Flash Pro belgesinde kullanıcının belleğinin üzerine yazmak veya virüs gibi yıkıcı bir kod eklemek için harici dosyaların kasıtlı olarak kötüye kullanımını engeller. Bu, kullanıcının sisteminde bulunan bir belgenin, belgenin atanmış bellek alanının dışındaki verileri okuması veya yazmasını engeller.

Flash belgeleri arasında verilerin paylaşımı için tam etki alanı eşleştirme

Flash Player 7 ve sonrası, önceki sürümlerden daha katı bir güvenlik modeli uygular. Güvenlik modeli Flash Player 6 ve Flash Player 7 arasında başlıca iki şekilde değiştirilmiştir:

Tam etki alanı eşleştirme Flash Player 6 benzer etki alanlarında (örneğin, www.adobe.com ve store.adobe.com) bulunan SWF dosyalarının birbirleriyle ve diğer belgelerle özgürce iletişim kurmalarını sağlar. Flash Player 7'de, etki alanlarının iletişim kurabilmesi için erişilecek verilerin etki

alanı, veri sağlayıcının etki alanıyla *tam* eşleşmelidir.

HTTPS/HTTP sınırlaması Güvenli olmayan (HTTPS olmayan) protokoller kullanılarak yüklenen bir SWF dosyası, her iki protokol de tamamen aynı etki alanı içinde olsa bile güvenli bir (HTTPS) protokol kullanılarak yüklenen içeriğe erişemez.

İçeriğin yeni güvenlik modeliyle beklendiği gibi performans göstermesini sağlama hakkında daha fazla bilgi için [Adobe Flash uygulamasında ActionScript 2.0'ı öğrenme](#) sayfasındaki Güvenliği anlama bölümüne göz atın.

Yerel ve ağ oynatma güvenliği

Flash Player 8 ve sonrası, yayınladığınız SWF dosyaları için yerel ve ağ oynatma güvenliğini sizin belirlemenize izin veren bir güvenlik modeli içerir. Varsayılan olarak, SWF dosyalarına yerel dosyalara ve ağlara okuma erişimi izni verilir. Ancak, yerel erişimi olan bir SWF dosyası ağla iletişim kuramaz ve SWF dosyası herhangi bir ağa dosya veya bilgi gönderemez.

SWF dosyalarının ağ kaynaklarına erişmesine izin vererek, SWF dosyasının verileri almasını ve göndermesini sağlayın. SWF dosyasına ağ kaynaklarına erişim izni verirsiniz, yerel bilgisayardaki bilginin potansiyel olarak ağa yüklenmekten korumak üzere yerel erişim devre dışı bırakılır.

Yayınlanmış SWF dosyalarınız için yerel veya ağ oynatma güvenlik modelini seçmek üzere, Yayınlama Ayarları iletişim kutusunu kullanın.

Flash Player

[Başa dön](#)

Flash Player, Flash Pro içeriğini bir web tarayıcısında veya bir ActiveX ana bilgisayar uygulamasında görüntülenirken aynı şekilde oynatır. Flash Pro Player, Flash Pro uygulamasıyla birlikte yüklenir. Flash Pro içeriğini çift tıklattığınızda, işletim sistemi daha sonra SWF dosyasını oynatacak olan Flash Player'ı başlatır. Flash Pro içeriğini bir web tarayıcısı veya bir ActiveX ana uygulaması kullanmayan kullanıcılar için görüntülenebilir hale getirmek üzere oynatıcıyı kullanın.

Flash Player'da Flash Pro içeriğini kontrol etmek için menü komutlarını ve `fscommand()` işlevini kullanın. Daha fazla bilgi için [Adobe Flash uygulamasında ActionScript 2.0'ı öğrenme](#) sayfasındaki Güvenliği anlama bölümüne göz atın.

Flash Pro içerik karelerini yazdırmak için Flash Player bağlam menüsünü kullanın.

- Şunlardan birini yapın:
 - Yeni veya varolan bir dosya açmak için Dosya > Yeni veya Aç'ı seçin.
 - Uygulamanızın görünümünü değiştirmek için Görünüm > Büyütme'yi seçin ve bir seçim yapın.
 - Flash Pro içeriğini oynatmayı kontrol etmek için Kontrol Et > Oynat/Çal, Geri Sar veya Döngüde Oynat/Çal'ı seçin.

Flash Player'ı Güncelleme veya Yeniden Yükleme

[Başa dön](#)

Flash Player yüklemesiyle ilgili sorun yaşıyorsanız, Flash Player'ı güncelleyebilir veya yeniden yükleyebilirsiniz. Flash Pro'da Yardım > En Son Flash Player'ı Al seçeneğini belirleyerek Flash Player indirme sayfasına doğrudan gidebilirsiniz.

Öncelikle Flash Player'ı kaldırmayı tercih ederseniz şu adımları uygulayın:

1. Tarayıcınızı kapatın.
2. Oynatıcının herhangi bir sürümünü yükleyse kaldırın.

Talimatlar için www.adobe.com/go/tn_14157_tr adresindeki Adobe® Flash® Destek Merkezi'nden 14157 numaralı Teknik Not'a bakın.

3. Yüklemeyi başlatmak için http://www.adobe.com/go/getflashplayer_tr adresini ziyaret edin.

Player'ı yüklemek için ekrandaki talimatları yerine getirin.

Ayrıca Oynatıcılar klasörünüzdeki şu yükleyicilerden birini de çalıştırabilirsiniz. Ancak, Adobe web sitesindeki yükleyici genellikle Oynatıcılar klasöründekilerden daha günceldir.

- Windows® (Internet Explorer veya AOL) ActiveX® kontrolü için Install Flash Player 9 AX.exe dosyasını çalıştırın.
- Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari veya Opera) eklentisi için Install Flash Player 9.exe dosyasını çalıştırın.
- Macintosh® (AOL, Firefox, Macintosh için Internet Explorer, Netscape, Opera veya Safari) eklentisi için Install Flash Player 10 (Mac OS 9.x) veya Install Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x) dosyasını çalıştırın.

Not: Yüklemeyi doğrulamak için tarayıcınızdan <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/> adresini ziyaret edin.

Flash Player için sunucu yapılandırma

[Başa dön](#)

Kullanıcıların Flash Pro içeriğinizi web üzerinde görüntüleyebilmeleri için web sunucusunun SWF dosyalarını tanımak üzere doğru bir şekilde yapılandırılması gerekir.

Sunucunuz zaten doğru bir şekilde konfigüre edilmiş olabilir. Sunucu konfigürasyonunu test etmek için www.adobe.com/go/tn_4151_tr adresindeki Adobe Flash Destek Merkezi'nden 4151 numaralı Teknik Not'a bakın.

Bir sunucuyu yapılandırmak uygun Multipart Internet Mail Extension (MIME) türlerini kurar, böylece sunucu .swf uzantılı dosyaları Flash Pro dosyaları olarak tanımlayabilir.

Doğru MIME türünü alan bir tarayıcı gelen verileri işlemek ve düzgün bir şekilde görüntülemek için uygun eklentiye, kontrolü veya yardımcı uygulamayı yükleyebilir. MIME türü eksikse veya sunucu tarafından doğru bir şekilde iletilmediyse, tarayıcı hata mesajı veya bulmaca parçası simgesi içeren boş bir pencere görüntüleyebilir.

- Siteniz bir İnternet servis sağlayıcısı (ISS) yoluyla kurulmuşsa, ISS'den bu MIME türünü sunucuya eklemesini isteyin: application/x-shockwave-flash türünü .swf uzantısıyla.
- Kendi sunucunuzu yönetiyorsanız, MIME türlerini ekleme veya konfigüre etme hakkında talimatlar için web sunucusu belgenize bakın.
- Şirket ve kuruluşların sistem yöneticileri, Flash Pro'yu Flash Player'ın yerel dosya sistemindeki kaynaklara erişimini sınırlayacak şekilde konfigüre edebilirler. Yerel sistemde Flash Player'ın işlevlerini sınırlayan bir güvenlik konfigürasyonu oluşturun.

Güvenlik konfigürasyon dosyası, Flash Player yükleyicisiyle aynı klasörün içine yerleştirilmiş bir metin dosyasıdır. Flash Player yükleyicisi, kurulum sırasında konfigürasyon dosyasını okur ve bu dosyadaki güvenlik direktiflerini izler. Flash Player, konfigürasyon dosyasını ActionScript'e göstermek için System nesnesini kullanır.

Konfigürasyon dosyasıyla birlikte, Flash Player'ın kamera ve mikrofona olan erişimini devre dışı bırakın, Flash Player'ın kullanabileceği yerel depolama miktarını sınırlayın, otomatik güncelleştir özelliğini kontrol edin ve Flash Player'ın kullanıcının sabit diskinden herhangi bir dosyayı okumasını engelleyin.

Güvenlikle ilgili daha fazla bilgi için [ActionScript 2.0 Dil Başvurusu](#)'ndaki Sistem bölümüne bakın.

MIME Türleri ekleme

Bir web sunucusu dosyalara eriştiğinde sunucu, dosyaları görüntülemek için doğru bir şekilde Flash Pro içeriği olarak tanımlamalıdır. MIME türü eksikse veya sunucu tarafından doğru bir şekilde iletilmediyse, tarayıcı hata mesajları veya bulmaca parçası simgesi içeren boş bir pencere görüntüleyebilir.

Sunucunuz doğru bir şekilde konfigüre edilmediyse, siz (veya sunucunuzun yöneticisi) SWF dosyası MIME türlerini sunucunun konfigürasyon dosyalarına ekleyip şu MIME türlerini SWF dosya uzantılarıyla ilişkilendirmelisiniz:

- application/x-shockwave-flash MIME türü .swf dosya uzantısına sahiptir.
- application/futuresplash MIME türü .spl dosya uzantısına sahiptir.

Bir sunucu yönetiyorsanız, MIME türlerini ekleme veya konfigüre etme hakkında talimatlar için sunucu yazılım belgenize başvurun. Bir sunucu yönetmiyorsanız, MIME tür bilgisi eklemek için İnternet servis sağlayıcınızla, site şefinizle veya sunucu yöneticinizle bağlantı kurun.

Siteniz bir Mac OS sunucusu üzerindeyse, şu parametreleri de ayarlamalısınız: Action: Binary; Type: SWFL ve Creator: SWF2.

Flash içerik için arama motoru en iyileştirmesi

[Başa dön](#)

2008'in ortalarında Adobe, Flash Player teknolojisinde, SWF dosyaları içindeki metin içeriğinin Google ve Yahoo! gibi arama motorlarının dizinlenmesine izin veren önemli bir ilerleme açıkladı. SWF içeriğinizin arama motorlarına görünürlüğünü arttırmak için kullanabileceğiniz çeşitli stratejiler mevcuttur. Bu uygulamaların tümü *arama motoru iyileştirme* (SEO) olarak belirtilir.

Adobe, Adobe.com'un Geliştirici Bağlantısı bölümüne bir [SEO Teknoloji Merkezi](#) eklemiştir. SEO Teknoloji Merkezi SWF dosyalarınızın İnternet aramalarına görünürlüğünü arttırmak için kullanabileceğiniz tekniklerin bazılarını detaylandıran aşağıdaki makaleleri içerir:

- [RIA'lar için arama en iyileştirme teknikleri](#)
- [RIA'lar için arama en iyileştirme denetim listesi](#)

Omniture ve Flash hakkında

[Başa dön](#)

Flash içeriği, Omniture SiteCatalyst ve Omniture Test&Target ile birleştirilebilir. SiteCatalyst pazarlamacıların web sitelerindeki en karlı yolları tanımlamasına, ziyaretçilerin sitelerinden hangi yönle gittiklerini belirlemesine ve çevrimiçi pazarlama kampanyaları için kritik başarı metriklerini kısa sürede tanımlamasına yardım eder. Test&Target pazarlamacılara çevrimiçi içeriklerinin müşterilerine sürekli olarak daha yakın olmasını sağlama yeteneği verir. Test&Target test tasarlama ve yürütme ve hedef kesimi ve hedef içeriği oluşturmak için arabirim sağlar.

Omniture müşterileri, Omniture Uzantı paketini indirip yükleyerek SiteCatalyst ve Test&Target uygulamalarını Flash'la beraber kullanabilirler.

- Omniture uzantılarını ve kullanımlarıyla ilgili erişim talimatlarını indirmek için Yardım > Omniture'u seçin.
- [Yayınlama profillerini kullanma](#)
- [Yayınlama ayarları](#)
- [Çok dilli metin oluşturma](#)

- [SWF dosyaları için yayınlama ayarlarını belirtme](#)



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

Flash Professional CS6 dosyalarını Flash Professional CC ile açma

Flash CS5'te sunulduğu gibi Flash Pro CC, hem sıkıştırılmış .fla hem de sıkıştırılmamış .xfl dosya türleri olarak XFL dosya biçimini desteklemeye devam eder. Flash Pro, önceki herhangi bir Flash Professional sürümünde en son kaydedilen dosyaların açılmasını da desteklemeye devam eder. Desteklenen dosya türleri arasında yalnızca Flash CS5.5 ve CS6'da kaydedilen XFL dosyaları değil, aynı zamanda Flash CS4 ve önceki sürümlerde kaydedilen "ikili" .fla dosyalarının da açılması yer alır.

Bir dosya kaydedilirken Flash Pro CC, bir Flash belgesine (.fla) veya sıkıştırılmamış belgeye (.xfl) kaydetme seçenekleri sağlamaya devam eder. Sonuçta elde edilen XFL dosyası, dahili olarak Flash Professional CC dosya sürümüyle damgalıdır. Ancak Flash CS5.5 ve sonraki sürümleri, XFL dosyalarının "gelecek" sürümlerini açabildiğinden, Flash CS5.5 ve Flash CS6 da Flash CC dosyalarını açabilir. Sonuç olarak daha eski bir Flash sürümüne açıkça kaydetmek için Kayıt Türü açılır listesinde seçenekleri göremezsiniz.

Ancak aşağıda açıklandığı gibi bazı özellikler Flash Professional CC'de kullanımdan kalkmıştır. Bu, eski Flash sürümleriyle oluşturulan dosyaları ekleyebilir. Eski Flash sürümüne sahip bu dosyaları Flash Professional CC'de açmadan önce bu dosyalar üzerinde gerekli değişiklikleri yapmanız önemlidir.

Atılan Özellikler kullanılarak oluşturulan içeriğin dönüştürülmesi

[Başa dön](#)

Önceki bir Flash Pro sürümüyle önceden kaydedilen bir dosyayı açarsanız, artık Flash Professional CC'de desteklenmeyen bir özellikte karşılaşabilirsiniz. Ve bunu belirten bir uyarı mesajı görüntülenir. Dönüştürmeye devam etmek istediğinizi onayladığınızda Flash Professional CC, kullanımdan kalkan içeriği otomatik olarak desteklenen bir içerik türüne dönüştürür. Bu durumda, farklı bir dosya adıyla kaydedebilirsiniz için Flash Professional CC'nin bir uyarı görüntüleyeceğini unutmayın. Bu, orijinal içeriğe dokunulmadan orijinal dosyanın bir arşiv kopyasını tutmanıza olanak sağlar.

Kullanımdan kalkan özellikler dönüştürülürken Flash Professional, orijinal içeriği görsel olarak korumayı dener. Ancak dönüştürmeden sonra, orijinal içerik ile kullanılabilir olan işlevlerden bazıları kullanılamayabilir:

1. Ters Kinematik, kare kare animasyonlara dönüştürülür.
2. TLF metni klasik, statik metne dönüştürülür. PSD veya AI dosyalarına gömülü TLF metni de Flash Pro CC'ye içe aktarıldığında klasik metne dönüştürülür.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. Yayınlama Ayarları varsayılan olarak ActionScript 3 değerini alır
 - b. Sahne alanındaki herhangi bir örneğe eklenen AS2 kodu kaldırılacaktır (çünkü örneklerdeki eylemler AS3'te desteklenmez)
 - c. AS2 bileşenleri, yer tutucular olarak iletilir ancak sahne alanında yeni içerik oluşturmak için kullanılamaz. Ayrıca AS3'te derleme hataları oluştururlar.

Not: Flash Professional CC, eski dosyalardaki kullanımdan kalkmış içeriği tarayıp dönüştürdükçe, önceki Flash sürümünde önce kaydedilen dosyalar açılırken gecikmelerle karşılaşabilirsiniz. Gelecekteki kullanımlarda bu gecikmeyi çözmek için Flash Pro CC'yi kullanarak dosyayı yeniden kaydedin. Dosya CC olarak damgalandıktan sonra söz konusu dosyada bu tarama ve dönüştürme artık oluşmaz ve bu da daha hızlı dosya açılış süreleriyle sonuçlanır.

Not: Flash Pro CC, SWC dosyalarının içe aktarılmasını desteklemez.



Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Yasal Uyarılar](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkeleri](#)

En iyi uygulamalar - FLA dosyalarını yapılandırma

[Zaman çizelgelerini ve kütüphaneyi organize etme](#)
[Sahneleri kullanma](#)
[Dosyaları kaydetme ve sürüm kontrolü](#)

Zaman çizelgelerini ve kütüphaneyi organize etme

[Başa dön](#)

Zaman çizelgesindeki kareler ve katmanlar, varlıkların nereye yerleştirildiğini gösterir ve belgenizin nasıl çalıştığını belirler. Zaman çizelgesinin ve kütüphanenin nasıl ayarlandığı ve kullanıldığı, bütün FLA dosyasını ve onun tüm kullanılabilirliğini etkiler. Aşağıdaki talimatlar verimli olarak içerik geliştirmenize ve FLA belgelerinizi kullanan diğer geliştiricilerin, belgenin nasıl planlandığı konusunda daha iyi bir anlayışa sahip olmalarını sağlamanıza yardım eder.

- Her katmana sezgisel bir katman adı verin ve bağlantılı varlıkları aynı birlikte konuma yerleştirin. Varsayılan katman adlarını kullanmaktan kaçının (Katman 1, Katman 2 gibi).
Adlandırırken, her katman veya klasörün amacını veya içeriğini açıkça tanımlayın.
Uygulanabilirse, ActionScript içeren katmanlarınızı ve katman etiketleri için bir katmanı zaman çizelgesindeki katman yığınının en üstüne yerleştirin. Örneğin ActionScript eylemlerinizi içeren katmanı adlandırın.
- Benzer katmanları gruplamak ve organize etmek, kod ve etiketler içeren katmanları bulmayı kolaylaştırmak için katman klasörlerini kullanın.
- Kullanmadığınız veya değiştirmek istemediğiniz katmanları kilitleyin. Sembol örneklerinin veya medya varlıklarının ActionScript katmanınıza yerleştirilmemesi için bu katmanı hemen kilitleyin.
- ActionScript içeren bir katman üzerine asla örnek veya varlık koymayın. Bu, potansiyel olarak Sahne Alanı üzerindeki varlıklar ve onlara başvuran ActionScript arasında çatışmalara sebep olabileceğinden, tüm kodunuzu kendi eylemler katmanında tutun ve katmanı oluşturduktan sonra kilitleyin.
- Kodunuzda karelere başvuruyorsanız, FLA dosyasındaki ActionScript kodunuzda kare numaraları kullanmanın yerine, kare etiketleri kullanın. Siz daha sonra zaman çizelgesini düzenlediğinizde bu kareler değişiyorsa ve kare etiketleri kullanıp onları zaman çizelgesinde taşıyorsanız, kodunuzdaki hiçbir başvuruyu değiştirmek zorunda kalmazsınız.
- Kütüphane klasörlerini kullanın..

