

ADOBE® FIREWORKS® CS3

KULLANIM KILAVUZU

Fw

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tüm hakları saklıdır.

Adobe® Fireworks® Fireworks® Uygulamasını Kullanma

Bu kılavuz son kullanıcı sözleşmesini içeren bir yazılımla birlikte verilmişse bu kılavuz ve onda anlatılan yazılım lisanslıdır ve yalnızca bu lisansa uygun şekilde kullanılabilir veya kopyalanabilir. Bu türde bir lisans tarafından izin verildiği durumlar dışında, bu kılavuzun hiçbir bölümü Adobe Systems Incorporated şirketinden önceden yazılı izin alınmadan çoğaltılamaz, geri alma sistemlerinde depolanamaz veya elektronik, mekanik, kayıt yoluyla veya diğer herhangi bir şekilde veya herhangi bir yöntemle aktarılamaz. Bu kılavuz son kullanıcı lisans sözleşmesi içermeyen bir yazılımla dağıtılmış olsa bile bu kılavuzdaki içeriğin telif hakkı yasalarıyla korunduğunu unutmayın.

Bu kılavuzun içeriği yalnızca bilgi amaçlıdır, önceden haber verilmeden değiştirilebilir ve Adobe Systems Incorporated şirketinin bir taahhüdü olarak yorumlanmamalıdır. Adobe Systems Incorporated bu kılavuzdaki bilgilerin hatalı veya yanlış olması durumunda hiçbir sorumluluk veya yükümlülük kabul etmez.

Projenize dahil etmek isteyebileceğiniz mevcut resimlerin ve görüntülerin telif hakkı yasalarıyla korunuyor olabileceğini unutmayın. Bu türde malzemenin yeni çalışmanıza yetkisiz olarak katılması, telif hakkı sahibinin haklarını ihlal etmek anlamına gelebilir. Lütfen telif hakkı sahibinden gerekli tüm izinleri aldığınızdan emin olun.

Örnek şablonlarda şirket adlarına yapılan tüm referanslar yalnızca tanıtım amaçlıdır ve hiçbir gerçek kuruluşla ilgili değildir.

Adobe, Adobe logosu, Adobe Bridge, Director, Dreamweaver, Flash, Flex Builder, FreeHand, GoLive, HomeSite, Illustrator, Photoshop ve XMP Adobe Systems Incorporated şirketinin ABD ve/veya diğer ülkelerdeki kayıtlı ticari markaları veya ticari markalarıdır.

Apple ve Macintosh Apple Inc. firmasının ABD ve diğer ülkelerdeki kayıtlı ticari markalarıdır. Microsoft ve Windows, Microsoft Corporation firmasının A.B.D. ve/veya diğer ülkelerde kayıtlı ticari markaları veya ticari markalarıdır. Diğer tüm ticari markalar ilgili sahiplerinin mülkiyetindedir.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, ABD.

ABD Hükümeti Son Kullanıcıları için bildirim. Yazılım ve Belgeler "Ticari Malzemeler"dir; bu terim, 48 C.F.R. §12.212 veya 48 C.F.R. §227.7202 yönetmeliklerinde kullanılan "Ticari Bilgisayar Yazılımı" ve "Ticari Bilgisayar Yazılımı Belgeleri" terimlerini içeren 48 C.F.R. §2.101 yönetmeliğinde tanımlanmıştır. 48 C.F.R. §12.212 veya 48 C.F.R. §§227.7202-1 - 227.7202-4 ile tutarlı olarak Ticari Bilgisayar Yazılımı ve Ticari Bilgisayar Yazılımı belgeleri için A.B.D. devleti son kullanıcılarına (a) yalnızca Ticari Öğeler olarak ve (b) yalnızca bu belgedeki hüküm ve koşullara bağlı olarak tüm diğer son kullanıcılara verilen haklarla lisans verilir. Yayınlanmayan haklar ABD'nin telif hakkı yasalarıyla saklı tutulmuştur. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, ABD. ABD Hükümeti Son Kullanıcıları için Adobe; değişik haliyle Executive Order 11246 hükümleri, Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 Section 402 (38 USC 4212) ve değişik haliyle Rehabilitation Act of 1973 Section 503 ve 41 CFR Bölüm 60-1 - 60-60, 60-250 arası ve 60-741'deki düzenlemeler de dahil ve uygun olmak koşuluyla tüm uygulanabilir fırsat eşitliği yasalarına uymayı kabul eder. Önceki tümcede geçen olumlu yaklaşım maddeleri ve yönetmelikler göndermelerle dahil edilir.

İçindekiler

Bölüm 1: Başlarken

Kurulum	1
Adobe Yardım	3
Kaynaklar	5
Fireworks CS3 uygulamasındaki yenilikler	8

Bölüm 2: Fireworks Temel Bilgiler

Fireworks uygulamasında çalışma hakkında	13
Vektör ve bitmap grafikleri hakkında	14
Yeni belge oluşturma	16
Dosya açma ve içe aktarma	17
Fireworks dosyalarını kaydetme	23
Fireworks çalışma ortamı	25

Bölüm 3: Nesneleri Seçme ve Dönüştürme

Nesneleri seçme	43
Pikselleri seçme	46
Seçilen nesneleri düzenleme	55
Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme	56
Nesneleri düzenleme	60

Bölüm 4: Bitmap'lerle Çalışma

Bitmap'lerle çalışma	63
Bitmap nesneleri oluşturma	63
Fotoğraf düzenleme araçlarına erişim	65
Bitmap nesnelerini çizme, boyama ve düzenleme	65
Bitmap'leri rötuşlama	68
Bitmap rengini ve tonunu ayarlama	74
Bitmap'leri bulanıklaştırma ve keskinleştirme	82
Görüntüye parazit ekleme	86

Bölüm 5: Vektör Nesneleriyle Çalışma

Vektör nesneleri çizme	88
Yolları düzenleme	105

Bölüm 6: Metinle Çalışma

Metin girme	114
Metni biçimlendirme	117
Konturları, dolguları ve filtreleri metne uygulama	124
Yola metin ekleme	125
Metni dönüştürme	127
Metni yollara dönüştürme	127
İçe metin aktarma	128

Yazım denetimi	129
Metin Düzenleyiciyi kullanma	131

Bölüm 7: Rengi, Konturları ve Dolguları Uygulama

Araçlar panelinin Renkler bölümünü kullanma	132
Renk örnekleri gruplarını ve renk modellerini organize etme	133
Renk kutularını ve renk açılır pencerelerini kullanma	141
Konturlarla çalışma	142
Dolgularla çalışma	146
Degrade ve desen dolgularını uygulama	147
Kontur ve dolgulara doku ekleme	151

Bölüm 8: Canlı Filtreleri Kullanma

Canlı Filtreleri Uygulama	154
Canlı Filtreleri Düzenleme	159

Bölüm 9: Sayfalar, Katmanlar, Maskeleye ve Karıştırma

Sayfalarla çalışma	162
Katmanlarla çalışma	166
Görüntüleri maskeleye	171
Karışım ve saydamlık	187

Bölüm 10: Stilleri, Sembolleri ve URL'leri Kullanma

Stilleri kullanma	191
Sembolleri kullanma	194
URL'lerle çalışma	204

Bölüm 11: Dilimler, Rollover'lar ve Sıcak Noktalar

Dilimleri oluşturma ve düzenleme	208
Dilimleri etkileşimli yapma	214
Dilimleri dış aktarma için hazırlama	220
Sıcak noktalar ve görüntü eşlemeleri ile çalışma	224

Bölüm 12: Düğmeler ve Açılır Menüler Oluşturma

Düğme sembolleri oluşturma	229
Gezinme çubukları oluşturma	238
Açılır menüler oluşturma	238

Bölüm 13: Animasyonlar Oluşturma

Animasyon oluşturma	248
Animasyon sembolleri ile çalışma	249
Karelerle çalışma	252
Ara Doldurma	256
Animasyonu önizleme	257
Animasyonunuzu dış aktarma	258
Mevcut animasyonlarla çalışma	259
Birden çok dosyayı tek bir animasyon olarak kullanma	260

Bölüm 14: Slayt Gösterileri Oluşturma

Slayt Gösterisi Oluştur komutu	261
Slayt gösterisini oluşturma ve düzenleme	262
Slayt gösterisi özellikleri	263
Özel bir Fireworks albüm player oluşturma	265

Bölüm 15: En İyileştirme ve Dışa Aktarma

En iyileştirme hakkında	268
Dışa Aktarma Sihirbazını kullanma	269
Çalışma alanında en iyileştirme	273
Fireworks uygulamasından dışa aktarma	288
Fireworks belgesini e-posta eki olarak gönderme	301
Dosya Yönetimi düğmesini kullanma	302

Bölüm 16: Fireworks Uygulamasını Diğer Uygulamalarla Kullanma

Dreamweaver uygulamasıyla çalışma	304
Flash ile çalışma	317
FreeHand ile çalışma	325
Director ile çalışma	330
HomeSite ile çalışma	333
PhotoShop ile çalışma	336
Illustrator ile çalışma hakkında	340
GoLive ile çalışma hakkında	341
HTML düzenleyiciler ile çalışma hakkında	341
Fireworks uygulamasını genişletme hakkında	341
Adobe XMP hakkında	342
Adobe Bridge hakkında	342
Zengin Internet uygulaması mizanpajları için Flex tümleştirme (MXML dışa aktarması) ...	343

Bölüm 17: Yinelenen Görevleri Otomatikleştirme

Bulma ve değiştirme	344
Toplu işleme	348
Fireworks'ü Genişletme	356
Fireworks panelleri olarak kullanılan Flash SWF filmleri	360

Bölüm 18: Tercihler ve Klavye Kısayolları

Tercihleri ayarlama	361
Klavye kısayolu ayarlarını değiştirme	364
Yapılandırma dosyalarıyla çalışma	365
Fireworks uygulamasını yeniden yükleme hakkında	367
Paket içeriklerini görüntüleme (sadece Macintosh)	367

Dizin	368
--------------------	-----

Bölüm 1: Başlarken

Özgün bir karma vektör ve bitmap aracı olan Adobe® Fireworks® CS3, hızla web sitelerinin ve kullanıcı arabirimlerinin prototipini oluşturmak ve web sayfalarında kullanılacak görüntüleri oluşturup en iyileştirmek için en verimli tasarım ortamını sunar. Fireworks CS3 vektör ve bitmap görüntülerini birlikte düzenleyebilme esnekliği, hazır varlıklar ortak kitaplığı ve Adobe Photoshop® CS3, Adobe Illustrator® CS3, Adobe Dreamweaver® CS3 ve Adobe Flash® CS3 Professional yazılımları ile tümleşiklik sayesinde zaman tasarrufu sunar. Web projenizin prototipini çabucak oluşturun, sonra da çalışmanızı doğrudan Dreamweaver CS3'e aktarıp geliştirin.

Fireworks CS3, yaratıcı profesyonellerin ve geliştiricilerin baskı, video, web, ve mobil cihazların ilk fikirlerinden, geliştirilmiş son düzenlemelerine kadar kesintisiz bir enerji ve düşünce akışı yaşamalarını sağlayan Adobe Creative Suite 3 Web Premium ve Web Standard'ın tümleşik bir parçasıdır. Creative Suite'i en güçlü kılan şeyin temeli uçtan uca tümleştirmedir; böylece yaratıcı profesyoneller ve geliştiriciler vizyonlarına odaklanıp daha az zamanda en kaliteli sonuçları elde ederler.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Kurulum”, sayfa 1
- “Adobe Yardım”, sayfa 3
- “Kaynaklar”, sayfa 5
- “Fireworks CS3 uygulamasındaki yenilikler”, sayfa 8

Kurulum

Gereksinimler

Adobe yazılımınız için sistem gereksinimleri ve önerilerini incelemek için, kurulum DVD'nizdeki Beni Oku.html dosyasına bakın.

Yazılımı kurma

- 1 Bilgisayarınızdaki açık olan diğer tüm Adobe programlarını kapatın.
- 2 Kurulum diskini DVD sürücünüze takın ve ekrandaki talimatları izleyin.

Not: Daha fazla bilgi için kurulum DVD'nizdeki Beni Oku.html dosyasına bakın.

Yazılımı etkinleştirin veya e-lisansı indirin.

Adobe yazılımında elektronik lisans (e-lisans) yönetim teknolojisi bulunur. Tek kullanıcı için perakende lisansına sahipseniz, yazılımınızı etkinleştirmeniz istenecektir; bu, yazılımınızı başlattıktan itibaren 30 gün içinde tamamlamanız gereken, kimlik bilgisi verilmeden yapılan basit bir işlemdir. Çok kullanıcı (toplu) bir lisansa sahipseniz, bunun yerine bir e-lisans indirmeniz istenecektir, bu, yazılımınızı başlattıktan sonra 30 gün içinde tamamlamanız gereken basit bir işlemdir. Adobe yazılımınızın işlevselliği lisans türünden bağımsız olarak aynıdır.

Daha fazla bilgi için kurulum DVD'nizdeki Beni Oku dosyasına bakın ya da Adobe web sitesini ziyaret edin.

- Ürün etkinleştirilmesi için, bkz. www.adobe.com/go/activation_tr.

- Adobe License Manager için, bkz. www.adobe.com/go/alm_tr.

Yazılımı etkinleştirme

- 1 Etkinleştirme iletişim kutusu zaten açık değilse, Yardım > Etkinleştir'i seçin.
- 2 Ekrandaki talimatları izleyin.

Not: Yazılımı başka bir bilgisayara kurmak istiyorsanız, önce kendi bilgisayarınızda devre dışı bırakmanız gerekir. Yardım > Devre Dışı Bırak'ı seçin.

E-lisans indirme

- 1 E-License İndir iletişim kutusu zaten açık değilse, Yardım > E-License İndir'i seçin.
- 2 Ekrandaki talimatları izleyin.

Not: Yazılımı başka bir bilgisayara kurmak istiyorsanız, önce e-lisansı lisans sunucuya geri göndermeniz gerekir. Yardım > E-License'ı İade Et'i seçin.

Kaydolma

Ücretsiz verilen kurulum desteği, güncellemeler ile ilgili haberler ve benzer hizmetleri almak için ürününüzü kaydettirin.

- ❖ Kaydolmak için, yazılımı kurup etkinleştirdikten sonra beliren Kayıt iletişim kutusunda ekrandaki talimatları izleyin.



Kayıt işlemini ertellerseniz, istediğiniz zaman Yardım> Çevrimiçi Kayıt'ı kullanarak kaydolabilirsiniz.

Beni oku

Ürününüzün Beni Oku.html dosyasını kurulum DVD'sinde bulabilirsiniz (ayrıca ürün kurulumu sırasında uygulama klasörüne de kopyalanır). Bu dosya, aşağıdakiler hakkında değerli bilgiler sunar:

- Sistem gereksinimleri
- Yükleme ve kaldırma
- Etkinleştirme ve kaydolma
- Font yükleme
- Sorun giderme
- Müşteri desteği
- Yasal bildirimler

Fireworks ile yüklenen dosyaları görüntüleme

Bazen Fireworks ile yüklenen dosyalara erişmeniz veya görüntülemeniz gerekebilir. Fireworks kurulum sırasında dosyaları sisteminizde çeşitli konumlara yerleştirir. Bu dosyaların neden bu konumlarda bulunduğunu anlamak önemlidir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Yapılandırma dosyalarıyla çalışma", sayfa 365.

Macintosh kullanıcıları, Fireworks uygulamasının programı saklamakta kullandığı formata ve varsayılan konfigürasyon dosyalarına özel dikkat göstermelidir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Paket içeriklerini görüntüleme (sadece Macintosh)", sayfa 367.

Adobe Yardım

Adobe Yardım kaynakları

Adobe yazılımınız için belgeler çeşitli formatlarda bulunur.

Ürün içi ve LiveDocs Yardım

Ürün içi Yardım, ürün piyasaya çıktığında eldeki tüm belgeleri ve eğitici içeriği sunar. Adobe ürününüzün Yardım menüsünden erişilebilir.

LiveDocs Yardım'da ürün içi yardımdaki tüm içerik, artı güncellemeler ve Internet'ten ulaşılacak ilave eğitici içeriğe bağlar bulunur. LiveDocs, bazı ürünler için ayrıca yorumlar ekleme olanağı sağlar. Ürününüz için LiveDocs Yardım'ı, www.adobe.com/go/documentation_tr adresindeki Adobe Help Resource Center'da bulabilirsiniz.

Ürün içi ve LiveDocs Yardım'ın çoğu sürümü, birden çok ürünün Yardım'ında arama yapma olanağı sağlar. Konular ayrıca web sayfalarındaki ilgili içeriklere ve başka bir ürünün Yardım'ındaki konulara bağlar içerir.

Gerek ürünündeki gerekse Internet'teki Yardımı ilave içeriklere ve kullanıcı topluluklarına erişmek için kullanılan birer köprü olarak düşünebilirsiniz. En kapsamlı ve güncel Yardım daima, web'de bulunandır.

Adobe PDF belgeleri

Ürün içi yardım, ayrıca baskıya daha uygun olan PDF (Portable Document Format) formatında da bulunur. Diğer belgeler, örneğin teknik yazılar da PDF olarak verilebilir.

Tüm PDF belgeleri, http://www.adobe.com/go/documentation_tr adresindeki Adobe Help Resource Center'da bulunabilir. Ürününüzdeki tüm PDF belgeleri, kurulumdaki Belgeler klasöründe veya içerik DVD'sinde bulunabilir.

Basılı belgeler

Ürün içi yardımın tamamının basılı sürümleri www.adobe.com/go/store_tr adresindeki Adobe Store'dan satın alınabilir. Ayrıca, Adobe Store'da Adobe yayıncılık ortakları tarafından yayınlanan kitapları da bulabilirsiniz.

Bütün Adobe Creative Suite 3 ürünlerinde basılı bir iş akışı kılavuzu bulunur ve bazı Adobe ürünleri basılı bir başlangıç kılavuzu içerebilir.

Ürün içi yardımı kullanma

Ürün içi yardıma, Yardım menüsünden ulaşılabilir. Adobe Yardım Görüntüleyici'yi açtıktan sonra bilgisayarınızda yüklü diğer Adobe ürünlerinin yardımını görmek için Gözet'i tıklayın.

Birden çok Adobe ürününü öğrenmenize yardımcı olması için aşağıdaki özellikler kullanılabilir:

- Birden çok ürün için Yardım'da arama yapabilirsiniz.
- Konularda diğer Adobe ürünlerinin Yardım konularına veya Internet'teki ilave içeriğe bağlar bulunabilir.
- Bazı konular birden çok üründe anlatılır. Fireworks simgesine ve Dreamweaver simgesine sahip bir Yardım konusu görürseniz, bu konunun iki ürünündeki benzer işlevleri veya ürünler arası iş akışlarını anlattığını anlarsınız.

Not: "Şekil aracı" gibi bir deyim ararsanız, yalnızca ifadedeki tüm kelimelerin bulunduğu konuları görmek için deyim tırnak işaretleri içine alın.

Erişilebilirlik özellikleri

Adobe Yardım içeriğine, engelli kişiler (örneğin hareket güçlüğü olanlar, görme engelli veya görme zorluğu olan kişiler) tarafından erişilebilir. Ürün içi Yardım, araç çubuğu kontrolleri ve gezinme için klavye kısayolları sağlar ve aşağıdakileri içeren standart erişilebilirlik özelliklerini destekler:

- Standart bağlam menüsü komutlarıyla metnin boyutu değiştirilebilir.
- Kolay fark edilmeleri için bağların altı çizilidir.
- Bağ metni, bağın gittiği yerin başlığı ile uyumuyorsa, Başlık niteliğine Çapa etiketinde gönderme yapılır. Örneğin, Önceki ve Sonraki bağlarında önceki ve sonraki konuların başlıkları bulunur.
- İçerik, yüksek kontrast modunu destekler.
- Alt başlığı olmayan grafiklerin alternatif metni vardır.
- Her karenin, ne işe yaradığını anlatan bir başlığı bulunur.
- Standart HTML etiketleri, okuma ve metni konuşmaya çevirme araçları için içerik yapısını tanımlar.
- Stil sayfaları, formatı kontrol eder; dolayısıyla gömülü fontlara gerek yoktur.

Araç çubuğu kontrolleri için Windows klavye kısa yolları

Ürün içi yardımın her araç çubuğu kontrolünün bir klavye eşdeğeri vardır:

Geri düğmesi. Alt+sol ok

İleri düğmesi. Alt+sağ ok

Yazdır. Ctrl+P

Hakkında düğmesi. Ctrl+I

Gözet menüsü. Başka bir programın Yardım'ını görüntülemek üzere Alt+aşağı ok veya Alt+yukarı ok

Ara kutusu. (Windows) İmleci Ara kutusuna yerleştirmek için Ctrl+S

Gezinme için Windows klavye kısa yolları

Adobe Yardım Görüntüleyici'de gezinmek ve konuları görüntülemek için aşağıdaki klavye kombinasyonlarını kullanın:

- Gezinme bölmesi ile okuma bölmesi arasında geçiş yapmak için Ctrl+Tab ve Shift+Ctrl+Tab tuşlarına basın.
- Bir bölme içindeki bağlar arasında geçiş yapmak için Tab tuşuna veya Shift+Tab tuşlarına basın.
- Seçilen bir bağı etkinleştirmek için, Enter tuşuna basın.
- Metni büyötmek için, Ctrl+eşittir tuşlarına basın.
- Metni küçölmek için, Ctrl+tire tuşlarına basın.

Doğru Yardım belgelerini seçme

Fireworks yazılımını öğrenmek için çeşitli kaynaklar, örneğin Fireworks Yardım, Fireworks belgeleri bileşenlerinin PDF sürümleri ve çeşitli Internet tabanlı bilgi kaynakları bulunmaktadır.

- *Fireworks Yardım (Fireworks'ü Kullanma* olarak adlandırılır), tüm kullanıcılar içindir ve tüm Fireworks özellikleri hakkında kapsamlı bilgi verir. İstedığınız zaman Fireworks yardım üzerinden (Yardım > Fireworks'ü Kullanma) erişebilirsiniz. El kitabı ayrıca PDF formatında, www.adobe.com/go/fireworks_documentation_tr adresindeki Adobe Internet sitesinde bulunabilir.

- *Fireworks'ü Genişletme*, Fireworks çatısını ve uygulama programlama arayüzünü (API) anlatır. Eklentiler yapmak ve Fireworks arayüzünü kişiselleştirmek isteyen gelişmiş kullanıcılar içindir. Fireworks uygulamasındaki tüm komut veya ayarları Fireworks uygulamasının anlayabileceği özel JavaScript komutlarıyla kontrol edebilirsiniz. El kitabı hem yardımda hem de Adobe web sitesinde, indirilebilir bir PDF olarak bulunur.

Kaynaklar

Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop ürününüz hakkında bilgilenmenizi sağlar. Adobe Creative Suite 3 için, baskı, web ve video profesyonellerine yönelik pek çok konuyu kapsayan 200'den fazla video ders vardır.

İlgilendiğiniz Creative Suite 3 ürünü hakkında bilgilenmek için Video Workshop uygulamasını kullanabilirsiniz. Birçok video, ürünleri birlikte nasıl kullanacağınızı gösterir.

Video Workshop'ı başlattığınızda, tam olarak öğrenmek istediğiniz ürün ve konuları seçersiniz. Her videonun ayrıntılarını görebilir, böylece kendinizi eğiteceğiniz yöne odaklanabilirsiniz.

Sunanlar topluluğu

Bu yayınla Adobe topluluğunu uzmanlık ve anlayışlarını paylaşmaya davet ettik. Adobe ve Lynda.com, Michael Ninness, Katrin Eismann ve Chris Georgenes gibi önde gelen tasarımcı ve geliştiricilerden dersler, ip uçları ve püf noktaları sunar. Lynn Grillo, Greg Rewis ve Russell Brown gibi Adobe uzmanlarını görüp dinleyebilirsiniz. Toplam 30'dan fazla ürün uzmanı, bilgilerini paylaşmaktadır.

Eğitimler ve kaynak dosyaları

Video Workshop uygulamasında acemiler ve deneyimli kullanıcılar için eğitim bulunmaktadır. Ayrıca yeni özellikler ve tuş teknikleri hakkında videolar bulacaksınız. Her videoda tek bir konu ele alınmakta ve ortalama 3-5 dakika sürmektedir. Videoların çoğunda resimli bir eğitim ve kaynak dosyaları bulunmaktadır, böylece ayrıntılı adımların çıktısını alabilir ve eğitimi kendi başınıza deneyebilirsiniz.

Adobe Video Workshop'u kullanma

Creative Suite 3 ürününüzle birlikte verilen DVD'yi kullanarak Adobe Video Workshop'a erişebilirsiniz. Ayrıca www.adobe.com/go/learn_videotutorials_tr adresinden çevrimiçi olarak erişilebilir. Adobe, çevrimiçi Video Workshop'a düzenli olarak yeni videolar ekleyecektir, bu yüzden yenilikleri görmek için ziyaret edin.

Fireworks CS3 videoları

Adobe Video Workshop, Adobe Fireworks CS3 için aralarında şunların da bulunduğu geniş bir konu yelpazesini kapsar:

- Sayfalar panelini kullanma
- Zengin sembollerle hızlı prototip oluşturma
- Katmanları ve mizanpajı anlama
- Sembol özellik komutları oluşturma

Videolar ayrıca Fireworks CS3 uygulamasını diğer Adobe ürünleriyle birlikte nasıl kullanacağınızı gösterir:

- Photoshop dosyalarını içe aktarma

- Fireworks ve Flash iş akışını anlama
- Photoshop, Illustrator ve Fireworks iş akışını anlama

İlaveler

Adobe yazılımınızdan en iyi şekilde yararlanmanıza yardımcı olacak çok çeşitli kaynaklara erişebilirsiniz. Bu kaynaklardan bazıları, kurma işlemi sırasında bilgisayarınıza yüklenir; ilave yardımcı örnekler ve belgeler kurulum veya içerik DVD'sindedir. www.adobe.com/go/exchange_tr adresindeki Adobe Exchange topluluğunda benzersiz ekstralar çevrimiçi olarak sunulmaktadır.

Kurulu kaynaklar

Yazılım kurulumu sırasında uygulama klasörünüze bir dizi kaynak yerleştirilir. Bu dosyaları görmek için bilgisayarınızdaki özgün uygulama klasörüne gidin.

- Windows: *[başlangıç sürücüsü]*/Program files/Adobe/Adobe Fireworks CS3
- Mac OS: *[başlangıç sürücüsü]*/Applications/Adobe Fireworks CS3

Adobe ürününüze bağlı olarak, uygulama klasöründe aşağıdakiler bulunabilir:

Eklentiler. Eklenti modülleri, yazılımınıza özellik ekleyen veya varolanları genişleten küçük yazılım programlarıdır. Eklenti modülleri, kurulduktan sonra İçer Aktar veya Dış Aktar menülerinde seçenekler olarak; Aç, Farklı Kaydet ve Orijinali Dış Aktar iletişim kutularında dosya formatları olarak; Filtre alt menüsündeysse filtreler olarak belirir.

Hazır ayarlar. Hazır Ayarlar'da yararlı çok çeşitli araçlar, tercihler, efektler ve görüntüler bulunur. Ürün önayarları arasında fırçalar, renk örnekleri, renk grupları, semboller, özel şekiller, grafik ve katman stilleri, desenler, dokular, eylemler, çalışma alanları ve daha pek çok şey bulunur. Kullanıcı arayüzü genelinde hazır ayar içerikleri bulunabilir. Bazı hazır ayarlar sadece ilgili aracı seçtiğinizde kullanılabilir. Bir efekti veya görüntüyü sıfırdan yaratmak istemiyorsanız, ilham almak için hazır ayar kitaplıklarını inceleyin.

Şablonlar. Şablon dosyaları Adobe Bridge'den açılıp görülebilir, Hoş Geldiniz Ekranı'ndan açılabilir veya doğrudan Dosya menüsünden açılabilir. Şablon dosyaları ürüne bağlı olarak, antetli kağıtlar, haber bültenleri ve web sitelerinden, DVD menüleri ve video düğmelerine kadar değişir. Her şablon dosyası profesyonelce hazırlanmıştır ve ürünün özelliklerinin en iyi nasıl kullanılacağına örnek oluşturur. Bir projeye acilen başlamanız gerekiyorsa şablonlar değerli bir kaynak olabilir.

Örnekler. Örnek dosyalarında daha karmaşık tasarımlar bulunur ve yeni özelliklerin nasıl kullanıldığını görmenin harika bir yoludur. Bu dosyalar, programınızın sunduğu yaratıcı imkanların ne kadar geniş olduğunu gösterir.

Fontlar. Creative Suite ürününüze birkaç OpenType® font ve font ailesi eklenmiştir. Fontlar kurulum sırasında bilgisayarınıza kopyalanır:

- Windows: *[başlangıç sürücüsü]*/Program Files/Common Files/Adobe/Fonts
- Mac OS X: *[başlangıç sürücüsü]*/Library/Application Support/Adobe/Fonts

Font yükleme hakkında daha fazla bilgi için, kurulum DVD'sindeki Beni Oku.html dosyasına bakın.

DVD içeriği

Ürününüzle verilen kurulum veya içerik DVD'sinde, yazılımınız ile birlikte kullanılmak üzere ilave kaynaklar bulunur. Goodies klasöründe ürüne özgü dosyalar, örneğin şablonlar, resimler, hazır ayarlar, eylemler, eklentiler ve efektler ile Fonts ve Stock Photography alt klasörleri bulunur. Documentation klasöründe yardımın PDF sürümü ve teknik bilgiler, ayrıca örnek sayfalar, başvuru kılavuzları ve uzman işlev bilgileri gibi diğer belgeler bulunur.

Adobe Exchange

Daha fazla ücretsiz içerik için, kullanıcıların Adobe ürünlerinde kullanılan binlerce eylem, genişletme, eklenti ve diğer içerikleri indirip paylaştıkları bir online kullanıcı topluluğu olan www.adobe.com/go/exchange_tr adresini ziyaret edin.

Bridge Home

Adobe Bridge CS3'teki yeni bir uğrak yeri olan Bridge Home, tüm Adobe Creative Suite 3 yazılımınız hakkında tek bir yerde güncel bilgi sunar. Adobe Bridge'i başlatın, sonra sık kullanılanlar panelinin tepesindeki Bridge Home simgesini tıklayarak Creative Suite araçlarınız için en son ipuçlarına, haberlere ve kaynaklara erişin.

Not: Bridge Home her dilde bulunmayabilir.

Adobe Design Center

Adobe Design Center, endüstride isim yapmış uzmanlardan, ünlü tasarımcılardan ve Adobe yayıncılık ortaklarından makaleler, fikirler ve talimatlar sunar. Her ay yeni içerik eklenmektedir.

Tasarım ürünleri için yüzlerce eğitim bulabilir ve videolar, HTML dersleri ve örnek kitap bölümleri yardımıyla ipuçları ve teknikler öğrenebilirsiniz.

Yeni düşünceler, Think Tank, Dialog Box ve Gallery'nin temelini oluşturur:

- Think Tank makaleleri, tasarımcıların teknolojiyi nasıl kullandıklarını ve tecrübelerinin tasarım, tasarım araçları ve toplum için ne ifade ettiğini açıklar.
- Dialog Box'ta uzmanlar, hareketli grafik ve dijital tasarım konularında yeni fikirlerini paylaşır.
- Gallery'de sanatçıların hareket ile tasarımlarını ifade etme şekilleri sergilenir.

www.adobe.com/designcenter adresindeki Adobe Design Center'ı ziyaret edin.

Adobe Developer Center

Adobe Developer Center, Adobe ürünlerini kullanarak zengin Internet uygulamaları, web siteleri, mobil içerik ve başka projeler hazırlayan geliştiriciler için örnekler, eğitimler, makaleler ve kullanıcı topluluğu kaynakları sunar. Developer Center'da ayrıca Adobe ürünlerine yönelik eklentiler oluşturan geliştiriciler için kaynaklar bulunur.

Örnek koda ve derslere ek olarak RSS yayınları, çevrimiçi seminerler, SDK'lar, komut dizisi yazma kılavuzları ve başka teknik kaynaklar bulabilirsiniz.

www.adobe.com/developer adresindeki Adobe Developer Center'ı ziyaret edin.

Müşteri desteği

Ürününüz hakkında sorun giderme bilgileri bulmak ve ücretsiz ve ücretli teknik destek seçenekleri hakkında bilgi almak için www.adobe.com/support adresindeki Adobe Support web sitesini ziyaret edin. Adobe Press kitaplarına, çeşitli eğitim kaynaklarına, Adobe yazılım sertifikası programlarına ve daha fazlasına erişmek için Eğitim bağını izleyin.

İndirilebilir Dosyalar

Ücretsiz güncellemeler, deneme programları ve diğer yararlı yazılımları bulmak için

www.adobe.com/go/downloads_tr adresini ziyaret edin. Adobe Store (www.adobe.com/go/store_tr) ayrıca, diğer geliştiricilere ait binlerce eklentiye erişim sağlayarak yaptığınız işleri otomatikleştirmenize, iş akışlarınızı özelleştirmenize, uzmanca profesyonel efektler yaratmanıza ve çok daha fazlasını yapmanıza yardımcı olur.

Adobe Labs

Adobe Labs, Adobe'nin çıkardığı yeni ve henüz şekillenmeye başlayan yenilikleri, teknolojileri ve ürünleri deneme ve değerlendirme fırsatı sunar.

Adobe Labs'de şu gibi kaynaklara erişebilirsiniz:

- Piyasaya çıkarılmadan önceki haliyle yazılım ve teknolojiler
- Kod örnekleri ve öğrenmenizi hızlandıracak en iyi uygulama şekilleri
- Ürün ve teknik belgelerin erken sürümleri
- Forumlar, wiki tabanlı içerikler ve düşünce tarzınızı paylaşan geliştiriciler ile etkileşmenize yardımcı olacak diğer ortak çalışma kaynakları.

Adobe Labs ortaklaşa yazılım geliştirme sürecini teşvik eder. Bu ortam müşterilerin yeni ürün ve teknolojilerle üretkenliklerini hızlandırmalarına ve Adobe geliştirme ekiplerinin yazılımı, topluluğun ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılayacak nitelikte şekillendirmek için erken geri bildirimleri değerlendirmesine olanak sağlar.

www.adobe.com/go/labs_tr adresindeki Adobe Labs sitesini ziyaret edin.

Kullanıcı toplulukları

Kullanıcıların teknolojileri, araçları ve bilgileri paylaşımları, sorular sormaları ve diğer kullanıcıların yazılımlarını en iyi şekilde nasıl kullandıklarını öğrenmeleri için forumlar, bloglar ve daha başka kanallar sunar. Kullanıcılar arası forumlar İngilizce, Fransızca, Almanca ve Japonca'dır; bloglar pek çok dilde yayınlanmaktadır.

Forumlara veya bloglara katılmak için, www.adobe.com/communities adresini ziyaret edin.

Fireworks CS3 uygulamasındaki yenilikler

Zengin semboller yaratma

Fireworks uygulamasının bu sürümü yeni ve geliştirilmiş sembol işlevlerine sahiptir. Akıllıca ölçeklenebilecek ve bir JavaScript (JSF) dosyası kullanılarak özgül nitelikler verilebilecek grafik sembolleri yaratın. Yeni Sembol Özellikleri panelini kullanarak, bu sembolleri belgeye sürükleyip bunlarla ilişkili parametreleri düzenleyerek çabucak bir kullanıcı arabirimi hazırlayın.

Zengin semboller	
Sembol Özellikleri paneli	Bu yeni panel, akıllı grafik sembollerinin özelliklerini kontrol edebileceğiniz merkezi bir yerdir.
Gelişmiş grafik sembolü	Grafik sembolünde yapılan bir geliştirme sayesinde, JavaScript kullanarak, özelleştirilebilir sembol özellikleri yaratılabilir.
Sembol kitaplığı	Yeni işlevlerden yararlanan bir önceden tasarlanmış grafik sembolü kitaplığı yazılımın bu sürümüne dahil edilmiştir. Bu semboller, belirli bir web sitesinin veya kullanıcı arayüzünün tarzına uyulanacak şekilde özelleştirilebilir.
Semboller takas etme	Yeni bir "sembolü takas et" işlevi, belgenizi tasarlariken semboller kolayca takas etmenizi sağlar.

Daha fazla bilgi için, bkz. "Zengin grafik semboller oluşturma ve kullanma", sayfa 198.

Semboller için akıllı ölçekleme

Geleneksel olarak sembolle ölçek dönüştürme uyguladığınızda, tüm bir nesne tek bir birim olarak dönüştürülür. Belirli türden nesnelerde, özellikle stilize köşeli geometrik şekillerde sonuç, biraz deforme olmuş gibi duran bir semboldür.

Fireworks CS3, 9 dilimli ölçekleme olarak adlandırılan, vektör veya bitmap simgelerini akıllıca ölçeklemenizi sağlayan yeni bir dinamik özellik sunmaktadır. Çiziminizin üzerine bir grup kılavuz çizgi yerleştirerek bir sembolün her bölümünün nasıl ölçekleneceğini tanımlayabilirsiniz. Dokuz bölgeden herhangi biri yalnızca yatay ölçeklenecek, yalnızca dikey ölçeklenecek, hem yatay hem dikey ölçeklenecek veya hiç ölçeklenmeyecek şekilde tanımlanabilir. Varsayılan değer olarak devrede olan özellik, ayrıca yalnızca üç bölgeyi ölçekleyecek şekilde de ayarlanabilir. 9 dilimli ölçekleme, yeni Otomatik Şekil kitaplığı ile birleştirildiğinde web sitesi ve uygulama prototipleri hazırlamayı her zaman olduğundan daha da hızlı hale getirmektedir.

Bozulma olmadan ölçekleme	
Yeni 9 dilimli ölçekleme aracı	Vektör ve bitmap sembollerini, geometrisini bozmadan daha büyük veya daha küçük boyuta ölçeklemek için 9 dilimli ölçekleme özelliğini etkinleştirin. Sembol, şekline bağlı olarak 3 veya 9 bölge kullanılarak ölçeklenebilir.

Daha fazla bilgi için, bkz. "9 dilimli ölçeklemeyi kullanma", sayfa 197.

Tek bir belgeye birden çok sayfa ekleme

Sürekli olarak web tasarım iş akışlarını geliştirme çabasında olan Fireworks CS3, tek bir PNG dosyası kullanarak karmaşık çok sayfalı web prototipleri hazırlamayı kolaylaştırır. Her sayfanın tuval belge, boyut, renk, görüntü çözünürlüğü ve kılavuz çizgiler için kendi ayarları bulunur. Bu ayarlar her sayfa için ayrı ayrı veya belgedeki tüm sayfalar için belirlenebilir.

Çok sayfalı çalışma konseptini bir adım daha öteye taşıyan Fireworks katmanları, tek bir sayfa için veya tüm sayfalar için geçerli olabilir. Katmanlar, paylaşıldıktan sonra, paylaşılmayan katmanlardan ayrılması için sarı bir ton alır. Hızlı prototip hazırlama amacıyla, birden çok sayfada hiper bağlantıları ve etkin nokta davranışı olan iş akışları yaratabilirsiniz. Ayrıca sayfalarınızın tamamını bir tarayıcıda önceden izleyebilir veya tüm sayfaları birden çok HTML sayfasına aktarabilirsiniz.

Karmaşıklığa gerek duymayan prototipler	
Yeni Sayfalar paneli	Yeni bir Sayfalar paneli, PNG dosyanızdaki sayfalara kolayca erişmenizi sağlar.
Birden çok sayfaya katman uygulama	Katmanlar tek bir sayfa için geçerli olabilir veya çok sayıda sayfa tarafından paylaşılabilir. Katmanlar, paylaştırıldıktan sonra, paylaştırılmayan katmanlardan ayrılması için sarı bir tonda gösterilir.
Ortak öğeler için kalıp sayfa kullanma	Tüm sayfalarda ortak olan öğeleri tutacak, isteğe bağlı bir kalıp sayfa kullanılabilir.

Daha fazla bilgi için, bkz. “Sayfalarla çalışma”, sayfa 162.

Flash tabanlı slayt gösterileri hazırlama

Otomatik olarak bir görüntü slayt gösterisi hazırlayın. Slayt Gösterisi Oluştur komutu, Flash kullanmayı bilmeden de Flash slayt gösterileri oluşturmaya izin verir. Kolayca bir görüntü klasörü seçer, slayt gösterisi öğeleri (örneğin slayt geçişleri) ekler, nihai çıktı için bir Fireworks albüm oynatıcısı (bir Flash şablonu) seçer ve web için gerektiği şekilde en iyileştirilmiş minik resimleri ve tam boyutlu resimleri toplu halde işlersiniz.

Flash öğrenmeden Flash slayt gösterisi hazırlama	
Slayt Gösterisi Oluştur özelliği	Yeni aracı başlatmak için, Komutlar menüsünden Slayt Gösterisi Oluştur'u seçin.