Bir FLA dosyasındaki benzer öğeleri (semboller ve medya varlıkları gibi) organize etmek için kütüphanede klasörleri kullanın. Her dosya oluşturduğunuzda kütüphane klasörlerini tutarlı bir şekilde adlandırırsanız, varlıkları nereye koyduğunuzu hatırlamak daha kolay olur. Genel olarak kullanılan klasör adları Düğmeler, Film Klipleri, Grafikler, Varlıklar, Bileşenler ve bazen Sınıflar'dır.

Sahneleri kullanma

[Başa dön](#)

Sahneleri kullanmak, daha büyük bir sunum oluşturmak için çeşitli SWF dosyalarını birlikte kullanmaya benzer. Her sahnenin bir Zaman Çizelgesi vardır. Oynatma kafası bir sahnenin bitiş karesine ulaştığında, oynatma kafası sonraki sahneye ilerler. Bir SWF dosyasını yayınladığınızda, her sahnenin Zaman Çizelgesi birleşerek SWF dosyasında tek bir Zaman Çizelgesi oluşturur. SWF dosyası derlendikten sonra, FLA dosyasını tek sahne kullanarak oluşturmuşsunuz gibi davranır. Bu davranış nedeniyle, şu sebepler yüzünden sahneleri kullanmaktan kaçının:

- Sahneler belgelerin düzenlenmesini, özellikle de çoklu geliştiricili ortamlarda karmaşık hale getirebilirler. FLA belgesini kullanan herhangi birisi, kod ve varlıkları bulmak için FLA dosyası içerisinde birkaç sahne aramak durumunda kalabilir. Bunun yerine içerik yükleme veya film klipleri kullanmayı düşünün.
- Sahneler sık sık büyük SWF dosyalarının oluşumuna sebep olurlar.
- Sahneler, kullanıcıları aslında görmek veya kullanmak istedikleri varlıkları yüklemek yerine, bütün SWF dosyasını aşamalı olarak indirmeye mecbur bırakır. Sahnelerden kaçınırsanız, kullanıcı SWF dosyanızın içerisinde ilerledikçe hangi içeriği indireceğini kontrol edebilir. Kullanıcının ne kadar içerik indirdiği üzerinde daha çok kontrolü olur, bu da bant genişliği yönetimi için daha iyidir. Bir sakınca, daha çok sayıda FLA dosyalarını yönetme gereksinimidir.
- Sahneler, ActionScript ile birlikte beklenmedik sonuçlar üretebilir. Her sahnenin Zaman Çizelgesi tek bir Zaman Çizelgesi üzerinde sıkıştırıldığından, ActionScript ve sahnelerinizde, genellikle ilave, karmaşık hata ayıklama gerektiren hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Uzun animasyonlar oluşturursanız, sahneleri kullanmayı daha avantajlı bulabilirsiniz. Dezavantajlar belgeniz için geçerliyse; bir animasyon oluşturmak için sahneleri kullanmak yerine birden çok FLA dosyası veya film klipi kullanmayı düşünün.

[Başa dön](#)

Dosyaları kaydetme ve sürüm kontrolü

FLA dosyalarınızı kaydettiğinizde, belgeleriniz için tutarlı bir adlandırma düzeni kullanın. Bu, özellikle bir projenin birden çok sürümünü kaydediyorsanız önemlidir.

Not: *Proje Paneli, Flash Professional CC'de kaldırılmıştır.*

Sadece bir FLA dosyasıyla çalışıyorsanız ve dosyayı oluştururken sürüm kaydetmiyorsanız, bazı sorunlar meydana gelebilir. FLA dosyasında kaydedilen geçmiş yüzünden dosyalar daha büyük hale gelebilir veya dosya üzerinde çalışırken dosya bozulabilir (kullandığınız herhangi bir yazılımda olduğu gibi).

Geliştirme sırasında birden çok sürüm kaydederseniz, geri dönmeniz gerektiğinde daha eski bir sürümünüz bulunur.

Dosyalarınız için okuması kolay, şifreli olmayan ve çevrimiçi olarak iyi çalışacak sezgisel adlar kullanın:

- Boşluklar, büyük harfler veya özel karakterler kullanmayın.
- Sadece harfler, rakamlar, tireler ve alt çizgiler kullanın.
- Aynı dosyanın birden fazla sürümünü kaydederseniz; menu01.swf, menu02.swf, vs. gibi tutarlı bir numaralandırma sistemi tasarlayın.
- Bazı sunucu yazılımları büyük/küçük harf duyarlı olduğundan, adlandırma düzenlerinizde sadece küçük harfli karakterler kullanmayı düşünün.
- Dosyaları adlandırmak için bir ad-fiil veya sıfat-ad kombinasyonu kullanan bir adlandırma sistemi düşünün; örneğin, sinifplanlamasi.swf ve benimprojem.swf.

Geniş bir proje oluştururken, bir FLA dosyasının yeni sürümlerini kaydetmek için aşağıdaki yöntemleri kullanın:

- Dosya > Farklı Kaydet'i seçin ve belgenizin yeni bir sürümünü kaydedin.
 - Flash Professional belgelerinizi kontrol etmek için sürüm kontrol yazılımı veya Proje panelini kullanın.
- Not:** *Proje Paneli, Flash Professional CC'de kaldırılmıştır.*

FLA dosyanızın yedeklemelerini oluşturmak için sürüm kontrol yazılımı kullanmıyorsanız, projenizdeki her dönüm noktasından sonra Farklı Kaydet'i kullanın ve belgeniz için yeni bir ad yazın.

Çoğu yazılım paketi kullanıcıların dosyalarıyla birlikte sürüm kontrolü kullanmalarını sağlar, bu da ekiplerin verimli olarak çalışmalarını sağlar ve hataları azaltır (dosyaların üzerine yazma veya bir belgenin eski sürümleri üzerinde çalışma gibi). Diğer belgelerde olduğu gibi, bu programları Flash Professional belgelerini Flash Professional'ın dışarısında organize etmek için kullanabilirsiniz.



Flash uygulamasında Bul ve Değiştir özelliği

[Bul ve Değiştir hakkında](#)
[Metin bulma ve değiştirme](#)
[Font bulma ve değiştirme](#)
[Renk bulma ve değiştirme](#)
[Sembol bulma ve değiştirme](#)
[Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme](#)

Bul ve Değiştir hakkında

[Başa dön](#)

Bul ve Değiştir özelliği şunları yapmanızı sağlar:

- Bir metin dizesi, font, renk, sembol, ses dosyası, video dosyası veya içe aktarılmış bitmap dosyası aramak.
- Belirtilen öğeyi aynı türden başka bir öğeyle değiştirmek. Belirtilen öğenin türüne bağlı olarak, Bul ve Değiştir iletişim kutusunda farklı seçenekler bulunur.
- Geçerli belge veya geçerli sahnede öğeleri bulmak ve değiştirmek.
- Bir öğenin bir sonraki tekrarlamasını veya tüm tekrarlamalarını aramak ve geçerli tekrarlama'yı veya tüm tekrarlamaları değiştirmek.

Not: Bir ekran tabanlı belgede, geçerli belge veya geçerli ekranda öğeleri bulup değiştirebilirsiniz ancak sahneleri kullanamazsınız.

Canlı Düzenleme seçeneği belirtilen öğeyi doğrudan Sahne Alanı üzerinde düzenlemenizi sağlar. Bir sembol ararken Canlı Düzenleme'yi kullanırsanız, Flash Professional sembolü yerinde düzenleme modunda açar.

Bul ve Değiştir iletişim kutusunun alt tarafındaki Bul ve Değiştir Günlüğü aradığınız öğelerin konumunu, adını ve türünü gösterir.

Metin bulma ve değiştirme

[Başa dön](#)

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Metin'i seçin.
3. Metin kutusuna, bulunacak metni girin.
4. Değiştir Metin kutusuna, varolan metinle değiştirilecek metni girin.
5. Metin arama için seçenekleri seçin:
 - Tam Sözcük** Belirtilen metin dizesini sadece, iki taraftan da boşluklar, tırnaklar veya benzer işaretlerle sınırlanmış bir tam sözcük olarak arar. Tam Sözcük seçili değilken, belirtilen metin daha büyük bir kelimenin parçası olarak aranabilir. Örneğin, Tam Sözcük seçili değilken, yer için bir arama bariyer, yerleştirme gibi kelimeleri ortaya çıkarır.
 - Büyük/Küçük Harf Eşleştir** Bulurken ve değiştirirken, belirtilen metnin büyük/küçük harf biçimine tam olarak uyan metinleri arar.
 - Normal İfadeler** ActionScript içerisinde normal ifadeler kullanarak metin arar. Bir ifade Flash Professional tarafından değerlendirilebilen ve bir değer döndüren herhangi bir komuttur.
 - Metin Alanı İçeriği** Bir metin alanının içeriğini arar.
 - Kareler/Katmanlar/Parametreler** Kare etiketleri, katman adları, sahne adları ve bileşen parametrelerini arar.
 - ActionScript'teki dizeler** Belge veya sahnedeki ActionScript içerisindeki dizeleri (tırnak işareti içindeki metinler) arar (harici ActionScript dosyaları aranmaz).
 - ActionScript** Kod ve dizeler dahil olmak üzere ActionScript'in tamamını arar.
6. Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.

Not: 7. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Metin bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Metni değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen metnin geçerli seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen metnin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Font bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Font'u seçin, sonra da şu seçeneklerden birini seçin:
 - Font adına göre aramak için Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font seçin veya kutuya bir font adı girin. Font Adı seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm fontlar aranır.
 - Font stiline göre aramak için Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Font Stili seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font stilleri aranır.
 - Font boyutuna göre aramak için Font Boyutu'nu seçin ve aranacak font boyutu aralığını belirtmek amacıyla minimum ve maksimum font boyutu değerlerini girin. Boyut seçili değilken, sahne veya belgedeki tüm font boyutları aranır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font adıyla değiştirmek için Değiştir'in altında Font Adı'nı seçin ve açılır menüden bir font adı seçin veya kutuya bir ad girin. Değiştir'in altında Font Adı seçili değilken, geçerli font adı değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font stiliyle değiştirmek için Değiştir'in altında Font Stili'ni seçin ve açılır menüden bir font stili seçin. Değiştir'in altında Font Stili seçili değilken, belirtilen fontun geçerli stili değişmeden kalır.
 - Belirtilen fontu farklı bir font boyutuyla değiştirmek için Değiştir'in altında Boyut'u seçin ve minimum ve maksimum font boyutu için bir değer girin. Değiştir'in altında Boyut seçili değilken, belirtilen fontun geçerli boyutu değişmeden kalır.
3. Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: 4. Adım'da Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
4. Font bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
5. Bir fontu değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen fontun geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen fontun tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

Renk bulma ve değiştirme

Gruplanmış nesnelerde renkleri bulup değiştiremezsiniz.

Not: Bir Flash Professional belgesindeki bir GIF veya JPEG dosyasında renkleri bulmak ve değiştirmek için dosyayı bir görüntü düzenleme uygulamasında düzenleyin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Renk'i seçin.
3. Bir renk aramak için Renk kontrolünü tıklatın ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
4. Belirtilen rengi değiştirmek üzere bir renk seçmek için Değiştir'in altında Renk kontrolünü seçin ve şunlardan birini yapın:
 - Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.
 - Renk açılır penceresindeki Onaltılık Düzenleme kutusuna bir onaltılık renk değeri girin.
 - Sistem Renk Seçicisi düğmesini tıklatın ve sistem renk seçicisinden bir renk seçin.
 - Damlalık aracını görünür yapmak için Renk kontrolünden sürükleyin. Ekranınızdaki herhangi bir rengi seçin.
5. Rengin hangi tekrarlamasının bulunup değiştirileceğini belirtmek için Dolgular, Konturlar veya Metin seçeneklerini ya da bu seçeneklerin herhangi bir kombinasyonunu seçin.
6. Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçerseniz bile, canlı düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
7. Renk bulun.
 - Belirtilen rengin bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
8. Rengi değiştirin.

- Belirtilen rengin geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
- Belirtilen rengin tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Sembol bulma ve değiştirme

Sembolleri bulup değiştirmek için, sembolü ada göre aratın. Bir sembolü film klibi, düğme veya grafik gibi herhangi bir türden başka bir sembolle değiştirin.

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Sembol'ü seçin.
3. Adı için açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Bir sembol bulmak için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Bir sembolü değiştirmek için şunlardan birini yapın:
 - Belirtilen sembolün geçerli tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i seçin.
 - Belirtilen sembolün tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i seçin.

[Başa dön](#)

Ses, video veya bitmap dosyalarını bulma ve değiştirme

1. Düzen > Bul ve Değiştir'i seçin.
2. Tür açılır menüsünden Ses, Video veya Bitmap'i seçin.
3. Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
4. Değiştir'in altında, Adı için bir ses, video veya bitmap dosyasının adını girin ya da açılır menüden bir ad seçin.
5. Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını Sahne Alanı üzerinde seçmek ve yerinde düzenlemek için Canlı Düzenleme'yi seçin.
Not: Bir sonraki adımda Tümünü Bul'u seçseniz bile, düzenleme için sadece bir sonraki tekrarlama seçilir.
6. Ses, video veya bitmap bulun.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in bir sonraki tekrarlamasını bulmak için Sonrakini Bul'u tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını bulmak için Tümünü Bul'u tıklatın.
7. Sesi, videoyu veya bitmap'i değiştirin.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in geçerli olarak seçili tekrarlamasını değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.
 - Belirtilen ses, video veya bitmap'in tüm tekrarlamalarını değiştirmek için Tümünü Değiştir'i tıklatın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Şablonlar

[Şablonlar hakkında](#)
[Şablon kullanma](#)
[Ek kaynaklar](#)

Şablonlar hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional şablonları, yaygın projeler için size kullanımı kolay başlangıç noktaları sağlar. Yeni Dosya iletişim kutusu her şablon için bir önizleme ve açıklama sunar. Şablonlar için altı kategori bulunur:

- Reklam - Bunlar çevrimiçi reklamlarda kullanılan genel Sahne Alanı boyutlarını içerir.
- Animasyon - Bunlar hareket, vurgu, ışık ve hareket hızı gibi çeşitli animasyon türlerini içerir.
- Reklam Bantları - Web sitesi arabirimlerinde kullanılan genel boyut ve işlevleri içerir.
- Medya Oynatma - Fotoğraf albümleri ve çeşitli video boyutları ile en boy oranlarının oynatmalarını içerir.
- Sunumlar - Basit ve daha karmaşık sunum stilleri içerir.
- Örnek Dosyalar - Bunlar sık kullanılan Flash Professional özelliklerinden örnekler sunar.

Reklam şablonları hakkında bir not

Reklam şablonları, Interactive Advertising Bureau (IAB) tarafından tanımlanmış ve çevrimiçi reklam endüstrisi tarafından kabul edilen standart zengin medya türlerinin ve boyutlarının oluşturulmasını kolaylaştırır. IAB onaylı reklam türleri hakkında daha fazla bilgi için IAB.net adresindeki IAB sitesini ziyaret edin.

Reklamlarınızı çeşitli tarayıcı ve platform kombinasyonlarında sağlamlık açısından test eder. Hata mesajları, tarayıcı çökmeleri veya sistem çökmelerine neden olmuyorsa reklam uygulamanızın sağlam olduğu kabul edilir.

Hedef kitlenizin reklamınızın içinde gerçekleştirmesini beklediğiniz görevleri de içeren ayrıntılı test planları oluşturmak için web uzmanları ve ağ yöneticileri ile birlikte çalışın. Örnek test planları, IAB.net'in IAB Rich Media (Zengin Medya) test etme bölümünde bulunmaktadır. Reklamların boyut ve dosya biçimi gereksinimleri satıcı ve web sitesine bağlı olarak değişebilir. Reklamın tasarımını etkileyen bu gereksinimler hakkında daha fazla bilgi edinmek için satıcınız, internet servis sağlayıcınız veya IAB ile görüşün.

Şablon kullanma

[Başa dön](#)

- Dosya > Yeni'yi seçin.
- Yeni Dosya iletişim kutusunda Şablonlar sekmesini tıklatın.
- Kategorilerin birinden bir şablon seçin ve Tamam'ı tıklatın.
- Açılan FLA dosyasına içerik ekleyin.
- Dosyayı kaydedip yayınlayın.

Ek kaynaklar

[Başa dön](#)

Taşınabilir aygıtlar için Flash Professional dosyaları geliştirme hakkında daha fazla bilgi için www.adobe.com/go/devnet_devices_tr adresindeki Adobe® Taşınabilir Aygıtlar sitesine bakın.



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Flash belgeleriyle çalışma

[Flash dosyaları hakkında](#)
[Diğer Adobe uygulamalarıyla çalışma](#)
[XFL dosyalarını açma](#)
[Sıkıştırılmamış XML dosyalarıyla çalışma](#)
[Dreamweaver SWF dosyasını Flash'ta düzenleme](#)
[Yeni belge oluşturma](#)
[Flash belgelerini kaydetme](#)
[Flash belgelerini yazdırma](#)

Flash dosyaları hakkında

[Başa dön](#)

Flash Professional,ta her birinin farklı amaçları olan çeşitli dosya türleriyle çalışabilirsiniz:

- **FLA dosyaları**, Flash Professional içinde üzerinde çalıştığınız ana dosyalar, temel medyalar, zaman çizelgesi ve bir Flash Professional belgesi için komut dosyası bilgilerini içerir. Medya nesneleriFlash Professional belgenizin içeriğini oluşturan grafik, metin, ses ve video nesneleridir. Zaman ÇizelgesiFlash Professional uygulamasına belirli medya nesnelerinin ne zaman Sahne Alanı'nda görünmeleri gerektiğini söylediğiniz yerdur. Belgelerin davranışlarını daha iyi kontrol etmek ve kullanıcı etkileşimlerine karşılık vermelerini sağlamak için ActionScript® kodunu Flash Professional belgelerine ekleyebilirsiniz.
- **Sıkıştırılmamış XFL dosyaları** FLA dosyalarına benzerdir. Bir XFL dosyası ve aynı klasörün içindeki diğer ilişkili dosyalar, bir FLA dosyasının sıkıştırılmamış eşdeğeridir. Bu biçim, kullanıcı gruplarının bir Flash projesinin farklı öğeleri üzerinde aynı anda çalışmalarını kolaylaştırır. Daha fazla bilgi için, bkz. Sıkıştırılmamış XML dosyalarıyla çalışma.
- FLA dosyalarının derlenmiş sürümleri olan **SWF dosyaları** bir web sayfasında görüntülediğiniz dosyalardır. FLA dosyanızı yayınladığınızda, Flash Professional bir SWF dosyası oluşturur.

Flash Professional SWF dosya biçimi diğer uygulamaların desteklediği açık bir standarttır. Flash Professional dosya biçimleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. www.adobe.com/go/flashplayer_tr.

- **AS dosyaları** ActionScript dosyalarıdır; bunları ActionScript kodunuzun bir kısmını veya tamamını FLA dosyalarınızın dışında tutmak için kullanabilirsiniz. Bu, kod organizasyonu için ve Flash Professional içeriğinin farklı kısımları üzerinde birden çok kişinin çalıştığı projelerde faydalıdır.
- **SWC dosyaları** yeniden kullanılabilir Flash Professional bileşenlerini içerir. Her SWC dosyası derlenmiş bir film klibi, ActionScript kodu ve bileşenin gerektirdiği diğer varlıkları içerir.
Not: (Yalnızca Flash Professional CC) SWC dosyaları Flash Pro'ya içe aktarılamaz.
- **ASC dosyaları**, Flash Media Server'in üzerinde çalıştığı bir bilgisayarda çalıştırılacak ActionScript'i saklamak için kullanılan dosyalardır. Bu dosyalar bir SWF dosyasındaki ActionScript ile birlikte çalışan sunucu tarafı mantığını uygulama yeteneği sağlar.
Not: ASC dosyaları, Flash Professional CC'de desteklenmez.
- **JSFL dosyaları**, Flash Professional geliştirme aracına yeni işlevler eklemek için kullanabileceğiniz JavaScript dosyalarıdır.

Aşağıdaki ek videolar ve eğitimler Flash Professional ile çalışmayı göstermektedir. Bazı videolar Flash Professional CS3 veya CS4 çalışma alanını gösterebilir ancak hala Flash Professional CS5 için uygulanabilirlerdir.

- Video: [Understanding Flash file types \(1:55\)](#) (Flash dosya türlerini anlama) (1:55)
- Video: [FLA dosyalarıyla çalışma](#) (CS3) (6:00)
- Eğitim: [Creating your first Flash Professional CS5 document](#) (İlk Flash Professional CS5 belgenizi oluşturma)
- Video: [İlk çalışan, etkileşimli FLA dosyanızı \(CS3\) oluşturma](#) (7:51)

Diğer Adobe uygulamalarıyla çalışma

[Başa dön](#)

Geniş bir yaratıcı iş akışı seçeneği sunmak üzere, Flash diğer Adobe® uygulamalarıyla birlikte çalışması için tasarlanmıştır. Illustrator® ve Photoshop® dosyalarını doğrudan Flash'a içe aktarabilirsiniz. Ayrıca Flash'ta video oluşturup bunu Adobe® Premiere® Pro veya After Effects® uygulamasında düzenleyebilir ya da bu uygulamaların birinden Flash'a videoyu içe aktarabilirsiniz. SWF dosyalarınızı yayınlarken, içeriği web sayfalarınıza gömmek için Dreamweaver® uygulamasını kullanabilir ve içeriği düzenlemek için Flash'ı doğrudan Dreamweaver'in içinden başlatabilirsiniz.

[Başa dön](#)

XFL dosyalarını açma

Flash Professional CS5 ile başlayarak XFL, oluşturduğunuz FLA dosyalarının dahili biçimidir. Flash'ta bir dosya kaydettiğinizde, varsayılan biçim FLA'dır ancak dosyanın dahili biçimi XFL'dir.

After Effects ® gibi diğer Adobe ® uygulamaları XFL biçimindeki dosyaları dışa aktarabilir. Bu dosyalar FLA uzantısı yerine XFL uzantısına sahiptir. InDesign ® dahili olarak XFL olan FLA biçiminde dışa aktarabilir. Bu sayede önce After Effects ya da InDesign'da üzerinde çalışmaya başladığınız bir projeye Flash'ta devam edebilirsiniz.

Flash içinde XFL dosyalarını bir FLA dosyasını açtığınız şekilde açıp çalışabilirsiniz. XFL dosyasını Flash Professional uygulamasında açtığınızda dosyayı bir FLA dosyası veya sıkıştırılmamış XFL dosyası olarak kaydedebilirsiniz.

Aşağıdaki eğitim videoları InDesign ve AfterEffects'ten Flash'a, XFL ve FLA yoluyla dışa aktarmayı göstermektedir.

- [Understanding Flash Integration \(InDesign import\) \(5:10\)](#) (Flash Entegrasyonunu Anlama (InDesign içe aktarma) (5:10))
- [Using InDesign Export to Flash \(XFL\) \(6:22\)](#) (InDesign'dan Flash'a Dışa Aktarmayı Kullanma (XFL) (6:22))
- [Design and develop workflows \(InDesign to Flash via XFL\) \(4:49\)](#) (Tasarım ve Geliştirme iş akışları (XFL üzerinden InDesign'dan Flash'a) (4:49))
- [Flash Downunder – InDesign to Flash \(28:38\)](#) (Flash Downunder – InDesign'dan Flash'a (28:38))
- [Design workflows with Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#) (Creative Suite 4 (InDesign, Illustrator, Flash) ile tasarım iş akışları (3:34))
- [XFL yoluyla After Effects'ten Flash'a dışa aktarma \(2:43\)](#)
- [Exporting XFL Format from After Effects to Flash](#) (XFL Biçimini After Effects'ten Flash'a dışa aktarma) (Tom Green, Layers Magazine)

Flash içinde bir XFL dosyasını açmak için:

1. InDesign veya After Effects gibi başka bir Adobe® uygulamasında, çalışmanızı bir XFL dosyası olarak dışa aktarın.
Uygulama, orijinal dosyanın bütün katmanlarını ve nesnelerini XFL dosyasında korur.
2. Flash Professional içinde, Dosya > Aç seçeneklerini belirleyin ve XFL dosyasına gidin. Aç'ı tıklayın.
XFL dosyası, Flash'ta tıpkı bir FLA dosyası gibi açılır. Orijinal dosyanın tüm katmanları, Zaman Çizelgesi'nde; orijinal nesneler ise Kütüphane panelinde görüntülenir.
Artık dosya ile normalde çalıştığınız gibi çalışabilirsiniz.
3. Dosyayı kaydetmek için, Dosya > Kaydet seçeneklerini belirleyin.
Flash Professional, Farklı Kaydet iletişim kutusunda yeni FLA dosyasını adlandırmanızı ister.
4. Bir ad yazın ve FLA dosyasını kaydedin.

Sıkıştırılmamış XML dosyalarıyla çalışma

[Başa dön](#)

Flash Professional CS5 ile birlikte, artık sıkıştırılmamış Flash dosyalarınız ile XFL biçiminde çalışmayı seçebilirsiniz. Bu biçim, bir Flash dosyasını oluşturan her bir ayrı parçayı veya alt dosyayı görmenizi sağlar. Bu parçalar şunları içerir:

- Flash dosyasını bütün olarak tanımlayan bir XML dosyası.
- Her bir Kütüphane sembolünü tanımlayan ayrı XML dosyaları.
- Yayınlanma ayarları, mobil ayarları ve diğerlerini içeren ek XML dosyaları.
- Flash dosyası tarafından kullanılan bitmap dosyaları gibi harici varlıkları içeren klasörler.

Sıkıştırılmamış XFL biçimi ile çalışarak Flash dosyasının her parçasının üzerinde değişik insanların çalışabilmesine izin verebilirsiniz. Ayrıca XFL dosyanızın içerisinde yapılan değişiklikleri yönetmek için bir kaynak kontrol sistemi kullanabilirsiniz. Bu özellikler bir araya geldiğinde, büyük projelerde çok sayıda tasarımcı ve geliştiricinin birlikte çok daha kolay biçimde çalışabilmesine olanak verir.

XFL dosyaları ile canlı güncellemeyi kullanma

Sıkıştırılmamış XFL Belgeleri için düzenlenebilir varlıkların canlı güncellemesi ile Flash'ta belge açıkken, sıkıştırılmamış XFL belgesinden herhangi bir Kütüphane varlığını düzenleyebilirsiniz. Başka bir uygulamada varlığı düzenlemeniz bittiğinde, varlığa yaptığınız değişiklikler Flash'ta yansıtılır.

Başka bir uygulamada sıkıştırılmamış XFL belgesinden bir varlığı düzenlemek için:

1. Flash Belgesini Sıkıştırılmamış XFL biçiminde kaydedin.
2. Photoshop gibi uygun bir düzenleyicide, Sıkıştırılmamış XFL belgesinin LIBRARY klasöründen düzenlemek istediğiniz varlığı açın.
3. Varlığı düzenleyin ve değişiklikleri kaydedin.
4. Flash Pro'ya geri dönün.
Varlığın güncellemesi anında Flash'ta yansıtılır.

Dreamweaver SWF dosyasını Flash'ta düzenleme

Hem Flash hem de Dreamweaver uygulamasını yüklediyseniz Dreamweaver belgesindeki bir SWF dosyasını seçebilir ve bunu düzenlemek için Flash'ı kullanabilirsiniz. Flash SWF dosyasını doğrudan düzenlemez; kaynak belgeyi düzenler (FLA dosyası) ve SWF dosyasını yeniden dışa aktarır.

1. Dreamweaver'da Özellik denetçisini açın (Pencere > Özellikler).
2. Dreamweaver belgesinde aşağıdakilerden birini yapın:
 - SWF dosya yer tutucusunu seçmek için tıklatın; sonra Özellik denetçisinde Düzenle'yi tıklatın.
 - SWF dosyasının yer tutucusunu sağ tıklatın (Windows) ya da Control tuşunu basılı tutarak tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Flash'la Düzenle'yi seçin.

Dreamweaver odağı Flash'a aktarır ve Flash seçili SWF dosyasına ilişkin Flash yazma dosyasını (FLA) bulmaya çalışır. Flash bu Flash yazma dosyasını bulamazsa sizden dosyayı bulmanız istenir.

Not: FLA dosyası ya da SWF dosyası kilitliyse dosyayı Dreamweaver'da teslim alın.

3. Flash'ta FLA dosyasını düzenleyin. Flash Belgesi penceresi dosyada Dreamweaver içinden değişiklik yaptığınızı belirtir.
4. Düzenlemeleri tamamladığınızda Bitti'yi tıklatın.

Flash FLA dosyasını güncelleştirir, SWF dosyası olarak yeniden dışa aktarır, kapanır ve odağı Dreamweaver belgesine döndürür.

Not: SWF dosyasını güncelleştirmek ve Flash'ı açık tutmak için Flash'ta Dosya > Dreamweaver için Güncelleştir'i seçin.

5. Belgedeki güncelleştirilmiş dosyayı görüntülemek için Dreamweaver Özellik denetçisindeki Oynat'ı tıklatın ya da sayfanızı tarayıcı penceresinde önizlemek için F12 tuşuna basın.

Yeni belge oluşturma

Flash Professional'ta yeni bir belge oluşturabilir veya önceden kaydedilmiş bir belgeyi açabilirsiniz ve çalışırken yeni bir pencere açabilirsiniz. Yeni veya varolan belgeler için özellikleri ayarlayabilirsiniz.

Yeni belge oluşturma

1. Dosya > Yeni'yi seçin.
2. Genel sekmesinde, oluşturmak istediğiniz Flash belgesi türünü seçin.
3. Şunlardan birini yapın:
 - (Yalnızca CS5.5) İletişim kutusunun sağ tarafında Yükseklik, Genişlik, Kare Hızı ve diğer ayarları seçin.
 - Belge için ayarları seçin. Bkz. Yeni veya varolan bir belgenin özelliklerini ayarlama

Şablondan yeni belge oluşturma

1. Dosya > Yeni'yi seçin.
2. Şablonlar sekmesini tıklatın.
3. Kategori listesinden bir kategori seçin, Kategori Öğeleri listesinden bir belge seçin ve Tamam'ı tıklatın. Flash Professional ile birlikte gelen standart şablonları veya önceden kaydettiğiniz bir şablonu seçebilirsiniz.

Varolan bir belgeyi açma

1. Dosya > Aç'ı seçin.
2. Aç iletişim kutusunda, dosyaya gidin veya Git kutusuna dosyanın yolunu girin.
3. Aç'ı tıklatın.

Birden çok belge açıkken belge görüntüleme

Birden çok belge açtığınızda, Belge penceresinin üst tarafındaki sekmeler açık belgeleri belirtir ve bunların arasında kolayca gezinmenizi sağlar. Sekmeler sadece belgeler Belge penceresinde büyütülmüş olduğunda görünür.

❖ Görüntülemek istediğiniz belgenin sekmesini tıklatın.

Varsayılan olarak, sekmeler belgelerin oluşturulduğu sırayla görünür. Sıralarını değiştirmek için belge sekmelerini sürükleyebilirsiniz.

Geçerli belge için yeni bir pencere açın

❖ Pencere > Pencereyi Çoğalt'ı seçin.

Yeni veya varolan bir belgenin özelliklerini ayarlama

1. Belge açıkken, Değiştir > Belge'yi seçin.

Belge Ayarları iletişim kutusu görünür.

2. Sahne Alanı'nın Boyutlarını ayarlamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Sahne Alanı boyutunu piksel cinsinden belirtmek için Genişlik ve Yükseklik kutularına değerler girin. Minimum boyut 1 x 1 piksel; maksimum boyut ise 2880 x 2880 pikseldir.
- Sahne Alanı boyutunu, Sahne Alanı içeriği tarafından kullanılan tam alan miktarıyla eşleştirmek için İçerik Eşleştir seçeneğini belirleyin.
- Sahne Alanı boyutunu maksimum kullanılabilir yazma alanına ayarlamak için Yazıcı Eşleştir'i tıklatın. Bu alan, kağıt boyutu eksi, Sayfa Yapısı (Windows) veya Baskı Kenar Boşlukları (Macintosh) iletişim kutularının Kenar Boşlukları alanında, geçerli olarak seçili olan kenar boşluğu boyutu tarafından belirlenir.
- Sahne Alanı boyutunu varsayılan boyuta, 550 x 400 piksele ayarlamak için Varsayılan Eşleştir'i tıklatın.

3. Sahne Alanı'nda, Sahne Alanı'nın kenarlarına göre görünümünü korumak üzere 3B nesnelerinin konumlarını ve yönlendirmelerini ayarlamak için, Geçerli Sahne Alanı İz düğümünü Korumak İçin 3B Perspektif Açısını Ayarla öğesini seçin.

Bu boyut yalnızca Sahne Alanı boyutunu değiştirirseniz kullanılabilir.

4. (Yalnızca CS5.5) Sahne alanının içeriğini otomatik olarak Sahne Alanı boyutu değişikliğine göre ölçeklemek için İçeriği Sahne Alanıyla Ölçekle öğesini seçin.

Bu boyut yalnızca Sahne Alanı boyutunu değiştirirseniz kullanılabilir. Tercihler'de içeriğin kilitli ve gizli katmanlarda ölçeklenip ölçeklenmeyeceğini seçebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. Genel tercihleri ayarlama.

5. Çalışma alanında görüntülenen cetvel ölçüm birimlerini belirtmek için Cetvel Birimleri menüsünden bir seçenek belirleyin. (Bu ayar aynı zamanda Bilgi panelinde kullanılan birimleri de belirler.)

6. Belgenizin arka plan rengini ayarlamak için, Arka Plan Rengi örneğini tıklatın ve paletten bir renk seçin.

7. Kare Hızı için her bir saniyede görüntülenecek animasyon karesi sayısını girin.

Bilgisayarda görüntülenen, özellikle de bir web sitesinde oynatılan animasyonların çoğu için saniyede 8 kare (fps) ile 15 fps arasında bir değer yeterlidir. Kare hızını değiştirdiğinizde, yeni kare hızı, yeni belgelerin varsayılan ayarı olur.

8. (Yalnızca CS5.5) Belgeyi belirli aralıklarla otomatik olarak kaydetmek için Otomatik Kaydet seçeneğini belirleyin ve kayıtlar arasındaki dakika sayısını belirtin.

9. Şunlardan birini yapın:

- Yeni ayarları yalnızca yeni belgeye uygulamak için Tamam'ı tıklatın.
- Yeni ayarları tüm yeni belgeler için varsayılan özellikler yapmak için Varsayılan Yapı'ı tıklatın.

Özellik denetçisini kullanarak belge özelliklerini değiştirme

1. Sahne Alanı'ndaki tüm nesnelerin seçimini kaldırmak için Sahne Alanı dışındaki çalışma alanını tıklatın. Belge özellikleri, Özellik denetçisinde görünür. Özellik denetçisini açmak için Pencere > Özellikler seçeneklerini belirleyin.
2. (Yalnızca CS5.5) Yayınlama bölümünde, belgeniz için bir Flash Player sürümü ve ActionScript sürümü seçin. Ek Yayınlama ayarlarına erişmek için Yayınlama Ayarları düğmesini tıklatın. Daha fazla bilgi için bkz. Yayınlama ayarları (CS5).
3. Özellikler bölümünde, FPS (saniye başına düşen kare) için, saniyede oynatılacak animasyon karesi sayısını girin.
4. Sahne Alanı boyutunu değiştirmek için, Sahne Alanı'nın genişlik ve yükseklik değerlerini girin.
5. Sahne Alanı'na yönelik bir arka plan rengi seçmek için, Sahne Alanı özelliğinin yanındaki renk örneğini tıklatın ve paletten bir renk seçin.
6. Ek belge özelliklerini düzenlemek için Boyut özelliklerinin yanındaki Düzenle düğmesini tıklatın. Tüm belgelerin özellikleriyle ilgili daha fazla bilgi için bkz. Yeni veya varolan bir belgenin özelliklerini ayarlama.

Belgeye XMP meta verileri ekleme

Başlık, yazar, açıklama, telif hakkı, vb. gibi Genişletilebilir Meta Veriler Platformu (XMP) verilerini FLA dosyalarınıza dahil edebilirsiniz. XMP meta veri biçimi, bazı diğer Adobe® uygulamalarının anlayabileceği bir meta veri biçimidir. Meta veriler, Flash Professional uygulamasında ve Adobe® Bridge uygulamasında görüntülenebilir. XMP meta verileri hakkında daha fazla bilgi almak için, bkz. *Meta Veriler ve Anahtar Sözcükler*, Bridge Yardım.

Not: 32 bit Bridge, Adobe Flash Professional CC'de desteklenmez.

Meta verilerin gömülmesi, web tabanlı arama motorlarının Flash Professional içeriği için anlamlı arama sonuçları getirme yeteneğini geliştirir. Arama meta verileri, XMP (Genişletilebilir Meta Veriler Platformu) belirteçlerini esas alır ve W3C uyumlu bir biçimde saklanır.