Daha fazla bilgi için, bkz. “Slayt Gösterileri Oluşturma”, sayfa 261.

Hiyerarşik katmanlar

Fireworks CS3 uygulamasında bir belgedeki katmanların yapısı gerektiği kadar basit veya karmaşık olabilir ve tüm hiyerarşik katmanlar korunur. Yeni bir dosya yaratırken tüm öğeler aynı düzeyde, hiyerarşik olmayan bir tarzda organize edilir. Gerektiği gibi yeni alt katmanlar yaratabilir ve içlerine ya da aralarında öge taşıyabilirsiniz. Ayrıca birden çok alt katman yaratabilir ve bunları gruplayabilirsiniz.

Daha fazla tasarım esnekliği için katmanlar kullanma	
Hiyerarşik katmanlar	İhtiyacınız oldukça katman yaratmak ve bunları organize etmek için Katmanlar panelini kullanın.

Daha fazla bilgi için, bkz. “Katmanlarla çalışma”, sayfa 166.

Photoshop dosyalarıyla çalışma

Fireworks CS3 ile Photoshop uygulamasının kendi dosyalarını doğrudan içe aktarabilirsiniz. Yeni bir işlevsellik düzeyine ulaşan Adobe, tümleştirmenin ne olduğu kavramını yeniden tanımlıyor. Fireworks tasarım eşlik araçları ve görüntüleri artık Photoshop uygulamasının özgün dosyaları olarak kaydedilebilir ve Photoshop veya Fireworks CS3 uygulamalarında, katman bilgileri korunarak açılabilir.

Gelişmiş Photoshop uyumluluğu	
Photoshop katman efektleri	Photoshop gölge, parlama, kenar kesmesi, üst üste yerleştirme ve fırça darbesi gibi, kullanıcının bir katmanın içeriğini değiştirmesini sağlayan çeşitli efektler sunar. Fireworks CS3 artık bu düzenlenebilir Photoshop katman efektlerini bir PSD dosyasını içe aktarırken veya açarken korumaktadır. Ayrıca artık Photoshop katman efektlerini doğrudan Fireworks uygulamasındaki herhangi bir nesneye, Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler aracından Photoshop Canlı Efektleri'ni seçerek uygulayabilirsiniz.
Photoshop karışım modları	Fireworks CS3 uygulamasında sık kullanılan yedi Photoshop karışım modu (erime, doğrusal yakma, doğrusal soldurma, canlı ışık, doğrusal ışık, pin ışığı ve sert karışım) bulunmaktadır.
PSD dosyalarını açarken hiyerarşik katmanları koruma	Fireworks CS3 artık hiyerarşik bir katman yapısını destekler; böylece Photoshop uygulamasından dosya içe aktarırken katman ve alt katman bilgilerini korumanıza olanak verir.

Daha fazla bilgi için, bkz. "PhotoShop ile çalışma", sayfa 336.

Adobe Flash uygulamasına Fireworks dosyaları aktarma

Artık Fireworks CS3 uygulamasından Flash CS3 Professional uygulamasına kopyala yapıştır ile veya doğrudan bir Fireworks PNG dosyası içe aktararak hızla içerik taşıyabilirsiniz. Çok sayıda sayfa, paylaşılan katmanlar, hiyerarşik katmanlar, kareler, 9 dilimli ölçekleme ayarları ve pek çok efekt dahil, önemli yapısal nitelikler korunur. Fireworks uygulamasında prototip hazırlama ve Flash uygulamasında geliştirme, daha önce hiç bu kadar kolay olmamıştı.

Daha fazla bilgi için, bkz. "Flash ile çalışma", sayfa 317.

RIA sayfa düzenleri için Flex tümleştirmesi

Tasarımcılar teknolojinin sınırlarını zorladıkça, daha iyi araçlar ve tümleştirme her zamankinden daha da önemli hale geliyor. Fireworks CS3, yeni kuşak zengin Internet uygulamalarının (RIA olarak anılır) geliştirilmesine, bileşenler olarak bilinen ortak kitaplık varlıklarını, Adobe Flex™ Builder™ ile kullanılmak üzere dışa aktarmayı mümkün kılarak yardımcı olabilir. Stil ve mutlak pozisyonlar da korunur.

İşin en iyi tarafı sizin hiç bir şey yapmanızın gerekmemesidir, çünkü Fireworks gerekli Flex kodunu (MXML) sizin yerinize dışa aktarır. Artık kolaylıkla yeni bir Flex uygulaması mizanpajını Fireworks uygulamasında yaratabilir, Flex Builder uygulamasına yüklemek için MXML gibi Flex ortak kitaplık varlıklarından yararlanabilirsiniz.

Illustrator dosyalarıyla çalışma

Illustrator dosyalarını Fireworks uygulamasında, hiyerarşik katmanları, desenleri, bağlı görüntüleri, metin niteliklerini, saydamlığı ve daha pek çok şeyi koruyarak açın. Fireworks ayrıca Adobe Illustrator 8.0 uygulamasına veri aktarmak için dışa aktarma seçenekleri içerir.

Daha fazla bilgi için, bkz. "Illustrator ile çalışma hakkında", sayfa 340.

Yeni özellikler hakkında daha fazla bilgi için, Adobe web sitesinin www.adobe.com/products/fireworks/ adresindeki Fireworks sayfasına bakın.

Adobe Bridge

Fireworks uygulamasında ve Adobe Creative Suite içinde dosya yönetmeyi, gelecek kuşak dosya tarayıcısı Adobe Bridge ile basitleştirin. Görüntülerinizi verimli bir şekilde tarayın, etiketleyin, arayın ve işleyin. Bridge ve Fireworks uygulamalarının birlikte kullanılması, dosyalarınızdaki XMP meta verilerinden yararlanabileceğiniz anlamına gelir. Adobe XMP (Extensible Metadata Platform), kullanıcıya, PNG, GIF, JPEG, Photoshop ve TIFF formatında kaydedilmiş dosyalara dosya bilgileri eklemeye yardımcı olan ve Adobe yazılımı ve XMP meta verisi standardını destekleyen diğer sistemler arasında metadata alışverişini kolaylaştıran bir teknolojidir.

Daha fazla bilgi için, bkz. “Adobe Bridge hakkında”, sayfa 342.

Bölüm 2: Fireworks Temel Bilgiler

Fireworks CS3 profesyonel ekran grafikleri tasarlamakta kullanılan bir yazılım programıdır. Programın yenilikçi çözümleri grafik tasarımcılar ve web yöneticilerinin karşılaştığı büyük problemlerin üstesinden gelir. Fireworks yazılımının çok çeşitli araçlarını kullanarak tek bir dosyanın içinde vektör ve bitmap grafiklerini birlikte oluşturup düzenleyebilirsiniz.

Fireworks yazılımının çıkması web tasarımcılarını çeşitli görevlere özgü bir düzine kadar uygulama arasında gidip gelmekten kurtardı. Yazılımın geri döndürülebilir Canlı Filtreleri, herhangi basit bir düzenlemeden sonra web grafiklerini yeni baştan oluşturma zorunluluğunun getirdiği sıkıntıyı ortadan kaldırır. Fireworks rollover yapmayı kolaylaştırmak için JavaScript üretir. Etkili en iyileştirme özellikleri kaliteden ödün vermeden web grafik dosyalarının boyutunu küçültür.

Fireworks yazılımını yeni kullanıyorsanız, dosyaları açma, alma ve saklama; Fireworks ortamında yolunuzu bulma ve bir dosya içinde çalışma gibi genel Fireworks kavramlarını anlamak sizin için yararlı olacaktır. Yeni bir dosya oluşturduktan veya mevcut bir dosyayı açtıktan sonra Fireworks çalışma ortamını kullanabilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Fireworks uygulamasında çalışma hakkında”, sayfa 13
- “Vektör ve bitmap grafikleri hakkında”, sayfa 14
- “Yeni belge oluşturma”, sayfa 16
- “Dosya açma ve içe aktarma”, sayfa 17
- “Fireworks dosyalarını kaydetme”, sayfa 23
- “Fireworks çalışma ortamı”, sayfa 25

Fireworks uygulamasında çalışma hakkında

Fireworks, web grafikleri oluşturmak, düzenlemek ve en iyileştirmekte kullanılan çok yönlü bir programdır. Hem bitmap hem de vektör görüntüleri oluşturup düzenleyebilir, rollover ve açılır menüler gibi web efektleri tasarlayabilir, dosya boyutlarını küçültmek için grafikleri kırıp en iyileştirebilir ve yinelenen görevleri otomatikleştirerek zaman kazanabilirsiniz. Bir belge tamamlandığında, JPEG dosyası, GIF dosyası veya başka formatta bir dosya olarak (HTML tabloları ve JavaScript kodu içeren HTML dosyalarıyla birlikte) web’de kullanmak için dışa aktarabilir veya kaydedebilirsiniz. Ayrıca, Adobe Photoshop veya Adobe Flash gibi başka bir programda çalışmaya devam etmek isterseniz, bu programlara özgü bir dosya türünü dışa aktarabilir veya saklayabilirsiniz.

Vektör ve bitmap nesneleri

Fireworks Araçlar panelinde, vektörleri ve bitmap’leri çizmek ve düzenlemek için kullanılan araçları içeren ayrı ayrı bölümler bulacaksınız. Bu iki temel format hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Vektör ve bitmap grafikleri hakkında”, sayfa 14

Fireworks uygulamasında, oluşturduğunuz nesnenin bir vektör mü yoksa bitmap mi olduğunu, seçtiğiniz araç belirler. Örneğin, Araçlar panelinin Vektör bölümünden Kalem aracını seçip, noktaları çizerek vektör yollarını çizmeye başlayabilirsiniz. Fırça aracını seçip sürükleyerek bir bitmap nesnesini boyayabilirsiniz. Metin aracını seçip yazmaya başlayabilirsiniz.

Vektör nesneleri veya bitmap nesneleri çizdikten veya metin girdikten sonra, grafiklerinizi geliştirmek ve tamamlamak için geniş bir araç, efekt, komut ve teknikler dizisini kullanabilirsiniz. Etkileşimli gezinme düğmeleri oluşturmak için Düğme Düzenleyici'deki Fireworks araçlarını kullanabilirsiniz.

İçe aktarılan grafikleri düzenlemek için de Fireworks araçlarını kullanabilirsiniz. JPEG, GIF, PNG, PSD ve başka birçok dosya formatındaki dosyaları içe aktarıp düzenleyebilirsiniz. Bir grafik görüntüyü içe aktardıktan sonra, rengini ve tonunu ayarlayabileceğiniz gibi, kırabilir, rötuşlayabilir ve maske ekleyebilirsiniz.

Etkileşimli grafikler

Dilimler ve sıcak noktalar bir web grafiğindeki etkileşimli alanları belirleyen web nesneleridir. Dilimler, bir görüntüyü rollover davranışları, animasyon ve URL (Birörnek Kaynak Konumlayıcı) bağları uygulayabileceğiniz farklı bölümler şeklinde keser. Ayrıca, bölümleri farklı ayarlar kullanarak dışa aktarabilirsiniz. Bir web sayfasında, her dilim bir tablo hücrelerinde görünür. Sıcak noktalar, grafiğin tamamına veya bir kısmına URL bağları veya davranışlar atamanıza izin verir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimler, Rollover'lar ve Sıcak Noktalar", sayfa 208.

Dilimler ve sıcak noktalar, çalışma alanında grafiklere, görüntüyü takas etme ve rollover davranışlarını doğrudan ve süratle atamanıza izin veren sürükleyici ve bırak rollover tutamaçlarına sahiptir. Düğme Düzenleyici ve Açılır Menü Düzenleyici, web sitelerini gezmek için özel etkileşimli grafikler oluşturmanıza yardım eden kullanışlı Fireworks özellikleridir.

Grafikleri en iyileştirme ve dışa aktarma hakkında

Fireworks, grafikleri dışa aktarmak için hazırlarken, dosya boyutu ile kabul edilebilir görsel kalite arasında dengeyi bulmanıza yardım eden güçlü en iyileştirme araçlarına sahiptir. Fireworks uygulamasında, iş alanındaki Önizleme yardımıyla 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünde grafiklerin kalitesini karşılaştırırken, web sitelerine süratle yüklemek amacıyla web grafiklerinin dosya boyutlarını minimize etmek için grafikleri en iyileştirebilirsiniz..

Bir görüntüyü daha küçük bölümlere dilip daha sonra formattaki her bölümü içeriğe en iyi uyacak biçimde en iyileştirebilirsiniz. Daha fazla en iyileştirme esnekliği elde etmek için, arka planın kalitesini düşürürken bir JPEG'nin en önemli kısmını odaklamak için seçmeli JPEG sıkıştırması kullanabilirsiniz.

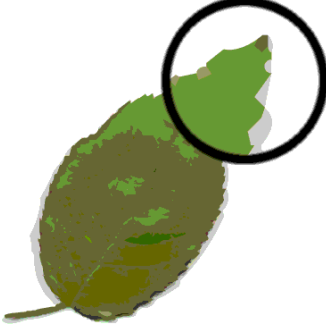
Grafiklerinizi en iyileştirdikten sonraki adım onları web'de kullanmak için dışa aktarmaktır. Fireworks kaynak PNG belgenizden, JPEG, GIF, animasyonlu GIF ve birden çok dosya türlerindeki dilimli görüntüleri içeren HTML tabloları gibi bir çok dosya türünü dışa aktarabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "En İyileştirme ve Dışa Aktarma", sayfa 268.

Vektör ve bitmap grafikleri hakkında

Bilgisayarlar, grafikleri ya vektör ya da bitmap formatında görüntüler. İki format arasındaki farkı anlamak, hem vektör hem de bitmap araçları içeren ve her iki formatı da açabilen ve içe aktarabilen Fireworks uygulamasını anlamana yardımcı olur.

Vektör grafikleri hakkında

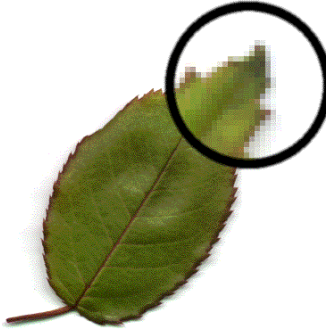
Vektör grafikleri, renk ve konum bilgisi içeren, vektör adı verilen çizgiler ve eğrileri kullanarak görüntüleri oluşturur. Örneğin, bir yaprağın görüntüsü, yaprağın anahatlarını betimleyen bir dizi noktayla belirlenebilir. Yaprağın rengi, anahattının rengi (kontur) ve anahattın çevrelediği alanın rengi (dolgu) ile belirlenir.



Bir vektör grafiğini düzenlerken, grafiğin şeklini betimleyen çizgi ve eğrilerin özelliklerini değiştirirsiniz. Vektör grafiğini taşıyabiliyor, yeniden boyutlandırabiliyor, yeniden şekillendirebiliyor veya rengini değiştirebiliyorsanız, ayrıca değişen çözünürlükteki çıktı aygıtlarında görünümünün kalitesini değiştirmeden görüntüleyebiliyorsanız, vektör grafikleri çözünürlükten bağımsız demektir.

Bitmap grafikleri hakkında

Bitmap grafikleri, piksel olarak adlandırılan, bir ızgaraya yerleştirilmiş noktalardan oluşur. Bilgisayar ekranınız büyük bir pikseller ızgarasıdır. Yaprağın bitmap sürümünde görüntü, ızgaradaki her pikselin konumu ve renk değeri ile belirlenir. Her piksele bir renk atanır. Doğru çözünürlükte görüntülendiğinde, bir mozaikte görüntüyü oluşturan döşemeler gibi noktalar birbirine bitişik olarak yerleşmiştir.



Bir bitmap grafiğini düzenlerken, çizgiler ve eğriler yerine pikseller üzerinde değişiklik yaparsınız. Bu bitmap grafikleri çözünürlüğe bağımlıdır, yani görüntüyü betimleyen veriler belirli boyutlu bir ızgaraya sabitlenir. Bir bitmap grafiğini büyütme ızgaradaki pikselleri yeniden dağıtır ve çoğu kez görüntünün kenarları düzensiz gözükür. Bir bitmap grafiği görüntünün aslından daha düşük çözünürlükte bir çıktı aygıtında görüntülendiğinde de görüntü kalitesi düşebilir.

Yeni belge oluşturma

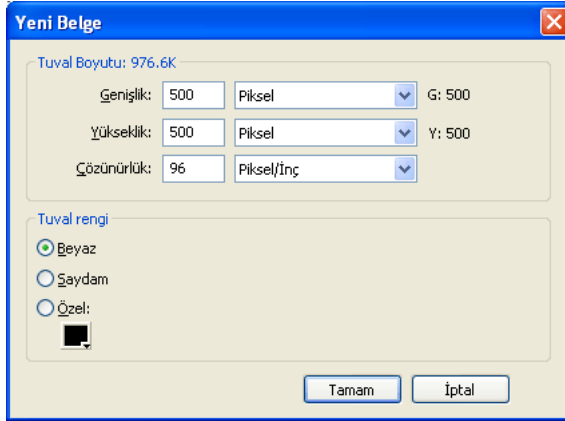
Fireworks uygulamasında yeni bir belge oluşturmak için Dosya > Yeni'yi seçtiğinizde, bir Taşınabilir Ağ Grafiği, yani PNG belgesi oluşturunuz. PNG, Fireworks uygulamasının yerel dosya formatıdır. Fireworks uygulamasında oluşturduğunuz grafikleri, JPEG, GIF ve animasyonlu GIF gibi benzer web grafik formatlarında saklayabilir veya dışa aktarabilirsiniz. Grafikleri ayrıca, TIFF, PSD ve BMP gibi web dışında kullanılan bir çok yaygın formatta da kaydedebilir veya dışa aktarabilirsiniz. Hangi en iyileştirme ve dışa aktarma ayarlarını seçerseniz seçin, sonradan kolayca düzenleyebilmenizi sağlamak için orijinal Fireworks PNG dosyası korunur.

Fireworks uygulamasında bir web grafiği oluşturmak için, önce yeni bir belge oluşturmalı veya mevcut bir belgeyi açmalısınız. Ayar seçeneklerini sonradan Özellik denetçisinde ayarlayabilirsiniz.

Yeni bir belge oluşturmak için:

1 Dosya > Yeni'yi seçin.

Yeni Belge iletişim kutusu açılır.



2 Tuval genişlik ve yükseklik ölçülerini piksel, inç veya santimetre olarak girin.

3 İnç başına piksel veya santimetre başına piksel olarak çözünürlüğü girin.

4 Tuval için beyaz, saydam veya bir özel renk seçin.

Not: Özel bir tuval rengi seçmek için Özel renk kutusu açılır penceresini kullanın.

5 Yeni belgeyi oluşturmak için Tamam'ı tıklatın.

Pano'daki bir nesneyle aynı boyutta bir belge oluşturmak için:

1 Aşağıdakilerin herhangi birisinden Pano'ya bir nesne kopyalayın:

- Başka bir Fireworks belgesi
- Bir web tarayıcısı
- "Fireworks uygulamasına yapıştırma", sayfa 20 altında listelenen uygulamalardan herhangi biri

2 Dosya > Yeni'yi seçin.

Yeni Belge iletişim kutusu, Pano'daki nesnenin genişlik ve yükseklik boyutlarıyla açılır.

3 Çözünürlüğü ve tuval rengini ayarlayın ve Tamam'ı tıklatın.

4 Nesneyi Pano'dan yeni belgeye yapıştırmak için Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

Dosya açma ve içe aktarma

Diğer grafik programlarında oluşturduğunuz vektör ve bitmap görüntülerini, Fireworks uygulamasında kolayca açabilir, içe aktarabilir ve düzenleyebilirsiniz. Ayrıca, bir dijital kamera veya tarayıcıdan içe görüntü aktarabilirsiniz.

Not: Adobe Dreamweaver uygulamasından bir dosyayı içe aktardığınızda, Fireworks JavaScript davranışlarının hepsini değil ama birçoğunu korur. Fireworks belirli bir davranışı destekliyorsa, bu davranışı tanır ve Dreamweaver uygulamasına bir dosyayı geri taşıdığınızda onu destekler.

Bir Fireworks belgesi açmak için:

1 Dosya > Aç'ı seçin.

Aç iletişim kutusu görüntülenir.

2 Dosyayı seçin ve Aç'ı tıklatın.



Önceki sürümün üzerine yazmadan bir dosya açmak için, Adsız olarak aç seçeneğini işaretleyin ve dosyayı farklı bir ad kullanarak kaydedin.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Son kullanılan belgeleri açma”, sayfa 17
- “Diğer uygulamalarda oluşturulmuş grafikleri açma”, sayfa 17
- “HTML dosyalarından Fireworks PNG dosyaları oluşturma”, sayfa 19
- “Fireworks belgesine nesne ekleme”, sayfa 19

Son kullanılan belgeleri açma

Dosya menüsü, Son Kullanılanları Aç alt menüsünde 10 taneye kadar son kullanılan belgeyi listeler. Başlangıç Sayfası da son kullanılan belgeleri listeler.

Son kullanılan bir dosyayı açmak için:

1 Dosya > Son Kullanılanları Aç'ı seçin.

2 Alt menüden bir dosya seçin.

Hiç bir dosya açık değilken son kullanılan bir dosyayı açmak için:

❖ Başlangıç sayfasında dosya adını tıklatın.

Diğer uygulamalarda oluşturulmuş grafikleri açma

Photoshop, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, sıkıştırılmamış CorelDRAW, WBMP, EPS, JPEG, GIF ve animasyonlu GIF dosyaları dahil dosya formatlarında veya diğer uygulamalarda oluşturulmuş dosyaları Fireworks ile açabilirsiniz.

PNG dışında bir dosya formatını Dosya > Aç'ı kullanarak açtığınızda, açtığınız dosyaya dayalı olarak yeni bir Fireworks PNG belgesi oluşturursunuz. Görüntüyü düzenlemek için Fireworks uygulamasının bütün özelliklerini kullanabilirsiniz. Çalışmanızı yeni bir Fireworks PNG dosyası olarak veya başka bir dosya formatı olarak kaydetmek için Farklı Kaydet'i seçebilirsiniz ya da bazı dosya türlerinde, belgeyi orijinal formatında kaydetmek için Kaydet'i seçebilirsiniz. Belgenin orijinal formatında kaydetmek görüntüyü tek bir katmana düzleştirir ve görüntüye eklediğiniz Fireworks uygulamasına özgü özellikleri düzenleme yeteneğinizi ortadan kaldırır.

Fireworks uygulamasını kullanarak aşağıdaki dosya formatlarını doğrudan kaydedebilirsiniz: Fireworks PNG, GIF, animasyonlu GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD ve PICT (sadece Mac).

Not: Fireworks, 16 bit TIFF görüntülerini 24 bit renk derinliğinde kaydeder.

Animasyonlu GIF'ler

Animasyonlu GIF dosyalarını Fireworks uygulamasına iki yoldan alabilirsiniz:

- Animasyonlu bir GIF'i animasyon sembolü olarak içe aktarabilirsiniz. Animasyonun tüm öğelerini tek bir birim olarak düzenleyip taşıyabilirsiniz ve sembolün yeni örneklerini oluşturmak için Kitaplık panelini kullanabilirsiniz.

Not: Bir animasyonlu GIF'i içe aktardığınızda, kare gecikmesi varsayılan değeri 0,07 saniye olur. Gerekliyse, orijinal zamanlamayı geri yüklemek için Kareler panelini kullanın.

- Animasyonlu bir GIF'i, normal bir GIF dosyasını açar gibi açabilirsiniz. GIF'in her ögesi ayrı birer görüntü olarak kendi Fireworks karesine yerleştirilir. Grafiği, Fireworks uygulamasında bir animasyon sembolüne dönüştürebilirsiniz.

EPS dosyaları

Fireworks, Photoshop EPS dosyaları gibi EPS dosyalarının çoğunu, içlerinde bütün nesnelerin tek bir katmanda birleştirildiği düzleştirilmiş bitmap görüntüleri olarak açar. Buna rağmen, Illustrator uygulamasından dışa aktarılan bazı EPS dosyaları vektör bilgilerini korur.

Çoğu EPS dosyasını açtığınızda veya içe aktardığınızda, EPS Dosya Seçenekleri iletişim kutusu açılır.

Görüntü Boyutu. görüntü boyutlarını ve içinde görüntünün oluşturulduğu birimleri belirler. Piksel, yüzde, inç veya santimetre arasında seçim yapabilirsiniz.

Çözünürlük. çözünürlük için birim başına piksel sayısını belirtir.

Oranları Korum. Dosyayı orijinaliyle aynı oranlarla açar.

Kenarları Yumuşatılmış. açılan EPS dosyalarındaki pürüzlü kenarları düzgünleştirir.

Vektör bilgisi içeren Illustrator EPS dosyalarını açtığınızda veya içe aktardığınızda, Vektör Dosya Seçenekleri iletişim kutusu açılır. Bu, FreeHand dosyalarını açtığınızda ya da içe aktardığınızda görüntülenenele aynı iletişim kutusudur.

PSD dosyaları

Fireworks CS3, Photoshop uygulamasında oluşturulmuş PSD dosyalarını açabilir ve hiyerarşik katmanlar, katman efektleri ve yaygın olarak kullanılan karışım modları dahil, PSD özelliklerinin tamamını veya çoğunu korur.

WBMP dosyaları

Fireworks, mobil hesaplama aygıtları için en iyileştirilmiş 1 bitlik (monokrom) WBMP dosyalarını açabilir. Bu format WAP (Kablosuz Uygulama Protokolü) sayfalarında kullanmak içindir. Bir WBMP dosyasını doğrudan Dosya > Aç'ı kullanarak açabilir veya Dosya > İçe Aktar'ı kullanarak bir WBMP dosyasını içe aktarabilirsiniz.

HTML dosyalarından Fireworks PNG dosyaları oluşturma

Fireworks, diğer uygulamalarda oluşturulmuş HTML içeriğini açabilir ve içe aktarabilir. Fireworks, bir HTML dosyasını açtığınızda veya içe aktardığınızda, dilimli grafikleri, JavaScript düğmelerini ve diğer etkileşim türlerini içeren web sayfalarını yeniden oluşturabilmeniz için, HTML kodu tarafından tanımlanan mizanpaj ve davranışları yeniden oluşturur. Bu, kaynak PNG dosyalarınız olmasa bile, devralınan web sitelerini kurtarmanıza izin verir. Bu özellikle, sayfayı sil baştan yeniden oluşturmak veya komutları değiştirmek zorunda kalmadan, grafikleri güncellemek, belge mizanpajını değiştirmek veya gezinti linkleri, düğmeleri ve diğer etkileşimli öğeleri değiştirmek için bir web sayfasını hızlıca açabilir ve içe aktarabilirsiniz.

Çünkü, Fireworks HTML içeriğini HTML tablosu biçiminde dışa aktarır ve ayrıca HTML tablolarına bağlı olarak içe aktarılan HTML için belge mizanpajını belirler. Fireworks uygulamasının dosyayı yeniden oluşturabilmesi için, bir HTML dosyası en az bir tablo içermelidir. HTML hakkında daha fazlası için, bkz. “Dışa HTML aktarma”, sayfa 292.

HTML içeriğini Fireworks uygulamasına birkaç yoldan alabilirsiniz:

- Bütün HTML tablolarını bir HTML dosyasında açabilirsiniz.
- Fireworks uygulamasının bir HTML dosyasında karşılaştığı ilk HTML tablosunu açabilirsiniz.
- Fireworks uygulamasının mevcut bir Fireworks belgesinde karşılaştığı ilk HTML tablosunu açabilirsiniz.

Not: Fireworks ayrıca, UTF-8 kodlaması kullanan ve XHTML’de yazılmış belgeleri de içe aktarabilir. Bu dosya türleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Dosyaları UTF-8 kodlamalı ve kodlamasız dışa aktarma”, sayfa 298 ve “XHTML’yi dışa aktarma”, sayfa 298.

Bir HTML dosyasının tüm tablolarını açmak için:

- 1 Dosya > Tabloyu Yeniden Hazırla’yı seçin.
- 2 Açmak istediğiniz tabloları içeren HTML dosyasını seçin ve Aç’ı tıklatın.

Her tablo, kendi belge penceresinde açılır.

Bir HTML dosyasının sadece ilk tablosunu açmak için:

- 1 Dosya > Aç’ı seçin.
- 2 Açmak istediğiniz tabloyu içeren HTML dosyasını seçin ve Aç’ı tıklatın.

HTML dosyasındaki ilk tablo yeni bir belge penceresinde açılır.

Bir HTML dosyasının ilk tablosunu açık bir Fireworks belgesinin içine aktarmak için:

- 1 Dosya > İçe Aktar’ı seçin.
- 2 İçe aktarmak istediğiniz tablonun bulunduğu HTML dosyasını seçin ve Aç’ı tıklatın.
- 3 İçe aktardığınız tablonun görüntülenmesini istediğiniz yere ekleme noktası yerleştirmek için tıklatın.

Fireworks belgesine nesne ekleme

Bir Fireworks belgesine, diğer uygulamalarda oluşturduğunuz vektör nesnelerini, bitmap görüntülerini veya metinleri aktarabilir, sürükleyebilir veya kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Ayrıca, bir dijital kamera veya tarayıcıdan görüntüler de aktarabilirsiniz.

Görüntüleri Fireworks uygulamasına sürükleme

Sürüklemeyi destekleyen herhangi bir uygulamadan, Fireworks uygulamasına vektör nesneleri, bitmap görüntüleri veya metin sürükleyebilirsiniz. Bu uygulamalar aşağıdakileri içerir:

- FreeHand 7 veya sonrası
- Flash 3 veya sonrası
- Photoshop 4 veya sonrası
- Illustrator 7 veya sonrası
- Microsoft Office 97 veya sonrası
- Microsoft Internet Explorer 3 veya sonrası
- Netscape Navigator 3 veya sonrası
- CorelDRAW 7 veya sonrası

Bir görüntü veya metni Fireworks uygulamasına sürüklemek için:

- ❖ Diğer uygulamadan, nesne veya metni Fireworks uygulamasına sürükleyin.

Fireworks uygulamasına yapıştırma

Başka bir uygulamadan kopyalanan nesneyi Fireworks uygulamasına yapıştırmak, nesneyi etkin belgenin ortasına yerleştirir. Pano'dan, şu formatlardan herhangi birinde bir nesne veya metin kopyalayıp yapıştırabilirsiniz:

- FreeHand 7 veya sonrası
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII metin
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

Fireworks uygulamasına yapıştırmak için:

- 1 Diğer uygulamada, yapıştırmak istediğiniz nesne veya metni kopyalayın.
- 2 Fireworks uygulamasında, nesne veya metni belgenize yapıştırın.

Yapıştırılan nesnelerin konumu

Bir nesneyi Fireworks uygulamasına yapıştırdığınızda, yapıştırılan nesnenin yerleşimi neyin seçildiğine bağlıdır:

- Tek bir katmanda en az bir nesne seçiliyse, yapıştırılan nesne aynı katmanda seçilen nesnenin önüne (veya yığın sıralamasında o nesnenin hemen üstüne) yerleştirilir.
- Katmanın kendisi seçiliyse ve başka hiçbir nesne seçili değil ya da bütün nesneler seçiliyse, yapıştırılan nesne aynı katmanda en üstteki nesnenin önüne (veya yığın sıralamasında hemen üstüne) yerleştirilir.

- Birden fazla katmanda iki veya daha fazla nesne seçiliyse, yapıştırılan nesne en üst katmanda en üstteki nesnenin önüne (veya yığın sıralamasında hemen üstüne) yerleştirilir.
- Web Katmanı veya Web Katmanı'ndaki bir nesne seçiliyse, yapıştırılan nesne en alt katmandaki diğer bütün nesnelerin önüne (veya yığın sıralamasında hemen üstüne) yerleştirilir.

Not: Web Katmanı bütün web nesnelerini içeren özel bir katmandır. Web Katmanı daima, Katmanlar panelinin en üstünde kalır. Katmanlar hakkında daha fazlası için, bkz. "Sayfalar, Katmanlar, Maskeleme ve Karıştırma", sayfa 162.

Yapıştırılan nesneleri yeniden örnekleme

Hedef Fireworks belgesinin çözünürlüğünden farklı çözünürlükte bir bitmap'i yapıştırdığınızda, Fireworks bitmap'in yeniden örneklenmesini isteyip istemediğinizi sorar.

Yeniden örnekleme, orijinal bitmap'in görünümünü mümkün olduğunca yakın bir şekilde eşleştirmek için yeniden boyutlandırılmış bir bitmap'e piksel ekler veya bu bitmap'ten piksel çıkarır. Bir bitmap'i daha yüksek bir çözünürlüğe yeniden örnekleme genellikle biraz kalite kaybına yol açar. Buna karşın, daha düşük bir çözünürlüğe yeniden örnekleme daima veri kaybına ve çoğunlukla kalitede bir düşüşe yol açar.

Yapıştırma yoluyla bir bitmap'i yeniden örnekleme için:

1 Bitmap'i, Fireworks uygulamasındaki Pano'ya veya başka bir programa kopyalayın.

2 Fireworks uygulamasındaki Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

Pano'daki bitmap görüntüsünün geçerli belgeden farklı bir çözünürlüğü varsa, yeniden örnekleme yapılsın mı yapılmasın mı diye soran bir iletişim kutusu görüntülenir.

3 Aşağıdakilerden birini seçin:

Yeniden Örnekle. •yapıştırılan bitmap'in orijinal genişlik ve yüksekliğini korur, gerekliyse piksel ekler veya çıkarır.

Yeniden Örnekleme. •bütün orijinal pikselleri korur, bu da, yapıştırılan görüntünün görelî boyutunu umulandan daha büyük veya daha küçük yapabilir.

PNG dosyalarını içe aktarma

Fireworks PNG dosyalarını, etkin Fireworks belgesinin geçerli katmanına aktarabilirsiniz. Bütün sıcak nokta nesneleri ve dilim nesneleri belgenin Web Katmanı'na yerleştirilir. Dilimler ve web nesneleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimleri ve dilim kılavuzlarını görüntüleme", sayfa 211. Katmanlar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Katmanlarla çalışma", sayfa 166.

Bir PNG dosyasını Fireworks belge katmanına aktarmak için:

1 Katmanlar panelinde, içine dosyayı aktarmak istediğiniz katmanı seçin.

2 İçe Aktar iletişim kutusunu açmak için Dosya > İçe Aktar'ı seçin.

3 İçe aktarılacak dosyaya gelin ve Aç'ı tıklayın.

4 Tuvalde, görüntünün sol üst köşesini yerleştirmek istediğiniz yere içe aktarma işaretçisini yerleştirin.

5 Dosyayı içe aktarın:

- Tam boyut görüntüyü içe aktarmak için tıklayın.
- İçe aktarırken görüntüyü yeniden boyutlandırmak için içe aktarma işaretçisini sürükleyin.

Fireworks görüntünün oranlarını korur.

Bir dijital kamera veya tarayıcıdan içe aktarma

Bir dijital kamera veya tarayıcıdaki görüntüleri, bu cihazlar TWAIN uyumluysa (Windows) veya yerleşik OS X Image Capture özelliği (Macintosh) kullanıyorsa, içe aktarabilirsiniz. Bir dijital kamera veya tarayıcıdan Fireworks uygulamasına aktardığınız görüntüler yeni belgeler olarak açılır.

Not: Uygun yazılım sürücülerini, modüller ve eklentiler yüklü değilse, Fireworks dijital kamera veya görüntü tarayıcılardan içe aktarma yapamaz. Yükleme, ayarlar ve seçenekler hakkında ayrıntılı talimatlar için, kamera veya tarayıcınızın belgelerinde TWAIN modülüne veya Photoshop Acquire eklentisine bakın

Fireworks, Macintosh'ta Fireworks uygulama klasörünün içindeki Eklentiler klasöründe yer alan Photoshop Acquire eklentilerini otomatik olarak arar. Eklentileri buraya koymak istemiyorsanız, Fireworks uygulamasına alternatif bir konum göstermelisiniz.

Not: Eklentiler klasörünün tam yeri işletim sisteminize bağlı olarak değişir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Yapılandırma dosyalarıyla çalışma", sayfa 365.

Fireworks uygulamasını Photoshop Acquire eklentilerine yönlendirmek için:

1 Fireworks uygulamasında, Düzenle > Tercihler'i seçin.

Not: Mac OS X'te, Fireworks > Tercihler'i seçin.

2 Klasörler sekmesini tıklayın.

3 Photoshop Eklentileri'ni seçin.

4 Photoshop Eklentiler Klasörünü Seç (Windows) veya Klasör Seç (Macintosh) iletişim kutusu otomatik olarak açılmazsa, Gözet'i tıklayın.

5 Photoshop eklentilerini içeren klasöre gidin.

Dijital kameradan içe bir görüntü aktarmak için (Windows):

1 Kamerayı bilgisayarınıza bağlayın.

2 Şimdiye kadar yapmadıysanız, kamera yazılımını yükleyin.

3 Fireworks uygulamasında, Dosya > Tara'yı seçin, daha sonra ya Twain Al'ı ya da Twain Seç'i seçin.

4 Kaynak Seç iletişim kutusunda bir kaynak seçin ve Tamam'ı tıklayın.

5 Görüntüler Seç iletişim kutusunda içe aktarmak istediğiniz görüntüleri seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Kamera yazılımınız için kullanıcı arabirimi görüntülenir.

6 İstenen ayarları uygulamak için talimatları izleyin.

İçe aktarılan görüntü yeni bir Fireworks belgesi olarak açılır.

Dijital kameradan bir görüntüyü içe aktarmak için (Macintosh):

1 Kamerayı bilgisayarınıza bağlayın.

2 Şimdiye kadar yapmadıysanız, kamera yazılımını yükleyin.

3 Fireworks uygulamasında, Dosya > Al'ı seçin, daha sonra ya Kamera Al'ı ya da Kamera Seç'i seçin.

4 Kamera Seç iletişim kutusunda bir kamera seçin ve Tamam'ı tıklayın.

5 Görüntüler Seç iletişim kutusunda içe aktarmak istediğiniz görüntüleri seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Not: Görüntüler Seç iletişim kutusu yalnızca Fireworks uygulamasının desteklediği dosya türlerini görüntüler.

6 İstenen ayarları uygulamak için talimatları izleyin.

İçe aktarılan görüntü yeni bir Fireworks belgesi olarak açılır.

Tarayıcıdan içe bir görüntü aktarmak için (Windows):

- 1 Tarayıcıyı bilgisayarınıza bağlayın.
- 2 Şimdiye kadar yapmadıysanız, tarayıcı yazılımını yükleyin.
- 3 Fireworks uygulamasında, Dosya > Tara'yı seçin, daha sonra ya Twain Al'ı ya da Twain Seç'i seçin.

Not: TWAIN modülleri veya Photoshop Acquire eklentilerinin çoğunda, ek iletişim kutuları diğer seçenekleri ayarlamak isteyip istemediğinizi sorar.

- 4 İstenen ayarları uygulamak için talimatları izleyin.

İçe aktarılan görüntü yeni bir Fireworks belgesi olarak açılır.

Tarayıcıdan içe bir görüntü aktarmak için (Macintosh):

- 1 Tarayıcıyı bilgisayarınıza bağlayın.
- 2 Şimdiye kadar yapmadıysanız, tarayıcı yazılımını yükleyin.
- 3 Fireworks uygulamasında, Dosya > Al'ı seçin, daha sonra ya Twain Al'ı ya da Twain Seç'i seçin.

Not: TWAIN modülleri veya Photoshop Acquire eklentilerinin çoğunda, ek iletişim kutuları diğer seçenekleri ayarlamak isteyip istemediğinizi sorar.

- 4 İstenen ayarları uygulamak için talimatları izleyin.

İçe aktarılan görüntü yeni bir Fireworks belgesi olarak açılır.

Fireworks dosyalarını kaydetme

Yeni bir belge oluşturduğunuzda veya mevcut bir Fireworks PNG dosyasını açtığınızda, belgenin dosya adı png uzantısına sahiptir. Fireworks PNG belgenizi kaynak dosyanız veya çalışma dosyanız olarak kullanmanıza olanak vermek için, PSD ve HTML gibi diğer dosya türleri de PNG dosyaları olarak açılır.

Buna rağmen, birçok dosya Fireworks uygulamasında açıldığında, orijinal dosya adı uzantılarını ve en iyileştirme ayarlarını korur. Daha fazla bilgi için, bkz. "Belgeleri diğer formatlarda kaydetme", sayfa 24.

Bir belgeyi kaydettiğinizde, Fireworks uygulamasının belge için varsaydığı konum aşağıdakiler tarafından bu sırayla belirlenir:

- Geçerli dosya konumu
- Kaydet, Farklı Kaydet, Kopyasını Kaydet veya Dışa Aktar iletişim kutusunda, varsayılan konumdan her gözetdiğinizde tanımlanan, geçerli dışa aktar/kaydet konumu
- İşletim sisteminizde yeni belgelerin ve görüntülerin kaydedildiği varsayılan konum

Fireworks PNG dosyalarını kaydetme

Yeni bir belge oluşturduğunuzda veya mevcut bir Fireworks PNG dosyasını açtığınızda, belgenin dosya adı .png uzantısına sahiptir. Fireworks belge penceresinde görüntülenen dosya kaynak dosyanız veya çalışma dosyanızdır.