Bir dosyanın meta verileri, dosyanın içerikleri, telif hakkı durumu, kaynağı ve geçmişi hakkında bilgi içerir. Dosya Bilgileri iletişim kutusunda, geçerli dosyanın meta verilerini görüntüleyebilir ve düzenleyebilirsiniz.

Seçili dosyaya bağlı olarak, şu meta veri türleri görüntülenebilir:

Açıklama Yazar, başlık, telif hakkı ve diğer bilgileri içerir.

IPTC Düzenlenebilir meta verileri görüntüler. Dosyalarınıza resim yazılarının yanı sıra telif hakkı bilgileri ekleyebilirsiniz. IPTC Çekirdeği, Ekim 2004'te IPTC (International Press Telecommunications Council) tarafından onaylanan bir belirtimdir. Yeni özelliklerin eklenmesi, bazı özellik adlarının değiştirilmesi ve bazı özelliklerin silinmesi bakımından, eski IPTC'den (IIM, kalıtı) farklıdır.

Fotoğraf Makinesi Verileri (Exif) Görüntü çekilirken kullanılan kamera ayarları dahil olmak üzere, dijital fotoğraf makinesi tarafından atanan bilgileri görüntüler.

Video Verileri Piksel en boy oranı, sahne ve çekim dahil olmak üzere, video dosyalarının meta verilerini görüntüler.

Ses Verileri Sanatçı, albüm, parça numarası ve türü dahil olmak üzere, ses dosyalarının meta verilerini görüntüler.

Mobil SWF Başlık, yazar, açıklama ve telif hakkı dahil olmak üzere, SWF dosyaları hakkındaki bilgileri listeler.

Geçmiş Photoshop ile görüntülerde yapılan değişikliklerin bir günlüğünü tutar.

Not: *Photoshop'ta günlüğün dosya meta verileriyle kaydedilmesi için, Geçmiş Günlüğü tercihinin etkinleştirilmiş olması gerekir.*

Version Cue Version Cue dosya sürümü bilgilerini listeler.

DICOM Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM) biçiminde kaydedilen görüntüler hakkında bilgiler görüntüler.

Meta veri eklemek için:

1. Dosya > Dosya Bilgileri seçeneklerini belirleyin.
2. Dahil etmek istediğiniz meta verileri, görüntülenen Dosya Bilgileri iletişim kutusuna girin. İsteddiğiniz zaman FLA dosyasında meta veri ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.

Flash belgelerini kaydetme

[Başa dön](#)

Bir Flash Professional FLA belgesini geçerli adını ve konumunu kullanarak ya da farklı bir ad veya konum kullanarak kaydedebilirsiniz.

Bir belge kaydedilmemiş değişiklikler içerdiğinde, belge başlık çubuğunda, uygulama başlık çubuğunda ve belge sekmesinde belge adının sonunda bir yıldız işareti (*) görünür. Belgeyi kaydettiğinizde, yıldız işareti kaldırılır.

Flash belgesi kaydetme (varsayılan FLA biçiminde)

1. Şunlardan birini yapın:
 - Disk üzerindeki geçerli sürümün üzerine yazmak için Dosya > Kaydet'i seçin.
 - Belgeyi farklı bir konuma ve/veya farklı bir adla kaydetmek veya belgeyi sıkıştırmak için Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
2. Farklı Kaydet'i seçtiyseniz veya belge daha önce hiç kaydedilmediyse, dosya adını ve konumunu girin.
3. Kaydet'i tıklayın.

Belgeyi sıkıştırılmamış XFL biçiminde kaydetme

1. Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
2. Farklı Kaydet iletişim kutusunun Tür menüsünden Flash CS5 veya CS5.5 Sıkıştırılmamış Belge (*.xfl) öğesini seçin.
3. Dosya için bir ad ve konum seçin ve Kaydet'i tıklayın.

Belgenin son kaydedilmiş sürümüne geri dönme

❖ Dosya > Geri Dön'ü seçin.

Belgeyi şablon olarak kaydetme

1. Dosya > Şablon Olarak Kaydet'i seçin.
2. Şablon Olarak Kaydet iletişim kutusunda, Ad kutusuna şablon için bir ad girin.
3. Kategori açılır menüsünden bir kategori seçin veya yeni bir kategori oluşturmak için bir ad girin.
4. Açıklama kutusuna şablonun bir açıklamasını girin (255 karaktere kadar) ve Tamam'ı tıklayın.

Açıklama, şablon Yeni Belge iletişim kutusunda seçiliyken görünür.

Kaydedilmiş bir şablonu silmek için aşağıdaki klasörlerden birine gidin ve şablon FLA dosyasını içeren kategori klasöründen, dosyayı silin.

- Windows XP - C:\Documents and Settings\<kullanıcıAdı>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\tr_TR\Configuration\Templates
- Windows Vista ve 7 - C:\Kullanıcılar\<kullanıcıAdı>\AppData\Local\Adobe\Flash CS5\<dil>\Configuration\Templates\
- Mac OS - <SabitDisk>/Users/<kullanıcıAdı>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<dil>/Configuration/Templates/

Belgeyi Flash CS4 belgesi olarak kaydetme

1. Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
2. Dosya adı ve konumunu girin.
3. Biçim açılır menüsünden Flash CS4 Belgesi'ni seçin ve Kaydet'i tıklayın.

Önemli: *Flash CS4 biçiminde kaydettiğinizde içeriğin silineceğini belirten bir uyarı mesajı alırsanız, devam etmek için Flash CS4 Olarak Kaydet'i tıklayın. Belgenizde, yalnızca Flash CS5'te kullanılabilen özellikler yer alıyorsa bu gerçekleşebilir. Flash Professional, belgeyi Flash CS4 biçiminde kaydettiğinizde, bu özellikleri korumaz.*

Flash'tan çıkarken belgeleri kaydetme

1. Dosya > Çık (Windows) veya Flash> Flash'tan Çık'ı (Macintosh) seçin.
2. Kaydedilmemiş değişikliklere sahip açık belgeleriniz varsa, Flash Professional her bir belge için değişiklikleri kaydetmek veya silmek isteyip istemediğinizi sorar.
 - Değişiklikleri kaydetmek ve belgeyi kapatmak için Evet'i tıklatın.
 - Değişiklikleri kaydetmeden belgeyi kapatmak için Hayır'ı tıklatın.

[Başa dön](#)

Flash belgelerini yazdırma

Flash belgelerinden yazdırma

Belgelerinizi önizlemek ve düzenlemek için Adobe® Flash® Professional belgelerinden kareler yazdırın veya bir izleyici tarafından Flash Player'dan yazdırılabilecek kareleri belirtin.

Bir Flash Professional belgesinden kareler yazdırırken, yazdırılacak sahne veya karelerin aralığını ve kopya sayısını belirlemek için Yazdır iletişim kutusunu kullanın. Windows'ta, Sayfa Yapısı iletişim kutusu sayfa boyutunu, yönlendirmesini ve kenar boşluğu ayarlarını ve her sayfa için tüm karelerin yazdırılıp yazdırılmayacağını içeren çeşitli yazdırma seçeneklerini belirtir. Macintosh'ta, bu seçenekler Sayfa Yapısı ve Baskı Kenar Boşlukları iletişim kutuları arasında bölünmüştür.

Yazdır ve Sayfa Yapısı iletişim kutuları her iki işletim sisteminde de standarttır ve görünümleri seçili yazıcı sürücüsüne bağlıdır.

1. Dosya > Sayfa Yapısı (Windows) veya Dosya > Baskı Kenar Boşlukları'nı (Macintosh) seçin.
2. Sayfa kenar boşluklarını ayarlayın. Kareyi sayfanın ortasına yazdırmak için her iki Orta seçeneğini de seçin.
3. Kareler menüsünde, belgedeki tüm kareleri veya her sahnenin sadece ilk karesini yazdırmayı seçin.
4. Mizanpaj menüsünde, şu seçenekler arasından seçin:

Gerçek Boyut Kareyi tam boyutta yazdırır. Yazdırılan kareyi küçültmek veya büyütmek için bir Ölçek değeri girin.

Tek Sayfaya Sığdır Her kareyi sayfanın yazdırma alanını dolduracak şekilde küçültür veya büyütür.

Storyboard Bir sayfaya birden fazla küçük resim yazdırır. Kutular, Izgara ve Boş seçenekleri arasından seçin. Kareler kutusuna sayfa başına küçük resim sayısını girin. Kare Kenar Boşluğu kutusunda küçük resimler arasındaki boşluğu ayarlayın ve kare etiketini bir küçük resim olarak yazdırmak için Etiket Kareleri'ni seçin.

5. Kareleri yazdırmak için Dosya > Yazdır'ı seçin.

Yazdırmayı devre dışı bırakmak için kare etiketlerini kullanma

Ana Zaman Çizelgesi'ndeki karelerin herhangi birini yazdırmamayı seçmek için bir kareyi !#p olarak etiketleyip SWF dosyasının tümünü yazdırılamaz duruma getirin. Bir kareyi !#p olarak etiketlemek Flash Player bağlam menüsündeki Yazdır komutunu devre dışı bırakır. Ayrıca Flash Player bağlam menüsünü kaldırabilirsiniz.

Flash Player'dan yazdırmayı devre dışı bırakırsanız, kullanıcı kareleri yazdırmak için tarayıcıdaki Yazdır komutunu hala kullanabilir. Bu komut bir tarayıcı özelliği olduğundan, Flash Professional'ı komutu kontrol etmek veya devre dışı bırakmak için kullanamazsınız.

Flash Player bağlam menüsünde yazdırmayı devre dışı bırakma

1. Yayınlanacak Flash Professional belgesini (FLA dosyası) açın veya etkinleştirin.
2. Ana Zaman Çizelgesi'nde ilk anahtar kareyi seçin.
3. Özellik denetçisini görüntülemek için Pencere > Özellikler seçeneğini belirleyin.
4. Özellik denetçisinde, Kare Etiketleri için kareyi yazdırılamaz olarak belirtmek üzere !#p girin.

Bağlam menüsündeki Yazdır komutunu soluklaştırmak için yalnızca bir !#p etiketi belirtin.

Not: Ayrıca boş bir kare (bir anahtar kare yerine) seçip, kareyi #p olarak etiketleyebilirsiniz.

Flash Player bağlam menüsünü kaldırarak yazdırmayı devre dışı bırakma

1. Yayınlanacak Flash Professional belgesini (FLA dosyası) açın veya etkinleştirin.
2. Dosya > Yayınlama Ayarları'nı seçin.
3. HTML sekmesini seçin, Menüü Görüntüle'nin seçimini kaldırın ve Tamam'ı tıklatın.

Kareleri yazdırırken yazdırma alanı belirtme

1. Yazdırılmak üzere ayarlayacağınız kareleri içeren Flash Professional belgesini (FLA dosyası) açın.
2. Yazdırılacağını belirtmediğiniz, #p kare etiketine sahip olan ve #p etiketli bir kareyle aynı katman üzerinde bulunan bir kare seçin.

Çalışmanızı düzenlemek için #p etiketli bir kareden sonra gelen kareyi seçin.
3. Sahne Alanı'nda istenen yazdırma alanı boyutunda bir şekil oluşturun. Bir karenin sınırlama kutusunu kullanmak için uygun yazdırma alanı

boyutunda herhangi bir nesne içeren bir kare seçin.

4. Zaman Çizelgesi'nde sınırlama kutusu için kullanılacak şekli içeren kareyi seçin.
5. Özellik denetçisinde (Pencere > Özellikler), seçili şekli yazdırma alanının sınırlama kutusu olarak belirtmek için Kare Etiketi olarak #b etiketini girin.

Zaman Çizelgesi başına yalnızca bir #b kare etiketine izin verilir. Bu seçenek, Print eylemiyle Movie sınırlama kutusu seçeneğini seçmekle aynıdır.

Yazdırılan arka plan rengini değiştirme

Belge Özellikleri iletişim kutusunda ayarlanan arka plan rengini yazdırabilirsiniz. Zaman Çizelgesi'nin yazdırılacak en düşük katmanının üzerine renkli bir nesne yerleştirerek, sadece yazdırılacak karelerin arka plan rengini değiştirin.

1. Zaman Çizelgesi'nin yazdırılacak en düşük katmanının üzerine Sahne Alanı'nı kaplayan doldurulmuş bir şekil yerleştirin.
2. Şekli seçin ve Değiştir > Belge'yi seçin. Yazdırma arka planı için bir renk seçin.

Bu eylem, film klipleri ve yüklenmiş SWF dosyalarının arka planları da dahil olmak üzere tüm belgenin arka plan rengini değiştirir.

3. Şunlardan birini yapın:

- Bu rengi belgenin arka plan rengi olarak yazdırmak için içine şekli yerleştirdiğiniz kareyi yazdırmak üzere belirleyin.
- Yazdırılmayan kareler için farklı bir arka plan rengi sağlamak üzere 2. ve 3. adımı tekrarlayın. Sonra şekli Zaman Çizelgesi'nin en düşük katmanının üzerine, yazdırılmak için belirlenmemiş olan tüm karelerin içine yerleştirin.

Flash Player bağlam menüsünden yazdırma

Herhangi bir Flash Professional SWF dosyasından kareler yazdırmak için Flash Player bağlam menüsündeki Yazdır komutunu kullanın.

Bağlam menüsünün Yazdır komutu saydamlığı veya renk efektlerini yazdıramaz ve başka film kliplerinden kareler yazdıramaz; daha gelişmiş yazdırma yetenekleri için PrintJob nesnesini veya print() işlevini kullanın.

1. Belgeyi açın.

Komut, #p etiketli kareleri, yazdırma alanı olarak Sahne Alanı'nı veya belirtilen sınırlama kutusunu kullanarak yazdırır.

Yazdırılacak özel kareler belirlemediyseniz, belgenin ana Zaman Çizelgesi'ndeki tüm kareler yazdırılır.

2. Dosya > Yayınla Önizle > Varsayılan'ı seçin veya Flash Professional içeriğinizi bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın.
3. Flash Player bağlam menüsünü görüntülemek için tarayıcı penceresindeki Flash Professional içeriğinde sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşuna basıp tıklatın (Macintosh).
4. Yazdır iletişim kutusunu görüntülemek için Flash Player bağlam menüsünden Yazdır'ı seçin.
5. Windows'ta, hangi karelerin yazdırılacağını seçmek için yazdırma aralığını seçin.
6. Macintosh'ta, Yazdır iletişim kutusunda yazdırılacak sayfaları seçin.
7. Yazıcınızın özelliklerine uygun olarak diğer yazdırma seçeneklerini seçin.
8. Tamam'ı (Windows) veya Yazdır'ı (Macintosh) tıklatın.

Not: Bağlam menüsünden yazdırma, PrintJob nesnesine yapılan çağrılarla etkileşmez.

Daha fazla Yardım konusu

[Flash'ta mobil içerik oluşturma](#)

[Yayınlamaya genel bakış](#)



Yasal Bildirimler | Çevrimiçi Gizlilik İlkesi

(Flash Professional CC ile birlikte kaldırıldı) Flash nesneleriyle çalışma

[Projeler oluşturma](#)
[Projeleri yönetme](#)

Projeler oluşturma

[Başa dön](#)

Flash Professional Proje panelini kullanarak, tek bir projede birden çok belge dosyasını yönetebilirsiniz. Flash Professional projeleri, birden çok sayıdaki birbiriyle ilgili dosyayı karmaşık uygulamalar oluştururken birlikte gruplamanızı sağlar.

Bir Flash Professional projesi, Flash'ın önceki sürümlerindeki FLA ve SWF dosyaları da dahil olmak üzere, herhangi bir Flash Professional dosyasını veya başka bir dosya türünü içerebilir.

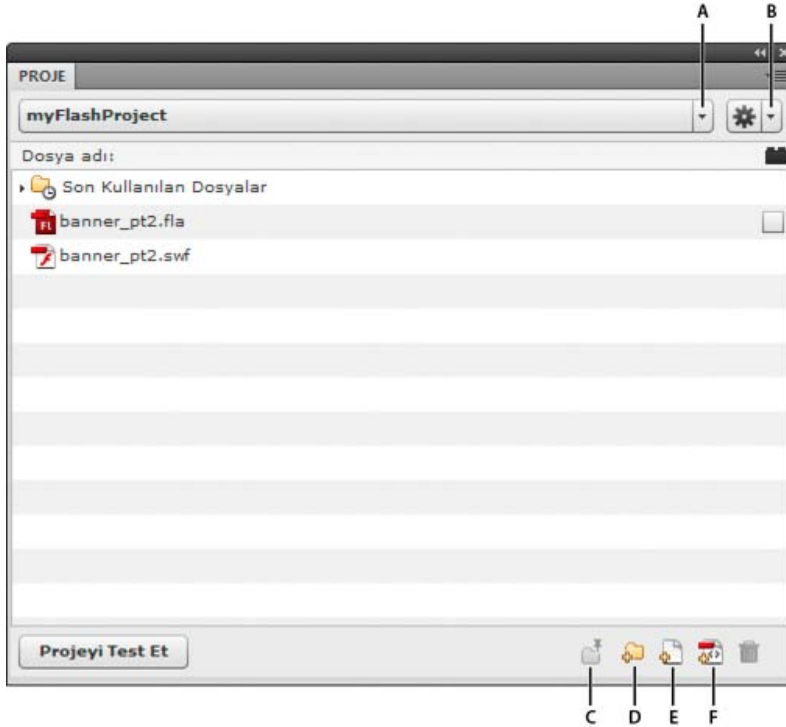
Proje paneli, projelerin oluşturulup yönetilmesinde kullanılır. Panel, bir Flash Professional projesinin içeriğini daraltılabilen bir ağaç yapısı halinde gösterir. Panel başlık çubuğu proje adını görüntüler.

Belirli türdeki proje dosyaları eksikse (belirtilen konumda değilse), kayıp dosyalarla ilgili olarak bir iletişim kutusu hangi öğelerin eksik olduğu konusunda sizi uyaraçak ve bunların konumlarına göz atmanız için size fırsat sunacaktır. Kayıp dosyalar, genellikle kök proje klasörünün içinde yer almayan harici klasörlerdir. Diğer tüm klasörler, kök proje klasörünün konumuna göre otomatik olarak güncellenir.

Bir projeyi yayınlarken, Yayınlama Listesi'nde yer alan her FLA dosyası (FLA adının yanında bir onay işareti ile işaretlenir), o dosya için belirlenen yayınlama profili ile yayınlanır.

Aynı anda sadece bir proje açık olabilir. Bir proje açıksa ve başka bir proje açar veya oluşturursanız Flash Professional, otomatik olarak ilk projeyi kaydeder ve kapatır.

(Yalnızca Flash CS5.5) Proje oluşturulduktan sonra Flash proje klasörünün içinde bir AuthortimeSharedAssets fla dosyası oluşturur. Projede diğer FLA dosyalarıyla paylaşmayı seçtiğiniz kütüphane öğeleri bu dosyada depolanır. Kütüphane öğelerini paylaşmayla ilgili bilgi için bkz. Geliştirici süresinde kütüphane varlıklarını paylaşma.



Proje paneli

A. Proje menüsü B. Seçenekler menüsü C. İğnele D. Yeni klasör E. Yeni dosya F. Sınıf oluştur

Proje oluşturma

1. Proje menüsünden Yeni Proje'yi seçin.

2. Bir Kök klasör konumuna göz atın.
3. Projeniz için bir ad seçin. Varsayılan proje adı, kök klasörün adıdır.
4. Şunlardan birini yapın:

- **CS5:** ActionScript Sürümü menüsünden, oluşturmak istediğiniz projenin türünü seçin: ActionScript 3.0 veya ActionScript 2.0. Ardından, Proje Oluştur'u tıklatın.
- **CS5.5:** Projenin bir parçası olarak yeni bir Flash belgesi oluşturmak isterseniz, Varsayılan Belge Oluştur onay kutusunu seçin. Ardından, varsayılan belge için bir Oynatıcı ve ActionScript sürümü seçin. Şablonlardan sınıflar oluşturmayı planlıyorsanız, kullanılacak şablon sürümünü seçin.

Flash Professional, Proje menüsüne Proje ekler ve Proje Paneli, belirttiğiniz kök klasörünün içeriğini görüntüler.

Flash, seçtiğiniz ilk klasörün dizinini okur. Dizinleri değiştirmek için başka proje oluşturun.

Hızlı Proje oluşturma

Proje paneli, hızlı bir şekilde o anda açık olan FLA dosyasını temel alan bir proje oluşturmanıza olanak tanır. Hızlı Proje oluşturduğunuzda, proje ayarları otomatik olarak klasör konumu ve geçerli FLA dosyasının ActionScript sürümüne göre belirlenir.

❖ Proje menüsünden Hızlı Proje'yi seçin.

Flash, o anda etkin olan FLA dosyasını varsayılan dosya olarak kullanarak bir proje oluşturur. Hızlı Proje, FLA dosyasının adını alır.

Hızlı Proje'yi kaldırmak için Proje menüsünden silin.

Birden çok Hızlı Proje'ye izin verilir.

Not: Başka bir projenin kök dizininde bulunan bir FLA dosyasından Hızlı Proje oluşturmak, diğer projenin adını FLA dosyasının adına dönüştürür ve varsayılan belgeyi FLA dosyasına ayarlar.

Varolan bir projeyi açma

1. Proje panelini açmak için Pencere > Diğer Paneller > Proje (CS5) ya da Pencere > Proje (CS5.5) seçeneklerini belirleyin.
2. Proje panelindeki Proje açılır menüsünden Proje Aç seçeneğini belirleyin.
3. Klasöre Gözet iletişim kutusunu kullanarak, projeyi içeren klasöre gidin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Flash Pro CS5.5'te, Flash Pro Proje panelini kullanarak Flash Builder projelerini açabilirsiniz. Projenin, Flash Builder içinde Flash Professional ortamına atanmış olması gerekir. Flash Builder aynı zamanda Flash Pro projelerini de içe aktarabilir. Bir proje her iki uygulamada da açıksa, bir uygulamada yapılan değişiklik otomatik olarak diğer uygulamada da güncellenir. Dreamweaver projelerini Flash Professional Proje panelinde açamazsınız.

Projeyi kapatma

❖ Panel Seçenekleri menüsünden Projeyi Kapat'ı seçin.

Proje silme

1. Silmek istediğiniz Proje'yi açın.
2. Panel Seçenekleri menüsünden Projeyi Sil seçeneğini belirleyin.
3. Projenin nasıl silineceğini seçin:
 - Geçerli olan etkin projeyi Proje panelinden silin.
 - Proje panelinden o anda etkin olan projeyi ve proje dizininde depolanan tüm dosyaları silin. Bu işlem tüm dosya dizinini siler.

Flash Professional seçili projeyi Proje panelinden kaldırır.

Not: Yalnızca CS5.5 için - Proje dosyalarını diskten silmek, projenin Flash Builder'da açılmasını engeller.

Önceki projeleri yeni proje biçimine dönüştürme

CS4'ten önceki Flash Professional sürümlerinde, projeler .flp dosya adı uzantısına sahip bir XML dosyası (örneğin, Projem.flp) kullanıyordu. Önceki Flash sürümlerinde oluşturulan projeleri kullanmak için eski projeyi yeni biçime dönüştürmeniz gerekir.

1. Proje panelini açmak için Pencere > Diğer Paneller > Proje (CS5) ya da Pencere > Proje (CS5.5) seçeneklerini belirleyin.
2. Proje panelindeki Proje açılır menüsünden Proje Aç seçeneğini belirleyin.
3. Klasöre Gözet iletişim kutusunu kullanarak, FLP dosyasını içeren klasöre gidin ve Tamam'ı tıklatın. Ayrıca bu işlem, bu klasörü dönüştürülen projenin kök klasörü olarak belirler.

Belirtilen klasörün içerikleri Proje panelinde görüntülenir.

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki kaynaklar projelerle çalışma konusunda detaylı ek bilgi sunar.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Improved Project Workflows](#) (Flash Professional CS5.5 - Geliştirilmiş Proje İş Akışları) (11:42, Adobe TV)
- Makale: [Working with the Project panel in Flash](#) (Flash'ta Proje paneli ile çalışma) (Adobe.com)

Projeleri yönetme

Projeye yeni bir dosya veya klasör ekleme

Proje paneli, proje dosyalarını ve klasörlerini açmanıza, oluşturmaya ve kaldırmanıza olanak sağlar.

Proje paneli, dosyaları dosya adı uzantısına göre filtreler. Ancak, dosya adının başına alt çizgi gibi özel bir karakter ekleyerek dosyaları elle gizleyebilirsiniz. Bu özelliği etkinleştirmek için filtrelenecek özel karakterleri Panel Tercihleri'nin (Seçenekler > Panel Tercihleri) "Şu karakterle başlayan dosya veya klasörleri gizle" bölümüne girin.

Proje Paneli varsayılan olarak yalnızca Flash belge türlerini (FLA, SWF, SWC, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML) gösterir, ancak Panel Tercihleri'nin (Seçenekler > Panel Tercihleri) Ayarlar sekmesinde özel türler ekleyebilirsiniz.

Proje paneli, son açılan dosyaların tümünü proje ağacının üst kısmındaki Son Kullanılan Dosyalar klasöründe bulunan panelde gösterir.

Son Kullanılan Dosyalar, açıldıkları sıraya göre sıralanır. Yalnızca Proje paneliyle açılan dosyalar bu listede görünür. Son kullanılan dosyalar klasörünü devre dışı bırakmak/etkinleştirmek için, Panel Tercihleri'nin Ayarlar Sekmesi'nde Son Kullanılan Dosyaları Göster onay kutusunun işaret durumu değiştirin. Listede kaç dosya gösterileceğini de belirtebilirsiniz.

Son Kullanılan Dosyalar listesini temizlemek için, Seçenekler menüsünden Son Kullanılan Dosyaları Temizle'yi seçin veya Son Kullanılan Dosyalar klasörünü sağ tıklayıp bağlam menüsünden Son Kullanılan Dosyaları Temizle'yi seçin. Son kullanılan dosyalar listesinin temizlenmesi, dosyaları bilgisayarınızdan kaldırmaz.

Projeye yeni bir dosya veya klasör eklemek için:

1. Proje panelinde yeni dosyayı veya klasörü oluşturmak istediğiniz klasörü seçin. Seçim yoksa, Flash Professional dosya veya klasörü proje kök klasöründe oluşturur.
2. Panelin alt kısmındaki Yeni Dosya veya Yeni Klasör düğmesini tıklatın.
3. Bir dosya ekliyorsanız, bir ad ve dosya türü seçin. Yeni dosyayı Flash'ta açmak için Oluşturduktan Sonra Dosyayı Aç onay kutusunu seçin. Daha sonra Dosya Oluştur'u tıklatın.

Not: *Belirttiğiniz ada sahip bir dosya veya klasör zaten varsa, bir iletişim kutusu, sizi varolan dosya veya klasörle ilgili uyarır.*

Yeni dosya, Proje paneli dosya listesinde görünür.

Projeye harici klasör ekleme

Proje Paneli, *konumlar* olarak adlandırılan, proje kök klasörü haricindeki klasörlerin eklenmesine olanak tanır. Klasör yolları, tüm projelere erişebilir şekilde, global olarak veya proje bazında eklenebilir (ve gösterilip gizlenebilir). Konumlar diğer klasörlerle aynı görevi yapar ve proje kök klasöründeki klasörlerle aynı işlevselliğe sahiptir.

1. Panel Tercihleri'ni açarak global konumları ayarlayın ya da Proje Özellikleri'ni açarak geçerli projeye yönelik konumları ayarlayın.
2. Konumlar sekmesini seçin.
3. Konumları, proje dosya listesinde görünür kılmak için, "Kök proje klasörü dışında ek kaynak klasörler belirt" onay kutusunu işaretleyin.
4. "+" düğmesini tıklatın.
5. Eklemek istediğiniz harici klasöre gözetin.
6. Konuma bir ad verin.

Proje Özellikleri'nden veya Panel Tercihleri'nden istenen konumu seçip Konumu Yeniden Adlandır düğmesini tıklatarak, konum adlarını istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

7. Konum ekleme işlemini tamamladığınızda, iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın. Konum klasörleri, dosya listesindeki tüm klasörlerin üzerinde görüntülenir.

İşletim sistemi dosya tarayıcısında bir konumu silemez veya kaldıramazsınız. Konumları silmek için Proje Özellikleri'ndeki veya Panel Tercihleri'ndeki Konumlar sekmesini kullanın.

Bir dosyayı veya klasörü projeden kaldırma

1. Dosya listesinden kaldırmak istediğiniz dosyayı veya klasörü seçin.
2. Panel simgesi tepsisinin en sağ kısmında bulunan Sil simgesini tıklatın veya Sil tuşuna basın.

Ayrıca, dosyayı veya klasörü sağ tıklayıp bağlam menüsünden Sil'i de seçebilirsiniz.

3. Görünen iletişim kutusunda seçiminizi onaylayın.

Flash Professional, dosyayı sabit sürücünüzden tamamen siler. Bir dosyanın veya klasörün silinmesi geri alınamaz. Bir klasörün silinmesi, aynı zamanda klasördeki dosyaları ve alt klasörleri de kaldırır.

Flash'ta Proje panelinden dosya açma

❖ Proje panelinde dosya adını çift tıklatın.

Dosya yerel bir dosya türündeyse (Flash Professional geliştirme aracı tarafından desteklenen bir türdeyse), dosya Flash Professional içinde açılır.

Dosya yerel olmayan bir dosya türüdeyse, oluşturulduğu uygulamada açılır.

Projeyi yeniden adlandırma

1. Proje panelinde proje adını seçin.
2. Seçenekler açılır menüsünden Projeyi Yeniden Adlandır'ı seçin.
3. Yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklayın.

Proje panelinde yalnızca tek bir proje alt dizini görüntüleme

Büyük projelerle çalışırken, yalnızca belirli bir dizindeki dosyaları göstererek Proje panelindeki kalabalığı azaltabilirsiniz. Buna dizini iğnelemek denir.

1. İğnelemek istediğiniz dizini seçin.
2. Dizini İğnele düğmesini tıklayın.

Dizini İğnele düğmesi, Dizini İğneleme düğmesine dönüşür ve seçili dizin, proje listesinin kök dizininde görünür.

Farklı bir dizini iğnelemek için ilk olarak geçerli iğnelenmiş dizinin iğnelemesini kaldırın.

Konumlar ve sınıflar klasörü (ve bunların alt klasörleri) de iğnelenebilir. Bir konum veya sınıflar klasörü (veya alt klasörü) iğnelendiğinde, sınıflar klasörü görünmez.

ActionScript sınıfları oluşturma

Proje paneli, ActionScript paket yapısı içinde şablon tabanlı ActionScript sınıfları oluşturmaya destekler. Belirtilen paketlerin içine sınıf dosyaları eklemek için Sınıf Oluştur düğmesini kullanın. ActionScript 3.0 ve ActionScript 2.0 şablonları desteklenir. Panel Tercihleri'nde kullanılacak sınıf şablonlarını belirtirsiniz.

Sınıflar için seçenek belirtmek üzere Panel Tercihleri'ni kullanın. Panel tercihlerinin Sınıflar sekmesindeki Sınıfların Kaydedileceği Konum metin kutusunda bir klasör belirtirseniz, Proje paneli bu klasörün yeni sınıflar için varsayılan konum olduğunu belirtmek üzere klasörü proje dizininde <> sembolüyle gösterir. Flash Professional, Proje paneli üzerinden yayınlama sırasında bu klasörü sınıf yoluna ekler.

Bu sınıf yolu klasörü, proje klasörünüzün alt dizininde, proje klasörünüzle ilişkili bir dizinde veya bilgisayarınızın herhangi bir yerinde bulunabilir. Sınıf yolunu Panel Tercihleri'nde global olarak belirleyebilir veya Proje Özellikleri'nde her proje için ayrı olarak belirleyebilirsiniz. Varsayılan olarak tüm sınıf paketleri, projenizin kök klasöründe saklanır.

Sınıflar klasörünün görünürlüğü, Proje Paneli Tercihleri > Ayarlar sekmesinde değiştirilebilir.

Bir ActionScript sınıfı oluşturmak için:

1. Proje panelinin alt kısmındaki Sınıf Oluştur düğmesini tıklayın.
2. Sınıfınızın paket (dizin) yolunu girin.
3. Kütüphanenizde (paket yolunuzla aynı klasör yapısında) bir film klibi oluşturmak için Sınıfı Kütüphane Sembolüne Bağla seçeneğini belirleyin. Varolan bir film klibini bağlamak için, kütüphanede bir film klibi seçin ve Sınıf Oluştur iletişim kutusunda Seçili Kütüphane Sembolünü Kullan seçeneğini belirleyin. Flash, film klibini kütüphanedeki uygun konuma taşıyıp ve sembol bağlantısını yeni sınıfı yansıtacak şekilde günceller.
4. Seçili film klibinin zaman çizelgesindeki tüm adlandırılmış örnekleri açıklamak üzere değişken bildirileri eklemek ve ifadeleri yeni sınıf dosyasına içe aktarmak için Sahne Alanı Örneklerini Bildir'i seçin.
5. Sınıf dosyanız oluşturulduktan sonra düzenleme için dosyayı açmak üzere Oluşturduktan Sonra Dosyayı Aç'ı seçin.
6. Sınıf Oluştur'u tıklayın.

Proje paneli, sınıf dosyasını sınıf şablonunu temel alarak oluşturur ve gerekirse dizinleri oluşturarak uygun paket dizinine yerleştirir.

Sınıf Oluştur düğmesi tıklatıldığında, sınıf dosyalarının üzerine yazılmaz. Dosya varsa, yeni bir dosya oluşturulmaz. Bu, varolan bir sınıfı bir film klibine bağlamak istediğinizde faydalı olabilir; film klibini uygun kütüphane klasörüne taşıyıp uygun bağlantıları ayarlamanız yeterlidir.

Sınıf şablonları oluşturma

Proje paneli, sınıf dosyaları oluşturulurken kullanılan basit bir şablon yapısını destekler. Bu sistem dört dosyadan oluşur. Temel dosyalarının tümü, /Project/templates/ alt dizinindeki Flash Configuration klasöründe bulunur.

Bu dört dosya şunlardır:

1. boundClass_as2.as
2. boundClass_as3.as
3. standardClass_as2.as
4. standardClass_as3.as

Bu şablon dosyalarından her biri, yeni bir sınıf oluşturulduğunda dinamik verilerle değiştirilen özel şablon etiketlerine sahiptir. Bu etiketleri sınıf şablon dosyanızın herhangi bir yerine yerleştirebilirsiniz.

Her dosyada şu etiketler bulunmaktadır:

- Tüm sınıflar:
%PACKAGE_NAME%
%CLASS_NAME%
%BASE_CLASS_NAME% (yalnızca AS3)
- Yalnızca bağlı sınıf:
%LINKAGE_ID%
%AUTO_IMPORTS%
%AUTO_ELEMENTS%

Bir şablon dosyası oluşturmak için şablon dosyalarını değiştirebilir veya kendi sınıf şablonunuzu oluşturabilirsiniz. Varsayılan sınıf şablonlarını değiştirmek için, Panel Tercihleri'ni açın ve doğru şablon dosyasına gözetin. Flash Professional, bundan sonra tüm projeleriniz için bu şablon dosyasını kullanır.

Proje Özellikleri iletişim kutusu, şablon dosyalarını proje bazında belirlemenize olanak veren benzer bir sekme içerir.

Panel Tercihleri'nde belirtilen şablonlar, yalnızca yeni projeler oluşturulurken kullanılır. Bir projenin şablon yolunu değiştirmek için şablon yolunu Proje Tercihleri'nde belirleyin. Proje Özellikleri ve Panel Tercihleri'ndeki şablon yollarının mutlak yollar olması gerekir. Göreceli yollar desteklenmez.

FLA dosyalarını derleme

- Bir projenin FLA dosyasını test etmek, yayınlamak veya dışa aktarmak için proje ağacındaki herhangi bir FLA dosyasını sağ tıklatın (Windows) veya command tuşuna basıp tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden uygun eylemi seçin.
- Bir projeyi test etmek için Projeyi Test Et düğmesini tıklatın.

Flash, proje varsayılan belgesi olarak belirtilen FLA dosyasını derler ve elde edilen SWF dosyasını açar. Herhangi bir FLA dosyasını sağ tıklatarak (Windows) veya Command tuşuna basıp tıklatarak (Macintosh) ve bağlam menüsünden Varsayılan Belge Yap'ı seçerek istediğiniz zaman varsayılan belgeyi değiştirebilirsiniz.

Proje paneli, bir yayınlama listesi oluşturmanıza olanak tanır. Bu, istendiğinde toplu olarak derlenebilecek bir FLA dosyası listesidir.

- Yayınlama listesine dosya eklemek veya listeden dosya kaldırmak için, proje listesindeki her FLA dosyasının sağındaki onay kutusunu seçin.
- Yayınlama listesindeki dosyaları yayınlamak için, Proje paneli Seçenekler menüsünde Projeyi Yayınl'a'yı tıklatın.

Derleme sırasında FLA dosyalarından birinde hata oluşursa, Proje paneli listeyi derlemeyi durdurur ve hatayı Çıktı panelinde görüntüler.

Flex sınıf dosyaları ile kullanılmak üzere Flash projeleri oluşturma

Flash Professional uygulamasında Flex/Flash Builder'da kullanılmak üzere kaplamalar ve başka görsel öğeler oluşturabilirsiniz. Ayrıca Flex/Flash Builder ile ActionScript kodu oluşturabilirsiniz, ancak oluşturulan SWF dosyasını Flash Pro'yu kullanarak yayınlamanız gerekir. Flash Professional uygulamasında Flex sınıfı dosyalarının kullanımını desteklemek için Proje paneli Flex SDK konumunu belirtmenize olanak verir.