Bir Fireworks PNG dosyasını kaynak dosyanız olarak kullanmak aşağıdaki avantajları sağlar:

- Kaynak PNG dosyası her zaman düzenlenebilir niteliktedir. Dosyayı web'de kullanmak için dışa aktardıktan sonra bile, geriye dönüp ek değişiklikler yapabilirsiniz.
- Karmaşık grafikleri PNG dosyasında parçalara bölebilir ve bunları farklı dosya formatları ve çeşitli en iyileştirme ayarlarına sahip birden çok dosya olarak dışa aktarabilirsiniz.

Yeni bir Fireworks belgesini kaydetmek için:

- 1 Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.

Farklı Kaydet iletişim kutusu açılır.

- 2 İstenen konuma gözetin ve dosya adını yazın.

Bir uzantı girmeniz gerekmez, Fireworks bunu sizin yerinize yapar.

- 3 Kaydet'i tıklayın.

Mevcut bir belgeyi kaydetmek için:

- ❖ Dosya > Kaydet'i seçin.

Fireworks uygulamasının daha önceki bir sürümünde kullanmak üzere bir Fireworks CS3 PNG dosyası kaydetmek için:

- 1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Dosyayı saklamak istediğiniz konuma gözetin.
- 3 Fireworks CS3 dosyasının birden fazla sayfası varsa, Dışa Aktar açılır menüsünde Sayfalar Dosyaya'yı seçin.
- 4 Dışa Farklı Aktar açılır menüsünde, ya Görüntüler'i ya da Fireworks PNG'yi seçin. Görüntüleri seçerseniz, her sayfa varsayılan dosya formatında kaydedilecektir. This file format can be set using the Optimize panel.

Üst düzey katmanlardaki bütün nesneler dışa aktarmada kaydedilecektir, fakat alt katmanlardaki öğeler dışa aktarılmayacaktır.

Belgeleri diğer formatlarda kaydetme

PNG'den farklı bir formatta bir dosyayı açmak için Dosya > Aç'ı kullandığınızda, görüntüyü düzenlemek için Fireworks uygulamasının bütün özelliklerini kullanabilirsiniz. Bu durumda çalışmanızı yeni bir Fireworks PNG dosyası olarak kaydetmek için Farklı Kaydet'i seçebilirsiniz veya dosyanızı farklı bir formatta kaydetmeyi seçebilirsiniz. Çoğu dosya türünde, dosyayı orijinal formatında kaydetmek için Kaydet'i seçebilirsiniz.

Not: Bir PNG dosyasını GIF veya JPEG gibi bir bitmap dosyası olarak kaydederseniz, PNG'de işlediğiniz grafik nesnelerini bitmap dosyasında kullanamazsınız (bkz. "Vektör ve bitmap grafikleri hakkında", sayfa 14). Görüntüyü gözden geçirmeniz gerekiyorsa, kaynak PNG dosyasını düzenleyin ve yeniden dışa aktarın.

Aşağıdaki dosya formatlarını doğrudan kaydedebilirsiniz: Fireworks PNG, GIF, animasyonlu GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD ve PICT (sadece Macintosh). Fireworks, 16 bit TIFF görüntülerini 24 bit renk derinliğinde kaydeder.

Fireworks PNG belgenizi kaynak dosyanız olarak kullanmanıza izin vermek için, PSD ve HTML gibi diğer dosya türleri PNG dosyaları olarak açılır. Yaptığınız bütün düzenlemeler orijinal dosyaya değil PNG dosyasına uygulanır.

Mevcut GIF, JPEG, TIFF, BMP veya yukarda listelenen başka bir formattaki dosyayı kaydetmek için:

- 1 Dosya > Kaydet'i seçin.

2 Belgeye dosyanın orijinal formatında düzenlenemeyen değişiklikler yaptıysanız, Kaydet iletişim kutusunda bir bildirim görüntülenir. Düzenlenemeyen değişiklikler yeni nesneler, maskeler ve Canlı Filtreler eklemenin yanı sıra opaklık ayarlamak, karışım modu uygulamak ve piksel seçimlerini kaydetmektir.

Not: Kopya Olarak Kaydet seçeneğini seçmezseniz, üzerinde çalıştığınız belgenin dosya formatı kaydettiğiniz formatla değiştirilecektir.

Belgeyi başka bir formata aktarmak için:

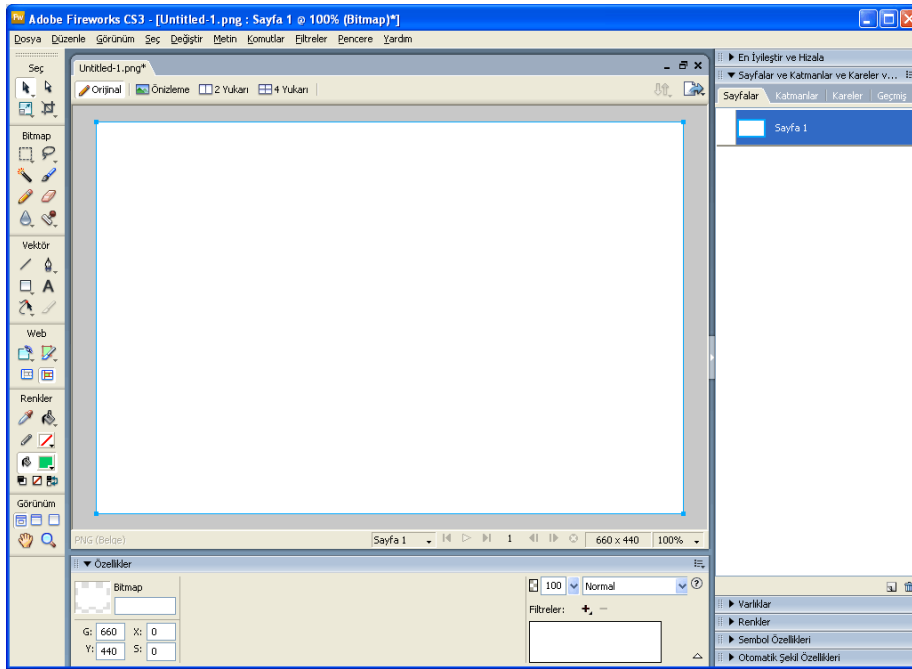
1 En iyileştir panelinde bir dosya formatı seçin.

2 Belgeyi dışa aktarmak için Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

Dosyaları dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “En İyileştirme ve Dışa Aktarma”, sayfa 268.

Fireworks çalışma ortamı

Fireworks uygulamasında ilk defa belge açtığınızda, Fireworks Araçlar paneli, Özellik denetçisi, menüler ve diğer panellerin bulunduğu çalışma ortamını etkinleştirir. Ekranın solundaki Araçlar panelinde, bitmap, vektör ve web aracı gruplarını içeren etiketli kategoriler bulunur. Özellik denetçisi varsayılan değer olarak, belgenin alt tarafı boyunca görüntülenir ve ilk başta belge özelliklerini görüntüler. Daha sonra, belgede çalışırken yeni seçtiğiniz bir aracın veya seçtiğiniz nesnenin özelliklerini görüntüler. Paneller, ilk başta grup olarak ekranın sağ tarafı boyunca sabitlenir. Belge penceresi programın ortasında görüntülenir.



Başlangıç sayfasını kullanma

Bir belge açmadan Fireworks uygulamasını başlatırsanız, çalışma ortamında Fireworks Başlangıç sayfası görüntülenir. Başlangıç sayfası, Fireworks eğitimlerine, son kullanılan dosyalara ve bazı Fireworks özelliklerine yeni olanaklar ekleyebileceğiniz Fireworks Exchange uygulamasına hızlı şekilde erişmenizi sağlar. Başlangıç sayfasınının kullanımı web sayfası gibidir. Gördüğünüz herhangi bir özelliği kullanmak için o özelliği tıklatın.

Başlangıç sayfasını devre dışı bırakmak için:

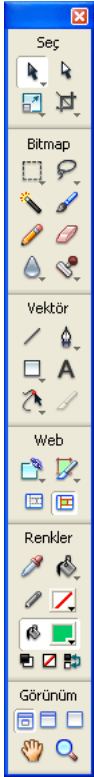
1 Fireworks uygulamasını bir belge açmadan çalıştırın.

Başlangıç sayfası görüntülenir.

2 Bir Daha Gösterme'yi tıklatın.

Araçlar panelini kullanma

Araçlar paneli altı kategori olarak düzenlenmiştir: Seç, Bitmap, Vektör, Web, Renkler ve Görünüm.



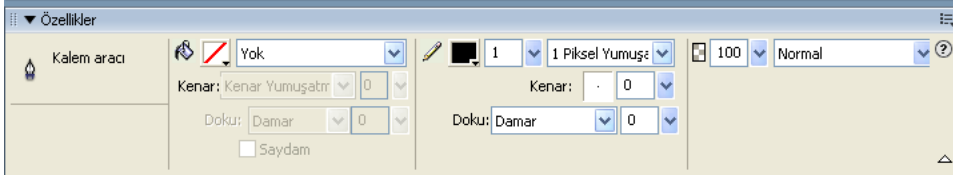
Araç seçeneklerini değiştirme

Bir araç seçtiğinizde, Özellik denetçisi araç seçeneklerini görüntüler. Bazı araç seçenekleri, siz araçla çalışırken görüntülenmeye devam eder. Temel şekil, Kalem ve Çizgi araçları gibi diğer araçlar için, Özellik denetçisi seçilen nesnelerin özelliklerini görüntüler. Özellik denetçisi hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Özellik denetçisini kullanma", sayfa 27.

Kullanmakta olduğunuz araçla ilgili olarak Özellik denetçisinde araç seçeneklerini görüntülemek için:

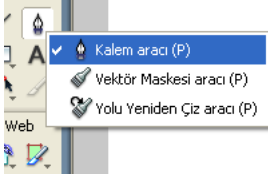
❖ Tüm nesnelerin seçimini kaldırmak için Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin.

Belirli araç seçenekleri hakkında bilgi için, *Fireworks'ü Kullanma* veya Fireworks Yardım'da çeşitli araçları tanıtan bölümlere bakın.



Araç grubundan araç seçme

Araçlar panelindeki bir aracın sağ alt köşesindeki küçük üçgen, aracın bir araç grubunun parçası olduğunu belirtir. Örneğin, Dikdörtgen aracı, bölme çizgisinin altında görüntülenene ve Otomatik Şekil araçlarının yanı sıra, Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen, Elips ve temel Çokgen araçlarını da içeren temel şekil araçları grubunun parçasıdır.



Bir araç grubundan alternatif bir araç seçmek için:

1 Araç simgesini tıklatın ve fare düğmesini basılı tutun.

Araç simgeleri, araç adları ve kısayol tuşlarının bulunduğu bir açılır menü görüntülenir. O sırada seçili olan araçta, araç adının solunda bir onay işareti vardır.

2 İstedığınız aracı vurgulamak için işaretçiyi sürükleyin ve fare düğmesini serbest bırakın.

Araç, Araçlar panelinde, araç seçenekleri ise Özellik denetçisinde görüntülenir.

Özellik denetçisini kullanma

Özellik denetçisi, geçerli seçim özelliklerini, geçerli araç seçeneklerini veya belge özelliklerini görüntüleyen içeriğe duyarlı bir paneldir. Özellik denetçisi, varsayılan değer olarak, çalışma alanının altına sabitlenmiştir.

Özellik denetçisi yarı yükseklikte açıldığında iki satır özellik gösterir, tam yükseklikte açıldığında ise dört satır özellik gösterir. Ayrıca, Özellik denetçisini çalışma alanında bırakıp tamamen daraltabilirsiniz.

Not: *Fireworks'ü Kullanma'daki çoğu işlemde, Özellik denetçisinin tam yükseklikte görüntülediği kabul edilmiştir.*

Özellik denetçisini serbest bırakmak için:

❖ Sol üst köşedeki kıskacı çalışma alanının başka bir kısmına sürükleyin.

Özellik denetçisini çalışma alanının alt tarafına sabitlemek için (sadece Windows):

❖ Özellik denetçisinin kenar çubuğunu ekranın alt tarafına sürükleyin.

Ek seçenekleri göstermek üzere yarı yükseklikteki Özellik denetçisini tam yüksekliğe genişletmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinin sağ alt köşesindeki genişletme okunu tıklatın.

- Özellik denetçisinin sağ üst tarafındaki simgeyi tıklatın ve Özellik denetçisi Seçenekler menüsünden Tam Yükseklik'i seçin.

Not: Windows'da, Seçenekler menüsü yalnızca Özellik denetçisi sabitlendiğinde kullanılabilir.

Özellik denetçisini yarım yüksekliğe küçültmek için aşağıdakilerden birini yapın:

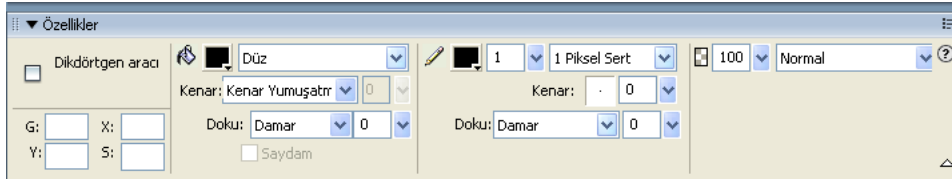
- Özellik denetçisinin sağ alt köşesindeki genişletme okunu tıklatın.
- Özellik denetçisi Seçenekler menüsünden Yarım Yükseklik'i seçin.

Not: Windows'da, Seçenekler menüsü yalnızca Özellik denetçisi sabitlendiğinde kullanılabilir.

Sabitlenmiş olduğunda Özellik denetçisini daraltmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Genişletme okunu veya Özellik denetçisinin başlığını tıklatın.
- Sabitlenmiş Özellik denetçisi Seçenekler menüsünden Panel Grubunu Daralt'ı seçin.

Belirli Özellik denetçisi seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için, *Fireworks'ü Kullanma* veya Fireworks Yardım'daki uygun bölümlere bakın.



Panelleri kullanma

Paneller, seçilen bir nesnenin boyutlarını veya belgenin öğelerini düzenlemenize yardım eden, yüzen kontrollerdir. Paneller kareler, katmanlar, semboller, renk örnekleri ve daha fazlası üzerinde çalışmanızı sağlar. Her panel sürüklenibilme özelliğine sahiptir, böylece özel düzenlemelerde panelleri birlikte gruplayabilirsiniz.

Varsayılan değer olarak bazı paneller gruplanırken, bazıları gruplanmaz. Aşağıdaki paneller diğer panelleri içerebilir:

- Varlıklar
- Renkler
- Sayfalar, Katmanlar, Kareler ve Geçmiş
- En İyileştir ve Hizala

Varsayılan değer olarak panellerin çoğu genellikle diğer panellerle birlikte gruplanmaz, fakat istiyorsanız panelleri gruplayabilirsiniz. Panelleri birlikte grupladığınızda, bütün panel grup adları panel grubu başlık çubuğunda görüntülenir. Yine de, panel gruplarına istediğiniz adı atayabilirsiniz.

En İyileştir paneli. Bir dosyanın boyutunu veya dosya adını kontrol eden ayarları yönetmenizi ve dosyanın veya dışa aktarılacak dilimin renk paletiyle çalışmanızı sağlar.

Katmanlar paneli. Bir belgenin yapısını düzenler ve katmanları oluşturmak, silmek ve denetlemek için seçenekler içerir.

Ortak Kitaplık paneli. sembolleri içeren Ortak Kitaplık klasörünün içeriğini görüntüler.

Sayfalar paneli. Geçerli dosyadaki sayfaları görüntüler ve sayfaları denetlemek için seçenekler içerir.

Kareler paneli. geçerli dosyadaki kareleri görüntüler ve animasyonlar oluşturmak için seçenekler içerir.

Geçmiş paneli. En son kullandığınız komutları görüntüler, böylece komutları çabucak geri alabilir ve yineleyebilirsiniz. Ayrıca, birden çok eylem seçebilir ve bunları komutlar olarak kaydedip yeniden kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Çoklu eylemleri geri almak ve tekrarlamak için Geçmiş panelini kullanma”, sayfa 41.

Otomatik Şekiller paneli. Araçlar panelinde görüntülenmeyen Otomatik Şekiller’i içerir.

Stiller paneli. Nesne özellikleri kombinasyonlarını saklayıp yeniden kullanmanızı veya bir stok stili seçmenizi sağlar.

Kitaplık paneli. grafik sembolleri, düğme sembolleri ve animasyon sembollerini içerir. Bu sembollerin örneklerini Kitaplık panelinden belgenize kolayca sürükleyebilirsiniz. Sadece sembolü değiştirerek bütün örneklerde genel değişiklikler yapabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Stilleri, Sembolleri ve URL’leri Kullanma”, sayfa 191.

URL paneli. Sık kullanılan URL’leri içeren kitaplıklar oluşturmanızı sağlar.

Renk Karıştırıcısı paneli. Geçerli belgenin renk paletine eklemek veya seçilen nesnelere uygulamak için yeni renkler oluşturmanızı sağlar.

Renk Örnekleri paneli. geçerli belgenin renk paletini yönetir.

Bilgi paneli. Seçilen nesnenin boyutları ve tuval üzerinde hareket ettirdiğiniz işaretçinin tam koordinatları hakkında bilgi sağlar.

Davranışlar paneli. Fare hareketine karşılık olarak sıcak noktaların ve dilimlerin ne yapacağını belirleyen davranışları yönetir.

Bul paneli. Metin, URL’ler, fontlar ve bir belgedeki veya çoklu belgelerdeki renkler gibi öğeleri aramanızı ve değiştirmenizi sağlar.

Sembol Komut Dosyası Oluştur paneli. Özelleştirilebilir grafik sembolleri için JavaScript dosyaları oluşturulmasını otomatikleştirir.

Hizala paneli. Nesneleri tuval üzerinde dağıtmak ve hizalamak için kontroller içerir.

Otomatik Şekil Özellikleri paneli. Belgenize aktardığınız Otomatik Şekil’in özelliklerinde değişiklikler yapmanızı sağlar.

Renk Paleti paneli (Diğerleri altında). renk paletleri oluşturmak ve takas etmek, özel ACT renk örneklerini dışa aktarmak, çok çeşitli renk şemalarını keşfetmek ve renk seçmek için ortak kullanılan kontrollere ulaşma yeteneği sağlar.

Görüntü Düzenleme (Diğerleri altında). Bitmap düzenlemek için kullanılan ortak araçları ve seçenekleri tek panel içinde düzenler.

Yol paneli (Diğerleri altında). yollarla ilgili birçok komuta hızlı erişim sağlar

Özel Karakterler (Diğerleri altında). Metin bloklarında kullanılabilecek özel karakterleri görüntüler

Sembol Özellikleri. Grafik sembollerinin özelleştirilebilir özelliklerini yönetir

Panel gruplarını ve panelleri düzenleme

Varsayılan değer olarak, Fireworks panelleri çalışma alanının sağ tarafındaki sabitleme alanında gruplar halinde sabitlenmişlerdir. Panel gruplarını serbest bırakabilir, bir gruba paneller ekleyebilir, tek bir paneli serbest bırakabilir, sabitlenmiş panel gruplarının sırasını yeniden düzenleyebilir ve panel gruplarını kapatabilirsiniz. Ayrıca, tek tek panelleri de açıp kapatabilirsiniz.

Bir panel grubunu serbest bırakmak veya taşımak için:

❖ Sol üst köşedeki panel kıskacını, ekranın sağ tarafındaki panel sabitleme alanından uzağa sürükleyin

Bir panel grubunu sabitlemek için:

- ❖ Panel kıskacını panel sabitleme alanına sürükleyin.

Bir panel veya panel grubunu panel sabitleme alanına sürüklerken, bir yerleşim önizleme çizgisi veya dikdörtgeni, paneli veya panel grubunu gruplar arasında konacağı yeri gösterir.

Bir panel grubunu veya paneli daraltmak veya genişletmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Panel grubunun veya panelin başlığını tıklatın.

Not: Panel grubu veya panel daraltıldığında, başlık çubuğu hala görünür durumdadır.

- Panel grubunun veya panelin sol üst köşesindeki genişletme okunu tıklatın.

Bir paneli panel grubundan serbest bırakmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Paneli tıklatın ve paneli panel grubunun dışına sürükleyin. Paneli istenen yeni konuma bırakın.
- Panel grubunun başlık çubuğundaki Seçenekler menüsünden, Paneli Grupla > Yeni Panel Grubu'nu seçin. (Paneli Grupla komutunun adı, etkin panelin adına bağlı olarak değişir.) Panel, kendine ait yeni bir panel grubunda görüntülenir.

Bir paneli panel grubunda sabitlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Hem panelin hem de panel grubunun açık olduğundan emin olun. Paneli tıklatın ve paneli panel grubuna sürükleyin.
- Panel grubunun Seçenekler menüsünün, Paneli Grupla alt menüsünden bir panel grubunun adını seçin. (Paneli Grupla komutunun adı, etkin panelin adına bağlı olarak değişir.)

Bir panel grubunu yeniden adlandırmak için:

1 Panel grubunun sağ üst tarafındaki simgeyi tıklatın ve Seçenekler menüsünden Panel Grubunu Yeniden Adlandır'ı seçin.

2 Yeni adı girin.

Panelleri ekran çözünürlüğünüze göre varsayılan konumlarına geri döndürmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Pencere > Çalışma Alanı Mizanpajları > 1024 x 768'i seçin.
- Pencere > Çalışma Alanı Mizanpajları > 1280 x 1024'ü seçin.

Bir paneli açmak için:

- ❖ Pencere menüsünden panel adını seçin.



Pencere menüsündeki bir panel adının yanında bulunan onay işareti, panelin açık olduğunu belirtir.

Bir paneli kapatmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Pencere menüsünden panel adını seçin.
- Panel serbest bırakılmış durumdaysa panel başlık çubuğundaki Kapat düğmesini tıklatın.

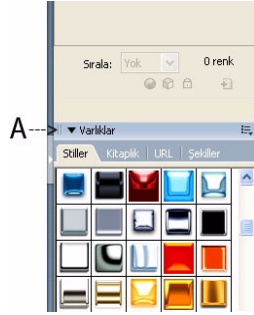
Bütün panelleri ve Özellik denetçisini gizlemek için:

- ❖ Pencere > Panelleri Gizle'yi seçin. Gizli panelleri görüntülemek için, Pencere > Panelleri Gizle'yi tekrar seçin.

Not: Panelleri Gizle'yi seçtiğinizde gizli olan paneller, bu komutun seçimini kaldırdığınızda gizli kalmaya devam eder.

Uygulama penceresine sabitlenmiş panelleri göstermek veya gizlemek için (sadece Windows), aşağıdakilerden birini yapın:

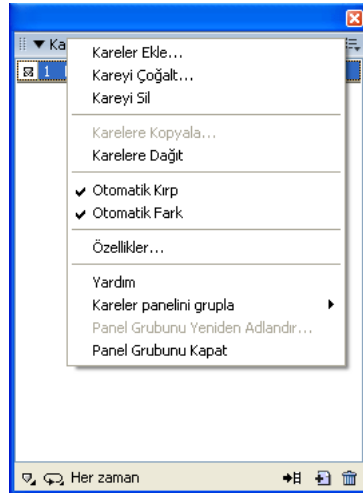
- Panel alanını yeniden boyutlandırmak için, sabitlenmiş panelin sol tarafındaki düşey çubuğu sürükleyin.
- Sabitlenmiş panel alanını, uygulama penceresinin geri kalanından ayıran küçük oku tıklatın.



A. Sabitlenmiş panel alanını göstermek veya gizlemek için tıklatın

Panel grubunu veya panel Seçenekler menüsünü kullanma

Her panel grubu veya panel, etkin panele veya panel grubuna özgü bir dizi seçeneğin listelendiği Seçenekler menüsüne sahiptir. Özellik denetçisinde de bir Seçenekler menüsü görüntülenir (Windows'da Özellik denetçisi serbest bırakıldığı zaman görüntülenmez).

**Bir panel grubundan veya panel Seçenekler menüsünden bir seçenek belirlemek için:**

- 1 Seçenekler menüsünü açmak için, panel grubunun veya panelin sağ üst köşesindeki Seçenekler menüsü simgesini tıklatın.
- 2 Bir menü öğesi seçin.

Panel mizanpajlarını kaydetme

Komutlar menüsünü kullanarak panellerin mizanpajını kaydedebilirsiniz. Böylece, Fireworks uygulamasını bir dahaki açışınızda, paneller çalışma alanında aynı konumda düzenlenir.

Bir çalışma alanı mizanpajını kaydetmek için:

- 1 Pencere > Çalışma Alanı Mizanpajları > Geçerliyi Kaydet'i seçin.

2 Çalışma alanı mizanpajını adlandırın ve Tamam'ı tıklayın.

Kaydedilmiş bir çalışma alanı mizanpajını açmak için:

❖ Pencere > Çalışma Alanı Mizanpajları'nı seçin ve alt menüden bir çalışma alanı mizanpajı seçin.

Hızlı Dışa Aktarma düğmesi hakkında

Hızlı Dışa Aktarma düğmesi, Fireworks dosyalarınızı Dreamweaver, Flash, Photoshop, Illustrator, Adobe Director, Adobe GoLive® ve FreeHand uygulamasının aralarında olduğu bir kaç programa aktarmanızı sağlar. Ayrıca, tercih ettiğiniz tarayıcı içinde dosyalarınızın önizlemesini görüntüleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanma", sayfa 300.



Araç çubuklarını açma ve taşıma (sadece Windows)

Windows için Fireworks uygulamasında, ortak Fireworks komutlarını içeren iki araç çubuğu bulunur.

Araç çubuğunu göstermek veya gizlemek için:

❖ Pencere > Araç çubukları'nı seçin ve bir araç çubuğu seçin.

Bir araç çubuğunu serbest bırakmak için:

❖ Araç çubuğunu sabitlendiği konumdan uzağa sürükleyin.

***Not:** Bir araç çubuğu serbest bırakılmışsa, araç çubuğunu kapatmak için başlık çubuğunun sağ üst tarafındaki kapat düğmesini tıklayın.*

Bir araç çubuğunu sabitlemek için:

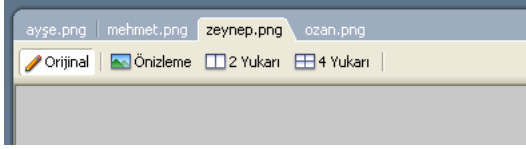
❖ Araç çubuğunu, yerleşim önizleme dikdörtgeni görüntülenene kadar uygulama penceresinin üstündeki, altındaki, solundaki veya sağındaki bir sabitleme alanına sürükleyin.

Belgelerde gezinme ve belgeleri görüntüleme

Belgenizin büyütme düzeyini, görünüm sayısını ve görüntüleme modunu kontrol edebilirsiniz. Ayrıca, bir belgenin görünümünü kolayca kaydırabilirsiniz; bu işlem, yakınlaştırma yapıp bütün tuvali görememeniz durumunda yararlı olur.

Belge sekmelerini kullanma (Windows)

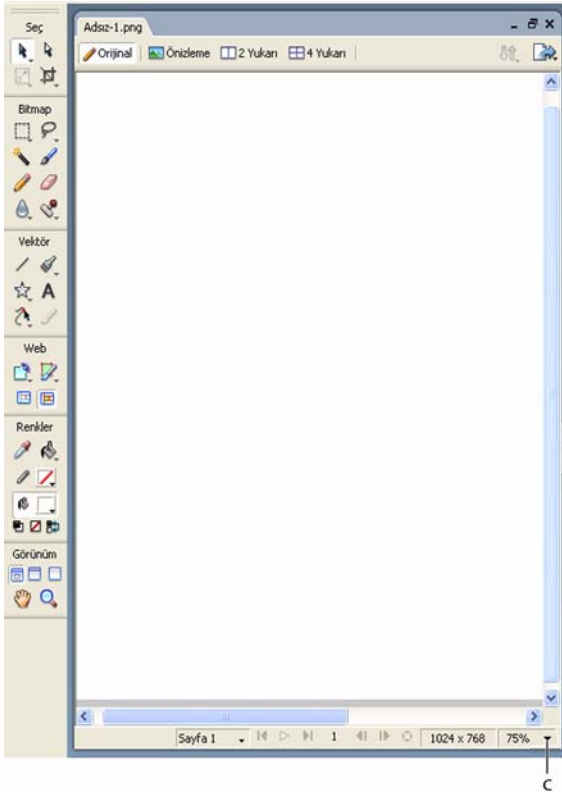
Belgeniz büyütüldüğünde, belge penceresinin en üstünde görüntülenen belge sekmelerini kullanarak birden çok açık belge arasında kolayca seçim yapabilirsiniz. Her açık belgenin dosya adı, görünüm düğmelerinin üzerinde yer alan bir sekmede görüntülenir.

**Geçerli belge büyütülmüş durumdayken farklı bir belgeyi seçmek için:**

- ❖ Görüntülemek istediğiniz belgenin belge sekmesini tıklatın.

Yakınlaştırma ve kaydırma

Fireworks, bir hazır ayarda veya kullanıcı tanımlı büyütme yüzdesinde yakınlaştırma ve uzaklaştırma yapabilmenizi sağlar.



A. El aracı B. Yakınlaştırma aracı C. Yakınlaştır açılır menüsü

Artış aralığı hazır ayarını kullanarak yakınlaştırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Yakınlaştırma aracını seçin ve belge penceresi içindeki yeni orta noktayı belirlemek için tıklatın. Her tıklatma görüntüyü bir sonraki hazır ayarlı büyütme düzeyine büyütür.
- Belge penceresinin altındaki Büyütmeyi Ayarla açılır menüsünden bir yakınlaştırma ayarı seçin.
- Yakınlaştıır'ı veya Görünüm menüsünden hazır ayarlı bir büyütme düzeyini seçin.

Hazır ayarlı artış aralığını kullanarak uzaklaştırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Yakınlaştırma aracını seçin ve belge penceresinde Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutarak tıklatın. Her tıklatma, görünümü bir sonraki hazır ayarlı yüzdeye küçültür.
- Belge penceresinin altındaki Büyütmeyi Ayarla açılır menüsünden bir yakınlaştırma ayarı seçin.
- Uzaklaştır'ı veya Görünüm menüsünden hazır ayarlı bir büyütme düzeyini seçin.

Belirli bir alanı, hazır ayarlı yakınlaştırma artış aralığıyla sınırlanmadan yakınlaştırmak için:

- 1 Yakınlaştırma aracını seçin.
- 2 Görüntünün büyütme istediğiniz bölümü üzerinde sürükleyin.

Seçimi yakınlaştır kutusunun boyutu, Büyütmeyi Ayarla metin kutusunda görüntülenen kesin büyütme yüzdesini belirler.

Not: Büyütmeyi Ayarla metin kutusunda bir büyütme yüzdesi giremezsiniz.

Belirli bir alana bağlı olarak uzaklaştırmak için:

- ❖ Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup Yakınlaştırma aracıyla bir seçim alanını sürükleyin.

%100 büyütmeye geri dönmek için:

- ❖ Araçlar panelindeki Yakınlaştırma aracını çift tıklatın.

Belgeyi çeşitli yönlerle kaydırmak için:

- 1 El aracını seçin.
- 2 El işaretçisini sürükleyin.

Tuval kenarının ötesine kaydırma yaptığınızda, görünüm kaymaya devam eder; böylece, tuvalin kenarındaki pikseller üzerinde de çalışabilirsiniz.

Belgeyi geçerli görünüme sığdırmak için:

- ❖ El aracını çift tıklatın.

Çalışma alanını yönetmek için görünüm modlarını kullanma

Araçlar panelinin Görünüm bölümündeki görünüm modu düğmelerini çalışma alanınızın mizanpajını kontrol etmek için kullanırsınız. Üç görünüm modundan birini seçebilirsiniz:



Standart Ekran modu. varsayılan belge pencere görünümüdür.



Menülü Tam Ekran modu. Gri bir arka plan üzerinde menüleri, araç çubuklarını, kaydırma çubuklarını ve panelleri gösteren büyütülmüş bir belge penceresi görünümüdür.



Tam Ekran modu. siyah bir arka plan üzerinde yer alan, menüleri, araç çubuklarını, veya başlık çubuklarını göstermeyen büyütülmüş bir belge penceresi görünümüdür.

Görünüm modlarını değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Menülü Tam Ekran moduna geçmek için Araçlar panelindeki Menülü Tam Ekran Modu düğmesini tıklatın.
- Tam Ekran moduna geçmek için Araçlar panelindeki Tam Ekran Modu düğmesini tıklatın.
- Standart Ekran moduna geri dönmek için sağ tıklatıp (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup Tam Ekran Modundan Çık'ı seçin veya Araçlar panelindeki Standart Ekran Modu düğmesini tıklatın.

Birden çok belge görünümünü görüntüleme

Bir belgeyi aynı anda farklı büyütme düzeylerinde görmek için birden çok görünüm kullanabilirsiniz. Bir görünümde yaptığınız değişiklikler aynı belgenin diğer bütün görünümüne otomatik olarak yansıtılır. Genellikle, birden çok görünüm oluşturmadan önce belgenizin çalışma alanında büyütülmüş durumda olmadığından emin olmak istersiniz. Bu, aynı anda belgenin birden çok görünümünü görmeyi sağlar.

Farklı bir yakınlaştırma ayarıyla bir belge görünümünü daha açmak için:

- 1 Pencere > Çoğaltma Penceresi'ni seçin.
- 2 Yeni pencere için bir yakınlaştırma ayarı seçin.

Belge görünümünü döşemek için:

- ❖ Pencere> Yatay Olarak Döşe veya Pencere > Dikey Olarak Döşe'yi seçin.

Bir belge görünüm penceresini kapatmak için:

- ❖ Pencerenin Kapat düğmesini tıklatın.

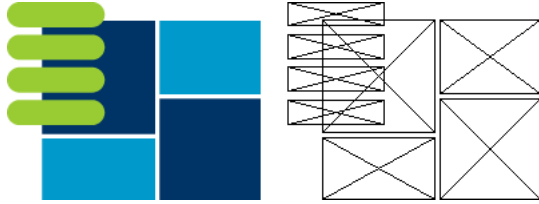
Belgenin yeniden çizilmesini kontrol etme

Görüntü modları belgenin ekran gösterimlerini etkiler, fakat nesne verilerini veya çıktı kalitesini etkilemez.

Belgenin yeniden çizilmesini kontrol etmek için:

- ❖ Görünüm > Tam Ekran'ı seçin.

Tam Ekran seçildiğinde, Fireworks belgeyi kullanılabılır tüm renklerdeki bütün detaylarıyla görüntüler. Tam Ekran seçimi kaldırıldığında, Fireworks yolları 1 piksel genişliğinde ve dolgusuz olarak, görüntüleri ise bunlar üzerinden bir X ile görüntüler.



Görüntü ve taslak modları

Bir belgeyi farklı bir platformda görüneceği şekilde görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Windows'da, Görünüm > Macintosh Gama'yı seçin.
- Macintosh'ta, Görünüm > Windows Gama'yı seçin.

Şimdi belgenin diğer bilgisayar platformlarında nasıl görüneceğinin önizlemesini görebilirsiniz. Örneğin, Windows platformunda çalışıyorsanız, bir belgenin Macintosh platformunda nasıl görüneceğinin önizlemesini görmek için bu komutu kullanabilirsiniz.

Tuvali değiştirme

Yeni bir Fireworks belgesini ilk defa oluştururken, belge özelliklerini belirlemelisiniz. Değiştir menüsünü veya Özellik denetçisini kullanarak istediğiniz zaman tuvalin boyutunu ve rengini veya görüntünün çözünürlüğünü değiştirebilirsiniz. Ayrıca, belgeyle çalışırken, tuvali döndürebilir ve istenmeyen bölümleri kesebilirsiniz.

Tuval boyutunu, rengini ve çözünürlüğünü değiştirme

Fireworks, tuval boyutunu, tuval rengini ve görüntü çözünürlüğünü değiştirmeyi kolaylaştırır.

Tuval boyutunu değiştirmek için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Değiştir > Tuval > Tuval Boyutu'nu seçin.
- Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin, Özellik denetçisinde belge özelliklerini görüntülemek için İşaretçi aracını tıklatın ve ardından Tuval Boyutu düğmesini tıklatın.

2 Genişlik ve Yükseklik metin kutularına yeni boyutları girin.

3 Fireworks uygulamasının Tuvalin hangi kenarlarına ekleme ve çıkarma yapacağını belirlemek için bir Tutturucu düğmesini tıklatın ve Tamam'ı tıklatın.

Not: Varsayılan değer olarak, orta tutturucu seçilidir; bu, tuval boyutuna yapılan değişikliklerin bütün kenarlara yapıldığını belirtir.

Değiştir menüsünden tuval rengini değiştirmek için:

1 Değiştir > Tuval > Tuval Rengi'ni seçin.

2 Beyaz, Saydam veya Özel'i seçin. Özel'i seçerseniz, Renk Örnekleri açılır penceresinden bir renk tıklatın.

Özellik denetçisinden tuval rengini seçmek için:

1 Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin, Özellik denetçisinde belge özelliklerini görüntülemek için İşaretçi aracını tıklatın ve ardından Tuval renk kutusunu tıklatın.

2 Renk Örnekleri açılır penceresinden bir renk seçin veya ekranın herhangi bir yerindeki bir renk üzerinde damlalığı tıklatın. Saydam bir tuval seçmek için Renk Örnekleri açılır penceresinde Yok düğmesini tıklatın.

Bir belgeyi ve tüm içeriğini yeniden boyutlandırmak için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin, Özellik denetçisinde belge özelliklerini görüntülemek için İşaretçi aracını tıklatın ve ardından Özellik denetçisindeki Görüntü Boyutu düğmesini tıklatın.
- Değiştir > Tuval > Görüntü Boyutu'nu seçin.

Görüntü Boyutu iletişim kutusu açılır.

Görüntü Boyutu

Piksel boyutları

↔ 400 Piksel

↓ 267 Piksel

Baskı boyutu

↔ 5.562 Santimetre

↓ 3.708 Santimetre

Çözünürlük: 72 Piksel/cm

☒ Oranları koru

☒ Görüntüyü Yeniden Örnekle

☒ Sadece geçerli sayfa

Çift Küçük

Tamam İptal

2 Piksel Boyutları metin kutularına yeni yatay ve dikey boyutları girin.

Ölçü birimlerini değiştirebilirsiniz. Görüntüyü Yeniden Örnekle seçeneği işaretli değilse, çözünürlüğü veya baskı boyutunu değiştirebilirsiniz, fakat piksel boyutlarını değiştiremezsiniz.

3 Baskı boyutu metin kutularına, yazdırılan görüntü için yatay ve dikey boyutları girin.

4 Çözünürlük metin kutusuna görüntü için yeni bir çözünürlük girin.

Birim için piksel, inç veya cm arasında seçim yapabilirsiniz veya Görüntüyü Yeniden Örnekle'yi seçebilirsiniz. Çözünürlüğü değiştirmek piksel boyutlarını da değiştirir.

5 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Belgenin yatay ve dikey boyutları arasında aynı oranı korumak için Oranları Korumayı seçin.
- Genişlik ve yüksekliği bağımsız olarak yeniden boyutlandırmak için Oranları Korumayı seçeneğindeki işareti kaldırın.

6 Görüntüyü yeniden boyutlandırırken farklı bir boyutta yaklaşık olarak aynı görünümü oluşturmak amacıyla piksel eklemek ve çıkarmak için Görüntüyü Yeniden Örnekle'yi seçin.

7 Tuval boyutu değişikliğini geçerli sayfaya uygulamak için Sadece Geçerli Sayfa'yı seçin. Bu kutunun onay işareti kaldırılmışsa, tuval boyutu değişikliği hem etkin belgedeki bütün sayfalara hem de oluşturulan bütün yeni sayfalara uygulanır.

8 Tamamı tıklatın.

Yeniden örnekleme hakkında

Fireworks, görüntüleri çoğu görüntü düzenleme uygulamasının yaptığından farklı biçimde yeniden örnekler. Fireworks piksele-dayalı bitmap görüntü nesneleri ve yola-dayalı vektör nesneleri içerir.

- Bir bitmap nesnesi yeniden örneklendiğinde, görüntüyü daha büyük veya daha küçük yapmak için pikseller eklenir veya çıkarılır.
- Bir vektör nesnesi yeniden örneklendiğinde çok az kalite kaybı meydana gelir çünkü yol daha büyük veya daha küçük bir boyutta matematiksel olarak yeniden çizilir.