Flash Professional içinde Flex sınıflarını kullanmak için Flex SDK'nin konumunu belirtmeniz gerekir.

1. Bir proje oluşturun.
2. Seçenekler açılır menüsünden Proje Özellikleri'ni seçin.
3. Yollar sekmesini seçin ve dizin yolunu girin veya Flex SDK'ye gözetin. Örneğin: C:\Program Files\Adobe FlexBuilder 3\sdks\3.0.0
4. Yollar sekmesinden Kaynak sekmesini seçin ve sonra yolları ActionScript sınıfı dosyalarını içeren herhangi bir klasöre ekleyin.

Yol girmek için Artı (+) düğmesini tıklatın veya sınıf dosyalarını içeren bir klasörü seçmek için Gözet düğmesini tıklatın. Bir yolu silmek için, yolu seçip Eksi (-) düğmesini tıklatın.

5. Kütüphane sekmesini seçin ve kullanmak istediğiniz SWC dosyalarını içeren SWC (Flash bileşeni) dosyalarına veya klasörlere giden yolu girin

Yol girmek için Artı (+) düğmesini tıklatın veya SWC dosyalarını içeren bir klasörü seçmek için Gözet düğmesini tıklatın. SWC dosyasını veya klasörü silmek için dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklatın.

6. Harici Kütüphane sekmesini seçin ve SWC (Flash bileşeni) dosyalarına veya çalışma zamanı paylaşılan kütüphaneler olarak yüklemek istediğiniz SWC dosyalarını içeren klasörlere giden yolu girin.

Yol girmek için Artı (+) düğmesini tıklatın veya SWC dosyalarını içeren bir klasörü seçmek için Gözet düğmesini tıklatın. SWC dosyasını veya klasörü silmek için dosyayı ya da klasörü seçin ve Eksi (-) düğmesini tıklatın.

7. Tamam'ı tıklatın.

Videolar ve eğitimler

Aşağıdaki kaynaklar projelerle çalışma konusunda detaylı ek bilgi sunar.

- Video: [Flash Professional CS5.5 - Improved Project Workflows](#) (Flash Professional CS5.5 - Geliştirilmiş Proje İş Akışları) (11:42, Adobe TV)

- Makale: [Working with the Project panel in Flash](#) (Flash'ta Proje paneli ile çalışma) (Adobe.com)

Daha fazla Yardım konusu



[Yasal Bildirimler](#) | [Çevrimiçi Gizlilik İlkesi](#)

Eriřilebilirlik

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.

Flash çalışma alanında erişilebilirlik

Erişilebilirlik desteği hakkında

Klavye kısayollarını kullanarak bir paneldeki kontrolleri seçme

Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme

Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme

Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

Adobe® Flash® Professional çalışma alanı, fare kullanmakta zorluk çekebilen kullanıcılar için klavye ile erişilebilir durumdadır.

Erişilebilirlik desteği hakkında

[Başa dön](#)

Geliştirme ortamındaki erişilebilirlik desteği, paneller, Özellik denetçisi, iletişim kutuları, Sahne Alanı ve Sahne Alanı'ndaki nesneler gibi arabirimleri gezinmek ve kullanmak için klavye kısayolları sağlar, böylece fareyi kullanmadan bu arabirim öğeleriyle çalışabilirsiniz.

Not: Belirli klavye kontrolleri ve geliştirme ortamı erişilebilirlik özellikleri sadece Windows için geçerlidir.

Geliştirme ortamında erişilebilirlik sağlamak üzere klavye kısayollarını özelleştirmek için Klavye Kısayolları iletişim kutusunun Çalışma Alanı Erişilebilirlik Komutları bölümünü kullanın.

- Tüm panelleri ve Özellik denetçisini gizlemek için F4 tuşuna basın. Tüm panelleri ve Özellik denetçisini görüntülemek için F4 tuşuna tekrar basın.

Klavye kısayollarını kullanarak bir paneldeki kontrolleri seçme

[Başa dön](#)

Bir panel veya Özellik denetçisi geçerli odağa sahip olduğunda, odağı panel kontrollerinin arasında hareket ettirmek için Sekme tuşunu kullanın. Geçerli odağa sahip olan menüyü etkinleştirmek için Boşluk Çubuğu'nu kullanın (Boşluk Çubuğu'na basmak, panelde menüyü tıklatmayla aynı anlama gelir). Flash Pro, Tab tuşuyla panelden panele gitmeyi desteklemez.

Panel kontrolleri için klavye kısayolunu kullandığınızda, şu ölçütler izlenerek odak kontrole uygulanır ve kontrol etkinleştirilir:

- Paneldeki bir kontrolü Sekme tuşuyla seçmek için geçerli odağa sahip panel genişletilmelidir. Panel daraltılmışsa, Sekme tuşuna basmak etkisizdir.
- Panel menüsü odağa sahipken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk çubuğuna basın.
- Odağı bir panel kontrolüne ancak kontrol etkinse taşıyabilirsiniz. Bir kontrol soluksa (etkin değil), odağı kontrole uygulayamazsınız.

Odağı bir panelin Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket ettirme

- Odak Panel menüsündeyken Panel menüsü öğelerini görüntülemek için Boşluk Çubuğu tuşuna basın.
- Panel menüsündeki öğelerin arasında hareket etmek için Aşağı Ok'a basın.
- Geçerli olarak seçili Panel menüsü öğesini etkinleştirmek için Enter (Windows) veya Return (Macintosh) tuşuna basın.

Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirme

- Odak Panel menüsündeyken Sekme tuşuna basın. Odağı bir paneldeki kontrollerin arasında hareket ettirmek için Sekme tuşuna tekrar tekrar basın.
- Bir panelde o anda seçili olan menüyü etkinleştirmek için Enter veya Return tuşuna basın.
- Sayısal bir Etkin Metin değerini düzenlemek için sayıyı girin ve Enter veya Return tuşuna basın.

Klavye kısayollarını kullanarak iletişim kutusu kontrollerinde gezinme

[Başa dön](#)

- İletişim kutusundaki kontrollerin arasında hareket etmek için Sekme tuşuna basın.
- Bir iletişim kutusunun bir bölümündeki kontrollerin arasında hareket etmek için Yukarı Ok ve Aşağı Ok tuşuna basın.
- Odak bir iletişim kutusu kontrolü düğmesindeyken, düğmeyi etkinleştirmek için (düğmeyi tıklatmaya denktir), Enter tuşuna basın.
- Odak herhangi bir iletişim kutusu kontrolü düğmesinde değilken, geçerli ayarları uygulamak ve iletişim kutusunu kapatmak için (Tamam'ı tıklatmaya denktir) Enter tuşuna basın.
- İletişim kutusunu değişiklikleri uygulamadan kapatmak için (İptal'i tıklatmaya denktir) Escape tuşuna basın.

- Odak Yardım düğmesindeyken, iletişim kutusu için Yardım içeriğini görüntülemek için (Yardım'ı tıklatmaya denktir) Enter veya Boşluk Çubuğu'na basın.

Klavye kısayollarını kullanarak Sahne Alanı'nı veya Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçme

[Başa dön](#)

Sahne Alanı'nı bir klavye kısayoluyla seçmek Sahne Alanı'nın üzerini tıklatmaya denktir.

Sahne Alanı seçildikten sonra, tüm katmanlardaki tüm nesneler arasında birer birer gezinmek için Sekme tuşunu kullanın. Örnekleri (grafik sembolleri, düğmeler, film klipleri, bitmap'ler, videolar veya sesler dahil), grupları veya kutuları seçebilirsiniz. Şekilleri (dikdörtgenler gibi), sembollerin örnekleri olmadıkları takdirde seçemezsiniz. Klavye kısayollarını kullanarak aynı anda birden fazla nesne seçemezsiniz.

Sahne Alanı'ndaki nesneleri seçmek için şu teknikleri kullanın:

- Sahne Alanı seçiliyken, Sahne Alanı'ndaki bir nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın.
- Bir nesne geçerli olarak seçiliyken önceki nesneyi seçmek için Shift+Sekme tuşlarına basın.
- Etkin katmandaki etkin karede oluşturulan ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın. Üst katmandaki son nesne seçiliyken, bir alttaki katmana geçmek ve orada bulunan ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın, bu işlemi her katmanın son ögesinde tekrarlayın.
- Son katmandaki son nesne seçiliyken, sonraki kareye geçmek ve orada en üst katmandaki ilk nesneyi seçmek için Sekme tuşuna basın.
- Gizli veya kilitli katmanlardaki nesneler Sekme tuşuyla seçilemez.

Not: Geçerli olarak bir kutuya metin giriyorsanız, klavye odağını kullanarak bir nesneyi seçemezsiniz. Önce Escape tuşuna basmanız ve ardından bir nesne seçmeniz gerekir.

Klavye kısayollarını kullanarak ağaç yapılarında gezinme

[Başa dön](#)

Ağaç yapılarında, belirli Flash Professional panellerindeki hiyerarşik dosya yapıları görünümünde gezinmek için klavye kısayollarını kullanın.

- Daraltılmış bir klasörü genişletmek için klasörü seçin ve Sağ Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörü daraltmak için klasörü seçin ve Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün üst klasörüne geçmek için Sol Ok tuşuna basın.
- Genişletilmiş bir klasörün alt klasörüne geçmek için Sağ Ok tuşuna basın.

Klavye kısayollarını kullanarak kütüphane öğeleriyle çalışma

[Başa dön](#)

1. Seçilmiş bir kütüphane ögesini kesmek veya kopyalamak üzere, öğeyi kesmek için Control+X (Windows) veya Command+X (Macintosh) tuşlarına, öğeyi kopyalamak için Control+C (Windows) veya Command+C (Macintosh) tuşlarına basın.
2. Kesilmiş veya kopyalanmış bir öğeyi yapıştırmak üzere, ekleme noktasını ayarlamak amacıyla Sahne Alanı'nı veya başka bir kütüphaneyi tıklatın, Sahne Alanı'nın ortasına yapıştırmak için Control+V (Windows) veya Command+V (Macintosh) tuşlarına, yerinde yapıştırmak için (orijinaliyle aynı konumda) Control+Shift+V (Windows) veya Command+Shift+V (Macintosh) tuşlarına basın.

Öğeleri kesmek, kopyalamak ve yapıştırmak için şu teknikleri kullanın:

- Bir veya birden çok öğeyi kesin veya kopyalayın.
- Kütüphane panelinden bir öğeyi kesin veya kopyalayın ve Sahne Alanı'na veya başka bir kitaplığa yapıştırın veya başka bir kütüphaneye bir klasör yapıştırın.
- Bir şekli Sahne Alanı'ndan kütüphaneye yapıştıramazsınız.
- Ortak kütüphaneler değiştirilemediğinden, bir kütüphane ögesini bir ortak kütüphaneye yapıştıramazsınız. Ancak, ortak bir kütüphane oluşturabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini Sahne Alanı'na yapıştırdığınızda, öge ortalanır.
- Bir klasörü yapıştırırsanız, klasördeki tüm öğeler dahil edilir.
- Bir kütüphane ögesini hedef kütüphanedeki bir klasöre yapıştırmak için yapıştırmadan önce klasörü tıklatın.
- Bir kütüphane ögesini ait olduğu kütüphanede başka bir konuma yapıştırabilirsiniz.
- Bir kütüphane ögesini aynı isimde başka bir öge bulunduran bir konuma yapıştırmayı denediğinizde, varolan öğeyi değiştirip değiştirmeyeceğinizi seçin.

Daha fazla Yardım konusu

Erişilebilir içerik oluşturma

[Erişilebilir içerik hakkında](#)
[Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash'ı kullanma](#)
[Ekran okuyucuları için gelişmiş erişilebilirlik seçenekleri belirtme](#)
[ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma](#)

Erişilebilir içerik hakkında

[Başa dön](#)

Erişilebilirliğe genel bakış

Adobe® Flash® Professional uygulamasının geliştirme ortamı kullanıcı arabiriminde sağladığı erişilebilirlik özelliklerini kullanarak, aynı zamanda erişilebilirliği gerçekleştirmek için tasarlanmış ActionScript®'ten de faydalanarak, engelli olanlar da dahil olmak üzere tüm kullanıcıların erişebileceği içerik oluşturabilirsiniz. Erişilebilir Flash Professional uygulamaları tasarlarken, kullanıcıların içerikle nasıl etkileşebileceğini düşünün ve önerilen tasarım ve geliştirme uygulamalarını takip edin.

Erişilebilir içerik hakkında bir ders için bkz. Create Accessible Flash Content, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

Erişilebilir zengin medya içeriği ile ilgili bir örnek için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresindeki Flash Örnekleri sayfasına bakın. Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Accessibility\AccessibleApplications klasörüne gidin.

Erişilebilir Flash Professional içeriği oluşturma ve görüntüleme hakkında, desteklenen platformlar, ekran okuyucu uyumluluğu, makaleler ve erişilebilir örnekleri içeren en son bilgiler için bkz. Flash Professional Erişilebilirliği web sayfası, www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_tr.

Dünya genelindeki erişilebilirlik standartları

Çok sayıda ülke World Wide Web Consortium (W3C) tarafından geliştirilen standartlara dayanan erişilebilirlik standartlarını benimsemiştir. W3C, tasarımcıların web içeriğini erişilebilir kılmak için harekete geçmelerine öncelik tanıyan bir belge olan *Web İçeriği Erişilebilirlik Yönergeleri*'ni yayınladı. Web Erişilebilirlik Girişimi hakkında bilgi için w3.org adresindeki W3C web sitesini ziyaret edin.

ABD'de erişilebilirliği yöneten kanun, U.S. Rehabilitation Act yasasına eklenen bir maddedir ve çoğunlukla Section 508 olarak bilinir.

Section 508 hakkında ek bilgi için şu web sitelerine bakın:

- section508.gov adresindeki ABD hükümeti web sitesi
- www.adobe.com/accessibility/ adresindeki Adobe erişilebilirlik sitesi

Ekran okuyucu teknolojisini anlama

Ekran okuyucuları, görme engelli kullanıcıların bir web sitesinde gezinmek için kullanabilecekleri ve web içeriğini yüksek sesle okuyabilecekleri yazılım uygulamalarıdır. Bir ekran okuyucunun uygulamanızdaki vektör resimleri ve animasyonlar gibi metin olmayan nesneleri okumasını etkinleştirmek için nesneyi bir ad ve tanımlama ile ilişkilendirmek üzere Erişilebilirlik panelini kullanın. Tanımladığınız klavye kısayolları, kullanıcıların belgenizde rahatlıkla gezinmek için ekran okuyucu kullanmalarını sağlayabilir.

Grafik nesnelerini ortaya çıkarmak için bir tanım vermek üzere Erişilebilirlik panelini veya ActionScript'i kullanın.

Her ekran okuyucunun nasıl davranacağını kontrol edemezsiniz; sadece Flash Professional uygulamalarınızda metni açığa çıkarmak ve ekran okuyucu kullanıcılarının kontrolleri etkinleştirmelerini sağlamak için çizebileceğiniz içeriği kontrol edebilirsiniz. Flash Professional uygulamasında hangi nesnelerin ekran okuyucuların etkisine açık olduğuna siz karar verin, onları tanımlayın ve ekran okuyucuların etkisine açık oldukları sırayı belirleyin. Ekran okuyucuları belirli zamanlarda belirli metinleri okumaya zorlayamaz veya içeriğin okunma şeklini kontrol edemezsiniz. Ekran okuyucuların sizin beklentilerinizi gerçekleştirdiklerinden emin olmak için uygulamalarınızı çeşitli ekran okuyucularla test edin.

Çoğu ekran okuyucu kullanıcısı için ses en önemli araçtır. Belgenizdeki herhangi bir sesin, ekran okuyucular tarafından yüksek sesle okunan metinle nasıl etkileştiğine bakın. Flash Professional uygulamanız yüksek sesler içeriyorsa ekran okuyucuların ne dediğini duymak ekran okuyucusu kullanıcıları için zor olabilir.

Platform gereksinimleri

Windows platformlarında, sadece ekran okuyucularla birlikte kullanılmak için tasarlanan Flash Professional içeriğini oluşturabilirsiniz. Flash Professional içeriğini izleyenler, Adobe Macromedia Flash® Player 6 veya sonrasına ve Windows 98 ya da sonrasında çalışan Internet Explorer'a sahip olmalıdır.

Flash ve Microsoft Aktif Erişilebilirlik (Sadece Windows)

Flash Player, uygulamalar ve ekran okuyucuların iletişimi amacıyla tanımlayıcı ve standardize edilmiş bir yöntem sağlayan Microsoft Aktif Erişilebilirlik (MSAA) için en iyileştirilmiştir. MSAA sadece Windows işletim sistemlerinde kullanılabilir. Microsoft Erişilebilirlik Teknolojisi hakkında

daha fazla bilgi için bkz. Microsoft Accessibility web sitesi, www.microsoft.com/enable/default.aspx.

Flash Player 6'nın Windows ActiveX (Internet Explorer eklentisi) sürümü MSAA'yı destekler, ancak Windows Netscape ve Windows tek başına çalışan oynatıcıları MSAA'yı desteklemez.

Önemli: MSAA için opak penceresiz ve saydam penceresiz modlarda destek yoktur. (Bu modlar HTML Yayınlama Ayarları panelindeki seçeneklerdir, Internet Explorer 4.0 ve sonrasının Windows sürümüyle ve Flash ActiveX kontrolüyle beraber kullanılabilirler.) Flash Professional içeriğinizi ekran okuyuculara erişilebilir kılmak için bu modları kullanmaktan kaçının.

Flash Player, MSAA kullanan ekran okuyucular için aşağıdaki türlerdeki erişilebilirlik nesneleri hakkındaki bilgiyi kullanılır hale getirir.

Dinamik veya statik metin Bir metin nesnesinin başlıca özelliği adıdır. MSAA kurallarına uyum sağlamak için ad metin dizesinin içeriğiyle aynıdır. Bir metin nesnesi aynı zamanda ilişkili bir tanımlama dizesine sahip olabilir. Flash Professional bir giriş metin alanının hemen üstündeki veya solundaki statik veya dinamik metni, o alan için bir etiket olarak kullanır.

Not: Bir etiket olan her metin bir ekran okuyucuya verili değildir, ancak etiketlediği nesnenin adı olarak kullanılır. Etiketler, geliştirici tarafından sağlanan adlar içeren düğmelere veya metin alanlarına hiçbir zaman atanmazlar.

Giriş metin alanları Bir değer, tercihe bağlı bir ad, bir tanımlama dizesi ve bir klavye kısayol dizeniz olsun. Bir giriş metin nesnesinin adı, kendisinin üstündeki veya sol tarafındaki bir metin nesnesinden gelebilir.