Fireworks uygulamasındaki vektör nesnelerinin nitelikleri pikseller olarak görüldüğünden, bazı konturlar ve dolgular yeniden örneklemeden sonra hafifçe farklı görünebilir çünkü kontur veya dolguyu oluşturan pikseller yeniden çizilmektedir.

Not: Belgenin görüntü boyutu değiştirildiğinde kılavuzlar, sıcak nokta nesneleri ve dilim nesneleri yeniden boyutlandırılır.

Bitmap nesnelerini yeniden boyutlandırmak her zaman benzersiz bir problemi ortaya çıkarır: görüntüyü yeniden boyutlandırmak için mi piksel ekleyip çıkarıyorsunuz, yoksa inç veya santimetre başına piksel sayısını mı değiştiriyorsunuz?

Bir bitmap görüntüsünün boyutunu çözünürlüğü ayarlayarak veya görüntüyü yeniden örnekleyerek değiştirebilirsiniz. Çözünürlüğü ayarlarken, görüntüdeki piksellerin boyutunu değiştirirsiniz, böylece verili bir alana daha az ya da daha çok piksel sığar. Yeniden örnekleme yapmadan çözünürlüğü ayarlamak veri kaybına yol açmaz.

Yukarı yeniden örnekleme. veya başka bir ifadeyle görüntüyü daha büyük yapmak için, piksel eklemek kalite kaybına yol açabilir, çünkü eklenen pikseller orijinal görüntüye her zaman uymayabilir.

Aşağı örnekleme. veya başka bir ifadeyle görüntüyü daha küçük yapmak için, piksel çıkarmak her zaman kalite kaybına yol açar, çünkü pikseller görüntüyü yeniden boyutlandırmak için yoksayılar. Görüntüdeki veri kaybı aşağı örneklemenin başka bir yan etkisidir.

Tuvali döndürme

Görüntü tepe üstü veya yan olarak içe aktarıldığında tuvali döndürmek faydalıdır. Tuvali saat yönünde 90° veya 180°, saat yönünün tersine ise 90° döndürebilirsiniz.

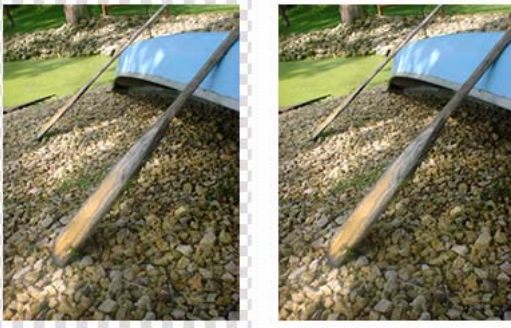
Tuvali döndürdüğünüzde belgedeki bütün nesneler döner.

Tuvali döndürmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Değiştir > Tuval > 180° Döndür'ü seçin.
- Değiştir > Tuval > Saat Yönünde 90° Döndür'ü seçin.
- Değiştir > Tuval > Saatin Aksı Yönünde 90° Döndür'ü seçin.

Tuvali kesme veya sığdırma

Belgeniz tuvalin içeriği etrafında fazladan alan içeriyorsa, tuvali kesebilirsiniz. Ayrıca, tuval sınırlarının dışına taşan nesneleri sığdırmak için tuvali genişleterek de tuvali değiştirebilirsiniz.



Orijinal, kesilmiş tuval

Tuvali belge içeriğine sığdırma ve kesmek için:

- 1 Belge özelliklerini Özellik denetçisinde görüntülemek için Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Tuvali Sığdır'ı tıklatın.

Tuval, tuval içeriğinin boyutuna genişleyecek veya daralacaktır.

Bir belgeyi kırpma

Kırparak, bir belgenin istenmeyen bölümlerini silebilirsiniz. Tanımladığınız bir alana sığması için tuval yeniden boyutlandırılır.

Varsayılan değer olarak, kırpma, tuval sınırlarının dışına taşan nesneleri siler. Kırpmadan önce bir tercihi değiştirerek, tuval dışındaki nesneleri koruyabilirsiniz.

Bir belgeyi kırmak için:

- 1  Araçlar panelinden Kırpma aracını seçin veya Düzenle > Belgeyi Kırp'ı seçin.
- 2 Tuval üzerinde sürükleyerek bir sınırlayıcı kutu çizin. Kırpma tutamaçlarını, sınırlayıcı kutu belgenin tutmak istediğiniz alanını çevreleyene kadar ayarlayın.
- 3 Belgeyi kırmak için sınırlayıcı kutunun içini çift tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Fireworks, tuvali tanımladığınız alana sığacak şekilde yeniden boyutlandırır ve tuvalin kenarlarının ötesindeki kalan nesneleri siler.



Kırpmadan önce Tercihler iletişim kutusunun Düzenleme sekmesindeki Kırparken Nesneleri Sil seçeneğindeki işareti kaldırarak tuval dışındaki nesneleri koruyabilirsiniz. Tercihler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Tercihleri ayarlama”, sayfa 361.

Bağlam menülerini kullanma

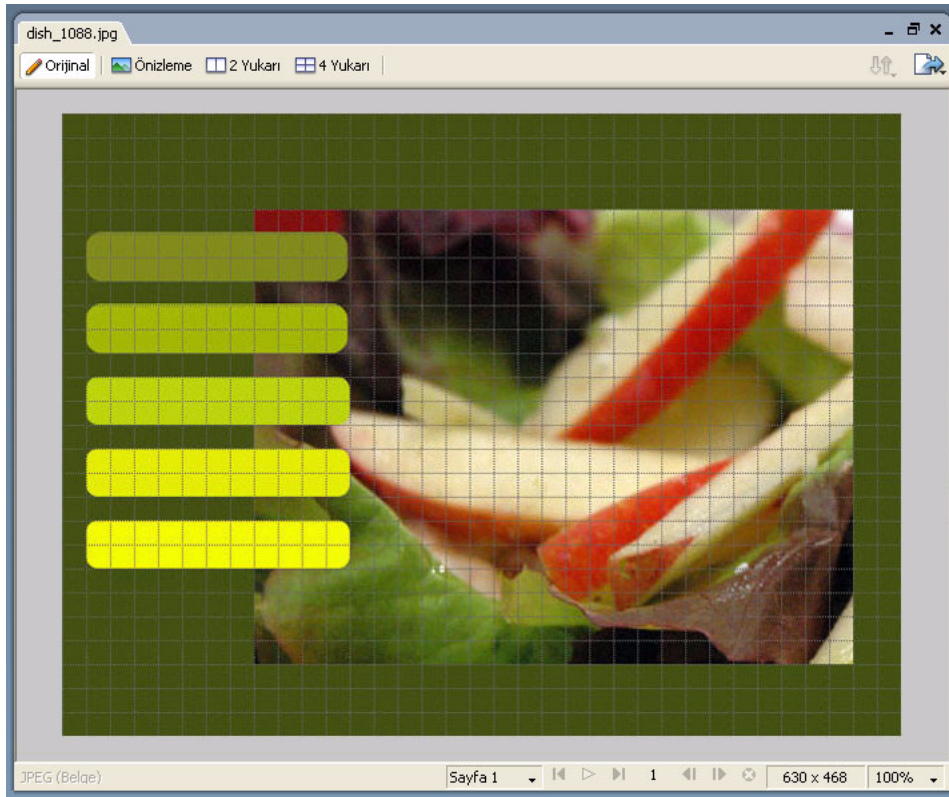
Bağlam menüleri, geçerli seçimle ilgili komutlara hızlıca erişmenizi sağlar.

Bir bağlam menüsünü görüntülemek için:

- ❖ Belge penceresindeki bir öğeyi sağ tıklayın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basıp tıklayın.

Cetvelleri, kılavuzları ve ızgarayı kullanma

Cetvelleri ve kılavuzları, nesneleri mümkün olduğunca kesin bir biçimde yerleştirmek için ve çizim yaparken kullanabilirsiniz. Kılavuzları belgeye yerleştirebilir ve nesneleri bu kılavuzlara bitiştirebilirsiniz veya Fireworks ızgarasını etkinleştirip nesneleri ızgaraya bitiştirebilirsiniz.



Cetvelleri kullanma

Cetveller çalışmanızın mizanpajını ölçmeye, düzenlemeye ve planlamaya yardımcı olur. Fireworks görüntüleri web amaçlı olduğundan ve web grafikleri piksel cinsinden ölçüldüğünden, Fireworks uygulamasındaki cetveller, belgeyi oluştururken kullandığınız ölçü biriminden bağımsız olarak daima piksel cinsinden ölçüm yapar.

Cetvelleri göstermek ve gizlemek için:

❖ Görünüm > Cetveller'i seçin.

Dikey ve yatay cetveller belge penceresinin kenar boşlukları boyunca görüntülenir.

Kılavuzları kullanma

Kılavuzlar, cetvellerden belge tuvaline sürüklediğiniz çizgilerdir. Nesneleri yerleştirmek ve yaslamak için çizim yardımı sunarlar. Kenar boşlukları, belge orta noktası ve kesin olarak

Fireworks, nesneleri yaslamaya yardımcı olmak için nesneleri kılavuzlara bitiştirebilmenizi sağlar. Yanlışlıkla taşınmalarını engellemek için kılavuzları kilitleyebilirsiniz.

***Not:** Kılavuzlar ne bir katmanda bulunur, ne de bir belgeyle birlikte dışa aktarılır. Kılavuzlar sadece tasarım araçlarıdır.*

Fireworks uygulamasında ayrıca, web sayfalarında kullanılmak üzere bir belgeyi dilimlemenizi sağlayan dilim kılavuzları bulunur. Fakat, normal görüntü kılavuzları dilim kılavuzlarından farklıdır. Dilim kılavuzları hakkında bilgi için, bkz. "Dilimleri düzenlemek için dilim kılavuzlarını taşıma", sayfa 212.

Yatay ya da dikey bir kılavuz oluşturmak için:

- 1 İlgili cetvelden tıklatıp sürükleyin.
- 2 Kılavuzu tuvalde konumlandırın ve fare düğmesini bırakın.

***Not:** Tekrar sürükleyerek kılavuzu yeniden konumlandırabilirsiniz.*

Bir kılavuzu belirli bir konuma taşımak için:

- 1 Kılavuzu çift tıklatın.
- 2 Kılavuzu Taşı iletişim kutusuna yeni konumu girin ve Tamam'ı tıklatın.

Kılavuzları göstermek ve gizlemek için:

❖ Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Göster'i seçin.

Nesneleri kılavuzlara bitiştirmek için:

❖ Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzlara Bitiştir'i seçin.

Kılavuz renklerini değiştirmek için:

- 1 Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Düzenle'yi seçin.
- 2 Renk kutusu açılır penceresinden yeni kılavuz rengini seçip Tamam'ı tıklatın.

Bütün kılavuzları kilitlemek ve kilidini açmak için:

❖ Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Kilitle'yi seçin.

Bir kılavuzu kaldırmak için:

❖ Kılavuzu tuvalin dışına sürükleyin.

***Not:** Bu düzenleme kılavuzlarının yanı sıra, sembol düzenleyici şekilleri bozmadan ölçeklemek için kullanılan 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını da içerir. Daha fazla bilgi için, bkz. "9 dilimli ölçeklemeyi kullanma", sayfa 197.*

Izgarayı kullanma

Fireworks ızgarası tuval üzerinde yatay ve dikey çizgilerden oluşan bir sistem görüntüler. Izgara, nesneleri tam olarak yerleştirmek için faydalıdır. Ayrıca, ızgaranın rengini görüntüleyebilir, düzenleyebilir, yeniden boyutlandırabilir ve değiştirebilirsiniz.

Not: Izgara ne bir katmanda bulunur, ne de bir belgeyle birlikte dışa aktarılabilir. Izgara sadece bir tasarım aracıdır.

Izgarayı göstermek ve gizlemek için:

- ❖ Görünüm > Izgara > Izgarayı Göster'i seçin.

Nesneleri ızgaraya bitiştirmek için:

- ❖ Görünüm > Izgara > Izgaraya Bitiştir'i seçin.

Izgara rengini değiştirmek için:

- 1 Görünüm > Izgara > Izgarayı Düzenle'yi seçin.
- 2 Renk kutusu açılır penceresinden yeni ızgara rengini seçin Tamam'ı tıklatın.

Izgara hücrelerinin boyutunu değiştirmek için:

- 1 Görünüm > Izgara > Izgarayı Düzenle'yi seçin.
- 2 Yatay ve dikey aralık metin kutularına uygun değerleri girin ve Tamam'ı tıklatın.

Çoklu eylemleri geri almak ve tekrarlamak için Geçmiş panelini kullanma

Geçmiş paneliyle, belgeyi oluşturmak için gerçekleştirdiğiniz eylemleri görüntüleyebilir, değiştirebilir ve tekrarlayabilirsiniz. Geçmiş paneli, Fireworks uygulamasında gerçekleştirdiğiniz en son eylemleri listeler; listelenen eylem sayısı, Fireworks Tercihler iletişim kutusundaki Geri Alma Adımları alanında belirlenir.

Geçmiş paneliyle aşağıdakilerden herhangi birini yapabilirsiniz:

- Son yapılan eylemleri hızlıca geri alabilir ve yineleyebilirsiniz.
- Son gerçekleştirilen eylemleri Geçmiş panelinden seçebilir ve tekrarlayabilirsiniz.
- Seçilen komutları Pano'ya JavaScript metin eşdeğeri olarak kopyalayabilirsiniz.
- Son gerçekleştirilen bir grup eylemi özel bir komut olarak kaydedebilir ve daha sonra bunu tek bir komut olarak yeniden kullanmak üzere Komut menüsünden seçebilirsiniz. Geçmiş panelini kullanarak komutlar oluşturma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Geçmiş paneliyle komut dosyası oluşturma", sayfa 357.

Eylemleri geri almak ve yinelemek için:

- 1 Geçmiş panelini açmak için Pencere > Geçmiş'i seçin.
- 2 Geri Al işaretleyicisini yukarı veya aşağı sürükleyin.

Eylemleri tekrarlamak için:

- 1 Eylemleri gerçekleştirin.
- 2 Geçmiş panelinde tekrarlanacak eylemleri vurgulamak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Vurgulamak için bir eylemi tıklatın.
 - Birden çok eylemi ayrı ayrı vurgulamak için, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın.

- Kesintisiz bir dizi eylemi vurgulamak için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

3 Geçmiş panelinin altındaki Tekrarla düğmesini tıklatın.

Eylemleri tekrar kullanmak üzere kaydetmek için:

1 Geçmiş panelinde, kaydedilecek eylemleri vurgulayın.

2 Panelin altındaki Kaydet düğmesini tıklatın.

3 Bir komut adı girin ve Tamam'ı tıklatın.

Kaydedilen özel komutu kullanmak için:

❖ Komutlar menüsünden komut adını seçin.

Bölüm 3: Nesneleri Seçme ve Dönüştürme

Fireworks CS3 yazılımında çalışırken, vektör ve bitmap nesnelerini, metin bloklarını, dilimleri ve sıcak noktaları ve piksel alanlarını işlersiniz. Seçme ve dönüştürme araçlarını kullanarak nesneleri taşıyabilir, kopyalayabilir, silebilir, döndürebilir, ölçekleyebilir veya eğrilebilirsiniz. Çoklu nesneler bulunan belgelerde, nesneleri yığınlayarak, gruplayarak ve yaslayarak düzenleyebilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Nesneleri seçme”, sayfa 43
- “Pikselleri seçme”, sayfa 46
- “Seçilen nesneleri düzenleme”, sayfa 55
- “Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme”, sayfa 56
- “Nesneleri düzenleme”, sayfa 60

Nesneleri seçme

Tuval üzerindeki herhangi bir nesne ile bir şey yapabilmek için önce nesneyi seçmelisiniz. Bu, bir vektör nesnesi, yol veya noktalar; bir metin bloğu, kelime veya cümle; bir dilim veya sıcak nokta; bir örnek veya bir bitmap nesnesi için geçerlidir.

Nesneleri seçmek için aşağıdakilerden herhangi birisini kullanabilirsiniz:

Katmanlar paneli. her nesneyi görüntüler Panel açık ve katmanlar genişletilmiş olduğunda, bir nesneyi seçmek için Katmanlar panelinde o nesneyi tıklatabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Sayfalar, Katmanlar, Maskeleme ve Karıştırma”, sayfa 162.

	İşaretçi aracı, nesneleri tıklattığınızda veya nesnelerin etrafına bir seçim alanı sürüklediğinizde nesneleri seçer.
	Alt Seçim aracı bir grup içinde tek bir nesneyi veya bir vektör nesnesinin noktalarını seçer.
	Arkasındakini Seç aracı başka bir nesnenin arkasındaki nesneyi seçer.
	Alanı Dışa Aktarma aracı bir alanı dışa aktarılacak ayrı bir dosya olarak seçer.

Bir bitmap görüntüsündeki belirli piksel alanlarını seçme hakkında bilgi için, bkz. “Pikselleri seçme”, sayfa 46.

İşaretçi aracını kullanma

İşaretçi aracı, nesneleri tıklattığınızda veya nesnelerin tümünün veya bir bölümünün etrafına bir seçim alanı sürüklediğinizde nesneleri seçer.

Bir nesneyi tıklatarak seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- İşaretçi aracını nesnenin yolu veya sınırlayıcı kutusu üzerine götürüp tıklatın.
- Nesnenin konturunu veya dolgusunu tıklatın.

- Katmanlar panelinde nesneyi seçin.

 *Tuval üzerinde işaretçinin altındaki bir nesneyi tıklarsanız neyi seçeceğinizin önizlemesini görüntülemek için Tercihler iletişim kutusundaki Düzenleme sekmesinde Fare Vurgusu'nu seçin. Tercihler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Tercihleri ayarlama", sayfa 361.*

Nesneleri sürükleyerek seçmek için:

- 1 Seçim alanında bir veya daha fazla nesne dahil etmek için İşaretçi aracını sürükleyin.



Alt Seçim aracını kullanma

Alt Seçim aracını, bir vektör yolu veya bir grubun parçası olan bir nesne üzerindeki noktaları seçmek, taşımak veya değiştirmek için kullanırsınız.

Alt Seçim aracıyla nesneleri taşımak ve değiştirmek için:

- 1 Alt Seçim aracını seçin.

- 2 Bir seçim yapın.

Seçim tutamaçları görüntülenir.

- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir nesneyi değiştirmek için noktalarından veya seçim tutamaçlarından birini sürükleyin.
- Bütün nesneyi taşımak için, nesnedeki bir nokta veya seçim tutamacı dışında herhangi bir yere sürükleyin.

Arkasındakini Seç aracını kullanma

Çoklu nesneler içeren grafiklerle çalışırken, gizli bir nesneyi veya diğer nesneler tarafından karartılmış bir nesneyi seçmek için Arkasındakini Seç aracını kullanabilirsiniz.

Diğer nesnelerin arkasındaki bir nesneyi seçmek için:

- ❖ Arkasındakini Seç aracını yığılanmış nesneler üzerinde, yığınlanma sırasına göre en üsttekenden en alttakine doğru giderek istediğiniz nesneyi seçene kadar tekrar tekrar tıklatın.

Not: Ulaşılmaması zor bir nesneyi, katmanlar genişletilmiş olduğunda Katmanlar panelinde nesneyi tıklatarak seçebilirsiniz.

Özellik denetçisindeki seçim bilgisi

Her seçim yaptığınızda, Özellik denetçisi seçimi tanımlar. Özellik denetçisinin sol üst alanında seçim hakkında aşağıdaki bilgiler bulunur:

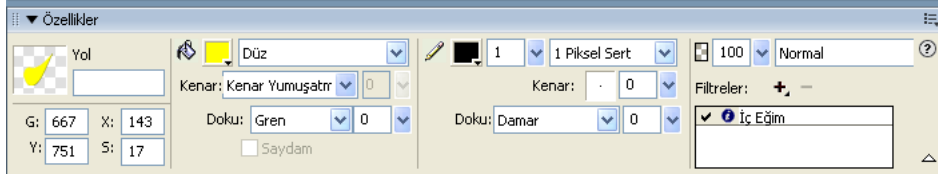
- İncelenen öğenin bir açıklaması

- Bu öge için bir ad girmek üzere bir metin kutusu

Not: Bu öğeyi seçtiğiniz zaman ad, belgenin başlık çubuğunda görüntülenir. Dilimler ve sıcak noktalar için ad, dışa aktarıldığındaki dosya adıdır.

- Birden fazla nesne seçildiğinde nesne sayısı

Not: Durum çubuğu açık durumdaysa (sadece Windows), seçilen nesneler ayrıca belge penceresinin altındaki durum çubuğunda da tanımlanır.



Özellik denetçisi ayrıca seçilen nesne türü için de bilgi ve ayarları görüntüler. Örneğin, bir vektör yolu seçtiğinizde, Özellik denetçisi kontur genişliği ve rengi gibi vektör yolu özelliklerini görüntüler.

Bir seçimi değiştirme

Tek bir nesne seçtikten sonra, seçime nesneler ekleyebilir ve seçilen nesnelerin seçimini kaldırabilirsiniz. Tek bir komut kullanarak, bir belgede her katmandaki her şeyi seçebilir veya her şeyin seçimini kaldırabilirsiniz. Ayrıca seçim yolunu da gizleyebilirsiniz, böylece seçilen bir nesneyi web'de veya baskıda görüntüleneceği gibi görüntüleyerek düzenleyebilirsiniz.

Bir seçime ekleme yapmak için:

- ❖ İşaretçi, Alt Seçim veya Arkasındakini Seç aracıyla ek nesneleri tıklatırken Shift tuşunu basılı tutun.

Diğer nesneleri seçili bırakarak bir nesnenin seçimini kaldırmak için:

- ❖ Seçilen nesneyi tıklatırken Shift tuşunu basılı tutun.

Belgede her katmandaki her şeyi seçmek için:

- ❖ Seç > Tümünü Seç'i seçin.

Not: Tümünü Seç gizli nesneleri seçmez.

Seçilen tüm nesnelerin seçimini kaldırmak için:

- ❖ Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin.

Not: Belgede tüm katmanlardaki bütün görünür nesneleri seçmek için Tek Katman Düzenleme tercihinin seçimini kaldırmalısınız. Tek Katman Düzenleme tercihinizi seçtiğinizde, sadece geçerli katmandaki nesneler seçilir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Katmanları düzenleme", sayfa 168.

Seçilen bir nesnenin yol seçimi geri bildirimini gizlemek için:

- ❖ Görünüm > Kenarları Gizle'yi seçin.

Not: Anahat ve noktalar gizli olduğunda, seçilen nesneleri tanımlamak için Katmanlar panelini veya Özellik denetçisini kullanabilirsiniz.

Seçilen nesneleri gizlemek için:

❖ Görünüm > Seçimi Gizle'yi seçin.

Not: Gizli nesneler dışa aktarılmaz. (Bu, Web Katmanı'ndaki dilim ve sıcak nokta web nesneleri için geçerli değildir.)

Tüm nesneleri göstermek için:

❖ Görünüm > Tümünü Göster'i seçin.

Not: Seçilmiş olsun veya olmasın nesneleri gizlemek için, Katmanlar panelindeki Göz sütunu boyunca nesneleri tıklatabilir veya sürükleyebilirsiniz.

Pikselleri seçme

Pikselleri bütün bir tuval üzerinde düzenleyebilir ya da düzenlemenizi görüntünün belirli bir alanına sınırlamak için seçim araçlarından birini seçebilirsiniz:

	Seçim Çerçevesi aracı, görüntüde piksellerden oluşan dikdörtgen bir alanı seçer.
	Oval Seçim Çerçevesi aracı, görüntüde piksellerden oluşan elips şeklinde bir alanı seçer.
	Kement aracı, görüntüde piksellerden oluşan serbest biçimli bir alanı seçer.
	Çokgen Kement aracı, görüntüde piksellerden oluşan düz kenarlı, serbest biçimli bir alanı seçer.
	Sihirli Değnek aracı, görüntüde benzer renkteki piksellerden oluşan bir alanı seçer.

Piksel seçim araçları, seçilen piksellerin alanını tanımlayan seçim çerçeveleri çizer. Seçim çerçevesini çizdikten sonra, onu taşıyarak, ona ekleme yaparak veya onun üzerine başka bir seçim dayandırarak seçim çerçevesini değiştirebilirsiniz. Seçimin içindeki pikselleri düzenleyebilir, piksellere filtreler uygulayabilir veya seçimin dışında kalan pikselleri etkilemeden pikselleri silebilirsiniz. Ayrıca, piksellerin düzenleyebileceğiniz, taşıyabileceğiniz, kesebileceğiniz veya kopyalayabileceğiniz yüzen bir seçimini oluşturabilirsiniz.

Bitmap seçim aracı seçenekleri

Seçim Çerçevesi, Oval Seçim Çerçevesi, Kement, Çokgen Kement veya Sihirli Değnek aracını seçtiğinizde, Özellik denetçisi bu araç için seçenekleri görüntüler.

Canlı seçim çerçevesi kutusunu seçmek, Seçim Çerçevesi, Oval Seçim Çerçevesi, Kement, Çokgen Kement ve Sihirli Değnek aracını kullanırken bitmap seçiminiz için Kenar ayarlarını ve geçiş yumuşatması miktarını değiştirmenizi sağlar (Kenar ayarı olarak Geçiş Yumuşatma belirlenmişse).

Özellik denetçisi ayrıca bu araçlar için üç Kenar seçeneği görüntüler:

Sert. net kenarlı bir seçim çerçevesi oluşturur.

Kenar Yumuşatma. seçim çerçevesinde pürüzlü kenarları engeller.

Geçiş Yumuşatma. piksel seçiminin kenarını yumuşatmanızı sağlar.

Bir seçim aracı kullanırken, bir seçim oluşturmadan önce Geçiş Yumuşatma seçeneğini ayarlayabilir ya da Canlı seçim çerçevesi kutusunu seçerek mevcut seçimlerin geçişini yumuşatabilirsiniz. Ayrıca, Seç menüsündeki Geçiş Yumuşatma komutunu kullanarak mevcut seçimlerin geçişini yumuşatabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Bir piksel seçiminin geçişini yumuşatma”, sayfa 51.

Seçim Çerçevesi veya Oval Seçim Çerçevesi’ni seçtiğinizde, Özellik denetçisi ayrıca üç stil seçeneği görüntüler:

Normal. içinde genişlik ve yüksekliğin birbirinden bağımsız olduğu bir seçim çerçevesi oluşturmanızı sağlar.

Sabit Oran. yükseklik ve genişliği tanımlanan oranlarla sınırlandırır.

Sabit Boyut. yükseklik ve genişliği tanımlanan bir boyuta ayarlar.

Not: Sihirli Değnek aracında ayrıca bir Tolerans ayarı bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. “Benzer renk alanlarını seçme”, sayfa 48.

Piksel seçimi çerçevesi oluşturma

Araçlar panelinin Bitmap bölümündeki Seçim Çerçevesi, Oval Seçim Çerçevesi ve Kement araçları, bir bitmap görüntüsünün belirli piksel alanlarını, etraflarına bir seçim çerçevesi çizerek seçmenizi sağlar.

Not: Bu araçlardan birini kullanırken seçiminiz için ayarları değiştirebilmek istiyorsanız, seçiminizi yapmadan önce Canlı seçim çerçevesi kutusunu seçtiğinizden emin olun.

Piksellerin dikdörtgen veya elips şeklindeki bir alanını seçmek için:

- 1 Seçim Çerçevesi veya Oval Seçim Çerçevesi aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Stil ve Kenar seçeneklerini ayarlayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Bitmap seçim aracı seçenekleri”, sayfa 46.
- 3 Piksel seçimini tanımlayan bir seçim çerçevesi çizmek için sürükleyin.

Ek kare veya dairesel seçim çerçeveleri çizmek için, Seçim Çerçevesi veya Oval Seçim Çerçevesi’ni sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun. Bir dizi seçim yaparken Canlı seçim çerçevesi açıksa, Canlı seçim çerçevesi özelliği sadece dizideki son seçimi etkiler.

Orta bir noktadan başlayarak bir seçim çerçevesi çizmek için, diğer etkin seçim çerçevelerinin seçimini kaldırın ve çizirken Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Piksellerden oluşan, serbest biçimli bir alanı seçmek için:

- 1 Kement aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde bir Kenar seçeneği belirleyin. Daha fazla bilgi için, bkz. “Bitmap seçim aracı seçenekleri”, sayfa 46.
- 3 İşaretçiyi, seçmek istediğiniz piksellerin etrafında sürükleyin.

Bir seçim çerçevesi oluşturmak için noktaları çizme

Çokgen Kement aracı bir bitmap görüntüsündeki belirli pikselleri, seçmek istediğiniz piksel alanının çevresini tekrar tekrar tıklatarak seçmenizi sağlar.

Piksellerden oluşan, çok kenarlı bir alanı seçmek için:

- 1 Çokgen Kement aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde bir Kenar seçeneği belirleyin. Daha fazla bilgi için, bkz. “Bitmap seçim aracı seçenekleri”, sayfa 46.

3 Seçimin anahattını oluşturmak üzere nesnenin çevresi etrafında noktalar çizmek için tıklatın.

Çokgen Kement seçim çerçevesi parçalarını 45°'lik artışlara sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutun.

4 Çokgeni kapatmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Başlangıç noktasını tıklatın.
- Çalışma alanını çift tıklatın.

Benzer renk alanlarını seçme

Sihirli Değnek aracı, benzer renkteki piksellerden oluşan alanları seçmenizi sağlar. Sihirli Değnek aracının Özellik denetçisindeki Tolerans ve Kenar seçeneklerini ayarlayarak Sihirli Değnek'in pikselleri nasıl seçeceğini kontrol edebilirsiniz.

Benzer renk aralığındaki piksellerden oluşan bir alanı seçmek için:

1 Sihirli Değnek aracını seçin.

2 Özellik denetçisinde bir Kenar seçeneği belirleyin. Daha fazla bilgi için, bkz. "Bitmap seçim aracı seçenekleri", sayfa 46.

3 Özellik denetçisindeki tolerans kaydırıcısını sürükleyerek tolerans düzeyini ayarlayın.

Tolerans, Sihirli Değnek'le bir pikseli tıklattığınızda seçilen renklerin tonal aralığını gösterir. 0 girer ve bir pikseli tıklattırsanız, sadece tamamen aynı tonda olan bitişik pikseller seçilir. 65 girerseniz, daha geniş bir ton aralığı seçilir.

4 Seçmek istediğiniz renk alanını tıklatın.

Seçilen piksel aralığının etrafında bir seçim çerçevesi görüntülenir.



Daha düşük bir toleransla seçilen pikseller (üstte) ve daha yüksek bir toleransla seçilen pikseller (altta)

Belge boyunca benzer renkleri seçmek için:

1 Bir seçim çerçevesi veya kement aracıyla ya da Sihirli Değnek aracıyla bir renk alanı seçin.

2 Seç > Benzerini Seç'i seçin.

Bir ya da daha fazla seçim çerçevesi, Sihirli Değnek aracının Özellik denetçisindeki geçerli Tolerans ayarına göre seçilen piksel aralığını içeren alanları gösterir.

Not: Benzerini Seç komutu için toleransı ayarlamak üzere Sihirli Değnek aracını seçin ve ardından komutu kullanmadan Özellik denetçisindeki Tolerans ayarını değiştirin. Ayrıca Canlı seçim çerçevesi kutusunu da seçebilirsiniz, bu durumda Sihirli Değnek aracını kullanırken Tolerans ayarını değiştirebilirsiniz.

Bir seçim çerçevesini kaldırma

Belgeyi etkilemeden bir seçim çerçevesini kaldırabilirsiniz.

Bir seçim çerçevesini kaldırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Başka bir seçim çerçevesi çizin.
- Bir seçim çerçevesi veya kement aracıyla geçerli seçimin dışını tıklatın.
- Escape tuşuna basın.
- Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin.

Seçim çerçevelerini ayarlama

Bir seçim çerçevesi veya kement aracıyla pikselleri seçtikten sonra, altındaki pikselleri etkilemeden seçim çerçevesi kenarlığını düzenleyebilir veya taşıyabilirsiniz. Değiştirici tuşları kullanarak bir seçim çerçevesi kenarlığına elle piksel ekleyebilir veya kenarlardan piksel silebilirsiniz.

Ayrıca, seçim çerçevesi kenarlığını belirli bir miktarda genişletip daraltabilir, varolan seçim çerçevesi etrafında ek bir piksel alanı seçebilir veya seçim çerçevesi kenarlığını düzgünleştirebilirsiniz.

Bir seçim çerçevesini taşıma veya ayarlama

Bir seçim çerçevesini farklı bir piksel alanı üzerine yerleştirmek için taşıyabilir veya bir seçim çerçevesini çizirken çizim sırasında Boşluk Çubuğu'na basarak yeniden konumlandırabilirsiniz.

Seçim çerçevesini taşımak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Seçim çerçevesini, bir seçim çerçevesi veya kement aracı ya da Sihirli Değnek aracıyla sürükleyin.
- Seçim çerçevesini 1 piksellik artış aralıklarında itelemek için ok tuşlarını kullanın.
- Seçim çerçevesini 10 piksellik artış aralıklarında taşımak için Shift tuşunu basılı tutup ok tuşlarını kullanın.

Bir seçimi Boşluk Çubuğu'yla yeniden konumlandırmak için:

- 1 Seçimi çizmek için sürüklemeye başlayın.
- 2 Fare düğmesini bırakmadan Boşluk Çubuğu'nu basılı tutun.
- 3 Seçim çerçevesini tuval üzerinde başka bir konuma sürükleyin.
- 4 Fare düğmesini basılı tutmaya devam ederek Boşluk Çubuğu'nu bırakın.
- 5 Seçimi çizmek için sürüklemeye devam edin.

Piksel ekleme ve çıkarma

Herhangi bir bitmap seçim aracıyla seçim çerçevesini çizdikten sonra, aynı araçla veya başka bir bitmap seçim aracıyla ekleme yapabilirsiniz.

Mevcut bir piksel seçimine ekleme yapmak için:

- 1 Herhangi bir bitmap seçim aracı seçin.
 - 2 Shift tuşunu basılı tutun ve ek seçim çerçeveleri çizin.
 - 3 Seçime ekleme yapmaya devam etmek için herhangi bir bitmap seçim aracıyla 1. ve 2. basamakları tekrarlayın.
- Üst üste binen seçim çerçeveleri bitişik bir seçim çerçevesi oluşturacak şekilde birleşir.

Bir seçimden piksel eksiltmek için:

- ❖ Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun ve bir bitmap seçim aracı kullanarak kesilip çıkartılacak piksel alanını seçin.

Kesişen seçim çerçevelerinden bir seçim çerçevesi oluşturma

Orijinaliyle üst üste binen bir seçim çerçevesi çizerek mevcut bir seçim çerçevesinde pikseller seçebilirsiniz.

İki seçim çerçevesinin kesişmesiyle tanımlanan bir piksel alanı seçmek için:

- 1 Alt+Shift (Windows) veya Option+Shift (Macintosh) tuşlarını basılı tutup orijinal seçim çerçevesiyle üst üste binen yeni bir seçim çerçevesi oluşturun.
 - 2 Fare düğmesini serbest bırakın.
- Sadece iki seçim çerçevesinin kesişim alanındaki pikseller seçilir.

Piksel seçimlerini değiştirmek için küçük resimleri ve değiştirici tuşları kullanma

Seçilen bir bitmap ile birlikte, herhangi bir nesnenin opaklığını veya Katmanlar panelindeki maskeyi kullanarak bu bitmap üzerinde bir piksel seçimi oluşturabilirsiniz. Katmanlar paneli hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Katmanlarla çalışma”, sayfa 166.

Bir nesnenin opaklığını kullanarak seçilen bir bitmap üzerinde bir pikseli oluşturmak ve değiştirmek için:

- 1 Katmanlar panelinde, işaretçiyi piksel seçimi oluşturmak amacıyla kullanmak istediğiniz nesnenin küçük resmi üzerine konumlandırın.
 - 2 Alt (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.
 - 3 Küçük resmi tıklatın.
- Seçilen bitmap üzerinde yeni bir piksel seçimi oluşturulur.

Geçerli piksel seçimine ekleme yapmak için:

- Bir nesnenin opak alanının şeklini geçerli piksel seçimine eklemek için, Alt-Shift (Windows) veya Command-Shift (Macintosh) tuşlarına basılı tutarak nesnenin Katmanlar panelindeki küçük resmini tıklatın.



İşaretçiyi küçük resmin üzerine getirip belirtilen değiştirici tuşları basılı tuttuğunuzda, piksel seçimine ekleme yapmak üzere olduğunuzu belirtir.

Geçerli piksel seçiminden eksiltme yapmak için:

- Bir nesnenin opak alanının şeklini geçerli piksel seçiminden çıkarmak için, Control-Alt (Windows) veya Command-Option (Macintosh) tuşlarını basılı tutarak nesnenin Katmanlar panelindeki küçük resmini tıklatın.



İşaretçiyi küçük resmin üzerine getirip belirtilen değiştirici tuşları basılı tuttuğunuzda, piksel seçiminden eksiltme yapmak üzere olduğunuzu belirtir.

Seçilen bir bitmap üzerinde üst üste binen nesnelerin kesişiminden bir piksel seçimi oluşturmak için:

1 Bir nesnenin alfa kanalı veya opak alanını seçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup nesnenin küçük resmini tıklatın.

 İşaretçi, nesnenin alfa kanalını veya opak alanını seçmek üzere olduğunuzu belirtecek şekilde değişir.

2 Control-Shift-Alt (Windows) veya Command-Shift-Option (Macintosh) tuşlarını basılı tutup başka bir nesneyi tıklatın.

Seçilen bitmap üzerinde, üst üste binen iki nesnenin opak alanlarının kesişiminden bir piksel seçimi oluşturulur.



İşaretçiyi küçük resmin üzerine konumlandırıp belirtilen değiştirici tuşları basılı tuttuğunuzda, üst üste binen iki nesnenin opak alanlarının kesişiminden bir piksel seçimi oluşturmak üzere olduğunuzu belirtir.

Ters piksel seçimi oluşturma

Mevcut bir piksel seçiminden başlayarak, o sırada seçili olmayan bütün pikselleri seçen başka bir piksel seçimi oluşturabilirsiniz. Örneğin, bu yöntemi orijinal seçimi çevreleyen bütün pikselleri seçip sonra da silmek için kullanabilirsiniz.

Ters piksel seçimi oluşturmak için:

1 Herhangi bir bitmap seçim aracı kullanarak bir piksel seçimi yapın.

2 Seç > Tersini Seç'i seçin.

Bu kez, orijinal seçimde olmayan bütün pikseller seçilir.

Bir piksel seçiminin geçişini yumuşatma

Geçiş Yumuşatma, seçilen pikseller için transparan efekti oluşturur. Geçiş Yumuşatma komutunu kullanırken, çeşitli geçiş yumuşatma miktarlarını deneyebilir ve piksellerin seçimini kaldırmadan önce sonuçları görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca, bir bitmap seçim aracı kullanırken veya kullanmadan önce Özellik denetçisinde bir geçiş yumuşatma miktarı ayarlayarak da bir seçimin geçişini yumuşatabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Bitmap seçim aracı seçenekleri", sayfa 46.

Bir piksel seçiminin geçişini yumuşatmak için:

1 Seç > Geçiş Yumuşatma'yı seçin.

2 Geçiş Yumuşatma iletişim kutusuna bir Geçiş Yumuşatma miktarı girin.

Seçim çerçevesi, geçiş yumuşatma miktarını yansıtacak şekilde boyut değiştirir.

3 Gerekliyse, geçiş yumuşatma miktarını ayarlamak için Geçiş Yumuşatma iletişim kutusundaki sayıyı değiştirin.

4 Tamam'ı tıklatın.



Geçiş yumuşatılmış seçimin görünümünü, seçimi çevreleyen pikseller olmadan görüntülemek için Seç > Tersini Seç'i seçin ve ardından Delete tuşuna basın. Geri alıp yeniden denemek için Geçmiş panelini veya Düzenle > Geri Al'ı kullanabilirsiniz.

Seçim çerçevesini genişletme ve daraltma

Pikselleri seçmek için bir seçim çerçevesi çizdikten sonra, kenarlığını genişletebilir veya daraltabilirsiniz.

Seçim çerçevesinin kenarlığını genişletmek için:

1 Seçim çerçevesini çizdikten sonra, Seç > Seçim Çerçevesini Genişlet'i seçin

2 Seçim çerçevesinin kenarlığını kaç piksel kadar genişletmek istediğinizi girin ve Tamam'ı tıklatın.

Seçim çerçevesinin kenarlığını daraltmak için:

- 1 Seçim çerçevesini çizdikten sonra, Seç > Seçim Çerçevesini Daralt'ı seçin.
- 2 Seçim çerçevesinin kenarlığını kaç piksel kadar daraltmak istediğinizi girin ve Tamam'ı tıklatın.

Mevcut bir seçim çerçevesi etrafında bir alan seçme

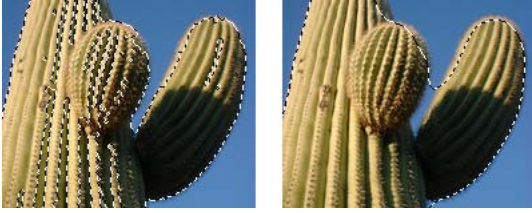
Mevcut bir seçim çerçevesini belirtilen bir genişlikte çerçevelemek için ek bir seçim çerçevesi oluşturabilirsiniz. Bu bir piksel seçiminin kenarlarının geçişini yumuşatmak gibi özel grafik efektleri oluşturmanızı sağlar.

Mevcut bir seçim çerçevesi etrafında bir alan seçmek için:

- 1 Bir seçim çerçevesi çizdikten sonra, Seç > Kenarlık Seçim Çerçevesi'ni seçin.
- 2 Mevcut seçim çerçevesinin etrafına yerleştirmek istediğiniz seçim çerçevesinin genişliğini girin ve Tamam'ı tıklatın.

Seçim çerçevesinin kenarlığını düzgünleştirme

Bir piksel seçiminin kenarları boyunca fazlalık pikselleri çıkartabilirsiniz. Bu, Sihirli Değnek aracını kullandıktan sonra, bir piksel seçiminin kenarlığı boyunca fazlalık pikseller görüntüleniyorsa faydalıdır.



Düzdünleştirmeden önce ve sonra piksel seçimi

Seçim çerçevesinin kenarlığını düzgünleştirmek için:

- 1 Seç > Seçim Çerçevesini Düzgünleştir'i seçin.
- 2 İstenen düzgünleştirme derecesini belirlemek için örnek bir yarıçap girin ve Tamam'ı tıklatın.

Seçim çerçevesini yola dönüştürme

Fireworks uygulamasını kullanarak, dönüştürmek istediğiniz bitmap kısmının etrafına bir seçim çerçevesi çizip bitmap seçimini bir vektör nesnesine dönüştürebilirsiniz. Bu işlem örneğin, bitmap'ten bir seçimi izleyerek animasyon oluşturmaya başlamak istiyorsanız faydalıdır.

Seçim çerçevesini bir yola dönüştürmek için

- ❖ Bir seçim çerçevesi çizdikten sonra, Seç > Seçim Çerçevesini Yola Dönüştür'ü seçin.

Belgenin geçerli kontur ve dolgu nitelikleri yeni yola uygulanır.

Seçim çerçevesini aktarma

Bir seçim çerçevesinin içeriğini bir bitmap nesnesinden aynı katmanda veya farklı bir katmandaki başka bir bitmap nesnesine aktarabilirsiniz. Ayrıca seçim çerçevesinin içeriğini bir maskeye de aktarabilirsiniz.

Bir seçim çerçevesinin içeriğini başka bir bitmap nesnesine aktarmak için:

- 1 Seçim çerçevesini çizerek bir seçim yapın.
- 2 Katmanlar panelinde, aynı katmanda farklı bir bitmap nesnesi veya farklı bir katmanda bir nesne seçin

Seçim çerçevesi bu nesneye aktarılır.

Not: Fireworks maskeleri ve maskeli nesneleri ayrı nesneler olarak değerlendirir. Maskeler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Görüntüleri maskeleme”, sayfa 171.

Seçim çerçevesi içeriklerini kaydetme

Bir seçimin boyutunu, şeklini ve konumunu daha sonra yeniden uygulamak için kaydedebilirsiniz. Ayrıca birden çok seçim çerçevesi içeriğini de kaydedebilirsiniz.

Seçim çerçevesi içeriğini kaydetmek için:

- 1 Seçimi Kaydet iletişim kutusunu açmak için Seç > Bitmap Seçimini Kaydet'i seçin.
 - 2 Belge kutusu, içinde seçim çerçevesi içeriğini kaydedeceğiniz aktif belgenin adını görüntüler. Bu adı olduğu gibi bırakabilirsiniz, ya da seçim çerçevesi içeriğini başka bir açık belgeye kaydetmeyi tercih ederseniz açılır menüden başka bir ad seçebilirsiniz.
 - 3 Seçim kutusu etkin seçimin adını etkin belgede görüntüler. Bu yeni bir seçimse varsayılan değer olarak Yeni kelimesi görüntülenir. Bunu olduğu gibi bırakabilirsiniz, ya da önceden kaydettiğiniz seçimi yeni seçimle değiştirmek istiyorsanız açılır menüden kaydedilmiş başka bir seçim belirleyin.
 - 4 Varsayılan kelimesini görüntüleyen Adı kutusu, sadece Seçim kutusu Yeni kelimesini görüntülediğinde etkinleştirilir. Eğer durum böyleyse, Varsayılan kelimesini seçin ve yeni seçiminiz için bir ad yazın.
 - 5 Seçim kutusu Yeni kelimesini görüntülerse, Yeni seçim, Seçimi Kaydet iletişim kutusunun İşlem bölümünde etkinleştirilecektir. Seçim kutusunda önceden kaydedilmiş bir seçim seçilirse, aşağıdaki bütün seçenekler İşlem bölümünde etkinleştirilecektir.
 - “Seçimi değiştir” etkin belgedeki etkin seçimi Seçim kutusunda belirtilen bir seçimle değiştirir.
 - “Seçime ekle” etkin seçimi Belge ve Seçim kutularında belirtilen bir seçime ekler.
 - “Seçimden çıkart” etkin seçimi Belge ve Seçim kutularında belirtilen bir seçimden çıkartır.
 - “Seçimle kesiştir” etkin seçimi Belge ve Seçim kutularında belirtilen bir seçimle kesiştirir.
 - 6 İşlem bölümünde bir seçenek seçin ve Tamam'ı tıklatın.
- Bu işlemi kaydetmek istediğiniz bütün seçim çerçeveleri için tekrarlayın.

Seçim çerçevesi içeriklerini geri yükleme

Daha önce adlandırdığınız ve kaydettiğiniz bir seçim çerçevesi içeriğini geri yükleyebilirsiniz.

Seçim çerçevesi içeriğini geri yüklemek için:

- 1 Seçimi Geri Yükle iletişim kutusunu açmak için Seç > Bitmap Seçimini Geri Yükle'yi seçin.
- 2 Belge kutusu, içinde bir seçim çerçevesi içeriğinin kaydedildiği aktif belgenin adını görüntüler. Bu adı olduğu gibi bırakabilirsiniz, ya da bir seçim çerçevesi içeriğini başka bir açık belgeden geri yüklemeyi tercih ederseniz açılır menüden başka bir ad seçebilirsiniz.
- 3 Seçim kutusu geri yüklenecek seçimin adını görüntüler. Farklı bir seçimi geri yüklemek istiyorsanız, bu seçimi açılır menüden seçin.
- 4 Geri yüklenen seçimi ters çevirmek istiyorsanız Ters Çevir kutusunu seçin.
- 5 Geçerli belgede etkin seçim çerçevesi yoksa, Yeni seçim, Seçimi Geri Yükle iletişim kutusunun İşlem bölümünde etkinleştirilecektir. Geçerli belgede etkin bir seçim çerçevesi varsa, aşağıdaki bütün seçenekler İşlem bölümünde etkinleştirilecektir.

- “Seçimi değiştir” etkin belgedeki etkin seçimi Seçim kutusunda belirtilen bir seçimle değiştirir.
- “Seçime ekle” etkin seçimi Belge ve Seçim kutularında belirtilen bir seçime ekler.
- “Seçimden çıkart” etkin seçimi Belge ve Seçim kutularında belirtilen bir seçimden çıkartır.
- “Seçimle kesiştir” etkin seçimi Belge ve Seçim kutularında belirtilen bir seçimle kesiştirir.

6 İşlem bölümünde bir seçenek seçin ve Tamam’ı tıklatın

Bu işlemi geri yüklemek istediğiniz bütün seçim çerçeveleri için tekrarlayın.

Kayıtlı seçim çerçevelerini silme

Daha önce adlandırdığınız ve kaydettiğiniz bir seçim çerçevesini silebilirsiniz.

Not: Bu özellik sadece, açık bir belgede kaydedilmiş en az bir seçim varsa etkinleştirilir.

Kayıtlı bir seçim çerçevesini silmek için:

- 1 Seçimi Sil iletişim kutusunu açmak için Seç > Bitmap Seçimini Sil’i seçin.
- 2 Belge kutusu, kayıtlı seçim çerçevesi içeren etkin belgenin adını görüntüler. Bu adı olduğu gibi bırakabilirsiniz ya da farklı bir belgeden bir seçim çerçevesi silmek isterseniz açılır menüden başka bir ad seçebilirsiniz.
- 3 Seçim kutusu etkin belgedeki etkin seçimin adını görüntüler. Bunu olduğu gibi bırakabilirsiniz, ya da Belge kutusunda görüntülenen belgedeki başka bir seçimi silmek isterseniz açılır menüden başka bir seçim belirleyebilirsiniz.
- 4 Seçim kutusunda görüntülenen seçimi silmek için Tamam’ı tıklatın. Herhangi bir seçimi silmeden iletişim kutusunu kapatmak için İptal’i tıklatın.

Yüzen bir piksel seçimini oluşturma ve taşıma

Bir seçim çerçevesini yeni bir konuma sürüklediğinizde seçim çerçevesinin kendisi hareket eder. Bir pikseller seçimini taşımak, düzenlemek, kesmek veya kopyalamak isterseniz, öncelikle pikselleri yüzen bir seçim haline getirmelisiniz.

Yüzen bir piksel seçimi oluşturmak için:

- 1 Bir bitmap seçim aracıyla bir piksel seçimi yapın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Araçlar panelinin Bitmap bölümünden herhangi bir aracı kullanarak Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup seçimi sürükleyin.
 - İşaretçi aracını seçin ve seçimi sürükleyin.

Yüzen bir seçimi taşımak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Yüzen seçimi İşaretçi aracıyla veya herhangi bir bitmap seçim aracıyla sürükleyin.
- Seçimle ilgili olmayan bir bitmap aracı etkinse, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup yüzen seçimi sürükleyin.
- Ok tuşlarını veya Shift+ok tuşlarını kullanın.

Yüzen piksel seçiminin seçimini kaldırdığınızda ya da herhangi bir vektör veya web aracı seçtiğinizde, yüzen seçim geçerli bitmap nesnesinin parçası haline gelir.

Keserek veya kopyalayarak yeni bitmap ekleme

Bir belgenin geçerli katmanına, seçilen pikselleri kesmek veya kopyalamak yoluyla bir piksel seçimine dayalı yeni bir bitmap ekleyebilirsiniz.

Bir piksel seçimini kesip yapıştırarak yeni bir bitmap eklemek için:

- 1 Bir piksel seçim aracı kullanarak bir pikseller alanı seçin.
- 2 Düzenle > Ekle > Kesme Yoluyla Bitmap'i seçin.

Mevcut katmanda piksel seçimine dayalı yeni bir bitmap nesnesi oluşturulur ve seçilen pikseller orijinal bitmap nesnesinden kaldırılır. Katmanlar panelinde etkin katmanda, yeni bitmap'in küçük resmi, kesildiği nesnenin üstünde görüntülenir.

Bir piksel seçimini kopyalama ve yapıştırma yoluyla yeni bir bitmap eklemek için:

- 1 Bir piksel seçim aracı kullanarak bir pikseller alanı seçin.
- 2 Düzenle > Ekle > Kopyalama Yoluyla Bitmap'i seçin.

Etkin katmanda piksel seçimine dayalı yeni bir bitmap nesnesi oluşturulur ve seçilen pikseller orijinal bitmap nesnesinde kalır. Katmanlar panelinde, yeni bitmap'in küçük resmi, etkin katmanda kopyalandığı nesnenin üstünde görüntülenir.

Seçilen nesneleri düzenleme

Fireworks, seçilen nesneleri düzenlemeniz için birkaç yol sunar: nesneleri tuvalde veya uygulamadan uygulamaya taşıyabilir, nesneleri Klonla ve Çoğalt komutları ile çoğaltabilir veya nesneleri çalışma alanından tamamen kaldırabilirsiniz.

Bir seçimi taşımak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Seçimi İşaretçi, Alt Seçim veya Arkasındakini Seç aracı ile sürükleyin.
- Seçimi 1 piksellik artış aralıklarında taşımak için herhangi bir ok tuşuna basın.
- Seçimi 10 piksellik artış aralıklarında taşımak için herhangi bir ok tuşuna basarken Shift tuşunu basılı tutun.
- Özellik denetçisinde, seçimin sol üst köşesinin konumu için X ve Y koordinatlarını girin.
- Bilgi panelinde nesnenin *x* ve *y* koordinatlarını girin. X ve Y kutuları görünür değilse panelin alt kenarını sürükleyin.

Seçilen nesneleri yapıştırma yoluyla taşımak ve kopyalamak için:

- 1 Bir nesne veya birden çok nesne seçin.
- 2 Düzenle > Kes'i veya Düzenle > Kopyala'yı seçin.
- 3 Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

Seçilen bir veya daha fazla nesneyi çoğaltmak için:

- ❖ Düzenle > Çoğalt'ı seçin.

Komutu tekrarlarırken, seçilen nesnenin kopyaları orijinal nesnenin üzerinde, bir sonraki kopya öncekinin 10 piksel altına ve 10 piksel sağına gelecek biçimde basamaklı bir düzenlemede görüntülenir. En son çoğaltılan nesne, seçili nesne haline gelir.

Not: Bitmap seçimleriyle Çoğalt veya Klonla komutlarını kullanamazsınız. Bitmap görüntüsünün kısımlarını çoğaltmak için Alt Seçim aracını veya Lastik Damgası aracını kullanın. Alt Seçim aracını kullanma hakkında daha fazla bilgi için aşağıdaki işlemlere bakın. Lastik Damgası aracının kullanımı hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bitmap’leri rötuşlama”, sayfa 68.

Bir piksel seçimini çoğaltmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Alt Seçim aracını kullanarak piksel seçimini sürükleyin.
- İşaretçi aracını kullanarak, Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup nesneyi sürükleyin.

Seçimi klonlamak için:

- Düzenle > Klonla’yı seçin.

Seçimin klonu, yığın sıralamasında tam olarak orijinalin önüne gelir ve seçili nesne haline gelir.

Not: Seçilen bir klonu orijinalinden uzağa piksel kesinliğinde taşımak için ok tuşlarını veya Shift+ok tuşlarını kullanın. Bu, klonlar arasında belirli bir mesafeyi korumanın veya klonların dikey ve yatay hizalamasını korumanın kolay bir yoludur.

Seçilen nesneleri silmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Delete veya Backspace tuşuna basın.
- Düzenle > Temizle’yi seçin.
- Düzenle > Kes’i seçin.
- Nesneyi sağ tıklatın (Windows) veya Control tuşunu basılı tutup tıklatın (Macintosh) ve bağlam menüsünden Düzenle > Kes’i seçin.

Bir seçimi iptal etmek veya seçimini kaldırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

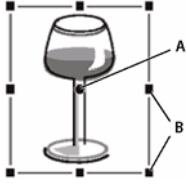
- Seç > Seçimi Kaldır’ı seçin.
- Seçim Çerçevesi, Oval Seçim Çerçevesi veya Kement aracı kullanıyorsanız, seçilen alanın dışında görüntüdeki herhangi bir yeri tıklatın.
- Escape tuşuna basın.

Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme

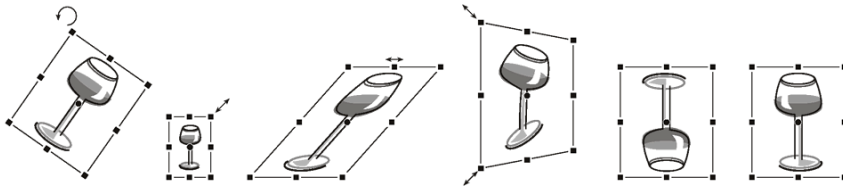
Ölçek, Eğriltme ve Deformasyon araçlarını ve menü komutlarını kullanarak seçilen bir nesne veya grubu veya bir piksel seçimini dönüştürebilirsiniz.

	Ölçek bir nesneyi büyütür veya küçültür.
	Eğriltme bir nesneyi belirtilen bir eksen boyunca eğir.
	Deformasyon, bir nesnenin kenarlarını veya köşelerini, araç etkinken bir seçim tutamacını sürüklediğiniz yöne taşır. Bu işlem, 3D görünüm oluşturmada yararlıdır.

Fireworks, herhangi bir dönüştürme aracı veya Dönüştür menüsü komutu seçtiğinizde, seçilen nesnelerin etrafında dönüştürme tutamaçlarını görüntüler.



A. Orta nokta B. Dönüştürme tutamaçları



Döndürülen, ölçeklenen, eğriltilen, deforme edilen ve dikey ve yatay çevrilen nesne.

Seçilen nesneleri dönüştürme tutamaçlarını kullanarak dönüştürmek için:

1 Bir dönüştürme aracı seçin.

İşaretçiyi seçim tutamaçlarının üzerine veya yakınına taşıırken, geçerli dönüşümü belirtecek şekilde değişir.

2 Nesneleri dönüştürmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- İşaretçiyi bir köşe noktasının yakınına yerleştirin ve döndürmek için sürükleyin.
- Etkin dönüştürme aracına göre dönüştürmek için bir dönüştürme tutamacı sürükleyin.

3 Değişikliklerinizi uygulamak için pencerenin içini çift tıkladın veya Enter tuşuna basın.

Nesneleri yeniden boyutlandırma (ölçekleme)

Bir nesneyi ölçeklemek, nesneyi yatay veya dikey olarak veya her iki yönde büyütür veya küçültür.

Seçilen bir nesneyi ölçeklemek için:

1 Dönüştürme tutamaçlarını görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Ölçek aracını seçin.
- Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i seçin.

2 Dönüştürme tutamaçlarını sürükleyin:

- Nesneyi hem dikey hem de yatay ölçeklemek için bir köşe tutamacı sürükleyin. Ölçeklerken Shift tuşuna basarsanız, oranlar korunur.
- Nesneyi dikey veya yatay ölçeklemek için bir kenar tutamacı sürükleyin.
- Nesneyi ortadan ölçeklemek için herhangi bir tutamacı sürüklerken Alt tuşuna basın.

Not: Seçilen nesneleri ayrıca, Özellik denetçisinde boyutları girerek de yeniden boyutlandırabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Nesneleri nümerik olarak dönüştürme", sayfa 59.

Nesneleri döndürme

Bir nesne döndürüldüğünde, orta noktasının ekseninde döner. Bir nesneyi önceden belirlenmiş bir açı seçerek veya sürüklemeyen önce dönüş işaretçisini görüntülemek için, işaretçiyi bir nesnenin dönüştürme tutamaçları dışına yerleştirerek döndürürsünüz.

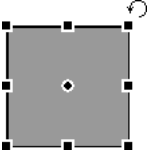
Not: Ayrıca, belge tuvalini de döndürebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Tuvali döndürme”, sayfa 38.

Seçilen bir nesneyi 90° veya 180° döndürmek için:

❖ Değiştir > Dönüştür’ü seçin ve alt menüden bir Döndür komutu seçin.

Seçilen bir nesneyi sürükleyerek döndürmek için:

- 1  Herhangi bir dönüştürme aracı seçin.
- 2 Dönüş işaretçisi görüntülenene kadar işaretçiyi nesnenin dışına taşıyın.



- 3 Nesneyi döndürmek için sürükleyin.



Dönüşü, ufuk çizgisine göre 15°'lik artış aralıklarıyla sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutarak işaretçiyi sürükleyin.

- 4 Değişikliklerinizi uygulamak için pencerenin içini çift tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Dönüş eksenini yeniden konumlandırmak için:

❖ Orta noktayı ortadan uzağa sürükleyin.

Dönüş eksenini seçimin ortasına sıfırlamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Orta noktayı çift tıklatın.
- Nesnenin seçimini kaldırmak için Escape tuşuna basın ve ardından nesneyi yeniden seçin.

Nesneleri çevirme

Nesneyi, tuval üzerindeki görel konumunu taşımadan, nesnenin dikey ve yatay eksen boyunca çevirebilirsiniz.

Seçilen bir nesneyi çevirmek için:

❖ Değiştir > Dönüştür > Yatay Çevir'i veya Dikey Çevir'i seçin.

Nesneleri eğiltme

Bir nesneyi eğiltmek, nesneyi yatay veya dikey eksen ya da her iki eksen boyunca eğme yoluyla dönüştürür.

Seçilen bir nesneyi eğiltmek için:

- 1 Dönüştürme tutamaçlarını görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Eğriltme aracını seçin.
 - Değiştir > Dönüştür > Eğrilt'i seçin.
- 2 Nesneyi eğriltmek için bir tutamacı sürükleyin.
 - 3 Dönüştürme tutamaçlarını kaldırmak için pencerenin içini çift tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Perspektif yanılması elde etmek için:

- ❖ Bir köşe noktası sürükleyin.

Nesneleri deforme etme

Deformasyon aracıyla bir seçim tutamacını sürükleyerek bir nesnenin boyut ve oranlarını değiştirirsiniz.

Seçilen bir nesneyi deforme etmek için:

- 1 Dönüştürme tutamaçlarını görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:
 -  Deformasyon aracını seçin.
 - Değiştir > Dönüştür > Deformasyon'u seçin.
- 2 Nesneyi deforme etmek için bir tutamacı sürükleyin.
- 3 Değişikliklerinizi uygulamak için pencerenin içini çift tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Nesneleri nümerik olarak dönüştürme

Bir nesneyi ölçeklemek, yeniden boyutlandırmak veya döndürmek için sürüklemek yerine, nesneyi özel değerler girerek dönüştürebilirsiniz.

Seçilen nesneleri Özellik denetçisini veya Bilgi panelini kullanarak yeniden boyutlandırmak için:

- ❖ Yeni genişlik (G) veya yükseklik (Y) ölçülerini girin.

Not: G ve Y kutuları Özellik denetçisinde gözükmiyorsa, bütün özellikleri görmek için genişletme okunu tıklatın.

Seçilen nesneleri Nümerik Dönüştürme'yi kullanarak ölçeklemek ve döndürmek için:

- 1 Değiştir > Dönüştür > Nümerik Dönüştürme'yi seçin.

Nümerik Dönüştürme iletişim kutusu açılır.
- 2 Açılır menüden, mevcut seçim üzerinde yapmak istediğiniz dönüştürme türünü seçin: Ölçekle, Yeniden Boyutlandır veya Döndür.
- 3 Bir seçimi ölçeklerken veya yeniden boyutlandırırken yatay ve dikey oranları korumak için Oranları Korumayı seçin.
- 4 Nesnenin kendisiyle birlikte nesnenin dolgu, kontur ve efektlerini dönüştürmek için Ölçek Nitelikleri'ni seçin.
- 5 Sadece yolu dönüştürmek için Ölçek Nitelikleri'ndeki işareti kaldırın.
- 6 Seçimi dönüştürmek için nümerik değerleri yazın ve Tamamı tıklatın.

Bilgi panelinde dönüştürme bilgisini görüntüleme

Bilgi paneli, o sırada seçili olan nesne için nümerik dönüştürme bilgilerini görüntülemenizi sağlar. Nesneyi düzenlerken bilgiler güncellenir.

- Bilgi paneli, ölçekleme ve serbest dönüştürmeler için, dönüştürmeden önce orijinal nesnenin genişlik (G) ve yüksekliğini (Y), dönüştürme sırasında genişlik ve yükseklikteki artış ve azalış yüzdesini gösterir.
- Bilgi paneli, eğriltme ve deforme etme için, dönüştürme sırasında bir derecelik artış aralıklarında eğriltme açısını ve X ve Y işaretçisi koordinatlarını gösterir.

Bir seçimi dönüştürdüğünüz sırada dönüştürme bilgilerini görüntülemek için:

- ❖ Pencere > Bilgi'yi seçin.

Nesneleri düzenleme

Tek bir belgede birden çok nesneyle çalışırken, belgeyi düzenlemek için birkaç teknik kullanabilirsiniz:

- Tek tek nesneleri bir bütün gibi değerlendirmek için gruplayabilir veya grup içinde her nesnenin diğerleriyle ilişkisini koruyabilirsiniz.
- Nesneleri diğer nesnelerin arkasına veya önüne yerleştirebilirsiniz. Nesnelerin yerleştirilme biçimi *yığın sıralaması* olarak adlandırılır.
- Seçilen nesneleri tuvalin bir alanına veya dikey ya da yatay bir eksene hizalayabilirsiniz.

Nesneleri gruplama

Seçilmiş olan ayrı ayrı nesneleri gruplayabilir, sonra da bu nesneleri tek bir nesneymiş gibi işleyebilirsiniz. Örneğin, bir çiçeğin taçyapraklarını ayrı ayrı nesneler olarak çizdikten sonra, bütün çiçeği tek bir nesne olarak seçmek ve taşımak için bunları gruplayabilirsiniz.

Grupları, grubunu çözmeden düzenleyebilirsiniz. Nesnelerin grubunu çözmeden düzenlemek için, grup içinden bir nesne seçebilirsiniz. Ayrıca, istediğiniz zaman nesnelerin grubunu çözebilirsiniz.

Seçilen bir veya daha fazla nesneyi gruplamak için:

- ❖ Değiştir > Grupla'yı seçin.

Seçilen nesnelerin grubunu çözmek için:

- ❖ Değiştir > Grubu Çöz'ü seçin.

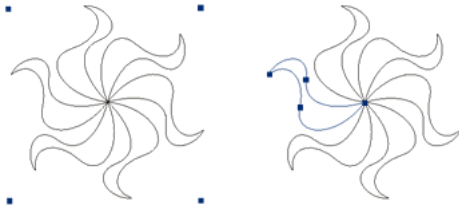
Gruplar içindeki nesneleri seçme

Bir grup içindeki tek tek nesnelerle çalışmak için, nesnelerin grubunu çözebilirsiniz veya da grubu olduğu gibi bırakıp Alt Seçim aracını kullanarak tek tek nesneleri seçebilirsiniz.



Alt Seçim aracı

Alt seçili bir nesnenin niteliklerini değiştirmek, bütün grubu değil sadece alt seçili nesneyi değiştirir. Alt seçili bir nesneyi başka bir katmana taşımak, nesneyi gruptan kaldırır.



Grup içinde bir nesneyi alt seçme

Grubun parçası olan bir nesneyi seçmek için:

❖ Alt Seçim aracını seçin ve nesneyi tıklatın ya da nesnenin etrafına bir seçim alanı sürükleyin. Seçime nesne eklemek veya seçimden nesne kaldırmak için, tıklatırken veya sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.

Alt seçili bir nesne içeren grubu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Grupta herhangi bir yeri sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın ve bağlam menüsünden Seç > Üst Seç'i seçin.
- Seç > Üst Seç'i seçin.

Seçilen bir grup içindeki tüm nesneleri seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Gruptaki herhangi bir yeri sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın ve bağlam menüsünden Seç > Alt Seç'i seçin.
- Seç > Alt Seç'i seçin.

Nesneleri yığınlama

Fireworks, nesneleri bir katman içinde, oluşturulma sıralarına göre, en son oluşturulan nesneyi yığının en üstüne yerleştirecek şekilde yığınlar. Nesnelerin yığınlama sırası, nesneler üst üste bindiğinde nasıl görüntüleneceklerini belirler.

Katmanlar yığın sıralamasını da etkiler. Örneğin, bir belgenin Katman 1 ve Katman 2 olarak adlandırılan iki katmanı olduğunu farz edin. Katmanlar panelinde Katman 1, Katman 2'nin altında listelenmişse, Katman 2'deki herşey Katman 1'deki herşeyin önünde görüntülenir. Katmanları Katmanlar panelinde yeni bir konuma sürükleyerek Katmanların sırasını değiştirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Katmanları düzenleme", sayfa 168.

Seçilen bir nesnenin veya bir katman içindeki grubun yığın sıralamasını değiştirmek için:

- Nesneyi veya grubu yığın sıralamasının en önüne veya en altına taşımak için Değiştir > Yerleştir > En Öne Getir'i veya En Alta Gönder'i seçin.
- Nesneyi veya grubu yığın sıralamasında bir konum yukarı veya aşağı taşımak için Değiştir > Yerleştir > Öne Getir'i veya Alta Gönder'i seçin.

Birden fazla nesne ya da grup seçiliyse, seçili nesneler birbirlerine göre sıralarını korurken, seçili olmayan tüm nesnelerin önüne veya arkasına taşınır.

Nesneleri hizalama

Değiştir menüsündeki Hizala komutları veya Hizala panelindeki seçenekler aşağıdakilerden herhangi birini yapmanızı sağlayan bir çok yerleştirme seçeneği sunar:

- Nesneleri yatay veya dikey bir eksen boyunca hizalama.

- Seçilen nesneleri sağ kenarları, ortaları veya sol kenarları boyunca dikey olarak hizalama ya da üst kenarları, ortaları veya alt kenarları boyunca yatay olarak hizalama.

Not: Kenarlar, seçili olan her nesneyi çevreleyen sınırlayıcı kutular tarafından belirlenir.

- Seçilen nesneleri, nesnelerin ortaları veya kenarları eşit aralıklı yerleşecek biçimde dağıtma.

Seçilen nesnelere bir veya daha fazla Hizala komutu uygulayabilirsiniz.

Seçilen nesneleri hizalamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Nesneleri en soldaki seçili nesneye hizalamak için Değiştir > Hizala > Sol'u seçin.
- Nesnelerin orta noktalarını dikey bir eksen boyunca hizalamak için Değiştir > Hizala > Dikey Ortala'yı seçin.
- Nesneleri en sağdaki seçili nesneye hizalamak için Değiştir > Hizala > Sağ'ı seçin.
- Nesneleri en üstteki seçili nesneye hizalamak için Değiştir > Hizala > Üst'ü seçin.
- Nesnelerin orta noktalarını yatay bir eksen boyunca hizalamak için Değiştir > Hizala > Yatay Ortala'yı seçin.
- Nesneleri en alttaki seçili nesneye hizalamak için Değiştir > Hizala > Alt'ı seçin.

Seçilen üç ya da daha fazla nesnenin genişlik ve yüksekliklerini eşit aralıkla dağıtmak için:

- ❖ Değiştir > Hizala > Genişlikleri Dağıt'ı veya Değiştir > Hizala > Yükseklikleri Dağıt'ı seçin.

Nesneleri katmanlar boyunca yerleştirme hakkında

Katmanlar paneli düzenleme denetimini yeni bir boyuta taşır. Katmanlar panelinde nesne küçük resmini veya mavi seçim göstergesini başka bir katmana sürükleyerek, seçili nesneleri bir katmandan başka bir katmana taşıyabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Katmanları düzenleme", sayfa 168.

Bölüm 4: Bitmap'lerle Çalışma

Bitmap'ler, bir görüntüyü oluşturmak için bir mozağin parçaları gibi bir araya gelen, piksel olarak adlandırılan renkli küçük karelerden oluşan grafiklerdir. Fotoğraflar, taranmış görüntüler ve boyama programlarında oluşturulan grafikler bitmap grafikleri örnekleridir. Bunlar bazen *raster görüntüler* olarak adlandırılır.

Fireworks CS3, fotoğraf düzenlemenin, vektör çizmenin ve boyama uygulamalarının işlevselliğini birleştirir. Bitmap görüntülerini, bitmap araçlarıyla çizme ve boyama yoluyla, vektör nesnelerini bitmap nesnelere dönüştürme yoluyla ya da görüntüleri açma veya içe aktarma yoluyla oluşturabilirsiniz.

Fireworks uygulamasında ton ve renk ayarı için etkili Canlı Filtrelerin yanı sıra, bitmap görüntülerinizi rötuşlamanın kırma, geçiş yumuşatma ve görüntüleri çoğaltma veya klonlama gibi birçok yolu vardır. Ayrıca, Fireworks uygulamasında bir dizi görüntü rötuşlama aracı vardır: Bulanıklaştırma, Keskinleştirme, Soldurma, Yakma ve Leke.

Piksel alanlarını ve görüntüleri seçme ve dönüştürme yöntemleri hakkında bilgi için, bkz. "Nesneleri Seçme ve Dönüştürme", sayfa 43.

Bu bölümde aşağıdaki konular yer alır:

- "Bitmap'lerle çalışma", sayfa 63
- "Bitmap nesneleri oluşturma", sayfa 63
- "Fotoğraf düzenleme araçlarına erişim", sayfa 65
- "Bitmap nesnelerini çizme, boyama ve düzenleme", sayfa 65
- "Bitmap'leri rötuşlama", sayfa 68
- "Bitmap rengini ve tonunu ayarlama", sayfa 74
- "Bitmap'leri bulanıklaştırma ve keskinleştirme", sayfa 82
- "Görüntüye parazit ekleme", sayfa 86

Bitmap'lerle çalışma

Araçlar panelinin Bitmap bölümünde bitmap seçim ve düzenleme araçları bulunur. Belgenizdeki bir bitmap'in piksellerini düzenlemek için Bitmap bölümünden bir araç seçebilirsiniz. Fireworks uygulamasının önceki sürümlerinden farklı olarak, bitmap moduyla vektör modu arasında geçiş yapmayı özellikle seçmenize gerek kalmadan, bitmap'lerle, vektör nesneleriyle ve metinle çalışmaya devam edebilirsiniz. Uygun moda geçiş yapmak Araçlar panelinden bir vektör veya bitmap aracı seçmek kadar basittir.

Bitmap nesneleri oluşturma

Bitmap grafiklerini, Fireworks çizim ve boyama araçlarını kullanarak, pikselleri kesip veya kopyalayıp yapıştırarak ya da bir vektör görüntüsünü bitmap nesnesine dönüştürerek oluşturabilirsiniz. Bitmap nesnesi oluşturma bir diğer yolu da boş bir bitmap görüntüsü ekleyip bu görüntüyü çizmek, boyamak veya doldurmaktır.

Oluşturduğunuz yeni bitmap nesnesi etkin durumdaki katmana eklenir. Katmanlar panelinde katmanlar genişletilmiş durumdayken, bitmap nesnesinin bulunduğu katmanın altında bitmap nesnesinin küçük resmini ve adını görebilirsiniz. Bazı bitmap uygulamaları her bitmap nesnesini ayrı birer katman kabul ederken, Fireworks, bitmap nesnelerini, vektör nesnelerini ve metni katmanlarda bulunan ayrı ayrı nesneler olarak düzenler. Daha fazla bilgi için, bkz. “Katmanlarla çalışma”, sayfa 166.

Yeni bir bitmap nesnesi oluşturmak için:

- 1 Araçlar panelinin Bitmap bölümünden Fırça veya Kurşun Kalem aracını seçin.
 - 2 Tuval üzerinde bitmap nesneleri oluşturmak için Fırça aracıyla boyama veya Kurşun Kalem aracıyla çizim yapın.
- Katmanlar panelindeki etkin katmana yeni bir bitmap nesnesi eklenir. Fırça ve Kurşun Kalem araçlarını kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bitmap nesnelerini çizme, boyama ve düzenleme”, sayfa 65.
- Yeni bir boş bitmap oluşturabilir, sonra da boş bitmap içinde pikseller çizebilir veya boyayabilirsiniz.

Boş bitmap nesnesi oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Katmanlar panelinde Yeni Bitmap Görüntüsü düğmesini tıklatın.
- Düzenle > Ekle > Boş Bitmap'i seçin.
- Tuvallin boş bir alanından başlayarak bir seçim çerçevesi çizin, sonra da doldurun. Daha fazla bilgi için, bkz. “Piksel seçimi çerçevesi oluşturma”, sayfa 47.

Katmanlar panelindeki etkin katmana boş bir bitmap eklenir. Boş bitmap'e herhangi bir piksel çizilmeden, içe aktarılmadan veya başka bir yolla yerleştirilmeden boş bitmap'in seçimi kaldırılırsa, boş bitmap Katmanlar panelinden ve belgeden otomatik olarak kaybolur.

Pikselleri kesmek veya kopyalamak ve yeni bir bitmap nesnesi olarak yapıştırmak için:

- 1 Seçim Çerçevesi, Kement veya Sihirli Değnek aracını kullanarak bir piksel seçimi yapın.
- Daha fazla bilgi için, bkz. “Pikselleri seçme”, sayfa 46.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
- Düzenle > Kes'i, sonra da Düzenle > Yapıştır'ı seçin.
 - Düzenle > Kopyala'yı, sonra da Düzenle > Yapıştır'ı seçin.
 - Mevcut seçimi yeni bir bitmap içine kopyalamak için Düzenle > Ekle > Kopyalama Yoluyla Bitmap'i seçin.
 - Mevcut seçimi yeni bitmap içine yerleştirmek üzere kesmek için Düzenle > Ekle > Kesme Yoluyla Bitmap'i seçin.
- Seçim Katmanlar panelindeki etkin katmanda bir nesne olarak görüntülenir.

Not: Ayrıca, bir piksel seçim çerçevesini sağ tıklayıp (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basılı tutup tıklatarak, bağlam menüsünden bir kes veya kopyala seçeneği belirleyebilirsiniz. Kesme Yoluyla Bitmap ve Kopyalama Yoluyla Bitmap seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Keserek veya kopyalayarak yeni bitmap ekleme”, sayfa 55.

Seçilen vektör nesnelerini bitmap görüntüsüne dönüştürmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Değiştir > Seçimi Düzleştir'i seçin.
- Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Seçimi Düzleştir'i seçin.

Vektörü bitmap'e dönüştürme işlemi normalde geri döndürülemez bir işlemdir; geri dönüş için sadece Düzenle > Geri Al veya Geçmiş panelindeki geri alma eylemleri kullanılabilir. Bitmap görüntüleri vektör nesnelere dönüştürülemez.

Fotoğraf düzenleme araçlarına erişim

Fotoğraf düzenlemeye mümkün olduğunca hızlı başlamanızı kolaylaştırmak için Fireworks en çok kullanılan fotoğraf düzenleme araçlarını tek bir yerde birleştirdi. Görüntü Düzenleme panelinde aşağıdaki araçlar bulunur: Kırmızı Göz Kaldırma, Kırpma, Döndürme, Bulanıklaştırma, Keskinleştirme, Soldurma ve Yakma.

Görüntü Düzenleme panelinde şunlar da bulunur:

- Dönüştürme Araçları: Ölçek, Eğriltme, Deformasyon, Serbest Döndürme
- Dönüştürme Komutları: Nümerik Dönüştürme, Döndür seçenekleri, Yatay Çevir, Dikey Çevir, Dönüştürmeleri Kaldır
- Renk Ayarla: Otomatik Düzeyler, Parlaklık/Kontrast, Eğriler, Ton/Doygunluk, Ters Çevir, Düzeyler, Gri Tonlamaya Dönüştür, Sepya Tonuna Dönüştür
- Filtreler: Bulanıklaştır, Daha Fazla Bulanıklaştır, Keskinleştir, Daha Fazla Keskinleştir, Keskinliği Azaltma Maskesi, Parazit Ekle, Alfaya Dönüştür, Kenarları Bul
- Görünüm Seçenekleri: Cetvelleri Göster/Gizle, Izgarayı Göster/Gizle, Izgaraya Bitiştir/Bitiştirme, Izgarayı Düzenle, Kılavuzları Göster/Gizle, Kılavuzlara Bitiştir/Bitiştirme, Kılavuzları Kilitle/Kilidini Aç, Kılavuzları Düzenle

Görüntü Düzenleme panelinde bulunan araçlar Fireworks uygulamasında diğer yerlerde (sözelimi araç kutusu ve Değiştir > Dönüştür menüsünde) bulacağınız araçlarla aynıdır. Pencere > Görüntü Düzenleme'yi seçerek açabileceğiniz Görüntü Düzenleme paneli, en sık kullanılan araçlardan bazılarını rahat kullanmanız için tek bir panelde sunar.

Bu araçların ve seçeneklerin nasıl kullanılacağı hakkında detaylı bilgi için, lütfen bkz. “Bitmap’leri rötuşlama”, sayfa 68, “Bitmap rengini ve tonunu ayarlama”, sayfa 74, “Bitmap’leri bulanıklaştırma ve keskinleştirme”, sayfa 82 ve “Görüntüye parazit ekleme”, sayfa 86.

Bitmap nesnelerini çizme, boyama ve düzenleme

Araçlar panelinin Bitmap bölümünde, bir bitmap görüntüsü içindeki pikselleri seçmek, çizmek, boyamak ve düzenlemek için araçlar bulunur.

Bitmap nesneleri çizme

Kurşun Kalem aracını 1 piksellik serbest çizgi veya sınırlanmış, düz çizgiler çizmek için kullanabilirsiniz; gerçek bir kurşun kalem kullanarak cetvelle veya cetvelsiz olarak yapabileceğiniz herşeyi, sert kenarlı çizgiler çizmek için kullanabilirsiniz. Ayrıca, bir bitmap’i yakınlaştırabilir ve Kurşun Kalem aracını tek tek pikselleri düzenlemek için kullanabilirsiniz.

Kurşun Kalem aracıyla bir nesne çizmek için:

- 1  Kurşun Kalem aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki araç seçeneklerini ayarlayın:

Kenarları yumuşatılmış. çizdiğiniz çizgilerin kenarlarını düzgünleştirir.