Düğmeler Bir durumunuz olsun (basılı ya da basılı değil), düğmenin bir anlık basılmasına neden olan programlı varsayılan bir eylemi destekleyin ve tercihe bağlı bir ada, bir tanımlama dizesine ve bir klavye kısayolu dizesine sahip olun. Flash Professional bir düğmenin içindeki her metni bütünüyle o düğme için bir etiket olarak kullanır.

Not: Flash Player, erişilebilirlik amaçlarıyla film kliplerini değil, onPress olacak düğmeler gibi, düğme olay işleyicileriyle birlikte düğme olarak kullanılan film kliplerini dikkate alır

Bileşenler Özel erişilebilirlik uygulamaları sağlar.

Film klipleri Başka erişilebilir bir nesne içermediklerinde veya film klibine bir ad veya tanım vermek için Erişilebilirlik panelini kullandığınızda, grafik nesneleri gibi ekran okuyucuların etkisine açıktırlar. Bir film klibi başka erişilebilir nesneler içerdiğinde, klibin kendisi yok sayılır ve klibin içindeki nesneler ekran okuyucular için kullanılabilir hale getirilir.

Not: Tüm Flash Professional Video nesneleri basit film klipleri olarak işlem görür.

Flash Player'da temel erişilebilirlik desteği

Varsayılan olarak, şu nesneler tüm Flash Professional belgelerinde erişilebilir olarak tanımlanır ve aynı nesneler Flash Player'ın ekran okuyucu yazılımı için hazırladığı bilgilere dahildir. Herhangi bir erişilebilirlik özelliği kullanmayan belgeler için bu genel destek şunları kapsar:

Dinamik veya statik metin Metin, ekran okuyucusu programına tanımsız bir ad olarak aktarılır.

Giriş metin alanları Metin ekran okuyucuya aktarılır. Statik metin alanının giriş metin alanına yakın konumlanması gibi giriş metni için etiketleme ilişkisinin bulunması durumunun dışında, adlar aktarılmaz. Hiçbir tanım veya klavye kısayolu dizesi aktarılmaz.

Düğmeler Düğme durumu ekran okuyucuya aktarılır. Etiketleme ilişkisinin bulunduğu durumlar dışında adlar aktarılmaz ve hiçbir tanım veya klavye kısayolu dizesi aktarılmaz.

Belgeler Belge durumu ekran okuyucuya adsız veya tanımsız olarak aktarılır.

İşitme engelli kullanıcılar için erişilebilirlik

Malzemenin anlaşılması için gerekli olan ses içeriği yakalamayı içerir. Bir konuşma videosunun, örneğin, erişilebilirlik için resim yazılarına gereksinimi olabilir, ancak düğmeyle ilişkilendirilmiş bir hızlı sesin buna ihtiyacı yoktur.

Bir Flash Professional belgesine resim yazıları eklemenin yöntemleri şunlardır:

- Resim yazılarının Zaman Çizelgesi'nde ses ile senkronize bir halde olduğundan emin olarak, metni resim yazıları olarak ekleyin.
- Hi Software tarafından üretilen ve Flash Professional ortamında Hi-Caption SE ile birlikte çalışan bir bileşen olan Hi-Caption Viewer'ı kullanın (bkz. www.adobe.com/go/accessible_captions_tr). Hi-Caption SE ile Macromedia Flash Filmlerine Resim Yazısı Ekleme, Hi-Caption SE ve Flash Professional uygulamasının resim yazısı içeren bir belge oluşturmak için beraber nasıl kullanılacağını anlatan bir beyaz kitaptır (bkz. www.adobe.com/go/accessibility_papers_tr).

Görme engelliler için animasyon erişilebilirliği sağlama

SWF dosyası oynatırken erişilebilir bir nesnenin özelliğini değiştirebilirsiniz. Örneğin, bir animasyon içinde bir ana karede meydana gelen değişimleri belirtmek için. Ancak, farklı satıcıdan alınan ekran okuyucular kareler üzerindeki yeni nesnelere başka türlü davranırlar. Bazı ekran okuyucular sadece yeni nesneyi okuyabilirler, oysaki diğer ekran okuyucular belgenin tamamını yeniden okuyabilirler.

Bir ekran okuyucunun, kullanıcıları rahatsız edebilecek ekstra "çatırtı" yayması olasılığını azaltmak için belgenizdeki metni, düğmeleri ve giriş metin alanlarını hareketlendirmekten kaçının. Ayrıca, içeriğinizi döngü içine sokmaktan kaçının.

Flash Player, metni hareketlendirmek için Metin Parçala gibi gerçek metin özellik içeriklerini belirleyemez. Ekran okuyucular, simgeler ve jestsel animasyon gibi bilgi taşıyan grafiklere, belgenizdeki bu nesnelere veya Flash Professional uygulamasının tamamına sadece adlar ve tanımlar verdiğinizde, hatasız erişilebilirlik sağlayabilir. Ayrıca belgenize ilave metin ekleyebilir veya önemli içeriği grafiklerden metne doğru kaydırabilirsiniz.

- Erişilebilirlik özelliklerini değiştirmek istediğiniz nesneyi seçin.
- Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
- Nesne özelliklerini değiştirin.

Alternatif olarak, erişilebilirlik özelliklerini güncellemek için ActionScript'i kullanın.

Erişilebilir içeriği test etme

Erişilebilir Flash Professional uygulamalarınızı test ederken, şu önerilere uyun:

- Çeşitli ekran okuyucular indirin ve ekran okuyucu seçeneği etkinleştirilmiş tarayıcınızda ekran okuyucuyu oynatarak uygulamanızı test edin. Ekran okuyucunun, belge içindeki ayrı ses eklediğiniz yerlerden "bahsetmeye" çalışmadığını kontrol edin. Bazı ekran okuyucu uygulamaları, yazılımın deneme sürümünü ücretsiz indirebilmenizi sağlar; ekran okuyucu uyumluluğundan emin olmak için test edebildiğiniz kadar çok ekran okuyucu test edin.
- Etkileşimli içeriği test edin ve kullanıcıların sadece klavyeyi kullanarak içeriğinizde etkin olarak gezinti yapabileceğinden emin olun. Farklı ekran okuyucuları, klavyeden giriş işlemi uyguladığınızda farklı şekillerde çalışırlar; Flash Professional içeriğiniz istediğiniz şekilde tuş girişleri almayabilir. Tüm klavye kısayollarını test edin.

[Başa dön](#)

Ekran okuyucular için erişilebilirlik bilgisi girmek üzere Flash'ı kullanma

Ekran okuyucular ve erişilebilirlik için Flash

Ekran okuyucular içeriğin tanımını yüksek sesle okurlar, metin okurlar ve menüler, araç çubukları, iletişim kutuları ve giriş metin alanları gibi geleneksel uygulamaların kullanıcı arabirimleri arasında gezinen kullanıcılara yardımcı olurlar.

Varsayılan olarak, şu nesneler tüm Flash Professional belgelerinde erişilebilir olarak tanımlanır ve aynı nesneler Flash Player'ın ekran okuyucu yazılımı için hazırladığı bilgilere dahildir:

- Dinamik metin
- Giriş metin alanları
- Düğmeler
- Film klipleri
- Tümüyle bir Flash Professional uygulaması

Flash Player, metnin içeriği olan statik ve dinamik metin nesnelere otomatik olarak ad verir. Bu erişilebilir nesnelerden her biri için ekran okuyucuların yüksek sesle okuması amacıyla tanımlayıcı özellikler ayarlayabilirsiniz. Ayrıca Flash Player'ın hangi nesneleri ekran okuyucuların etkisine açık bırakacağına nasıl karar verdiğini kontrol edebilirsiniz-örneğin, erişilebilir olan belirli nesnelerin ekran okuyucuların etkisine hiçbir surette açık bırakılmamasını belirleyebilirsiniz.

Flash Erişilebilirlik paneli

Flash Erişilebilirlik paneli (Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik) ekran okuyuculara erişilebilirlik bilgisi sağlamanıza ve tekil Flash Professional nesneleri veya tümüyle bir Flash Professional uygulaması için erişilebilirlik seçeneklerini ayarlamanıza izin verir.

Not: *Alternatif olarak, erişilebilirlik bilgisi girmek için ActionScript kodu kullanın.*

Sahne Alanı'nda bir nesne seçerseniz, o nesneyi erişilebilir yapabilir ve nesne için seçenekler ve sekme sırası belirtebilirsiniz. Film klipleri için alt nesne bilgisinin ekran okuyucuya verilir verilmeyeceğini belirtebilirsiniz (bir nesneyi erişilebilir yaptığınızda varsayılandır).

Sahne Alanı'nda hiçbir nesne seçili değilken, tüm bir Flash Professional uygulamasına erişilebilirlik seçenekleri atamak için Erişilebilirlik panelini kullanın. Uygulamanın tamamını erişilebilir yapabilirsiniz; alt nesneleri erişilebilir yapın, Flash Professional'ın nesneleri otomatik olarak etiketlendirmesini sağlayın ve nesnelere belirli isim ve tanımlar verin.

Flash Professional belgelerindeki tüm nesnelerin, onlara erişilebilirlik seçeneklerini uygulayacağınız örnek adları olmak zorundadır. Özellik denetçisinde nesneler için örnek adları oluşturun. Örnek adı, ActionScript içindeki nesneye atıfta bulunmak için kullanılır.

Erişilebilirlik panelinde şu seçenekler bulunur:

Nesneyi Erişilebilir Yap (Varsayılan) Flash Player'a bir nesnenin erişilebilirlik bilgisini bir ekran okuyucuya vermesi talimatını verir. Seçenek devre dışı iken, nesnenin erişilebilirlik bilgisi ekran okuyuculara verilmez. Bazı nesneler konu dışı veya dekoratif olabilir ve onları erişilebilir yapmak Ekran Okuyucu'da kafa karıştırıcı sonuçlar doğuracağından, bu seçeneği, erişilebilirlik içeriğini test ederken, devre dışı bırakmak faydalı olabilir. Sonra etiketli nesneye elle bir isim verebilir ve Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırarak etiketleme metnini gizleyebilirsiniz. Nesneyi Erişilebilir Yap devre dışı kaldığında, Erişilebilirlik panelindeki diğer kontroller devre dışı kalır.

Alt Nesneleri Erişilebilir Yap (Sadece film klipleri; Varsayılan) Flash Player'a bir alt nesne bilgisini ekran okuyucuya vermesi talimatını verir. Bir film klipi için bu seçeneği devre dışı bırakmak, film klipi metin, düğmeler ve diğer nesneler içerse bile, klipin erişilebilir nesne ağacında basit bir klip olarak görünmesine neden olur. Film klipindeki tüm nesneler sonra nesne ağacından gizlenirler. Bu seçenek esas olarak konu dışı nesneleri ekran okuyuculardan gizlemek için faydalıdır.

Not: *Film klipi bir düğme olarak kullanıldığında (onPress veya onRelease gibi kendisine atanmış bir düğme olayı işleyicisi vardır), düğmeler zaten basit klipler olarak kabul edildiğinden ve alt öğeleri hiçbir zaman incelenmediğinden, Alt Nesneleri Erişilebilir Yap seçeneği yok sayılır (etiketler hariç).*

Otomatik Etiket Flash Professional'a Sahne Alanı'ndaki nesneleri kendileriyle ilişkili olan metnin otomatik olarak etiketlemesi talimatını verir.

Ad Nesne adını belirtir. Ekran okuyucular bu adları yüksek sesle okuyarak nesneleri tanımlar. Erişilebilir nesnelerin belirli adları yoksa, ekran okuyucu Düğme gibi genel bir sözcük okuyabilir ve bu da karmaşık olabilir.

Önemli: *Erişilebilirlik panelinde belirtilen nesne adlarını, Özellik denetçisinde belirtilen örnek adlarıyla karıştırmayın. Erişilebilirlik panelinde bir nesneye bir ad vermek, ona bir örnek adı vermek demek değildir.*

Açıklama Nesnenin bir tanımını ekran okuyucuya girmenize izin verir. Ekran okuyucu bu tanımı okur.

Kısayol Kullanıcıya klavye kısayollarını açıklar. Ekran okuyucu bu metin alanında bulunan metni okur. Buraya klavye kısayol metni girmek, seçili nesne için bir klavye kısayolu oluşturmaz. Kısayol tuşları oluşturmak için ActionScript klavye işleyicileri sağlamalısınız.

Sekme Dizini (Sadece Adobe® Flash® Professional) Kullanıcı sekme tuşuna bastığında, içinde nesnelere erişilen bir sekme sırası oluşturur. Sekme dizini özelliği bir sayfada klavye gezinmesi sağlar, fakat bu özellik ekran okuyucu okuma sırası için çalışmaz.

Daha fazla bilgi için bkz. Flash Professional Erişilebilirliği web sayfası www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_tr/.

Erişilebilir içerik hakkında bir ders için bkz. Create Accessible Flash Content, Flash Tutorials sayfası, www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_tr.

Erişilebilir zengin medya içeriği ile ilgili bir örnek için www.adobe.com/go/learn_fl_samples_tr adresindeki Flash Örnekleri sayfasına bakın.

Samples zip dosyasını indirip sıkıştırmasını açın ve örneğe erişmek için Accessibility\AccessibleApplications klasörüne gidin.

Düğmeler, metin alanları ve tümüyle SWF uygulamaları için ad seçme

Ekran okuyucunun, düğmeleri ve giriş metin alanlarını uygun bir şekilde tanımlayabilmesi için onları adlandırmak üzere Erişilebilirlik panelini şu şekillerde kullanın:

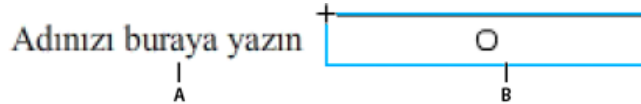
- Nesnenin bitişiğine veya içine etiket olarak metin atamak için otomatik etiket özelliğini kullanın.
- Erişilebilirlik paneli ad alanına belirli bir etiket girin.

Flash Professional bir düğmenin veya metin alanının üstüne, içine ya da yanına yerleştirdiğiniz adı otomatik olarak bir metin etiketi gibi uygular. Düğme etiketleri, düğmenin sınırlama şekli içinde görünmelidir. Aşağıdaki örnekteki düğme için çoğu ekran okuyucu ilk olarak düğme sözcüğünü, daha sonra Ev metin etiketini okur. Kullanıcı düğmeyi etkinleştirmek için Return veya Enter'a basabilir.

Home

Bir form, kullanıcıların adlarını girdiği bir giriş metin alanı içerebilir. Ad metni içeren bir statik metin alanı, giriş metin alanının yanında görünür. Flash Player böyle bir düzenlemeyi fark ettiğinde, statik metin nesnesinin giriş metin alanı için bir etiket vazifesi gördüğünü kabul eder.

Örneğin, bir formun aşağıdaki parçasıyla karşılaşıldığında, ekran okuyucu şöyle okur: "Adınızı buraya yazın."



A. Statik metin B. Giriş metin alanı

Erişilebilirlik panelinden, otomatik etiketlemeyi belgeniz için uygun değilse kapatın. Otomatik etiketlemeyi ayrıca belgenizdeki belirli nesneler için de kapatabilirsiniz.

Bir nesneye ad verme

Otomatik etiketlemeyi bir uygulamanın parçası için kapatabilir ve Erişilebilirlik panelindeki nesneleri adlandırabilirsiniz. Otomatik etiketleme açıksa, belirli nesneleri seçebilir ve nesne metin etiketi yerine bir ad kullanılabilmesi için Erişilebilirlik panelindeki Ad metin alanına onlar için ad girebilirsiniz.

Bir düğme veya giriş metin alanı bir metin etiketine sahip değilse veya etiket Flash Player'ın algılayamayacağı bir konumdaysa, düğme veya metin alanı için bir ad belirtebilirsiniz. Metin etiketi bir düğmenin veya metin alanının yanındaysa da bir ad belirtebilirsiniz, fakat o metnin o nesnenin adı olarak kullanılmasını isteyemezsiniz.

Aşağıdaki örnekte, düğmeyi tanımlayan metin düğmenin dışında ve sağ tarafında görünür. Bu konumda, Flash Player metni algılamaz ve ekran okuyucu metni okumaz.



Bu durumu düzeltmek için Erişilebilirlik panelini açın, düğmeyi seçin ve ad ile tanım girin. Tekrarlamayı önlemek için metin nesnesini erişilemez yapın.

Not: Bir nesnenin erişilebilirlik adı, nesneyle ilişkili olan ActionScript örnek adı veya ActionScript değişken adıyla bağlantılı değildir. (Bu bilgi genellikle tüm nesnelere uygulanır.) ActionScript'in metin alanlarında örnek adlarını ve değişken adlarını nasıl işlediğiyle ilgili bilgi için, www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_tr adresindeki Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme bölümünde bulunan Metin alanı örnekleri ve değişken adları başlığına bakın.

Bir düğme, metin alanı veya tümüyle bir SWF uygulaması için ad ve tanım belirtme

1. Şunlardan birini yapın:

- Bir düğme veya metin alanına bir ad vermek için Sahne Alanı'nda nesneyi seçin.
- Tümüyle bir Flash Professional uygulamasına ad vermek için Sahne Alanı'nda tüm nesnelerin seçimini kaldırın.

2. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
3. Nesneyi Erişilebilir Yap'ı (düğmeler veya metin alanları için) veya varsayılanı seçin, Filmi Erişilebilir Yap (tümüyle bir Flash Professional uygulaması için).
4. Düğme, metin alanı veya Flash Professional uygulaması için bir ad ve tanım girin.

Bir SWF uygulamasındaki seçili nesne için erişilebilirlik tanımlama

1. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
2. Şunlardan birini yapın:
 - Nesneyi ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak ve paneldeki diğer seçenekleri etkinleştirmek için Nesneyi Erişilebilir Yap'ı seçin (varsayılan ayar).
 - Nesneyi ekran okuyuculardan gizlemek ve paneldeki diğer seçenekleri devre dışı bırakmak için Nesneyi Erişilebilir Yap'ın seçimini kaldırın.
3. Seçili nesne için gerektiği gibi bir ad ve tanım girin:
Dinamik metin Statik metine bir tanım vermek için metni dinamik metne dönüştürmelisiniz.
Giriş metin alanları veya düğmeleri Bir klavye kısayolu girin.

Film klipleri Film klipi içindeki nesneleri ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak için Alt Nesneleri Erişilebilir Yap'ı seçin.

Not: Uygulamanızı bir ekran okuyucunun kolaylıkla taşıyabileceği basit bir ifade kullanarak tanımlayabilirsiniz, Alt Öğeleri Erişilebilir Yap'ı kapatın ve uygun bir tanım yazın.

Bir SWF uygulamasının tamamını erişilebilir kılma

Bir Flash Professional belgesi tamamlandığında ve yayınlanmaya veya dışa aktarılmaya hazır olduğunda, tüm Flash Professional uygulamasını erişilebilir yapın.