Otomatik Sil. Kurşun Kalem kontur rengi üzerinde tıklatıldığında dolgu rengini kullanır.

Saydamlığı Korumak. Kurşun Kalem aracını, grafiğin saydam alanlarında değil, sadece mevcut piksellerde çizim yapacak şekilde sınırlandırır.

3 Çizim için sürükleyin. Yolu yatay, dikey veya diyagonal bir çizgiye sınırlandırmak için Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Bitmap nesneleri boyama

Kontur Rengi kutusundaki rengi kullanarak fırça konturlarını boyamak için Fırça aracını kullanabilirsiniz veya seçilen piksellerin rengini Dolgu Rengi kutusundaki renkle değiştirmek için Boya Kovası aracını kullanabilirsiniz. Degradе aracıyla bitmap ve vektör nesnelerini, ayarlanabilir desenlere sahip renk kombinasyonlarıyla doldurabilirsiniz.

Fırça aracıyla bir nesneyi boyamak için:

- 1  Fırça aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki kontur niteliklerini ayarlayın.
- 3 Boyama için sürükleyin.

Fırça aracı seçeneklerinin ayarlanması hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Konturlarla çalışma”, sayfa 142.

Piksellerin rengini Dolgu Rengi kutusundaki renkle değiştirmek için:

- 1  Boya Kovası aracını seçin.
- 2 Dolgu Rengi kutusunda bir renk seçin.
- 3 Özellik denetçisindeki tolerans değerini ayarlayın.

Not: Tolerans, doldurulmaları için piksellerin renk benzerliğinin nasıl olması gerektiğini belirler. Düşük bir tolerans değeri, pikselleri, tıklattığınız pikselinkine benzer renk değerleriyle doldurur. Yüksek bir tolerans, pikselleri, daha geniş aralıkta renk değerleriyle doldurur.

- 4 Görüntüyü tıklatın.

Tolerans aralığındaki bütün pikseller dolgu rengini alır.

Bir piksel seçimine degrade dolgu uygulamak için:

- 1 Seçimi yapın.
- 2  Araçlar panelindeki Boya Kovası aracını tıklatın ve açılır menüden Degradе aracı seçin.
- 3 Özellik denetçisindeki dolgu niteliklerini ayarlayın.
- 4 Dolguyu uygulamak için piksel seçimini tıklatın.

Boya Kovası ve Degradе araçları seçilen vektör nesnelerini de doldurabilir. Degradе dolguları oluşturma, uygulama ve düzenleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Dolgularla çalışma”, sayfa 146.

Kontur veya dolgu rengi olarak kullanmak için bir rengi örnekleme

Damlalık aracıyla, yeni bir kontur veya dolgu rengi belirlemek için bir görüntüden renk örneklebilirsiniz. Tek bir pikselin rengini, 3x3 büyüklüğünde bir piksel alanının renk değerlerinin ortalamasını veya 5x5 büyüklüğünde bir piksel alanının renk değerlerinin ortalamasını örneklebilirsiniz.

Kontur veya dolgu rengini örnekleme için:

1 Doğru nitelik hala etkin değilse aşağıdakilerden birini yapın:

- Konturu etkin nitelik yapmak için Araçlar panelinde Kontur Rengi kutusunun yanındaki kontur simgesini tıklatın.
- Dolguyu etkin nitelik yapmak için Araçlar panelinde Dolgu Rengi kutusunun yanındaki dolgu simgesini tıklatın.

Not: Renk kutusunun kendisini tıklatmayın. Tıklatarsanız, görüntülenen Damlalık aracı değil damlalık işaretçisidir. Renk kutusu damlalık işaretçisi hakkında bilgi için, bkz. “Renk açılır penceresinden renkler örnekleme”, sayfa 142.

2 Bir Fireworks belgesini veya Fireworks uygulamasının açabileceği herhangi bir dosyayı açın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Dilimler, Rollover’lar ve Sıcak Noktalar”, sayfa 208.

3  Araçlar panelinin Renkler bölümünden Damlalık aracını seçin. Özellik denetçisindeki Renk Ortalaması Örneği ayarını belirleyin:

1 piksel. tek bir pikselden kontur veya dolgu rengi oluşturur.

3x3 piksel. 3x3 bir piksel alanın renk değerleri ortalamasından kontur ve dolgu rengi oluşturur.

5x5 piksel. 5x5 bir piksel alanın renk değerleri ortalamasından kontur ve dolgu rengi oluşturur.

4 Belgenin herhangi bir yerinde Damlalık aracını tıklatın.

Örneklenen renk Fireworks uygulamasındaki bütün Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kutularında görüntülenir.

Bitmap nesneleri silme

Pikselleri kaldırmak için silgi aracını kullanabilirsiniz. Varsayılan değer olarak, Silgi aracı işaretçisi etkin silginin boyutunu gösterir, fakat Tercihler iletişim kutusunda işaretçinin boyutunu ve görünümünü değiştirebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Tercihleri düzenleme”, sayfa 362.



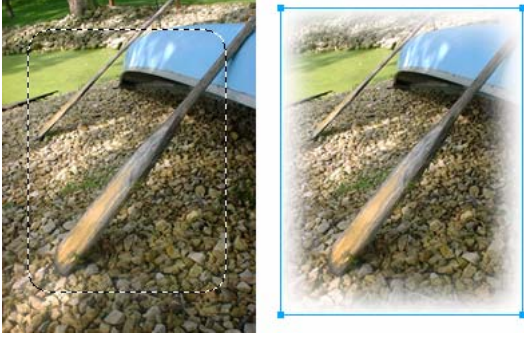
Silgi aracı

Seçilen bir bitmap nesnesinde veya piksel seçiminde pikselleri silmek için:

- 1 Silgi aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde yuvarlak veya kare silgi şeklini seçin.
- 3 Silgi kenarının yumuşaklığını ayarlamak için Kenar kaydırıcısını sürükleyin.
- 4 Silginin boyutunu ayarlamak için Boyut kaydırıcısını sürükleyin.
- 5 Opaklık derecesini ayarlamak için Silgi Opaklığı kaydırıcısını sürükleyin.
- 6 Silgi aracını, silmek istediğiniz piksellerin üzerinde sürükleyin.

Piksel seçimlerinin geçişini yumuşatma

Geçiş yumuşatma bir piksel seçiminin kenarlarını bulanıklaştırır ve seçilen alanın, alanı çevreleyen piksellerle geçişmesine yardım eder. Geçiş yumuşatma, bir seçimi kopyalayıp bir başka arka plan üzerine yapıştırdığınızda faydalıdır.



Bir piksel seçimi yaparken piksel seçiminin kenarlarının geçişini yumuşatmak için:

- 1 Araçlar panelinden bir bitmap seçim aracı seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Kenar açılır menüsünden Geçiş Yumuşatma'yı seçin.
- 3 Seçimin kenarı boyunca bulanıklaştırmak istediğiniz piksellerin sayısını belirlemek için kaydırıcıyı sürükleyin.
- 4 Bir seçim yapın.

Menü çubuğundan bir piksel seçiminin kenarlarının geçişini yumuşatmak için:

- 1 Seç > Geçiş Yumuşatma'yı seçin.
- 2 Geçiş yumuşatma yarıçapını ayarlamak için Seçimin Geçişini Yumuşat iletişim kutusuna bir değer yazın. Yarıçap değeri, seçim kenarlığının her kenarında geçiş yumuşatılan piksel sayısını belirler.

Bitmap'leri rötuşlama

Fireworks, görüntülerinizi rötuşlamanıza yardımcı olacak birçok araç sunar. Bir görüntünün boyutunu değiştirebilir, odağını düşürebilir veya keskinleştirebilir veya görüntünün bir kısmını kopyalayıp başka bir alana "damgalayabilirsiniz".

	Lastik Damga aracı görüntünün bir alanını başka bir görüntüye kopyalamanızı veya klonlamanızı sağlar.
	Bulanıklaştırma aracı bir görüntüde seçilen alanların odağını düşürür.
	Leke aracı rengi alır ve görüntüde sürüklediğiniz yönde iter.
	Keskinleştirme aracı bir görüntüdeki alanları keskinleştirir.
	Soldurma aracı bir görüntünün kısımlarını açıklar.

	Yakma aracı bir görüntünün kısımlarını koyulaştırır.
	Kırmızı Göz Kaldırma aracı fotoğraflardaki kırmızı göz görünümünü azaltır.
	Renk Değiştir aracı bir rengin üzerine başka bir renkle boyar.

Pikselleri klonlama

Lastik Damga aracı bitmap görüntüsünün bir alanını klonlar, böylece bu alanı görüntüde başka bir yere damgalayabilirsiniz. Pikselleri klonlama, çizilmiş bir fotoğrafı düzeltmek veya bir görüntüden tozu kaldırmak istediğinizde faydalıdır; fotoğrafın bir piksel alanını kopyalayabilir ve çizik veya tozlu noktayı klonlanmış alanla değiştirebilirsiniz.

Bir bitmap görüntüsünün kısımlarını klonlamak için:

- 1 Lastik Damga aracını seçin.
- 2 Kaynak olarak belirlemek için bir alanı tıklatın veya klonlamak istediğiniz alanı tıklatın.

Örnekleme işaretçisi haç biçimli bir işaretçi haline gelir.

Not: Farklı bir piksel alanını klonlamak üzere belirlemek için, *Alt* (Windows) veya *Option* (Macintosh) tuşunu basılı tutup başka bir piksel alanını tıklatarak bu alanı kaynak olarak belirleyebilirsiniz.

- 3 Görüntünün farklı bir alanına geçin ve işaretçiyi sürükleyin.

İki işaretçi göreceksiniz. Birincisi, yani klonlama kaynağı, haç biçimindedir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Tercihleri düzenleme”, sayfa 362.

Seçtiğiniz fırça tercihlerine bağlı olarak, ikinci işaretçi bir lastik damga, haç biçimli bir işaretçi veya mavi bir dairedir. İkinci işaretçiyi sürüklerken, birinci işaretçinin altındaki pikseller kopyalanır ve ikinci işaretçinin altındaki alana uygulanır.

Lastik Damga aracı seçeneklerini ayarlamak için:

- 1 Lastik Damga aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisinde bulunan aşağıdaki seçenekler arasından seçim yapın:

Boyut. damganın boyutunu belirler.

Kenar. konturun yumuşaklığını belirler (%100 sert, %0 yumuşaktır).

Kaynak Hizalanmış. örnekleme işlemi etkiler. Kaynak Hizalanmış seçildiğinde, örnekleme işaretçisi ikinci işaretçiyle hizalı biçimde yatay ve dikey olarak taşınır. Kaynak Hizalanmış’ın seçimi kaldırıldığında, ikinci işaretçiyi nereye taşıdığınız ve tıklattığınıza bakılmaksızın örnek alan sabitlenir.

Belgenin Tamamını Kullan. tüm katmanlardaki bütün nesnelerden örnekleme yapar. Bu seçeneğin seçimi kaldırıldığında, Lastik Damga aracı sadece etkin nesneden örnekleme yapar.

Opaklık. arka planın ne kadarının konturun içinden görülebileceğini belirler.

Karışım Modu. klonlanmış görüntünün arka planı nasıl etkileyeceğini etkiler.

Bir piksel seçimini çoğaltmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Alt Seçim aracıyla piksel seçimini sürükleyin.
- Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşuna basıp İşaretçi aracını kullanarak piksel seçimini sürükleyin.

Pikselleri bulanıklaştırma, keskinleştirme ve lekeleme

Bulanıklaştırma ve Keskinleştirme araçları piksellerin odağını etkiler. Bulanıklaştırma aracı, öğelerin odağını seçerek bulanıklaştırma yoluyla bir görüntünün bazı kısımlarını, bir fotoğrafçının alan derinliğini kontrol ettiği gibi vurgulamanızı veya bu kısımların vurgusunu kaldırmanızı sağlar. Keskinleştirme aracı, tarama sorunlarını veya bulanık fotoğrafları onarmada faydalı olabilir. Leke aracı, bir görüntünün yansımasını oluşturur gibi renkleri yumuşak bir geçişle karıştırmanızı sağlar.

Bir görüntüyü bulanıklaştırmak ve keskinleştirmek için:

1 Bulanıklaştırma veya Keskinleştirme aracını seçin.

2 Özellik denetçisindeki fırça seçeneklerini ayarlayın:

Boyut. fırça ucu boyutunu ayarlar.

Kenar. fırça ucu yumuşaklığını belirler.

Şekil. yuvarlak veya kare bir fırça ucu şekli ayarlar.

Yoğunluk. bulanıklaştırma veya keskinleştirme miktarını ayarlar.

3 Aracı bulanıklaştırılacak veya keskinleştirilecek piksellerin üzerinde sürükleyin.



Bir araç davranışından diğerine geçmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Bir görüntüdeki renkleri lekelemek için:

1 Leke aracını seçin.

2 Özellik denetçisindeki araç seçeneklerini ayarlayın:

Boyut. fırça ucu boyutunu belirler.

Şekil. yuvarlak veya kare bir fırça ucu şekli ayarlar.

Kenar. fırça ucu yumuşaklığını belirler.

Basınç. konturun yoğunluğunu ayarlar.

Leke Rengi. her konturun başlangıcında belirli bir renk kullanarak lekeleme yapmanızı sağlar. Bu seçeneğin seçimi kaldırılırsa araç, araç işaretçisinin altındaki rengi kullanır.

Belgenin Tamamını Kullan. tüm katmanlardaki bütün nesnelerin renk verilerini kullanarak lekeler. Bu seçeneğin seçimi kaldırılırsa, Leke aracı sadece etkin nesnedeki renkleri kullanır.

3 Aracı, lekelenecek piksellerin üzerinde sürükleyin.

Pikselleri açıklaştırma ve koyulaştırma

Soldurma veya Yakma araçlarını sırasıyla bir görüntünün bazı kısımlarını açıklaştırmak veya koyulaştırmak için kullanırsınız. Bu, fotoğraf filmi banyo edilirken pozlamanın artırıldığı veya azaltıldığı karanlık oda tekniğine benzer.

Bir görüntünün bazı kısımlarını açıklaştırmak veya koyulaştırmak için:

1 Görüntünün bazı kısımlarını açıklaştırmak için Soldurma aracını, koyulaştırmak için ise Yakma aracını seçin.

2 Özellik denetçisindeki fırça seçeneklerini ayarlayın:

Boyut. fırça ucu boyutunu ayarlar.

Şekil. yuvarlak veya kare bir fırça ucu şekli ayarlar.

Kenar. fırça ucu yumuşaklığını ayarlar.

3 Özellik denetçisindeki pozlamayı ayarlayın.

Pozlama, %0 ile %100 alt ve üst sınırları arasındadır. Azaltılmış bir efekt için daha düşük bir yüzde değeri belirleyin, daha güçlü bir efekt için ise daha yüksek bir değer belirleyin.

4 Özellik denetçisinde aralığı ayarlayın:

Gölgeler. esas olarak görüntünün koyu kısımlarını değiştirir.

Vurgular. esas olarak görüntünün açık kısımlarını değiştirir.

Orta Tonlar. esas olarak görüntüde kanal başına orta aralığı değiştirir.

5 Görüntünün açıklaştırmak veya koyulaştırmak istediğiniz kısmı üzerinde sürükleyin.

Aracı sürüklerken geçici olarak Soldurma aracından Yakma aracına geçmek veya Yakma aracından Soldurma aracına geçmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Fotoğraflarda kırmızı gözü giderme

Bazı fotoğraflarda, fotoğraftaki kişilerin gözbebekleri doğal olmayan bir kırmızı tonundadır. Bu kırmızı göz efektini düzeltmek için Kırmızı Göz Kaldırma aracını kullanabilirsiniz. Kırmızı Göz Kaldırma aracı kırmızımsı renkleri gri ve siyahla değiştirerek, fotoğrafın sadece kırmızı alanlarını hızla boyar.



Orijinal fotoğraf; Kırmızı Göz Kaldırma aracı kullanıldıktan sonra.

Bir fotoğraftaki kırmızı göz efektini düzeltmek için:

1  Açılır menüsünden Kırmızı Göz Kaldırma aracını seçin.

2 Özellik denetçisinde nitelikleri ayarlayın:

Tolerans. değiştirilecek ton aralığını belirler (0 sadece kırmızıyı değiştirir; 100 kırmızı içeren bütün tonları değiştirir).

Kuvvet. kırmızımsı renkleri değiştirmek için kullanılan grilerin koyuluğunu ayarlar.

3 Haç biçimli işaretçiyi tıklatın ve fotoğraftaki kırmızı göz bebeklerinin üzerinde sürükleyin.

Renkleri değiştirme

Renk Değiştir aracı bir renk seçip bu rengin üzerini farklı bir renkle boyamanızı sağlar.



Orijinal fotoğraf; Renk Değiştir aracını kullandıktan sonra

Fireworks, bir rengi bir diğeriyle değiştirmek için iki farklı yol sunar. Renk örneğinde belirlediğiniz bir rengi değiştirebilirsiniz ya da Renk Değiştir aracını doğrudan görüntü üzerinde kullanarak bir rengi değiştirebilirsiniz.

Renk örneğini kullanarak bir rengi bir diğeriyle değiştirmek için:

- 1  Açılır menüsünden Renk Değiştir aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Nereden kutusunda Renk Örneği'ni tıklatın.
- 3 Renk sondasını seçmek için Renkten kutusunu tıklatın ve değiştirmek istediğiniz rengi belirlemek için açılır menüden bir renk seçin.
- 4 Özellik denetçisindeki Hedef renk kutusunu tıklatın ve açılır menüden bir renk seçin.
- 5 Özellik denetçisindeki diğer kontur niteliklerini ayarlayın:

Boyut. fırça ucu boyutunu ayarlar.

Şekil. yuvarlak veya kare bir fırça ucu şekli ayarlar.

Tolerans. değiştirmek için renklerin aralığını belirler (0 sadece Hedef rengi değiştirir; 255 Hedef renge benzeyen tüm renkleri değiştirir).

Kuvvet. Değiştir renginin ne kadarının değiştirileceğini belirler.

Renklendir. Değiştir rengini Hedef renk ile değiştirir. Değiştir renginin bir kısmını olduğu gibi bırakarak Değiştir rengini Hedef renk ile tonlamak için Renklendir'in seçimini kaldırın.

- 6 Aracı değiştirmek istediğiniz rengin üzerinde sürükleyin.

Görüntüde bir renk seçerek bir rengi başka bir renkle değiştirmek için:

- 1  Açılır menüsünden Renk Değiştir aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Nereden kutusunda Görüntü'yü tıklatın.
- 3 Renk sondasını seçmek için Özellik denetçisindeki Hedef renk kutusunu tıklatın, sonra da açılır menüden bir renk seçin.
- 4 Özellik denetçisindeki diğer kontur niteliklerini ayarlayın:

Boyut. fırça ucu boyutunu ayarlar.

Şekil. yuvarlak veya kare bir fırça ucu şekli ayarlar.

Tolerans. değiştirilecek renklerin aralığını belirler (0 sadece Hedef rengi değiştirir; 255 Hedef renge benzeyen tüm renkleri değiştirir).

Kuvvet. Değiştir renginin ne kadarının değiştirileceğini belirler.

Renklendir. Nereden rengini Hedef renk ile değiştirir. Nereden renginin bir kısmını olduğu gibi bırakarak Nereden rengini Hedef renk ile tonlamak için, Renklendir'in seçimini kaldırın.

5 Aracı kullanarak, bitmap görüntüsünün değiştirmek istediğiniz rengi içeren kısmını tıklatın ve düğmeyi basılı tutun. Aracı kaldırmadan, araçla görüntüyü fırçalamaya devam edin. Fırçalama eylemini başlattığınızda üzerini tıklattığınız renk, Hedef renk kutusunda belirlediğiniz renkle değiştirilecektir.

Seçilen bir bitmap'i kırpma

Bir Fireworks belgesindeki tek bir bitmap nesnesini diğerlerinden ayırabilir ve tuvaldeki diğer nesneleri olduğu gibi bırakarak sadece bu nesneyi kırpabilirsiniz.

Belgedeki diğer nesneleri etkilemeden bir bitmap görüntüsünü kırmak için:

1 Tuval üzerindeki nesneyi veya nesnenin Katmanlar panelindeki küçük resmini tıklatarak bir bitmap nesnesi seçin, ya da bir bitmap seçim aracı kullanarak bir seçim çerçevesi çizin.

2 Düzenle > Seçilen Bitmap'i Kırp'ı seçin

Seçilen bitmap'in tamamının etrafında veya basamak 1'de çizdiyseniz seçim çerçevesinin etrafında kırpma tutamaçları görüntülenir.

3 Kırpma tutamaçlarını, sınırlayıcı kutu bitmap görüntüsünün tutmak istediğiniz alanını çevreleyecek şekilde ayarlayın.

Not: Kırpma seçimini iptal etmek için *Escape* tuşuna basın.



Sınırlayıcı kutu

4 Seçimi kırmak için sınırlayıcı kutunun içini içini çift tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Seçilen bitmap'te sınırlayıcı kutunun dışındaki bütün pikseller kaldırılır, fakat belgedeki diğer nesneler kalır.

Bitmap rengini ve tonunu ayarlama

Fireworks uygulamasında bitmap görüntülerinizdeki renkleri iyileştirmenize ve geliştirmenize yardım etmek için renk ve ton ayarlama filtreleri bulunur. Görüntülerinizin kontrast ve parlaklığını, tonal aralığını ve ton ve renk doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.

Filtreleri Özellik denetçisinden Canlı Filtreler olarak uygulamak geri döndürülebilir bir işlemdir. Canlı Filtreler pikselleri kalıcı olarak değiştirmez; istediğiniz zaman onları kaldırabilir veya düzenleyebilirsiniz.

Filtreleri geri döndürülemez, kalıcı bir biçimde uygulamayı tercih ederseniz, filtreleri Filtreler menüsünden seçebilirsiniz. Ancak, Adobe, filtreleri mümkün olduğu her zaman Canlı Filtreler olarak kullanmanızı tavsiye eder.

Filtreler menüsünden filtreleri piksel seçimlerine uygulayabilirsiniz, fakat Canlı Filtreleri uygulayamazsınız. Ancak, bir bitmap alanı tanımlayabilir ve bundan ayrı bir bitmap oluşturabilirsiniz ve daha sonra Canlı Filtreleri, oluşturduğunuz bitmap'e uygulayabilirsiniz.

Seçilen bir vektör nesnesine Filtreler menüsünü kullanarak bir filtre uygularsanız, Fireworks, seçimi bir bitmap'e dönüştürür.

Bir bitmap seçim çerçevesi tarafından tanımlanan bir alana Canlı Filtre uygulamak için:

- 1 Bir bitmap seçim aracı seçin ve bir seçim çerçevesi çizin.
- 2 Düzenle > Kes'i seçin.
- 3 Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

Fireworks, seçimi tam olarak piksellerin orijinal olarak konumlandığı yere yapıştırır, ancak seçim artık ayrı bir bitmap nesnesidir.

- 4 Bitmap nesnesini seçmek için Katmanlar panelinde yeni bitmap nesnesinin küçük resmini tıklatın.
- 5 Özellik denetçisinden bir Canlı Filtre uygulayın.

Fireworks, bir filtrenin bir piksel seçimine uygulanmasını simüle ederek Canlı Filtre'yi sadece yeni bitmap nesnesine uygular.

Not: Canlı Filtreler daha esnek olmasına rağmen, bir belgede çok sayıda Canlı Filtre olması Fireworks uygulamasının performansını yavaşlatabilir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Belgenin yeniden çizilmesini kontrol etme", sayfa 35.

Tonal aralığı ayarlamak için

Bir bitmap'in tonal aralığını ayarlamak için Düzeyler ve Eğriler özelliklerini kullanabilirsiniz. Düzeyler ile, vurgularda, orta tonlarda veya gölgelerde yüksek bir piksel yoğunluğu içeren bitmap'leri düzeltebilirsiniz. Ya da, Otomatik Düzeyler'i kullanabilir ve Fireworks uygulamasının tonal aralığı sizin için ayarlamasını sağlayabilirsiniz. Bir bitmap'in tonal aralığı üzerinde daha kesin bir kontrol istiyorsanız, tonal aralık boyunca herhangi bir rengi diğer renkleri etkilemeden ayarlamayı sağlayan Eğriler özelliğini kullanabilirsiniz.

Vurguları, orta tonları ve gölgeleri eşit olarak yayma

Tam tonal aralıklı bir bitmap'in tüm alanlarındaki pikselleri çift sayılı olmalıdır. Düzeyler özelliği, vurgularda, orta tonlarda veya gölgelerde yüksek piksel yoğunluğuna sahip bitmap'leri düzeltir.

Vurgular. görüntüyü soluk gibi gösteren açık piksel fazlalığını düzeltir.

Orta Tonlar. görüntüyü donuklaştıran orta tonda piksel fazlalığını düzeltir.

Gölgeler. Ayrıntıların çoğunu gizleyen koyu piksel fazlalığını düzeltir.

Düzeyler özelliği en koyu pikselleri siyah olarak ve en açık pikselleri de beyaz olarak ayarlar, sonra orta tonları orantılı olarak yeniden dağıtır. Bu bütün piksellerinde en keskin ayrıntıya sahip bir görüntü oluşturur.



Pikselleri vurgularda yoğunlaşmış orijinal görüntü; Düzeyler ile ayarlardan sonra

Bir bitmap'in piksel dağılımını görüntülemek için Düzeyler iletişim kutusundaki Histogram'ı kullanabilirsiniz. Histogram, piksellerin vurgular, orta tonlar ve gölgelerdeki dağılımının grafik olarak temsidir.

Histogram bir görüntünün tonal aralığını en iyi düzeltme yöntemini belirlemenize yardımcı olur. Gölgelerde veya vurgularda yüksek bir piksel yoğunluğu, görüntüyü Düzeyler veya Eğriler özelliğini uygulayarak iyileştirebileceğinizi belirtir.

Yatay eksen en koyudan (0) en parlağa (225) renk değerlerini temsil eder. Yatay eksen soldan sağa doğru okuyun: daha koyu pikseller solda, orta ton pikseller ortada ve daha parlak pikseller sağdadır.

Dikey eksen her parlaklık düzeyindeki piksel sayısını temsil eder. Genellikle, önce vurgu ve gölgeleri ayarlamalısınız. Orta tonları ikincil olarak ayarlamak, vurgu ve gölgeleri etkilemeden orta tonların parlaklık değerlerini iyileştirmenizi sağlar.

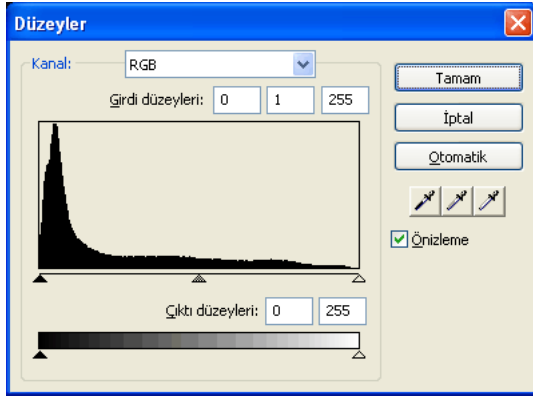
Vurguları, orta tonları ve gölgeleri ayarlamak için:

1 Bitmap görüntüsünü seçin.

2 Düzeyler iletişim kutusu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Düzeyler'i seçin.
- Filtreler > Renk Ayarla > Düzeyler'i seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulanması geri döndürülemez bir işlemdir, yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.



Düzeyler iletişim kutusu



Değişikliklerinizi çalışma alanında görüntülemek için iletişim kutusunda Önizleme'yi seçin. Değişiklikleri yaparken görüntü otomatik olarak güncellenir.

3 Kanal açılır menüsünde, değişiklikleri tek tek renk kanallarına mı (Kırmızı, Mavi veya Yeşil) yoksa bütün renk kanallarına mı (RGB) uygulamak istediğinizi seçin.

4 Vurguları, orta tonları ve gölgeleri ayarlamak için Histogram'ın altındaki Girdi Düzeyleri kaydırıcılarını sürükleyin.

- Sağ kaydırıcı 255'ten 0'a kadar değerleri kullanarak vurguları ayarlar.
- Orta kaydırıcı 10'dan 0'a kadar değerleri kullanarak orta tonları ayarlar.
- Sol kaydırıcı 0'dan 255'e kadar değerleri kullanarak gölgeleri ayarlar.

Kaydırıcıları taşıdığınızda, değerler Girdi Düzeyleri kutularına otomatik olarak girilir.

Not: Gölge değeri vurgu değerinden yüksek olamaz; vurgu değeri gölge değerinden düşük olamaz ve orta tonlar gölge ve vurgu ayarları arasında yer almalıdır.

5 Görüntüdeki kontrast değerini ayarlamak için Çıktı Düzeyleri kaydırıcılarını sürükleyin:

- Sağ kaydırıcı 255'ten 0'a kadar değerleri kullanarak vurguları ayarlar.
- Sol kaydırıcı 0'dan 255'e kadar değerleri kullanarak gölgeleri ayarlar.

Kaydırıcıları taşıdığınızda, değerler Çıktı Düzeyleri kutularına otomatik olarak girilir.

Tonal aralıkları otomatik olarak ayarlama

Fireworks uygulamasının tonal aralık ayarlarını sizin yerinize ayarlaması için Otomatik Düzeyler'i kullanabilirsiniz.

Vurguları, orta tonları ve gölgeleri otomatik olarak ayarlamak için:

- 1 Görüntüyü seçin.
- 2 Otomatik Düzeyler'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Otomatik Düzeyler'i seçin.
 - Filteler > Renk Ayarla > Otomatik Düzeyler'i seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Kullanma”, sayfa 154.



Ayrıca, Düzeyler veya Eğriler iletişim kutusundaki Otomatik düğmesini tıklatarak da vurguları, orta tonları ve gölgeleri otomatik olarak ayarlayabilirsiniz.

Eğriler’i kullanarak renkleri düzeltme

Eğriler özelliği Düzeyler özelliğine benzerdir, fakat tonal aralık üzerinde daha kesin bir kontrol sağlar. Düzeyler tonal aralığı düzeltmek için vurguları, gölgeleri ve orta tonları kullanırken, Eğriler sadece üç değişken yerine tonal aralık boyunca herhangi bir rengi diğer renkleri etkilemeden düzenleme imkanı sağlar. Örneğin, Eğriler’i ışık şartlarının sebep olduğu bir renk dengesizliğini düzeltmek için kullanabilirsiniz.

Eğriler iletişim kutusundaki ızgara iki parlaklık değerini yansıtır:

Yatay eksen. piksellerin Girdi kutusunda gösterilen orijinal parlaklıklarını gösterir.

Dikey eksen. Çıktı kutusunda gösterilen yeni parlaklık değerlerini gösterir.

Eğriler iletişim kutusunu ilk açtığınızda, diyagonal çizgi hiçbir değişiklik yapılmadığını gösterir, yani girdi ve çıktı değerleri bütün pikseller için aynıdır.

Tonal aralıkta belirli bir noktayı ayarlamak için:

1 Görüntüyü seçin.

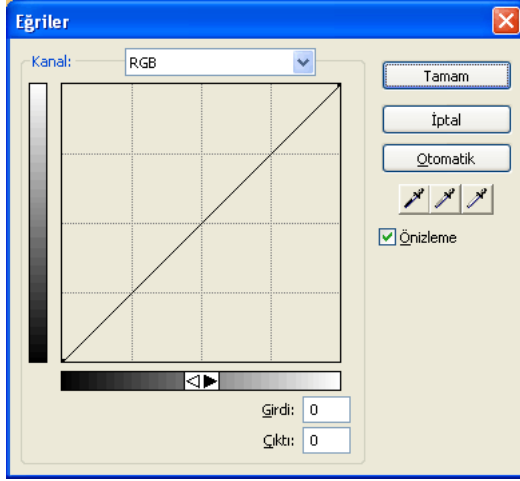
2 Eğriler iletişim kutusu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Filtreler etiketinin yanındaki Artı (+) düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Eğriler’i seçin.

Not: Özellik denetçisi kısmi olarak minimize olursa, Artı düğmesi yerine Filtreler Ekle düğmesini tıklatın.

- Filteler > Renk Ayarla > Eğriler’i seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulanması geri döndürülemez bir işlemdir, yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Kullanma”, sayfa 154.

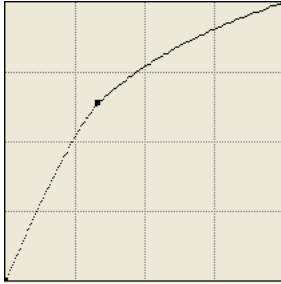


Eğriler iletişim kutusu

3 Kanal açılır menüsünde, değişiklikleri tek tek renk kanallarına mı yoksa bütün renklere mi uygulamak istediğinizi seçin.

4 Eğriyi ayarlamak için ızgaranın diyagonal çizgisi üzerinde bir noktayı tıklatın ve bunu yeni bir konuma sürükleyin.

- Eğri üzerindeki her noktanın kendi Girdi ve Çıktı değerleri vardır. Bir noktayı sürüklediğinizde, Girdi ve Çıktı değerleri otomatik olarak güncellenir.
- Eğri parlaklık değerlerini 0-255 aralığında görüntüler, 0 gölgeleri gösterir.



Ayarlama için bir noktayı sürükledikten sonra eğri



Ayrıca, Eğriler iletişim kutusundaki Otomatik düğmesini tıklatarak da vurguları, orta tonları ve gölgeleri otomatik olarak ayarlayabilirsiniz.

Eğri boyunca bir noktayı silmek için:

- ❖ Noktayı ızgaranın dışına sürükleyin.

Not: Eğrinin bitiş noktalarını silemezsiniz.

Tonal damlalıkları kullanarak tonal aralığı düzeltme

Düzeyler veya Eğriler iletişim kutusundaki Gölge, Vurgu veya Orta Ton damlalığını kullanarak vurguları, gölgeleri ve orta tonları ayarlayabilirsiniz.

Tonal damlalıkları kullanarak tonal dengeyi elle ayarlamak için:

- 1 Düzeyler veya Eğriler iletişim kutusunu açın ve Kanal açılır menüsünden bir renk kanalı seçin.
- 2 Görüntüdeki tonal değerleri sıfırlamak için uygun damlalığı seçin:
 -  Vurgu değerini sıfırlamak için görüntüdeki en açık pikseli Vurgu damlalığı ile tıklayın.
 -  Orta ton değerini sıfırlamak için görüntüdeki nötr renkli bir pikseli Orta Ton damlalığı ile tıklayın.
 -  Gölge değerini sıfırlamak için görüntüdeki en koyu pikseli Gölge damlalığı ile tıklayın.
- 3 Tamam'ı tıklayın.

Parlaklık ve kontrastı ayarlama

Parlaklık/Kontrast özelliği bir görüntüdeki piksellerin kontrast veya parlaklığını değiştirir. Bu, görüntünün vurgularını, gölgelerini ve orta tonlarını etkiler. Parlaklık/Kontrast'ı genellikle çok koyu veya çok açık görüntüleri düzeltirken kullanırsınız.



Orijinal görüntü; parlaklığı ayarladıktan sonra

Parlaklık ve kontrastı ayarlamak için:

- 1 Görüntüyü seçin.
- 2 Parlaklık/Kontrast iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklayın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Parlaklık/Kontrast'ı seçin.
 - Filtreler > Renk Ayarla > Parlaklık/Kontrast'ı seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Kullanma”, sayfa 154.

- 3 Ayarları belirlemek için Parlaklık ve Kontrast kaydırıcılarını sürükleyin.

Değerler -100 ile 100 aralığındadır.

- 4 Tamam'ı tıklayın.

Nesne renklerini deęiřtirme

Renkli Dolgu Canlı Filtresi'ni, verili bir renkle pikselleri tamamen deęiřtirerek ya da mevcut nesneye bir renk karıřtırarak, nesnelerin rengini hızlıca deęiřtirmek için kullanabilirsiniz. Renkleri karıřtırdığınızda, renk nesnenin en üstüne eklenir. Mevcut bir nesneye bir renk karıřtırmak Ton/Doygunluk'u kullanmaya çok benzer, fakat karıřtırma belirli bir rengi renk örneęi panelinden hızlıca uygulamanızı saęlar.

Seçilen bir nesneye Renkli Dolgu Canlı Filtresi eklemek için:

1 Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düęmesini tıkladın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Renkli Dolgu'yu seçin.

2 Bir karıřım modu seçim

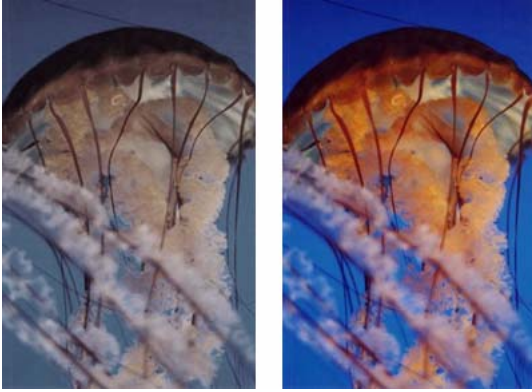
Varsayılan mod Normal'dir. Karıřım modları hakkında bilgi için, bkz. "Karıřım modları hakkında", sayfa 187.

3 Renk kutusu açılır menüsünden bir dolgu rengi seçin.

4 Dolgu rengi için bir opaklık yüzdesi seçin ve Enter tuřuna basın.

Renk tonu ve doygunluęu ayarlama

Ton/Doygunluk özellięini görüntüdeki bir rengin gölgesini, tonunu, yoęunluęunu, doygunluęunu veya açıklıęını ayarlamak için kullanabilirsiniz.



Örijinal görüntü; doygunluęu ayarladıktan sonra

Renk tonu ve doygunluęu ayarlamak için:

1 Görüntüyü seçin.

2 Ton/Doygunluk iletiřim kutusunu açmak için ařaęıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düęmesini tıkladın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Ton/Doygunluk'u seçin.
- Filtreler > Renk Ayarla > Ton/Doygunluk'u seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulanması geri döndürülemez bir iřlemdir, yani Düzenle > Geri Al seçeneęi dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneęini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamaęın madde imli ilk seçeneęinde betimlendięi gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

3 Görüntünün rengini ayarlamak için Ton kaydırıcısını sürükleyin.

Deęerler -180 ile 180 aralıęındadır.

4 Renklerin saflığını ayarlamak için Doygunluk kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler -100 ile 100 aralığındadır.

5 Renklerin açıklığını ayarlamak için Açıklık kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler -100 ile 100 aralığındadır.

6 Tamam'ı tıklatın.

Bir RGB görüntüsünü iki tonlu bir görüntüye dönüştürme ve gri tonlamalı bir görüntüye renk eklemek için:

❖ Ton/Doygunluk iletişim kutusunda Renklendir'i seçin.

Not: Renklendir'i seçtiğinizde, Ton ve Doygunluk kaydırıcılarının değer aralığı değişir. Ton 0 - 360 olarak değişir. Doygunluk 0-100 olarak değişir.

Bir görüntünün renk değerlerini ters çevirme

Ters Çevir'i, bir görüntüdeki her rengi, o rengin renk tekerleğindeki tersine dönüştürmek için kullanabilirsiniz. Örneğin, filtreyi kırmızı bir nesneye uygulamak (K=255, Y=0, M=0) rengi açık maviye dönüştürür (K=0, Y=255, M=255).



Tek renkli bir görüntü; ters çevirmeden sonra



Renkli bir görüntü; ters çevirmeden sonra

Renkleri ters çevirmek için:

1 Görüntüyü seçin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Renk Ayarla > Ters Çevir'i seçin.
- Filteler > Renk Ayarla > Ters Çevir'i seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

Bitmap'leri bulanıklaştırma ve keskinleştirme

Fireworks uygulamasında Canlı Filtreler veya geri döndürülemez, kalıcı filtreler olarak uygulayabileceğiniz bir dizi bulanıklaştırma ve keskinleştirme seçeneği bulunur.

Bir görüntüyü bulanıklaştırma

Bulanıklaştırma bitmap görüntüsünün görünümünü yumuşatır. Fireworks uygulamasında altı bulanıklaştırma seçeneği bulunur:

Bulanıklaştırma. seçilen piksellerin odağını yumuşatır.

Daha Fazla Bulanıklaştırma. Bulanıklaştırma'nın üç katı kadar bulanıklaştırır.

Gauss Bulanıklığı. bulanık bir efekt oluşturmak için her piksele ağırlıklı ortalama bir bulanıklık uygular.

Hareket Bulanıklığı. görüntü hareket ediyormuş gibi bir görünüm oluşturur.

Radyal Bulanıklık. görüntü dönüyormuş gibi bir görünüm oluşturur.

Yakınlaştırma Bulanıklaştırması. görüntü izleyene yaklaşıyormuş veya izleyenden uzaklaşıyormuş gibi bir görünüm oluşturur.

Not: Filtreler menüsünden filtreler uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, aşağıdaki her işlemin madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

Bir görüntüyü bulanıklaştırmak için:

- 1 Görüntüyü seçin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Bulanıklaştır > Bulanıklaştır veya Daha Fazla Bulanıklaştır'ı seçin.
 - Filtreler > Bulanıklaştır > Bulanıklaştır veya Daha Fazla Bulanıklaştır'ı seçin.

Gauss Bulanıklığı'nı kullanarak bir görüntüyü bulanıklaştırmak için:

- 1 Görüntüyü seçin.
- 2 Gauss Bulanıklığı iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Bulanıklaştır > Gauss Bulanıklığı'nı seçin.

- Filtreler > Bulanıklaştır > Gauss Bulanıklığı'nı seçin.

3 Bulanıklaştırma efekti kuvvetini ayarlamak için Bulanıklaştırma Yarıçapı kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 0,1 ile 250 aralığındadır. Yarıçaptaki bir artış daha kuvvetli bir bulanıklaştırma efekti oluşturur.

4 Tamam'ı tıklatın.

Hareket Bulanıklığı'nı kullanarak bir görüntüyü bulanıklaştırmak için:

1 Görüntüyü seçin.

2 Hareket Bulanıklığı iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın ve Filtreler açılır menüsünden Bulanıklaştır > Hareket Bulanıklığı'nı seçin.

- Filtreler > Bulanıklaştır > Hareket Bulanıklığı'nı seçin.

3 Bulanıklaştırma efektinin yönünü ayarlamak için Açı göstergesini sürükleyin.

4 Bulanıklaştırma efekti kuvvetini ayarlamak için Mesafe kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 1 ile 100 aralığındadır. Mesafedeki bir artış daha kuvvetli bir bulanıklaştırma efekti oluşturur.

5 Tamam'ı tıklatın.

Radyal Bulanıklık'ı kullanarak bir görüntüyü bulanıklaştırmak için:

1 Görüntüyü seçin.

2 Radyal Bulanıklık iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın ve Filtreler açılır menüsünden Bulanıklaştır > Radyal Bulanıklık'ı seçin.

- Filtreler > Bulanıklaştır > Radyal Bulanıklık'ı seçin.

3 Bulanıklaştırma efekti kuvvetini ayarlamak için Miktar kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 1 ile 100 aralığındadır. Miktardaki bir artış daha kuvvetli bir bulanıklaştırma efekti oluşturur.

4 Bulanıklaştırma efekti düzgünlüğünü ayarlamak için Kalite kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 1 ile 100 aralığındadır. Kalitedeki bir artış orijinal görüntünün daha az tekrarı bulunan bir bulanıklaştırma efekti oluşturur.

5 Tamam'ı tıklatın.

Yakınlaştırma Bulanıklaştırması'nı kullanarak bir görüntüyü bulanıklaştırmak için:

1 Görüntüyü seçin.

2 Yakınlaştırma Bulanıklaştırması iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın ve Filtreler açılır menüsünden Bulanıklaştır > Yakınlaştırma Bulanıklaştırması'nı seçin.

- Filtreler > Bulanıklaştır > Yakınlaştırma Bulanıklaştırması'nı seçin.

3 Bulanıklaştırma efekti kuvvetini ayarlamak için Miktar kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 1 ile 100 aralığındadır. Miktardaki bir artış daha kuvvetli bir bulanıklaştırma efekti oluşturur.

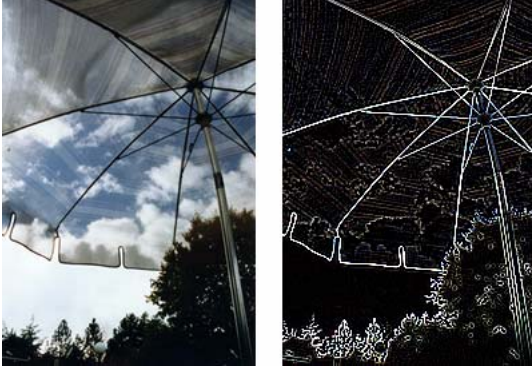
4 Bulanıklaştırma efekti düzgünlüğünü ayarlamak için Kalite kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 1 ile 100 aralığındadır. Kalitedeki bir artış orijinal görüntünün daha az tekrarı bulunan bir bulanıklaştırma efekti oluşturur.

5 Tamam'ı tıklatın.

Bir bitmap'i çizgi çizimine dönüştürme

Kenarları Bul filtresi, görüntülerdeki renk geçişlerini belirleyip bunları çizgilere dönüştürerek, bitmap'lerinizi çizgi çizimleri gibi görünecek şekilde dönüştürür.



Orijinal görüntü; Kenarları Bul'u uyguladıktan sonra

Seçilen bir alana Kenarları Bul filtresini uygulamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Diğer > Kenarları Bul'u seçin.
- Filtreler > Diğer > Kenarları Bul'u seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

Bir görüntüyü saydamlığa dönüştürme

Alfaya Dönüştür filtresini, bir nesneyi veya metni görüntünün saydamlığına dayanan bir saydamlığa dönüştürmek için kullanabilirsiniz.

Seçilen bir alana Alfaya Dönüştür filtresini uygulamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Diğer > Alfaya Dönüştür'ü seçin.
- Filtreler > Diğer > Alfaya Dönüştür'ü seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

Görüntüyü keskinleştirme

Bulanık görüntüleri düzeltmek için Keskinleştirme özelliğini kullanabilirsiniz. Fireworks uygulamasında üç Keskinleştirme seçeneği bulunur:

Keskinleştir. bitişik piksellerin kontrastını artırarak bulanık bir görüntünün odağını ayarlar.

Daha Fazla Keskinleştir. bitişik piksellerin kontrastını Keskinleştir'den üç kat daha fazla artırır.

Keskinliği Azaltma Maskesi. piksel kenarlarının kontrastını ayarlayarak bir görüntüyü keskinleştirir. En fazla kontrolü bu seçenek sunar, bu yüzden bir görüntüyü keskinleştirmek için genellikle en iyi seçenektir.



Orijinal görüntü; keskinleştirmeden sonra

Bir keskinleştirme seçeneği kullanarak görüntüyü keskinleştirmek için:

- 1 Görüntüyü seçin.
- 2 Bir keskinleştirme seçeneği belirlemek için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Keskinleştir > Keskinleştir veya Daha Fazla Keskinleştir'i seçin.
 - Filtreler > Keskinleştir > Keskinleştir veya Daha Fazla Keskinleştir'i seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez, yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

Keskinliği Azaltma Maskesi kullanarak bir görüntüyü keskinleştirmek için:

- 1 Görüntüyü seçin.
- 2 Keskinliği Azaltma Maskesi iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, sonra Filtreler açılır menüsünden Keskinleştir > Keskinliği Azaltma Maskesi'ni seçin.
 - Filtreler > Keskinleştir > Keskinliği Azaltma Maskesi'ni seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulanması geri döndürülemez bir işlemdir, yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kullanma", sayfa 154.

3 %1 ile %500 arasında bir keskinleştirme efekti miktarı seçmek için Keskinleştirme Miktarı kaydırıcısını sürükleyin.

4 0,1 ile 250 arasında bir yarıçap seçmek için Piksel Yarıçapı kaydırıcısını sürükleyin.

Yarıçaptaki bir artış, her pikseli çevreleyen daha geniş bir keskin kontrast alanı oluşturur.

5 0 ile 250 arasında bir eşik seçmek için Eşik kaydırıcısını sürükleyin.

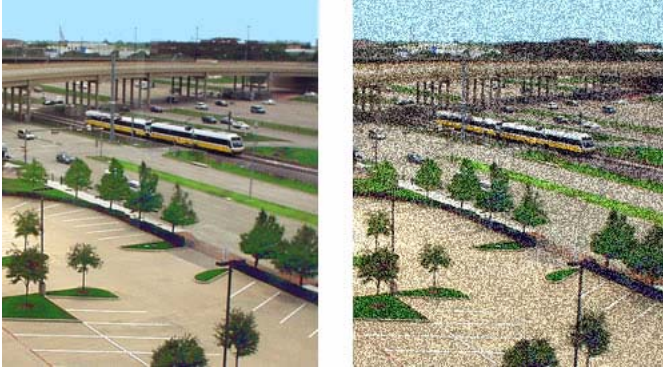
2 ile 25 arasındakiler en çok kullanılan değerlerdir. Eşikteki bir artış, görüntüde sadece daha yüksek kontrastlı pikselleri keskinleştirir. Eşikteki bir azalış daha düşük kontrastlı pikselleri içerir. 0 değerli bir eşik görüntüdeki bütün pikselleri keskinleştirir.

6 Tamamı tıklatın.

Görüntüye parazit ekleme

Yüksek büyütme düzeylerinde görüntülendiğinde, dijital kamera ve tarayıcılardan elde edilen görüntülerin çoğu kusursuz bir örnek renklere sahip değildir. Gördüğünüz renkler birçok farklı renkte pikselden oluşur. Görüntü düzenlemede, “parazit” görüntüyü oluşturan piksellerdeki bu rasgele renk çeşitliliğini ifade eder.

Bazen, görüntünün bir kısmını başka bir görüntüye yapıştırdığınızda olduğu gibi, iki görüntüdeki rasgele renk çeşitliliği miktarındaki farklılık görüntülerin düzgünce karışmasını engeller. Böyle bir durumda, iki görüntünün aynı kaynaktan geldiği yanılsamasını yaratmak için görüntülerden birine ya da ikisine birden parazit ekleyebilirsiniz. Ayrıca, bir görüntüye sanatsal nedenlerle de parazit ekleyebilirsiniz, örneğin, eski bir fotoğrafı ya da televizyon ekranındaki parazitli görüntüyü taklit etmek için.



Orijinal fotoğraf; parazit ekledikten sonra

Görüntüye parazit eklemek için:

1 Görüntüyü seçin.

2 Parazit Ekle iletişim kutusunu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın ve Filtreler açılır menüsünden Parazit > Parazit Ekle’yi seçin.
- Filtreler > Parazit > Parazit Ekle’yi seçin.

Not: Filtreler menüsünden bir filtre uygulamak geri döndürülemez; yani Düzenle > Geri Al seçeneği dışında geri alınamaz. Ayarlama yeteneğini korumak için bu filtreyi kapatın veya kaldırın, bu basamağın madde imli ilk seçeneğinde betimlendiği gibi bu filtreyi Canlı Filtre olarak uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Kullanma”, sayfa 154.

3 Parazit miktarını ayarlamak için Miktar kaydırıcısını sürükleyin.

Değerler 1 ile 400 aralığındadır. Miktardaki bir artış görüntüde daha rasgele yerleştirilmiş pikseller oluşturur.

4 Renkli parazit uygulamak için Renk onay kutusunu seçin. Sadece tek renkli parazit uygulamak için onay kutusunu işareti kaldırılmış olarak bırakın.

5 Tamam'ı tıklatın.

Bölüm 5: Vektör Nesneleriyle Çalışma

Bir *vektör nesnesi*, şekli bir yol tarafından tanımlanan bir bilgisayar grafiğidir. Vektör yolunun şekli, yol boyunca çizilen noktalar tarafından belirlenir. Vektör nesnesinin kontur rengi yolu takip eder. Dolgusu yol içindeki alanı kaplar. Kontur ve dolgu genel olarak grafiğin basılı olarak veya web'de yayınlandığında nasıl görüneceğini belirler.

Fireworks CS3 vektör nesneleri çizmek ve düzenlemek için çeşitli teknikler kullanan birçok araca sahiptir. Temel şekil araçlarıyla hızlıca düz çizgiler, daire ve elipsler, kare ve dikdörtgenler, yıldızlar ve 3 kenardan 360 kenara kadar eşit kenarlı herhangi bir çokgen çizebilirsiniz.

Vektör Maskesi ve Kalem araçlarıyla serbest biçimli vektör yolları çizebilirsiniz. Kalem aracını kullanarak, çizgileri teker teker birleştirerek düzgün eğriler ve düz çizgilere sahip karmaşık şekiller çizebilirsiniz.

Fireworks çizdiğiniz vektör nesnelerini düzenlemek için birkaç yöntem sunar. Bir nesnenin şeklini noktaları taşıyarak, ekleyerek veya silerek değiştirebilirsiniz. Bitişik yol parçalarının şeklini değiştirmek için nokta tutamaçlarını kullanabilirsiniz. Serbest Biçim araçları, doğrudan yolları düzenleyerek nesnelerin şeklini değiştirmenizi sağlar. Ayrıca, önceden tanımlanmış düzenleme yöntemlerini kullanarak Otomatik Şekilleri de düzenleyebilirsiniz.

Değiştir menüsündeki komutlar nesneleri düzenlemeniz için daha çok seçenek sunar: tek bir nesne oluşturmak için nesneleri birleştirme, birkaç nesnenin kesişiminden bir nesne oluşturma ve bir nesnenin konturunu genişletme bunlar arasındadır. Ayrıca, grafikleri içe aktarabilir ve bu komutları kullanarak grafikleri işleyebilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Vektör nesneleri çizme”, sayfa 88
- “Yolları düzenleme”, sayfa 105

Vektör nesneleri çizme

Fireworks uygulamasında vektör nesneleri çizimi için birçok araç bulunur. Bu araçlarla, noktaları teker teker çizerek temel şekilleri, serbest biçim yolları ve karmaşık şekilleri çizebilirsiniz. Ayrıca, niteliklerini ayarlamak için özel kontrollere sahip vektör nesnesi grupları anlamına gelen Otomatik Şekilleri de çizebilirsiniz.

Temel çizgiler, dikdörtgenler ve elipsler çizme

Temel şekilleri çabukça çizmek için Çizgi, Dikdörtgen veya Elips aracını kullanabilirsiniz. Dikdörtgen aracı, dikdörtgenleri gruplanmış nesneler olarak çizer. Bir dikdörtgen köşe noktasını bağımsız olarak taşımak için dikdörtgenin grubunu çözmeli veya Alt Seçim aracını kullanmalısınız. Temel bir dikdörtgeni eğimli, oluklu veya yuvarlak köşeli olarak çizmek için aşağıdaki işleme bakın. Yuvarlak köşeli bir Otomatik Şekil dikdörtgeni çizmek için, bkz. “Eğimli, oluklu ve yuvarlak köşeli dikdörtgen Otomatik Şekiller’ini ayarlama”, sayfa 93.

Çizgi, dikdörtgen veya elips çizmek için:

- 1 Araçlar panelinden Çizgi, Dikdörtgen veya Elips aracını seçin.
- 2 İstiyorsanız, Özellik denetçisinde kontur ve dolgu niteliklerini ayarlayın. Bkz. “Rengi, Konturları ve Dolguları Uygulama”, sayfa 132.
- 3 Şekli çizmek için işaretçiyi tuval üzerinde sürükleyin.

Çizgi aracını, çizgileri 45°'lik artışlarla sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Şekilleri kare ve dairelerle sınırlamak için Dikdörtgen veya Elips aracını, Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Bir şekli sınırlamak ve orta noktadan çizmek için:

❖ İşaretçiyi istenen orta noktaya konumlandırın ve Shift-Alt (Windows) veya Shift-Option (Macintosh) tuşlarını basılı tutup çizim aracını sürükleyin.

Çizim sırasında temel bir şeklin konumunu ayarlamak için:

❖ Fare düğmesini basılı tutarken, Boşluk Çubuğu'nu basılı tutun, ardından nesneyi tuval üzerinde başka bir konuma sürükleyin. Nesneyi çizmeye devam etmek için Boşluk Çubuğu'nu bırakın.

Not: Özel durumlardan biri Çizgi aracıdır. Çizgi aracını kullanırken Boşluk Çubuğu'na basmak bir çizginin tuval üzerindeki konumunu değiştirmez.

Seçilen bir çizgiyi, dikdörtgeni veya elipsi yeniden boyutlandırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde veya Bilgi panelinde yeni genişlik (G) ve yükseklik (Y) değerlerini girin.
- Araçlar panelinin Seç bölümünde Ölçek aracını seçin ve bir köşe dönüştürme tutamacını sürükleyin. Bu, nesneyi orantılı olarak yeniden boyutlandırır.

Not: Ayrıca, *Değiştir > Dönüştür > Ölçek'i seçip bir köşe dönüştürme tutamacı sürükleyerek veya Değiştir > Dönüştür > Nümerik Dönüştürme'yi seçip yeni boyutları girerek de bir nesneyi orantılı olarak yeniden boyutlandırabilirsiniz. Nesneleri yeniden boyutlandırma ve ölçekleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme", sayfa 56.*

- Bir dikdörtgendeki köşe noktasını sürükleyin.

Not: Bir vektör nesnesini ölçeklemek nesnenin kontur genişliğini değiştirmez.

Temel yuvarlak köşeli dikdörtgenler çizme

Yuvarlak köşeli dikdörtgenleri, Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracını kullanarak veya seçilen bir dikdörtgenin köşelerinin yuvarlaklığını ayarlamak için Özellik denetçisindeki Yuvarlaklık seçeneğini kullanarak çizebilirsiniz. Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracı, dikdörtgenleri gruplanmış nesneler olarak çizer. Yuvarlak köşeli dikdörtgen noktalarını bağımsız olarak taşımak için dikdörtgenin grubunu çözmeli veya Alt Seçim aracını kullanmalısınız.

Yuvarlak köşeli bir dikdörtgen çizmek için:

- 1 Dikdörtgen aracı açılır menüsünden Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracını seçin.
- 2 Dikdörtgeni çizmek için işaretçiyi tuval üzerinde sürükleyin.



Ok tuşlarından herhangi birine ya da 1 veya 2 sayı tuşlarına arka arkaya basarak köşelerin yuvarlaklığını çizerken ayarlayabilirsiniz.

Seçilen bir dikdörtgenin köşelerini yuvarlaklaştırmak için:

❖ Özellik denetçisinde, Yuvarlaklık kutusuna 0 ile 100 arasında bir değer girin ve Enter tuşuna basın veya açılır kaydırıcıyı sürükleyin.

Not: Özellik denetçisi yarı yükseklikteyse, tam yüksekliğe genişletmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.

Temel çokgen ve yıldızları çizme

Çokgen aracıyla, üçgenden çokgene veya 360 kenarlı bir yıldız kadar eşit kenarlı herhangi bir çokgen çizebilirsiniz.

Bir çokgen çizmek için:

1 Araçlar panelinin Vektör bölümünde, temel şekil çizim araçlarından biri olan Çokgen aracını seçin.

2 Özellik denetçisinde, çokgenin kenar sayısını belirlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- 3 ile 25 arasında kenar seçmek için Kenarlar açılır kaydırıcısını kullanın.
- Kenarlar metin kutusuna 3 ile 360 arasında bir sayı girin.

3 Çokgeni çizmek için sürükleyin.

Çokgenin yönlendirmesini 45°'lik artışlarla sınırlamak için, çizerken Shift tuşunu basılı tutun. Çokgen aracı daima bir orta noktadan çizer.

Yıldız çizmek için:

1 Çokgen aracını seçin.

2 Özellik denetçisinde, Şekil açılır menüsünden Yıldız'ı seçin.

3 Kenarlar metin kutusuna yıldız için köşe sayısı girin.

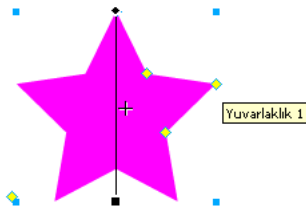
4 Açıcı metin kutusunda, Otomatik'i seçin veya bir değer girin. 0'a yakın değerler uzun, ince köşeler; 100'e yakın değerler ise kısa, kalın köşeler oluşturur.

5 Yıldızı çizmek için tuval işaretçiyi tuval üzerinde sürükleyin.

Yıldızın yönlendirmesini 45°'lik artışlarla sınırlamak için, sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun. Çokgen aracı daima bir orta noktadan çizer.

Otomatik Şekiller çizme

Otomatik Şekiller, ortak görsel öğeleri oluşturma ve düzenlemeyi basitleştirmek için özelleştirilmiş kurallara bağlanan akıllı vektör nesne gruplarıdır. Otomatik Şekil araçları nesne grupları çizer. Diğer nesne gruplarından farklı olarak, seçilen Otomatik Şekillerin nesne grup tutamaçlarına ek olarak baklava biçimli kontrol noktaları vardır. Her kontrol noktası şeklin belirli bir görsel özelliği ile ilişkilendirilir. Bir kontrol noktasını sürüklemek sadece ilişkilendirilen görsel özelliği değiştirir. Çoğu Otomatik Şekil kontrol noktasında Otomatik Şekil'i nasıl etkilediklerinin belirten araç uçları vardır. Bir kontrol noktasının yönettiği özelliği belirten araç ucunu görmek için işaretçiyi kontrol noktası üzerine sürükleyin.



Otomatik Şekil araçları şekilleri hazır ayar yönlendirmelerinde oluşturur. Örneğin, Ok aracı okları yatay olarak çizer. Yönlendirmelerini değiştirmek için Otomatik Şekilleri dönüştürebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme", sayfa 56.

Araçlar panelindeki her Otomatik Şekil aracı aynı basit çizim yöntemini kullanmasına rağmen, düzenlenebilir nitelikler her Otomatik Şekil için farklıdır.

Ok. Herhangi bir oranda basit oklar gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, ok ucu kanatlarını, kuyruk uzunluğu ve genişliğini ve uç uzunluğunu ayarlayabilirsiniz.

Eğimli Dikdörtgen. Eğimli köşeli dikdörtgenler gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, bütün köşelerin eğim miktarını birlikte düzenleyebilir veya tek tek köşelerin eğimini değiştirebilirsiniz.

Oluklu Dikdörtgen. Oluklu dikdörtgenler (köşeleri dikdörtgenin içine doğru yuvarlatılmış dikdörtgenler) gibi görünen nesne grupları çizer. Köşelerin oluk yarıçaplarını birlikte düzenleyebilir veya tek tek köşelerin oluk yarıçapını değiştirebilirsiniz.

Bağlayıcı Çizgi. Üç parçalı bağlayıcı çizgiler (bir akış çizelgesinin veya organizasyon şemasının öğelerini bağlamak için kullanılanlara benzeyen) gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, bağlayıcı çizginin birinci ve üçüncü kısımlarının uç noktalarını ve birinci ve üçüncü kısımları bağlayan ikinci kısmın konumunu düzenleyebilirsiniz.

Simit. Dolgulu halkalar gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, iç çevre uzunluğunu ayarlayabilir veya şekli parçalara bölebilirsiniz.

L Şekil. Sağa açılı köşeli şekiller gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, yatay ve dikey bölümlerin uzunluk ve genişliğini ve ayrıca köşenin eğimini düzenleyebilirsiniz.

Pasta. Pasta grafikler gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, şekli parçalara bölebilirsiniz.

Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen. Yuvarlak köşeli dikdörtgenler gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, bütün köşelerin yuvarlaklığını birlikte düzenleyebilir veya tek tek köşelerin yuvarlaklığını değiştirebilirsiniz.

Akıllı Çokgen. 3 ile 25 arasında kenarı olan eşit kenarlı çokgenler gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, şekli yeniden boyutlandırabilir veya döndürebilir, şekle parçalar ekleyip çıkarabilir, kenar sayısını artırıp azaltabilir veya şeklin içine bir çokgen daha ekleyebilirsiniz.

Spiral. Açık spiraller gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, spiralin dönüş sayısını düzenleyebilir ve spiralin açık mı kapalı mı olacağını belirleyebilirsiniz.

Yıldız. 3 ile 25 arasında köşe sayısı olan yıldızlar gibi görünen nesne grupları çizer. Kontrol noktalarını kullanarak, köşeler ekleyip çıkarabilir ve köşelerin iç ve dış açılarını düzenleyebilirsiniz.

Gölge Ekle. Seçilen nesnenin altına boyutlarına bağlı olarak bir gölge ekler. Gölge aslında bir Otomatik Şekil'dir ve bütün Otomatik Şekiller gibi, görünümünü değiştirmek için kullanabileceğiniz kontrol noktalarına sahiptir. Örneğin, hareketini 45 derecelik bir açıyla sınırlamak için Shift tuşuna basıp Yön kontrol noktasını sürükleyebilirsiniz. Yön kontrol noktasını tıklatmak gölgeyi orijinal şekline döndürür.

Not: Gölge Ekle komutu yeni gölge şeklini otomatik olarak bir düzey geriye gönderecektir. Bu komutu sadece geçerli katmanın en üstündeki tek bir nesneye uygulamazsanız, gölge seçilen nesnenin üzerinde görüntülenebilir.

Araçlar panelini kullanarak bir Otomatik Şekil çizmek için:

- 1 Araçlar panelinin Vektör bölümünde, açılır menüden bir Otomatik Şekil seçin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Şekli çizmek için tuval üzerinde sürükleyin.
 - Şekli varsayılan boyutunda yerleştirmek için tuval üzerini tıklatın.

Gölge Ekle Otomatik Şekli oluşturmak için:

- 1 Tuval üzerinde bir nesne seçin.
- 2 Komutlar > Yaratıcı > Gölge Ekle'yi seçin.

Seçilen nesneye bir gölge eklenir.

3 Gölgede değişiklikler yapmak istiyorsanız aşağıdakilerden birini yapın:

- Gölgenin hareketini 45 derecelik bir açıyla sınırlamak için Yön kontrol noktasını sürükleyin.
- Gölgeyi sıfırlamak için Yön kontrol noktasını tıklatın (boyutu orijinal şekille aynı olacaktır).
- Sadece xeksenini sıfırlamak için Control+Command tuşlarını basılı tutup Yön kontrol noktasını tıklatın.
- Gölgenin sadece genişliğini sıfırlamak için Perspektif kontrol noktasını çift tıklatın.

Bir Otomatik Şekil'in özelliklerinin nasıl değiştirildiği hakkında bilgi için, bkz. "Otomatik Şekiller'in özelliklerini değiştirme", sayfa 92.

Otomatik Şekiller'in özelliklerini değiştirme

Otomatik Şekil Özellikleri paneli Otomatik Şekiller'iniz üzerinde kesin bir nümerik kontrol sunar. Bir Otomatik Şekil'i ekledikten sonra, şeklin özelliklerini değiştirmek için bu paneli kullanabilirsiniz.

Değiştirebileceğiniz özellikler seçtiğiniz Otomatik Şekil'e göre değişiklik gösterir. Örneğin, Ok şeklini eklediyseniz, şeklin genişliğini, yüksekliğini, kalınlığını ve daha fazlasını değiştirebilirsiniz. Yıldız şekli eklediyseniz, köşe sayısını, yarıçapını ve daha fazlasını değiştirebilirsiniz.

Ayrıca, belgenize başka bir Otomatik Şekil'i doğrudan Otomatik Şekil Özellikleri panelinden ekleyebilirsiniz.

Not: Bu panel sadece Araçlar panelinde görüntülenen Otomatik Şekiller'i destekler. Üçüncü parti Otomatik Şekiller'i veya Şekiller panelindeki şekilleri (Pencere > Otomatik Şekiller) desteklemez

Otomatik Şekil'inizin özelliklerini değiştirmek için:

- 1 Belgenize bir Otomatik Şekil ekleyin.
- 2 Pencere > Otomatik Şekil Özellikleri'ni seçin.

Otomatik Şekil Özellikleri paneli seçilen Otomatik Şeklin özelliklerini görüntüleyerek belirir.

- 3 Otomatik Şekil Özellikleri panelinde özellikleri ayarlayın.



Dikdörtgen şekiller için, şekil köşelerini kilitlemeyi seçebilirsiniz, böylece bir köşeye yapılan değişiklikler dört köşeye de yansiyacaktır. Ayrıca tek tek köşelerin özelliklerini de değiştirebilirsiniz.

- 4 Değişiklikleri uygulamak için Tab veya Enter tuşuna basın.

Seçilen Otomatik Şekil özelliklerinde yaptığınız değişikliklerle güncellenir. Daha fazla değişiklik yapmak istiyorsanız, Otomatik Şekil'i kontrol noktalarını kullanarak tuval üzerinde de ayarlayabilirsiniz, bu durumda Otomatik Şekil Özellikleri panelinde karşılık gelen değerler dinamik olarak güncellenecektir.

- 5 Başka bir Otomatik Şekil eklemek isterseniz, panelin altında bulunan Yeni Otomatik Şekil Ekle açılır menüsünden bir şekil seçebilirsiniz.

Yeni şekil belgenin sol üst köşesinde görüntülenir.

Ok Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Oklarda beş kontrol noktası bulunur. Ok ucu kanadını, ok kuyruğu uzunluğunu, ok ucu uzunluğunu ve ok kuyruğu genişliğini ayarlamak için kontrol noktaları bulunur.

Ok ucu kanadını ayarlamak için:

- ❖ Seçilen bir okun kanat kontrol noktasını sürükleyin.

Ok ucunun keskinliğini artırmak veya azaltmak için:

- ❖ Seçilen bir okun uç kontrol noktasını sürükleyin.

Ok kuyruğunu uzatmak veya kısaltmak için:

- ❖ Seçilen bir okun gövde uzunluğu kontrol noktasını sürükleyin.

Ok kuyruğunun genişliğini ayarlamak için:

- ❖ Seçilen bir okun gövde genişliği kontrol noktasını sürükleyin.

Bükülü ok Otomatik Şekiller'i ayarlama

Bükülü oklarda beş kontrol noktası bulunur. Ok ucu kanadını, ok ucu uzunluğunu, ok kuyruğu uzunluğu, ok kuyruğu genişliği ve okun büküm yuvarlaklığını ayarlamak için kontrol noktaları bulunur.

Bükülü bir okun ok ucu kanadını ayarlamak için:

- ❖ Seçilen bir bükülü okun ok ucu kontrol noktasını sürükleyin.

Bükülü bir okun ok ucu keskinliğini artırmak veya azaltmak için:

- ❖ Seçilen bir bükülü okun uç kontrol noktasını sürükleyin.

Bükülü bir okun kuyruğunu uzatmak veya kısaltmak için:

- ❖ Seçilen bir bükülü okun tutamaç uzunluğu kontrol noktasını sürükleyin.

Bükülü bir okun kuyruk genişliğini ayarlamak için:

- ❖ Seçilen bir bükülü okun tutamaç genişliği kontrol noktasını sürükleyin.

Bükülü bir okun köşe yuvarlaklığını ayarlamak için:

- ❖ Seçilen bir okun köşe yarıçapı noktasını sürükleyin.

Eğimli, oluklu ve yuvarlak köşeli dikdörtgen Otomatik Şekiller'ini ayarlama

Eğimli, oluklu ve yuvarlak köşeli dikdörtgenlerde beş kontrol noktası bulunur. Her bir köşedeki kontrol noktası bütün köşeleri birlikte ayarlar. Ayrıca tek bir köşeyi düzenlemek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyebilirsiniz. Geri kalan kontrol noktası köşenin yuvarlaklığını değiştirmeden dikdörtgeni yeniden boyutlandırır.

***Not:** Dikdörtgen aracı ile çizilmiş dikdörtgenlerin köşe yarıçapını düzenlemek için, Özellik denetçisindeki Dikdörtgen Köşe Yuvarlaklığı ayarını kullanın.*

Eğimli, oluklu veya yuvarlak köşeli dikdörtgen Otomatik Şekil'inin köşelerini ayarlamak için:

- ❖ Seçilen şeklin bir köşe kontrol noktasını sürükleyin.

Eğimli, oluklu veya yuvarlak köşeli dikdörtgen Otomatik Şekil'inin tek bir köşesini ayarlamak için:

- ❖ Seçilen şeklin bir köşe kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Eğimli, oluklu veya yuvarlak köşeli dikdörtgen Otomatik Şekil'ini, köşeleri etkilemeden yeniden boyutlandırmak için:

- ❖ Yeniden boyutlandırma için sürükleyin kontrol noktasını sürükleyin.

Bir dikdörtgenin köşelerini farklı bir türe dönüştürmek için:

- ❖ Herhangi bir köşe kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın.

Tek bir köşeyi farklı bir türe dönüştürmek için:

- ❖ Herhangi bir köşe kontrol noktasını Shift-Alt (Windows) veya Shift-Option (Macintosh) tuşlarını basılı tutup tıklatın.

Bağlayıcı çizgi Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Bağlayıcı çizgilerde beş kontrol noktası bulunur. Başlangıç ve son noktalarını yerleştirmek, haç biçimli çubuğun (başlangıç ve son çizgi parçalarını bağlayan çizgi) konumunu ayarlamak ve köşelerin yuvarlaklığını ayarlamak için kontrol noktaları bulunur.

Bağlayıcı çizginin başlangıç veya son noktasını taşımak için:

- ❖ Bağlayıcı çizginin başlangıcı veya sonundaki kontrol noktasını sürükleyin.

Bağlayıcı çizginin haç biçimli çubuğunu yeniden konumlandırmak için:

- ❖ Yatay konum kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir bağlayıcı çizginin bütün köşelerini ayarlamak için:

- ❖ Bir köşe kontrol noktası sürükleyin.

Seçilen bir bağlayıcı çizginin tek bir köşesini ayarlamak için:

- ❖ Bir köşe kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Simit Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Simit Otomatik Şekilleri'nde ilk olarak üç kontrol noktası bulunur. İç çevre uzunluğunu ayarlamak, iç çevre uzunluğunu sıfıra ayarlamak, ve pasta grafiğe benzemesi için şekli parçalara bölmek üzere kontrol noktaları bulunur. Kontrol noktalarını kullanarak istediğiniz kadar bölüm ekleyebilirsiniz. Her yeni bölüm için, Fireworks yeni bölümü yeniden boyutlandırmak veya parçalamak için bir kontrol noktası ekler.

Seçilen bir simide bölümler eklemek için:

- ❖ Şeklin dış çevresindeki bir dilim ekle/böl kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Seçilen bir simitten bölüm kaldırmak için:

- ❖ Şeklin tuval üzerinde kalmasını istediğiniz bölümünü tanımlamak için şeklin dış çevresi üzerindeki dilim ekle/böl kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir simidin iç yarıçapını yeniden boyutlandırmak için:

- ❖ İç yarıçap kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir simidin iç yarıçapını sıfıra ayarlamak için:

- ❖ İç yarıçapı sıfırla kontrol noktasını tıklatın.

Pasta Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Pasta Otomatik Şekilleri'nde ilk olarak üç kontrol noktası bulunur. Şekli dilimlere bölmek, dilim boyutunu ayarlamak ve pastayı tek dilime sıfırlamak için kontrol noktaları bulunur. Kontrol noktalarını kullanarak istediğiniz kadar bölüm ekleyebilirsiniz. Her yeni bölüm için, Fireworks yeni bölümü yeniden boyutlandırmak veya parçalamak için bir kontrol noktası ekler.

Seçilen bir pastaya bölümler eklemek için:

❖ Şeklin dış çevresindeki bir parçaya sürükley kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Seçilen pastanın bir dilimini yeniden boyutlandırmak için:

❖ Şeklin dış çevresi üzerindeki bir parçaya sürükley kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir pastayı tek dilime sıfırlamak için:

❖ Sıfırla kontrol noktasını tıklatın.

L şekilli Otomatik Şekiller'i ayarlama:

L şekillerde dört kontrol noktası bulunur. L şeklinin her bölümünün uzunluğunu ve genişliğini ayarlamak ve L şeklinin bükümünün yuvarlaklığını ayarlamak için kontrol noktaları bulunur.

Seçilen bir L şekli bölümünün uzunluk ve genişliğini değiştirmek için:

❖ Uzunluk/genişlik kontrol noktalarından birini sürükleyin.

Seçilen bir L şeklinin köşelerinin yuvarlaklığını ayarlamak için:

❖ Köşe yarıçapı kontrol noktasını sürükleyin.

Akıllı çokgen Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Akıllı Çokgenler ilk olarak dört kontrol noktası olan beşgenler olarak görüntülenir. Yeniden boyutlandırmak ve döndürmek, çokgen parçaları ekleyip çıkarmak, çokgen kenarlarını artırıp azaltmak ve bir halka oluşturmak üzere şeklin içine bir çokgen eklemek için kontrol noktaları bulunur.

Seçilen bir akıllı çokgeni yeniden boyutlandırmak veya döndürmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Ölçekle/döndür kontrol noktasını sürükleyin.
- Sadece döndürmek için ölçekle/döndür kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Seçilen bir akıllı çokgenden bölümler çıkarmak ve eklemek için:

❖ Bölümler kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir akıllı çokgenin kenar sayısını değiştirmek için:

❖ Kenarlar kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir akıllı çokgeni parçalara bölmek için:

❖ Kenarlar kontrol noktasını Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Bir akıllı çokgenin iç çokgenini yeniden boyutlandırmak için aşağıdakilerden birini yapın.

- Çokgenin bir iç çokgeni varsa iç çokgen kontrol noktasını sürükleyin.
- Çokgenin iç çokgeni yoksa iç çokgeni sıfırla kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir akıllı çokgenin iç çokgenini sıfırlamak için:

- ❖ İç çokgeni sıfırla kontrol noktasını tıklatın.

Spiral Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Spirallerde iki kontrol noktası bulunur. Spiraldeki dönüşlerin sayısını ayarlamak ve spirali açık veya kapalı yapmak için kontrol noktaları bulunur.

Seçilen bir spiralde dönüşlerin sayısını ayarlamak için:

- ❖ Spiraller kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir spirali açma veya kapamak için:

- ❖ Spirali aç/kapat kontrol noktasını tıklatın.

Yıldız Otomatik Şekilleri'ni ayarlama

Yıldızlarda ilk olarak beş kontrol noktası bulunur. Köşeler ekleyip çıkarmak, köşelerin iç ve dış açılarını ayarlamak ve uçların ve vadilerin yuvarlaklığını ayarlamak için kontrol noktaları bulunur.

Seçilen bir yıldızın kenar sayısını değiştirmek için:

- ❖ Noktalar kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir yıldızın vadisini ayarlamak için:

- ❖ Vadi kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir yıldızın köşelerini ayarlamak için:

- ❖ Uç kontrol noktasını sürükleyin.

Seçilen bir yıldızın uç veya vadilerinin yuvarlaklığını ayarlamak için:

- ❖ Bir Yuvarlaklık kontrol noktası sürükleyin.

Çizimlere Otomatik Şekiller ekleme

Varlıklar panelinde ilave Otomatik Şekiller bulabileceğiniz bir Şekiller sekmesi bulunur. Bu Otomatik Şekiller genellikle Araçlar panelinde görüntülenenlerden daha karmaşıktır. Bu Otomatik Şekilleri doğrudan tuval üzerine çizmek yerine, bunları Varlıklar panelinden tuval üzerindeki çiziminize sürükleyerek yerleştirirsiniz.

Varlıklar panelini kullanarak Otomatik Şekil oluşturmak için:

- 1 Görünür değilse Şekiller sekmesini görüntülemek için Pencere > Otomatik Şekiller'i seçin.
- 2 Bir Otomatik Şekil önizlemesini Varlıklar panelinden tuvale sürükleyin.
- 3 İsterseniz, Otomatik Şekil'i herhangi bir kontrol noktasını sürükleyerek düzenleyin.

Fireworks uygulamasına yeni Otomatik Şekiller ekleme

Fireworks Exchange web sitesini kullanarak Fireworks uygulamasına yeni Otomatik Şekiller ekleyebilirsiniz. Yeni Otomatik Şekiller'den bazıları Varlıklar panelinin Şekiller sekmesinde görüntülenecek, diğerleri ise Araçlar menüsünde diğer Otomatik Şekiller ile gruplanarak görüntülenecektir.

Kendiniz Otomatik Şekiller için JavaScript kodu yazarak da Fireworks uygulamasına yeni Otomatik Şekiller ekleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. *Fireworks'ü Genişletme*.

Fireworks uygulamasına yeni Otomatik Şekiller eklemek için:

1 Görünür değilse Şekiller panelini görüntülemek için Pencere > Otomatik Şekiller'i seçin.

2 Şekiller paneli Seçenekler menüsünden Daha Fazla Otomatik Şekil Al'ı seçin.

Fireworks web'e bağlanır ve Fireworks Exchange web sitesine gelir.

3 Yeni Otomatik Şekiller seçmek ve bunları Fireworks uygulamasına eklemek için ekrandaki talimatları izleyin.

Serbest biçim yollar çizme

Vektör Maskesi aracıyla, keçeli kalem veya mum boya kullanarak çizdiğiniz gibi serbest biçim vektör yolları çizebilirsiniz. Vektör Maskesi aracı, Kalem aracı açılır menüsünde konumlandırılmıştır.

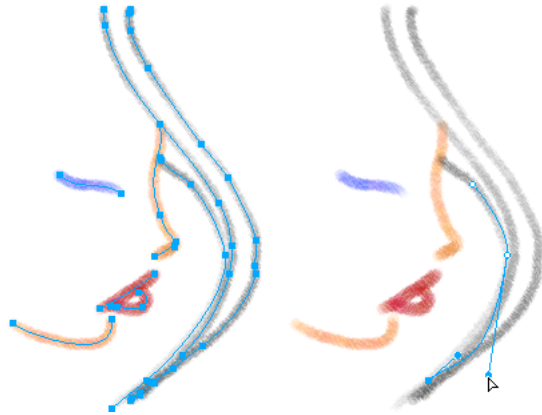
Vektör Maskesi aracıyla çizilen yolların kontur ve dolgu niteliklerini değiştirebilirsiniz. Bkz. "Rengi, Konturları ve Dolguları Uygulama", sayfa 132.