1. Belgedeki tüm öğelerin seçimini kaldırın.
2. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
3. Belgeyi ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak için Filmi Erişilebilir Yap'ı (varsayılan ayar) seçin.
4. Belgedeki her erişilebilir nesneyi ekran okuyucuların etkisine açmak veya kapamak için Alt Öğeleri Erişilebilir Yap'ı seçin veya seçimini kaldırın.
5. 2. adımda Filmi Erişilebilir Yap'ı seçtiyseniz, belge için gerektiği gibi bir ad ve tanım girin.
6. Metin nesnelerini, belgeye dahil edilen erişilebilir düğmelerin veya giriş metin alanlarının otomatik etiketleri olarak kullanmak için Otomatik Etiket'i (varsayılan ayar) seçin. Otomatik etiketlemeyi kapatmak ve metin nesnelerini metin nesneleri olarak ekran okuyucuların etkisine açık bırakmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Görüntüleme ve oluşturma sekme sırası ve okuma sırası

Sekme dizinleme sırasının iki durumundan biri, içinde kullanıcının web içeriğinde gezindiği sekme sırası, diğeri ise içinde nesnelerin ekran okuyucusu tarafından okunduğu okuma sırası'dır.

Flash Player sağdan sola ve üstten alta bir sekme dizini sırası kullanır. ActionScript'teki tabIndex özelliğini kullanarak, sekme ve okuma sırasını özelleştirin (ActionScript'te, tabIndex özelliği okuma sırasıyla eşanlamlıdır).

Not: Flash Player, sekme dizini değerlerini listelemek için artık tüm nesneleri bir FLA dosyası içine eklemenizi gerektirmez. Tüm nesneler için bir sekme dizini belirtmeseniz bile, ekran okuyucusu her nesneyi doğru şekilde okur.

Sekme sırası Nesnelerin içinde giriş aldıkları sıra, kullanıcılar Sekme tuşuna bastığında odaklanır. Sekme dizini oluşturmak için ActionScript kullanın veya Adobe® Flash® Professional'ınız varsa Erişilebilirlik panelini kullanın. Erişilebilirlik paneline atadığınız sekme dizini okuma sırasını kontrol etmek zorunda değildir.

Okuma sırası Bir ekran okuyucunun içinde nesne hakkında bilgi okuduğu sıradır. Bir okuma sırası oluşturmak için her örneğe bir sekme dizini atamak için ActionScript'i kullanın. Sadece odaklanabilir nesneler için değil, her erişilebilir nesne için bir sekme sırası oluşturun. Örneğin, bir kullanıcı dinamik metni atlatamasa bile, dinamik metin sekme dizinleri içermelidir. Belirli bir kare içinde her erişilebilir nesne için bir sekme sırası oluşturmasanız da, Flash Player ne zaman bir ekran okuyucu mevcutsa ve bunun yerine varsayılan sekme sıralamasını kullanıyorsa, o kare için geçerli tüm sekme sıralarını yoksayar.

Erişilebilirlik panelinde klavye gezinmesi için bir sekme sırası dizini oluşturma

Erişilebilirlik panelinde şu nesnelerle ilgili klavye gezinmesi için özel bir sekme sırası dizini oluşturabilirsiniz:

- Dinamik metin
- Giriş metni
- Düğmeler
- Film klipleri, derlenmiş film kliplerini içeren
- Bileşenler
- Ekranlar

Not: Klavye gezinmesi için bir sekme sırası dizini oluşturmak için de ActionScript kodu kullanabilirsiniz.

Sekme odaklanması en düşük dizin numarasından başlayarak sayısal sıra içinde gerçekleşir. Sekme odağı en yüksek sekme dizinine ulaştıktan sonra, odak en düşük dizin sayısına geri döner.

Kullanıcı tarafından tanımlanmış sekme dizinli nesneleri belgenizin içinde taşıdığınızda veya aynı nesneleri başka bir belgeye taşıdığınızda, Flash Professional dizin niteliklerini korur. Dizin çakışmalarını arayın ve çözümleyin (örneğin, Sahne Alanı'nda aynı sekme dizin sırasına sahip iki farklı nesne).

Önemli: Verili herhangi bir karede, iki veya daha fazla nesne aynı sekme dizinine sahipse, Flash Professional nesnelerin Sahne Alanı üzerindeki yerleştirilme düzenine uyar.

1. İçinde bir sekme sırası atayacağınız nesneyi seçin.
2. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
3. Sadece seçili nesne için bir dizin sağlıyorsanız, Sekme dizini metin alanına, içinde seçili nesnenin odaklanması gereken sırayı yansıtan pozitif bir tamsayı girin (65535'e kadar).
4. Bir sekme sırasını görüntülemek için Görünüm > Sekme Sırasını Göster'i seçin. Tekil nesneler için geçerli sekme dizini sayıları nesnenin sol üst köşesinde görünür.



Sekme dizin sayıları

Not: ActionScript kodu ile oluşturulan sekme dizinleri, Sekme Sırasını Göster seçeneği etkinleştirildiğinde Sahne Alanı'nda görünmez.

Ekran okuyucuları için gelişmiş erişilebilirlik seçenekleri belirtme

[Başa dön](#)

Otomatik etiketlemeyi kapatma ve ekran okuyucular için nesne adı belirtme

1. Sahne Alanı'nda, etiketlemeyi kontrol etmeyi istediğiniz düğmeyi veya giriş metin alanını seçin.
2. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
3. Nesneyi Erişilebilir Yap'ı (varsayılan ayar) seçin.
4. Nesne için bir ad girin. Ad, düğmenin veya metin alanının etiketi olarak okunur.
5. Otomatik etiket için erişilebilirliği kapatmak için (ve ekran okuyuculardan gizlemek için), Sahne Alanı'nda metin nesnesini seçin.
6. Metin nesnesi statik metin ise, onu dinamik metne dönüştürün (Özellik denetçisinde, Metin türü > Dinamik Metin seçeneklerini belirleyin).
7. Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırın.

Bir nesneyi ekran okuyucudan gizleme

Seçili bir nesneyi ekran okuyuculardan gizleyebilirsiniz ve bir film klibi veya Flash Professional uygulaması içinde bulunan erişilebilir nesneleri gizlemeye karar verebilirsiniz ve sadece film klibini veya Flash Professional uygulamasını ekran okuyucuların etkisine açık bırakabilirsiniz.

Not: Sadece tekrarlanan veya içerik taşımayan nesneleri gizleyin.

Bir nesne gizliyse, ekran okuyucu nesneyi yoksayar.

1. Sahne Alanı'nda, ekran okuyucusundan gizlemek için düğmeyi veya giriş metin alanını seçin.
2. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
3. Sahne Alanı'nda, şunlardan birini yapın:
 - Nesne bir film klibi, düğme, metin alanı veya başka bir nesneyse, Nesneyi Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırın.
 - Nesne bir film klibinin alt nesnesiyse, Alt Nesneleri Erişilebilir Yap seçeneğini kaldırın.

Ekran okuyucular için bir nesneye klavye kısayolu oluşturma

Düğme gibi bir nesne için bir klavye kısayolu oluşturabilirsiniz, böylece kullanıcılar sayfanın tamamının içeriğini dinlemek durumunda kalmadan nesneye gidebilirler. Örneğin, bir menü, bir araç çubuğu, sonraki sayfa veya gönder düğmesi için bir klavye kısayolu oluşturabilirsiniz.

Bir klavye kısayolu oluşturmak üzere, bir nesne için ActionScript kodu yazın. Bir giriş metin alanı veya düğmesi için bir klavye kısayolu

oluşturursanız, Flash Professional içeriğini oynatırken kullanıcının bastığı tuşu algılaması için ActionScript Key sınıfını da kullanmanız gerekir. bkz. *Key, ActionScript 2.0 Dil Başvurusu*. www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_tr adresinde *Adobe Flash Uygulamasında ActionScript 2.0'ı Öğrenme* bölümünde bulunan Tuş başışlarını yakalama başlığına bakın.

Nesneyi seçin ve ekran okuyucunun okuyabilmesi için klavye kısayolunun adını Erişilebilirlik paneline ekleyin.

Flash Professional içeriğinizi birden çok ekran okuyucu ile test edin. Klavye kısayolunun işlevselliği aynı zamanda kullanılan ekran okuyucu yazılımına bağlıdır. Örneğin, Control+F tuş kombinasyonu tarayıcı ve ekran okuyucu için ayrılmış bir tuş girişidir. Ekran okuyucu ok tuşlarını barındırır. Genellikle, klavyede 0'dan 9'a kadar olan tuşları klavye kısayolları için kullanabilirsiniz, ancak ekran okuyucular bu tuşları da artan bir şekilde kullanır.

Klavye kısayolu oluşturma

1. Sahne Alanı'nda, düğme veya giriş metin alanı için klavye kısayolu oluşturmak üzere düğmeyi veya giriş metin alanını seçin.
2. Pencere > Diğer Paneller > Erişilebilirlik'i seçin.
3. Kısayol alanına, şu kuralları kullanarak klavye kısayolunun adını yazın:
 - Control veya Alt gibi tuş adlarını heceleysin.
 - Alfabetik karakterler için büyük harfler kullanın.
 - Tuş adları arasında boşluk vermeden bir artı işareti (+) kullanın (örneğin, Control+A).

Önemli: *Flash Professional, klavye kısayolunu kodlamak için ActionScript oluşturmaya denetlemez.*

Control+7 düğme örneğine giden bir klavye kısayolunu myButton örneğiyle eşleme

1. Sahne Alanı'ndaki nesneyi seçin, Erişilebilirlik panelini görüntüleyin ve Kısayol alanına kısayolun tuş kombinasyonunu yazın. Örneğin Control+7.
2. Aşağıdaki ActionScript 2.0 kodunu Eylemler paneline girin:

Not: *Bu örnekte kısayol, Control+7'dir.*

```
function myOnPress() {
    trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
        Selection.setFocus(myButton);
        myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();
```

Not: *Örnek, Control+7 klavye kısayolunu myButton örnek adına sahip bir düğmeye atar ve kısayol hakkındaki bilgiyi ekran okuyucuların erişimine açar. Bu örnekte, Control+7'ye bastığınızda, myOnPress fonksiyonu Çıktı panelinde "hello" metnini görüntüler.*

www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresindeki *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan *addListener (IME.addListener yöntemi)* ögesine bakın.

ActionScript ile erişilebilirlik oluşturma

[Başa dön](#)

ActionScript ve erişilebilirlik hakkında

ActionScript® kodu ile erişilebilir belgeler oluşturabilirsiniz. Belgenin tamamına uygulanan erişilebilirlik özellikleri için _accProps adı verilen global bir değişken oluşturabilir veya bu değişkeni değiştirebilirsiniz. www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan _accProps özelliğine bakın.

Belirli bir nesneye uygulanan özellikler için instanceName._accProps sözdizimini kullanabilirsiniz. _accProps değeri şu özelliklerden herhangi birini içerebilen bir nesnedir:

Özellik	Tür	Erişilebilirlik panelindeki eşdeğerli seçim	Uygulanan nesne
.silent	Boolean	Filmi Erişilebilir Yap/Nesneyi Erişilebilir Yap (ters mantık)	Tümüyle belgeler Düğmeler

			Film klipleri Dinamik metin Giriş metni
.forceSimple	Boolean	Alt Nesneleri Erişilebilir Yap (ters mantık)	Tümüyle belgeler Film klipleri
.name	dize	Ad	Tümüyle belgeler Düğmeler Film klipleri Giriş metni
.description	dize	Açıklama	Tümüyle belgeler Düğmeler Film klipleri Dinamik metin Giriş metni
.shortcut	dize	Kısayol	Düğmeler Film klipleri Giriş metni

Not: Ters mantık sayesinde, ActionScript'teki bir true değeri, Erişilebilirlik panelinde seçilmemiş bir onay kutusuna karşılık gelir ve ActionScript'teki bir false değeri, erişilebilirlik panelinde seçilmiş bir onay kutusuna karşılık gelir.

_accProps değişkenini değiştirmenin tek başına bir etkisi yoktur. Ayrıca ekran okuyucu kullanıcılarını Flash Professional'ın içerik değişimleri hakkında bilgilendirmek için Accessibility.updateProperties yöntemini kullanmalısınız. Bu yöntemi çağırmak, Flash Player'ın tüm erişilebilirlik özelliklerini yeniden incelemesine, ekran okuyucu özellik tanımlarını güncellemesine ve gerekirse meydana gelen değişiklikleri belirten olayları ekran okuyucuya göndermesine neden olur.

Birden çok nesnenin erişilebilirlik özelliğini aynı anda güncellediğinizde, Accessibility.updateProperties'e sadece tek bir çağrı ekleyin (ekran okuyucuyu çok sık güncellemek bazı ekran okuyucuların fazla ayrıntılı hale gelmesine neden olur).

www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan Accessibility.updateProperties yöntemine bakın.

Ekran okuyucu algılamasını Accessibility.isActive() yöntemi ile beraber yürütme

Ekran okuyucu etkinken belirli bir şekilde davranan Flash Professional içeriği oluşturmak için ekran okuyucu varsa bir true değeri, yoksa false değeri geri veren Accessibility.isActive() ActionScript yöntemini kullanın. Sonra oluşturacağınız Flash Professional içeriğini tasarlayabilirsiniz, böylece içeriğiniz ekran okuyucu kullanımıyla uyumlu olur (örneğin, alt öğeleri ekran okuyucudan gizleyerek).

www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan Accessibility.isActive yöntemine bakın.

Örneğin, Accessibility.isActive() yöntemini istenmemiş animasyon ekleyip eklemeyeceğinize karar vermek için kullanabilirsiniz. İstenmemiş animasyon, ekran okuyucu hiçbir şey yapmadan gerçekleşir ve bu ekran okuyucular için kafa karıştırıcı olabilir.

Accessibility.isActive() yöntemi, Flash Professional içeriği ve Flash Player arasında senkronize olmayan iletişim sağlar; yöntemin çağrıldığı zamanla Flash Player'ın etkin olduğu zaman arasında false yanlış değerini geri veren, gerçek zamanlı önemsiz bir gecikme meydana gelebilir. Yöntemin doğru bir şekilde çağrıldığından emin olmak için şunlardan birini yapın:

- Flash Professional içeriği ilk defa oynatıldığında Accessibility.isActive() yöntemini kullanmak yerine, erişilebilirlik ile ilgili bir karar vermeniz gerektiğinde bu yöntemi çağırın.
- Flash Professional içeriğine Flash Player'la bağlantı kurması için yeterli zaman vermek için belgenizin başına bir ya da iki saniyelik kısa bir gecikme koyun.

Örneğin, bu yöntemi bir düğmeye atamak için onFocus olayı kullanabilirsiniz. Bu yaklaşım, SWF dosyasına yüklenmesi için yeterli zaman tanıyarak ve bir ekran okuyucu kullanıcısının Sahne Alanı'ndaki ilk düğmeye veya nesneye sekeceğini kabul edebilirsiniz.

Erişilebilir nesneler için bir sekme sırası oluşturmak üzere ActionScript kullanma

ActionScript® koduyla sekme sırası oluşturmak için tabIndex özelliğini şu nesnelere atayın:

- Dinamik metin
- Giriş metni
- Düğmeler

- Film klipleri, derlenmiş film kliplerini içeren
- Zaman Çizelgesi kareleri
- Ekranlar

Tüm erişilebilir nesneler için eksiksiz bir sekme sırası oluşturun. Bir kare için sekme sırası oluşturduğunuzda ve karedeki erişilebilir nesne için bir sekme sırası belirttiğinizde, Flash Player tüm özel sekme sırası atamalarını yoksayar. Buna ek olarak, karelerin haricinde bir sekme sırasına atanmış tüm nesneler, Özellik denetçisinin Örnek Adı metin alanında belirtilmiş bir örnek adına sahip olmalıdır. Metin gibi sekme durağı olmayan öğeler bile, bu sırada okunacaklarsa bu sıraya dahil edilmelidir.

Statik metne bir örnek adı atanamadığından tabIndex özellik değeri listesine dahil edilemez. Sonuç olarak, SWF dosyasının herhangi bir yerindeki tek bir statik metin örneği okuma sırasının varsayılanı geri dönmeye yol açar.

Bir sekme sırası belirtmek için şu örnekte de gösterildiği gibi tabIndex özelliğine bir sıra sayısı atayın:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan tabIndex , Button, MovieClip ve TextField öğelerine bakın.

Ayrıca özel sekme sırası atamak için tabChildren() veya tabEnabled() yöntemlerini kullanabilirsiniz. www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde *ActionScript 2.0 Dil Başvurusu* bölümünde bulunan MovieClip.tabChildren, MovieClip.tabEnabled ve TextField.tabEnabled öğelerine bakın.

Erişilebilir bileşenler kullanma

Temel bir kullanıcı arabirimi bileşenleri kümesi, erişilebilir uygulamaları geliştirme sürecini hızlandırır. Bu bileşenler, etiketleme, klavye erişimi ve test etme ile ilgili en çok kullanılan erişilebilirlik uygulamalarını otomatikleştirir ve zengin uygulamalar genelinde kullanıcıya tutarlı bir deneyim sağlamakta yardımcı olur. Flash Professional şu erişilebilir bileşenler kümesini içerir:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

Erişilebilir Flash Professional bileşenleri, erişilebilir davranışlarını tanımlayan ActionScript içermelidir. Hangi erişilebilir bileşenlerin ekran okuyucularla çalıştığı hakkında daha fazla bilgi için bkz. Flash Professional Erişilebilirliği web sayfası www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_tr/.

Bileşenler hakkında genel bilgi için, www.adobe.com/go/learn_cs5_usingas2components_tr adresinde *ActionScript 2.0 Bileşenlerini Kullanma* bölümünde bulunan “Bileşenler Hakkında” bölümüne bakın.

Her erişilebilir bileşen için bileşenin erişilebilir kısmını enableAccessibility() komutunu kullanarak etkinleştirin. Bu komut, belge derlendiğinde bileşene sahip erişilebilirlik nesnesini içerir. Bir nesneyi bileşene eklendikten sonra çıkarmanın basit bir yolu olmadığından, bu seçenekler varsayılan olarak devre dışıdır. Bu yüzden her bileşen için erişilebilirliği etkinleştirmeniz önemlidir. Bu adımı her bileşen için sadece bir kere uygulayın; söz konusu bir belgede her bileşen örneği için erişilebilirliği etkinleştirmenize gerek yoktur. www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_tr adresinde *ActionScript 2.0 Bileşenleri Dil Başvurusu* bölümünde bulunan “Button bileşeni”, “CheckBox bileşeni”, “ComboBox bileşeni”, “Label bileşeni”, “List bileşeni”, “RadioButton bileşeni” ve “Window bileşeni” öğelerine bakın.



Sistem Gereksinimleri

Bu sayfada bağlantısı verilen bazı içerikler yalnızca İngilizce görüntülenebilir.