Vektör Maskesi aracını kullanma

Vektör Maskesi aracı Boya Tabancası, Kaligrafi, Füzen, Mum Boya ve Doğal Olmayan'ı içeren çeşitli fırça konturu kategorilerine sahiptir. Her kategoride genel olarak Açık Markör ve Koyu İşaretleyici, Püskürtmeli Yağlı Boya, Bambu, Şerit, Konfeti, 3D, Diş Macunu ve Ağdalı Uzaylı Boyası gibi bir konturlar seçeneği bulunur.

Konturlar boya veya mürekkep gibi görünmesine rağmen her birinde bir vektör nesnesinin noktaları ve yolları bulunur. Yani bir kaç vektör düzenleme tekniğinden herhangi birini kullanarak konturun şeklini değiştirebilirsiniz.. Yolu yeniden şekillendirdikten sonra kontur yeniden çizilir.

Daha kesin yol düzgünleştirmesi için, yolu çizmeden önce Özellik denetçisinde bulunan Kesinlik kutusundaki yol üzerinde görüntülenen noktaların sayısını değiştirebilirsiniz.



Vektör noktaları taşınarak düzenlenen bir resim

Ayrıca, mevcut fırça konturlarını değiştirebilir ve Vektör Maskesi aracıyla çizdiğiniz seçili nesnelere dolgu ekleyebilirsiniz. Yeni kontur ve dolgu ayarları, geçerli belgede Vektör Maskesi aracının daha sonraki kullanımı için korunur.

Serbest biçim bir vektör yolu çizmek için:

- 1  Kalem aracı açılır menüsünden Vektör Maskesi aracını seçin.
- 2 İstiyorsanız, Özellik denetçisinde kontur niteliklerini ve Vektör Maskesi aracı seçeneklerini ayarlayın. Bkz. “Rengi, Konturları ve Dolguları Uygulama”, sayfa 132.
- 3 İstiyorsanız, Özellik denetçisindeki Kesinlik açılır menüsünden bir sayı seçerek vektör maskesi aracı için yolun kesinlik düzeyini değiştirin. Seçtiğiniz sayı ne kadar büyük olursa, çizdiğiniz yol üzerinde görüntülenen noktaların sayısı o kadar büyük olacaktır.
- 4 Çizim için sürükleyin. Yolu yatay veya dikey bir çizgiyle sınırlamak için sürüklerken Shift tuşunu basılı tutun.
- 5 Yolu sonlandırmak için fare düğmesini bırakın. Yolu kapatmak için, işaretçiyi yolun başlangıcındaki noktaya geri döndürdüğünüzde fare düğmesini bırakın.

Noktaları çizerek yolları çizme

Fireworks uygulamasında vektör nesneleri çizmenin ve düzenlemenin bir yolu, noktaları-birleştirerek-resim çizer gibi noktalar çizmektir. Kalem aracıyla her noktayı tıklattığınızda, Fireworks vektör nesnesinin yolunu tıklattığınız son noktadan otomatik olarak çizer.

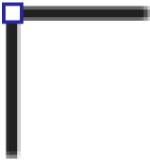
Noktaları sadece düz parçalarla birleştirmenin yanı sıra, Kalem aracı Bezier eğrileri olarak bilinen düzgün, matematiksel olarak elde edilmiş eğri parçaları da çizebilir. Her noktanın türü (köşe noktası ya da eğri noktası) bitişik eğrilerin düz çizgiler mi yoksa eğriler mi olduğunu belirler.



Düz ve kıvrımlı yol parçalarını noktalarını sürükleyerek değiştirebilirsiniz. Kıvrımlı yol parçalarının nokta tutamaçlarını sürükleyerek daha fazla değiştirebilirsiniz. Ayrıca, noktalarını dönüştürerek düz yol parçalarını kıvrımlı parçalara, kıvrımlı parçaları da düz parçalara dönüştürebilirsiniz.

Düz yol parçaları çizme

Noktaları yerleştirmek için tıklatarak Kalem aracıyla düz çizgi parçalarını kolayca çizebilirsiniz. Kalem aracıyla her tıklatma bir köşe noktası çizer.



Düz çizgi parçalarıyla bir yol çizmek için:

- 1  Araçlar panelinde Kalem aracını seçin.
- 2 İstiyorsanız, Düzenle > Tercihler'i seçin ve Tercihler iletişim kutusundaki Düzenleme sekmesinde aşağıdaki seçeneklerden herhangi birini etkinleştirin ve ardından Tamam'ı tıklatın.

Kalem Önizlemesini Göster. bir sonraki tıklamadan kaynaklanacak çizgi parçasının önizlemesini görüntüler.

Dolu Noktaları Göster. çizerken dolu noktaları gösterir.

Not: Mac OS X'te, Tercihler iletişim kutusunu açmak için Fireworks > Tercihler'i seçin.

- 3 İlk köşe noktasını yerleştirmek için tuval üzerini tıklatın.
- 4 İşaretçiyi taşıyın ve bir sonraki noktayı yerleştirmek için tıklatın. Düz bir çizgi parçası iki noktayı birleştirir.
- 5 Noktalar çizmeye devam edin. Düz parçalar noktalar arasındaki her boşluğu birleştirir.
- 6 Yolu açık veya kapalı olarak sonlandırmak için aşağıdakilerden birini yapın.
 - Yolu, açık bir yol olarak sonlandırmak için son noktayı çift tıklatın.
 - Yolu, açık bir yol olarak sonlandırmak için başka bir araç seçin.

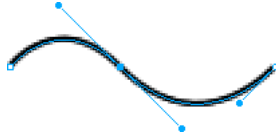
Not: Herhangi bir seçim aracı veya Metin aracı dışında bir vektör aracı seçip ardından Kalem aracına döndüğünüzde, Fireworks bir sonraki tıklatmanızda nesneyi çizmeye devam eder.

- Yolu kapatmak için çizdiğiniz ilk noktayı tıklatın. Kapalı bir yolun başlangıç ve son noktaları aynıdır.

Not: Bir yolun kendi üzerine binmesiyle oluşan döngüler kapalı yol değildir. Sadece aynı nokta üzerinde başlayıp biten yollar kapalı yoldur.

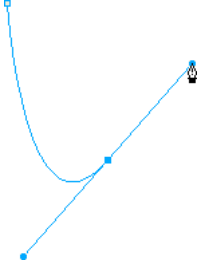
Kıvrımlı yol parçaları çizme

Kıvrımlı yol parçaları çizmek için noktaları çizerken tıklatıp sürüklersiniz. Çizerken, geçerli nokta tutamaçlarını gösterir. Kalem aracıyla ya da başka bir Fireworks çizim aracıyla çizilmiş olsun, bütün vektör nesneleri üzerindeki tüm noktaların nokta tutamaçları vardır. Buna rağmen, bu tutamaçlar sadece eğri noktaları üzerinde görünürdür.

**Kıvrımlı parçalarla bir nesne çizmek için:**

- 1 Araçlar panelinde Kalem aracını seçin.
- 2 İlk köşe noktasını yerleştirmek için tıklatın.

3 Bir sonraki noktanın konumuna taşıyın ve ardından bir eğri noktası oluşturmak için tıklatıp sürükleyin. Her tıklatıp sürüklemenizde, Fireworks çizgi parçasını bir sonraki noktaya uzatır.



4 Noktalar çizmeye devam edin. Yeni bir noktayı tıklatıp sürüklerseniz, bir eğri noktası oluşturursunuz; sadece tıklatırsanız bir köşe noktası oluşturursunuz.



Çizerken noktaların konumunu ve eğrilerin şeklini değiştirmek için geçici olarak Alt Seçim aracına geçebilirsiniz. Kalem aracıyla bir noktayı veya nokta tutamacını sürüklerken Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın.

5 Yolu açık veya kapalı olarak sonlandırmak için aşağıdakilerden birini yapın.

- Yolu, açık bir yol olarak sonlandırmak için son noktayı çift tıklatın.
- Yolu, açık bir yol olarak sonlandırmak için başka bir araç seçin. Belirli araçları seçip ardından Kalem aracına döndüğünüzde, Fireworks bir sonraki tıklatmanızda nesneyi çizmeye devam eder.
- Bir yolu kapatmak için çizdiğiniz ilk noktayı tıklatın. Kapalı bir yolun başlangıç ve son noktaları aynıdır.

Düz bir yol parçasının şeklini ayarlama

Noktalarını taşıyarak düz bir yol parçasını uzatabilir, kısaltabilir veya konumunu değiştirebilirsiniz.

Düz bir yol parçasını değiştirmek için:

- 1** İşaretçi veya Alt Seçim aracıyla yolu seçin.
- 2** Seçmek için Alt Seçim aracıyla bir noktayı tıklatın.
Seçilen köşe noktaları dolu mavi kareler olarak görüntülenir.
- 3** Noktayı yeni bir konuma taşımak için noktayı sürükleyin veya ok tuşlarını kullanın.

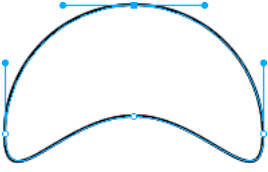
Kıvrımlı bir yol parçasının şeklini ayarlama

Alt Seçim aracıyla nesnenin nokta tutamaçlarını sürükleyerek bir vektör nesnesinin şeklini değiştirebilirsiniz. Sabit noktalar arasındaki kıvrım derecesini nokta tutamaçları belirler. Bu eğriler Bezier eğrileri olarak bilinir.

Bir yol parçasının Bezier eğrisini düzenlemek için:

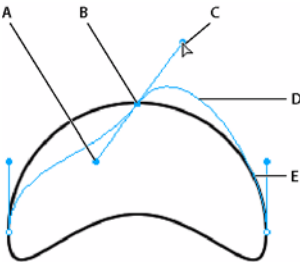
- 1** İşaretçi veya Alt Seçim aracıyla yolu seçin.
- 2** Bir eğri noktası seçmek için Alt Seçim aracıyla noktayı tıklatın.

Seçilen bir eğri noktası dolu mavi bir kare olarak görüntülenir. Nokta tutamaçları noktadan dışa doğru genişler.



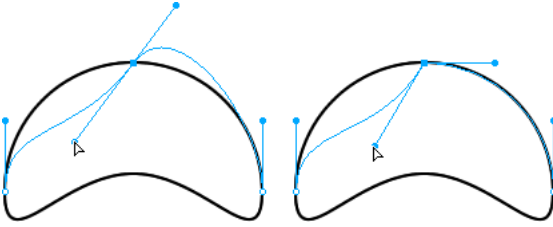
3 Tutamaçları yeni bir konuma sürükleyin. Tutamaç hareketini 45°'lik açılarla sınırlamak için sürüklerken Shift tuşuna basın.

Mavi yol önizlemesi, fare düğmesini bırakırsanız yeni yolun nerede çizileceğini gösterir.



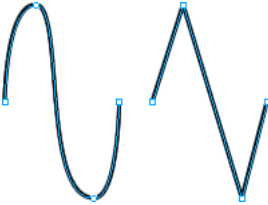
A. Nokta tutamacı B. Seçilen nokta C. Alt Seçim işaretçisi D. Yol önizlemesi E. Yol

Örneğin, sol nokta tutamacını aşağı doğru sürüklerseniz, sağ nokta tutamacı yukarı gider. Nokta tutamacını bağımsız olarak sürüklemek için Alt-tuşunu basılı tutup sürükleyin.

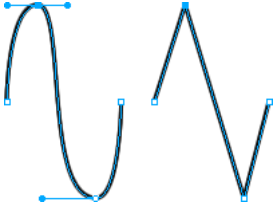


Yol parçalarını düz veya kıvrımlı hale dönüştürme

Düz yol parçaları köşe noktaları ile kesiştirilir. Kıvrımlı yol parçaları eğri noktaları içerir.



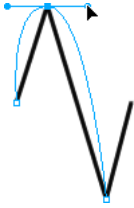
Noktasını dönüştürerek, düz bir parçayı kıvrımlı bir parçaya, kıvrımlı bir parçayı da düz bir parçaya dönüştürebilirsiniz.



Bir köşe noktasını eğri noktaya dönüştürmek için:

- 1 Araçlar panelinde Kalem aracını seçin.
- 2 Seçilen bir yol üzerinde bir köşe noktasını tıklatın ve yoldan uzağa sürükleyin.

Tutamaçlar bitişik parçaları kıvrımlı yapmak için genişler.



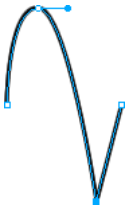
Not: Noktanın tutamaçlarını düzenlemek için, Alt Seçim aracını seçin ya da Kalem aracı etkinken Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşuna basın.

Bir eğri noktasını köşe noktasına dönüştürmek için:

- 1 Araçlar panelinde Kalem aracını seçin.
- 2 Seçilen bir yol üzerinde bir eğri noktasını tıklatın.



Tutamaçlar geri çekilir ve bitişik parçalar düzelir.



Noktaları seçme

Alt Seçim aracı birden çok noktayı seçmenizi sağlar. Alt Seçim aracıyla bir noktayı seçmeden önce, İşaretçi veya Alt Seçim aracını kullanarak ya da Katmanlar panelindeki küçük resmini tıklatarak yolu seçmelisiniz.

Seçilen bir yol üzerinde belirli noktaları seçmek için:

1  Alt Seçim aracını seçin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir noktayı tıklatın ya da Shift tuşunu basılı tutarak birden çok noktayı teker teker tıklatın.



- Seçilmesi için noktaların etrafında sürükleyin.

Bir eğri noktasının tutamaçlarını görüntülemek için:

❖ Alt Seçim aracıyla noktayı tıklatın. Tıklatılan noktaya en yakın nokta hangisiyse o bir eğri noktasıdır, yakın tutamaç da görüntülenir.

Noktaları ve nokta tutamaçlarını taşıma

Bir nesnenin şeklini, nesnenin noktalarını ve nokta tutamaçlarını Alt Seçim aracıyla sürükleyerek değiştirebilirsiniz.

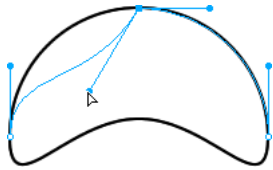
Bir noktayı taşımak için:

❖ Noktayı Araçlar panelindeki Alt Seçim aracıyla sürükleyin.

Noktanın yeni konumunu yansıtmak için Fireworks yolu yeniden çizer.

Bir yol parçasının şeklini değiştirmek için:

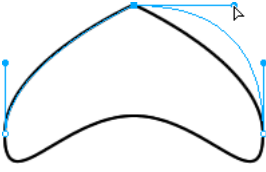
❖ Alt Seçim aracıyla bir noktayı sürükleyin. Bir seferde tek bir tutamacı Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.

**Bir köşe noktasının tutamacını ayarlamak için:**

1  Araçlar panelinde Alt Seçim aracını seçin.

2 Bir köşe noktası seçin.

3 Tutamacını görüntülemek ve bitişik parçayı bükmek için noktayı Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.



Bitişik yol parçasını düzenlemek için Alt Seçim aracıyla bir köşe noktası tutamacını sürüklemek

Bir yol üzerine noktalar ekleme ve silme

Bir yola noktalar ekleyebilir veya yoldan noktalar silebilirsiniz. Bir yola noktalar eklemek yol içindeki belirli bir parçayı kontrol etmenizi sağlar. Yoldan noktalar silmek yolu yeniden şekillendirir veya düzenlemeyi kolaylaştırır.

Seçilen bir yol üzerine bir nokta eklemek için:

- ❖ Kalem aracını kullanarak, yol üzerinde nokta olmayan herhangi bir yeri tıklatın.

Seçilen bir yol parçasından bir nokta silmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Seçilen bir nesne üzerinde Kalem aracıyla bir köşe noktasını tıklatın.
- Seçilen bir nesne üzerinde Kalem aracıyla bir eğri noktasını çift tıklatın.
- Alt Seçim aracıyla bir nokta seçin ve Delete veya Backspace tuşuna basın.

Mevcut bir yolu devam ettirme

Mevcut açık bir yolu çizmeye devam etmek için Kalem aracını kullanabilirsiniz.

Mevcut açık bir yolu çizmeye devam etmek için:

- 1 Araçlar panelinde Kalem aracını seçin.
- 2 Son noktasını tıklatın ve yolu devam ettirin.

Bir yola ekleme yaptığınızı belirtmek için Kalem aracı işaretçisi değişir.

İki açık yolu birleştirme

İki açık yolu tek bir yol oluşturacak biçimde birleştirebilirsiniz. İki yolu birleştirdiğinizde, üstteki yolun kontur, dolgu ve filtre nitelikleri yeni birleştirilen yolun da nitelikleri olur.

İki açık yolu birleştirmek için:

- 1 Araçlar panelinde Kalem aracını seçin.
- 2 Yollardan birinin son noktasını tıklatın.
- 3 İşaretçiyi diğer yolun son noktasına taşıyın ve tıklatın.

Benzer açık yolları otomatik birleştirme

Bir açık yolu benzer kontur ve dolgu özellikleri olan başka bir açık yolla kolayca birleştirebilirsiniz.

İki açık yolu otomatik birleştirmek için:

- 1 Açık bir yol seçin.
- 2 Alt Seçim aracını seçin ve yolun son noktasını benzer yolun son noktasının birkaç pikseli içine sürükleyin.

Son nokta diğer yola bitişir ve ikisi tek bir yol haline gelir.

Yolları düzenleme

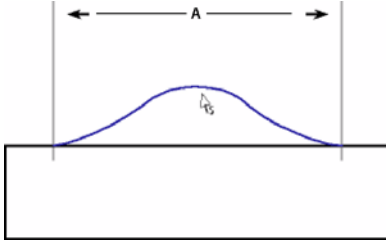
Fireworks vektör nesnelerini düzenlemek için birkaç yöntem sunar. Noktaları taşıyarak, ekleyerek veya silerek bir nesnenin şeklini değiştirebilirsiniz ya da bitişik yol parçalarının şeklini değiştirmek için nokta tutamaçlarını taşıyabilirsiniz. Serbest Biçim araçları, doğrudan yolları düzenleyerek nesnelerin şeklini değiştirmenizi sağlar. Mevcut yolları birleştirerek veya değiştirerek yeni şekiller oluşturmak için yol işlemlerini de kullanabilirsiniz.

Vektör araçları ile düzenleme

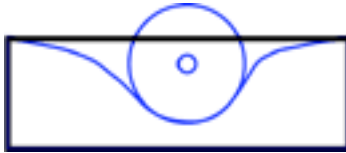
Noktaları ve nokta tutamaçlarını sürüklemeye ek olarak, vektör nesnelerini doğrudan düzenlemek için birçok Fireworks aracını kullanabilirsiniz.

Vektör nesnelerini bükme ve yeniden şekillendirme

Serbest Biçim aracı, noktalarını değiştirmek yerine vektör nesnelerini doğrudan büküp yeniden şekillendirmenizi sağlar. Noktaların nerede konumlandığına bakmaksızın bir yolun herhangi bir kısmını itebilir veya çekebilirsiniz. Fireworks, siz vektör nesnesinin şeklini değiştirirken, yol boyunca noktaları otomatik olarak ekler, taşır veya siler.



Serbest Biçim aracı bir yol parçasını çekerken A. Belirlenen uzunluk



Serbest Biçim aracı bir yol parçasını iterken

Seçilen bir yol üzerine işaretçiyi taşıırken, seçilen yola göre konumuna bağlı olarak işaretçi itme veya çekme işaretçisini döndürür.

İşaretçi	Anlam
	Serbest Biçim aracı kullanımda.
	Serbest Biçim aracı kullanımda ve çekme işaretçisi seçilen yolu çekme konumunda.
	Serbest Biçim aracı kullanımda ve çekme işaretçisi seçilen yolu çekiyor.
	Serbest Biçim aracı kullanımda ve itme işaretçisi etkin.
	Alanı Yeniden Şekillendir aracı kullanımda ve alanı yeniden şekillendirme işaretçisi etkin. İç daire ile dış daire arasındaki alan azaltılan kuvveti temsil eder.

İşaretçi doğrudan yol üzerindeyse yolu çekebilirsiniz. İşaretçi doğrudan yol üzerinde değilse yolu itebilirsiniz. İtme veya çekme işaretçisinin boyutunu değiştirebilirsiniz.

Not: Ayrıca, Serbest Biçim aracı Wacom veya diğer uyumlu tablet basıncına da karşılık verir.

Seçilen bir yolu çekmek için:

1  Araçlar panelinde Serbest Biçim aracını seçin.

2 İşaretçiyi doğrudan seçilen yol üzerine taşıyın.

3  İşaretçi çekme işaretçisine dönüşür.

3 Yolu sürükleyin.

Seçilen bir yolu itmek için:

1 Araçlar panelinde Serbest Biçim aracını seçin.

2  İşaretçi itme veya çekme işaretçisine dönüşür.

2 Yoldan hafif uzağa işaret koyun.

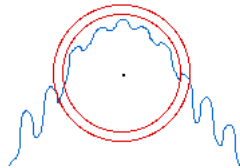
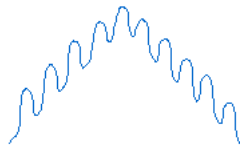
3 İtmek için yola doğru sürükleyin. Yeniden şekillendirmek için seçilen yolu iteleyin.

İtme işaretçisinin boyutunu değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- İşaretçinin genişliğini artırmak için fare düğmesini basılı tutarken Sağ Ok tuşuna veya 2 sayı tuşuna basın.
- İşaretçinin genişliğini azaltmak için fare düğmesini basılı tutarken Sol Ok tuşuna veya 1 sayı tuşuna basın.
- İşaretçinin boyutunu ve işaretçinin etkilediği yol parçasının uzunluğunu ayarlamak için belgedeki tüm nesnelerin seçimini kaldırın ve ardından Özellik denetçisindeki Boyut metin kutusuna 1 ile 500 arasında bir değer girin. Değer işaretçinin boyutunu piksel cinsinden belirtir.

Yolları deforme etme

Alanı yeniden şekillendirme işaretçisinin dış dairesi içindeki seçili bütün yolların alanını çekmek için Alanı Yeniden Şekillendir aracını kullanabilirsiniz.



İşaretçinin iç dairesi aracın tam kuvvetteki sınırır. İç ve dış daire arasındaki alan yolları tam kuvvetten daha az yeniden şekillendirir. İşaretçinin dış dairesi işaretçinin yerçekimsel çekimini belirler. İşaretçinin kuvvetini ayarlayabilirsiniz.

Not: Ayrıca, Alanı Yeniden Şekillendir aracı Wacom veya diğer uyumlu tablet basıncına da karşılık verir.

Seçilen yolları deforme etmek için:

- 1  Serbest Biçim aracı açılır menüsünden Alanı Yeniden Şekillendir aracını seçin.
- 2 Yolları yeniden çizmek için yollar boyunca sürükleyin.

Alanı yeniden şekillendirme işaretçisinin boyutunu değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın.

- İşaretçinin genişliğini artırmak için fare düğmesini basılı tutarken Sağ Ok tuşuna veya 2 sayı tuşuna basın.
- İşaretçinin genişliğini azaltmak için fare düğmesini basılı tutarken Sol Ok tuşuna veya 1 sayı tuşuna basın.
- İşaretçinin boyutunu ve işaretçinin etkilediği yol parçasının uzunluğunu ayarlamak için belgedeki tüm nesnelerin seçimini kaldırın ve ardından Özellik denetçisindeki Boyut metin kutusuna 1 ile 500 arasında bir değer girin. Değer işaretçinin boyutunu piksel cinsinden belirtir.

Alanı yeniden şekillendirme işaretçisinin iç dairesinin kuvvetini ayarlamak için:

❖ Özellik denetçisindeki Kuvvet metin kutusuna 1 ile 100 arasında bir değer girin. Değer işaretçinin potansiyel kuvvetinin yüzdesini belirtir. Yüzde ne kadar büyükse kuvvet o kadar fazladır.

Yolları yeniden çizme

Seçilen bir yolun kontur, dolgu ve efekt özelliklerini korurken, yolun bir parçasını yeniden çizmek veya genişletmek için Yolu Yeniden Çiz aracını kullanabilirsiniz.

Seçilen bir yolun bir parçasını yeniden çizme veya genişletmek için:

- 1  Kalem aracı açılır menüsünden Yolu Yeniden Çiz aracını seçin.
- 2 İstiyorsanız, Özellik denetçisinde bulunan Kesinlik kutusundaki açılır menüden bir sayı seçerek Yolu Yeniden Çiz aracının kesinlik düzeyini değiştirin. Seçtiğiniz sayı ne kadar büyük olursa, yol üzerinde görüntülenen noktaların sayısı o kadar büyük olacaktır.
- 3 İşaretçiyi doğrudan yol üzerine taşıyın. İşaretçi yolu yeniden çizme işaretçisine dönüşür.
- 4 Bir yol parçasını yeniden çizmek veya genişletmek için sürükleyin. Yolun yeniden çizilecek kısmı kırmızıyla vurgulanır.
- 5 Fare düğmesini serbest bırakın.

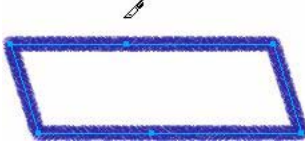
Değişken basınç ve hızla bir yolun görünümünü değiştirme

Yol Süpürgesi araçlarını kullanarak bir yolun görünümünü değiştirebilirsiniz. Değişken basınç ve hızı kullanarak bir yolun kontur özelliklerini değiştirebilirsiniz. Bu özellikler kontur boyutu, aç, mürekkep miktarı, saçılma, renk tonu, açıklık ve doygunluktur. Konturu Düzenle iletişim kutusunun Duyarlılık sekmesini kullanarak bu özelliklerin hangisinin Yol Süpürgesi araçları tarafından etkileneceğini belirleyebilirsiniz. Ayrıca, bu özellikleri ne kadar basınç ve hızın etkileyeceğini de belirleyebilirsiniz. Konturu Düzenle iletişim kutusundaki ayar seçeneklerinin ayrıntıları için, bkz. "Konturlarla çalışma", sayfa 142.

Yolları birden çok nesneye kesme



Bıçak aracı bir yolu iki veya daha fazla yola dilimlemenizi sağlar.



Seçilen bir yolu kesmek için:

1 Araçlar panelinde Bıçak aracını seçin.

Not: Wacom kalemlerindeki silgiyi kullanmak Bıçak aracını otomatik olarak seçer.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- İşaretçiyi yol boyunca sürükleyin.
- Yolun üzerini tıklatın.

3 Yolun seçimini kaldırın.

Yol işlemleri ile düzenleme

Mevcut yolları birleştirerek veya değiştirerek yeni şekiller oluşturmak için Değiştir menüsündeki yol işlemlerini kullanabilirsiniz. Bazı yol işlemleri için, seçilen nesnelerin yığın sıralaması işlemin nasıl çalışacağını tanımlar. Seçilen nesnelerin yığın sıralamasının düzenlenmesi hakkında bilgi için , bkz. “Nesneleri yığınlama”, sayfa 61.

Not: Bir yol işlemini kullanmak etkilenen yollardan bütün basınç ve hız bilgisini kaldırır.

Yol nesnelerini birleştirme

Yol nesnelerinin tek bir yol nesnesi olarak birleştirebilirsiniz. Tek bir kapalı yol oluşturmak için iki açık yolun son noktalarını birleştirebilirsiniz ya da bileşik bir yol oluşturmak için birden çok yolu birleştirebilirsiniz.

İki açık yoldan bir sürekli yol oluşturmak için:

- 1 Araçlar panelinde Alt Seçim aracını seçin.
- 2 İki açık yol üzerinde iki son nokta seçin.
- 3 Değiştir > Yolları Birleştir > Birleştir'i seçin.

Bileşik bir yol oluşturmak için:

- 1 İki veya daha fazla açık veya kapalı yol seçin.
- 2 Değiştir > Yolları Birleştir > Birleştir'i seçin.

Bileşik bir yolu ayırmak için:

- 1 Bileşik yolu seçin.
- 2 Değiştir > Yolları Birleştir > Böl'ü seçin.

Seçilen kapalı yolları, orijinal yolların bütün alanını kapsayan bir yol olarak birleştirmek için:

❖ Değiştir > Yolları Birleştir > Topla'yı seçin. Ortaya çıkan yol en arkaya yerleştirilen nesnenin kontur ve dolgu niteliklerini varsayar.

Yolu bir seçim çerçevesine dönüştürme

Bir vektör şeklini bir bitmap seçimine dönüştürebilir ve ardından yeni bitmap'i düzenlemek için bitmap araçlarını kullanabilirsiniz.

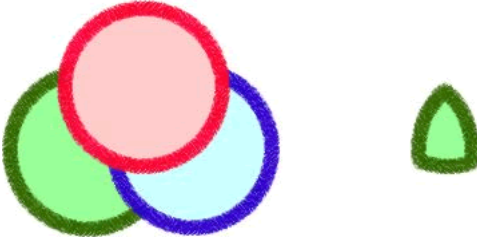
Yolu bir seçim çerçevesine dönüştürmek için:

- 1 Bir yol seçin.
- 2 Değiştir > Yolu Seçim Çerçevesine Dönüştür'ü seçin.
- 3 Yolu Seçim Çerçevesine Dönüştür iletişim kutusunda, oluşturmak üzere olduğunuz seçim çerçevesi için bir Kenar ayarı seçin.
- 4 Kenar ayarında Geçiş Yumuşatma'yı seçerseniz, geçiş yumuşatması miktarı için kullanmak istediğiniz bir değer belirleyin.
- 5 Seçilen yolu seçim çerçevesine dönüştürmek için Tamam'ı tıklatın.

Not: Bir yolu seçim çerçevesine dönüştürmek seçilen yolu siler. Yolları seçim çerçevesine dönüştürürken yolların silinmemesini tercih ederseniz, varsayılan ayarı değiştirebilirsiniz. Düzenle > Tercihler > Düzenleme'yi seçin ve ardından Seçim çerçevesine dönüştürürken yolları sil ayarını temizleyin.

Nesnelerin kesişiminden başka bir nesne oluşturma:

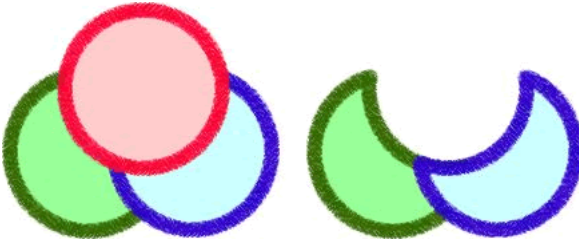
Kesiştir komutunu kullanarak, iki veya daha fazla nesnenin kesişiminden bir nesne oluşturabilirsiniz.

**Seçilen bütün kapalı yolların ortak alanını kapsayan bir kapalı yol oluşturmak için:**

- ❖ Değiştir > Yolları Birleştir > Kesiştir'i seçin. Ortaya çıkan yol en arkaya yerleştirilen nesnenin kontur ve dolgu niteliklerini varsayar.

Bir yol nesnesinin kısımlarını kaldırma

Seçilen bir nesnenin kısımlarını, nesnenin önüne yerleştirilmiş seçili başka bir yol nesnesinin üst üste binen kısımları tarafından tanımlandığı gibi kaldırabilirsiniz.

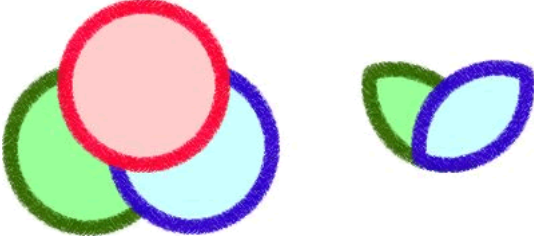
**Bir yol nesnesinin kısımlarını kaldırmak için:**

- 1 Kaldırılacak alanı tanımlayan yol nesnesini seçin.
- 2 Değiştir > Yerleştir > En Öne Getir'i seçin.

- 3 Shift tuşunu basılı tutun ve kısımları kaldırılacak yol nesnesini seçime ekleyin.
 - 4 Değiştir > Yolları Birleştir > Baskıla'yı seçin.
- Kontur ve dolgu nitelikleri değişmeden kalır.

Bir yolu kırpma

Bir yolu başka bir yolun şeklini kullanarak kırpabilirsiniz. En öndeki veya en üstteki yol kırılan alanın şeklini tanımlar.

**Seçilen bir yolu kırmak için:**

- 1 Kırılacak alanı tanımlayan yol nesnesini seçin.
- 2 Değiştir > Yerleştir > En Öne Getir'i seçin.
- 3 Shift tuşunu basılı tutun ve kırılacak yol nesnesini seçime ekleyin.
- 4 Değiştir > Yolları Birleştir > Kırp'ı seçin.

Ortaya çıkan yol nesnesi en arkaya yerleştirilen nesnenin kontur ve dolgu niteliklerini korur.

Bir yolu basitleştirme

Genel şeklini korurken bir yoldan noktalar kaldırabilirsiniz. Basitleştir komutu yolunuz üzerindeki gereksiz noktaları belirlediğiniz bir miktara göre kaldırır.

Örneğin, ikiden fazla nokta içeren bir düz çizginiz varsa Basitleştir komutunu kullanmak isteyebilirsiniz. (Düz bir çizgi oluşturmak için sadece iki nokta gereklidir.) Ya da, yolunuz tam olarak üst üste binen noktalar içeriyor olabilir. Basitleştir çizdiğiniz yolu yeniden oluşturmak için gereksiz olan noktaları kaldırır.

Seçilen bir yolu basitleştirmek için:

- 1 Değiştir > Yolu Değiştir > Basitleştir'i seçin.

Basitleştir iletişim kutusu görüntülenir.

- 2 Bir basitleştirme miktarı girin ve Tamam'ı tıklayın.

Basitleştirme miktarını artırdığınızda, Fireworks uygulamasının yol üzerindeki noktaların sayısını düşürmek için yolu değiştirebileceği dereceyi artırabilirsiniz.

Bir konturu genişletme

Seilen bir yolun konturunu kapalı bir yola dnştrebilirsiniz. Ortaya ıkan yol, dolgusuz ve orijinal nesnenin dolgusunun niteliklerine sahip bir konturu olan bir yol yanılısaması oluřturur.



Not: Kendisiyle kesiřen bir yolun konturunu geniřletmek ortaya ilgin sonuçlar ıkarabilir. Orijinal yol bir dolgu ieriyorsa, kontur geniřletildikten sonra yolun kesiřen kısımları bir dolgu iermeyecektir.

Seilen bir nesnenin konturunu geniřletmek iin:

- 1 Konturu Geniřlet iletiřim kutusunu amak iin Deėiřtir > Yolu Deėiřtir > Konturu Geniřlet'i sein.
- 2 Ortaya ıkan kapalı yolun geniřliėini ayarlayın.
- 3 Bir kře tr belirleyin: gnye, yuvarlak veya eėimli.
- 4 Gnyeyi seerseniz, gnye sınırını, yani bir gnye křenin otomatik olarak eėimli bir kşeye dnřtė noktayı ayarlayın. Gnye sınırı, gnye kře uzunluėunun kontur geniřliėine oranıdır.
- 5 Bir u seeneėi belirleyin: kt, kare veya yuvarlak. Ardından Tamam'ı tıklatın.

Orijinal ile aynı řekilde ve aynı kontur ve dolgu zelliklerine sahip bir kapalı yol orijinal yolun yerini alır.

Bir yolu daraltma veya geniřletme

Seilen bir nesnenin yolunu belirli bir piksel sayısı ile daraltabilir veya geniřletebilirsiniz.

Seilen bir yolu geniřletme veya daraltmak iin:

- 1 Yolu Daralt/Geniřlet iletiřim kutusunu amak iin Deėiřtir > Yolu Deėiřtir > Yolu Daralt/Geniřlet'i sein.
- 2 Yolu daraltmak veya geniřletmek iin bir yn belirleyin:

ieri. yolu daraltır.

Dıřarı. yolu geniřletir.

- 3 Orijinal yol ile daralan veya geniřleyen yol arasındaki geniřliėi ayarlayın.
- 4 Bir kře tr belirleyin: gnye, yuvarlak veya eėimli.
- 5 Gnyeyi seerseniz, gnye sınırını, yani bir gnye křenin otomatik olarak eėimli bir kşeye dnřtė noktayı ayarlayın. Gnye sınırı, gnye kře uzunluėunun kontur geniřliėine oranıdır.
- 6 Tamam'ı tıklatın.

Aynı kontur ve dolgu zelliklerine sahip daha byk veya daha kk bir yol nesnesi orijinal yol nesnesinin yerini alır.

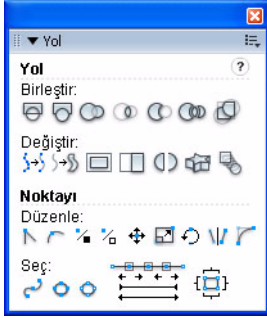
Yol panelini kullanarak yolları dzenleme

Yol paneli yollarla ilgili birok komuta hızlı eriřim saėlar. Yol dzenleme grevlerini hızlandırmak iin bu paneldeki araları kullanabilirsiniz.

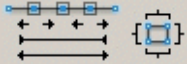
Yol panelini açmak için:

❖ Pencere > Diğerleri > Yol'u seçin.

Yol panelinde aşağıda gösterilen araçlar bulunur.



Simge	İşlev
Yol araçları	
	Yolları birleştir
	Yolları böl
	Yolları topla
	Yolları kesiştir
	Yolları zimbala
	Yolları bölüştür
	Yolları kırp
	Yolları basitleştir
	Yolları genişlet
	Yolları daralt/genişlet
	Yolları ters çevir
	Yolları aç/kapat
	Yolları yükselt
	Yollarda geçiş yap

Simge	İşlev
Nokta araçları	
	Düzle
	Düzgünleştir
	Noktaları piksellere yuvarla
	Noktaları yarım piksellere yuvarla
	Noktaları taşı
	Noktaları ölçekle
	Noktaları döndür
	Noktaları aynada yansıt
	Noktaları köşe
	Kontur seç
	Tüm noktaları seç
	Tüm noktaların seçimini kaldır
	Seçimi aşamalı olarak büyüt veya küçült

Bölüm 6: Metinle çalışma

Fireworks CS3'te genel olarak karmaşık masaüstü yayıncılık uygulamaları için ayrılmış birçok metin özelliği bulunur. Çeşitli font ve boyutlarda metin oluşturabilir ve harf aralığı, aralık, renk satır aralığı, taban çizgisi kayması ve çok daha fazla özelliği ayarlayabilirsiniz. Fireworks uygulamasının metin düzenleme özelliklerini çok çeşitli kontur, dolgu, filtre ve stillerle birleştirmek, metni grafik tasarımınızın canlı bir ögesi haline getirir. Ayrıca, yazım yanlışlarını düzeltmek için Fireworks yazım denetçisini kullanabilirsiniz.

Bir metin nesnesi oluşturduğunuzda, Fireworks nesneyi otomatik olarak metin içeriğiyle eşleşen bir ad altında kaydeder; böylece nesneyi daha sonra bulmak daha kolay olur. Bu metin nesnesi için farklı bir adı tercih ederseniz, otomatik olarak atanan adı kolayca değiştirebilirsiniz.

Metni istediğiniz zaman düzenleme yeteneği, alt gölgeler ve eğimler gibi Canlı Filtreler uyguladıktan sonra bile, metinde kolaylıkla değişiklikler yapabileceğiniz anlamına gelir. Ayrıca, metin içeren nesneleri kaydedebilir ve her kopyanın metnini değiştirebilirsiniz. Dikey metin, dönüştürülmüş metin, yollara eklenmiş metin ve yollara ve görüntülere dönüştürülmüş metin tasarım imkanlarını genişletir.

Zengin metin formatı niteliklerini koruyarak metni içe aktarabilirsiniz. Ayrıca, metin içeren bir Adobe Photoshop belgesini içe aktardığınızda, metin düzenlenebilir olarak kalır. Fireworks, içe aktarma sırasındaki eksik fontları yedek bir font seçmenizi isteyerek veya metni bir statik görüntü olarak içe aktarmanıza olanak sağlayarak telafi eder.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Metin girme”, sayfa 114
- “Metni biçimlendirme”, sayfa 117
- “Konturları, dolguları ve filtreleri metne uygulama”, sayfa 124
- “Yola metin ekleme”, sayfa 125
- “Metni dönüştürme”, sayfa 127
- “Metni yollara dönüştürme”, sayfa 127
- “İçe metin aktarma”, sayfa 128
- “Yazım denetimi”, sayfa 129
- “Metin Düzenleyiciyi kullanma”, sayfa 131

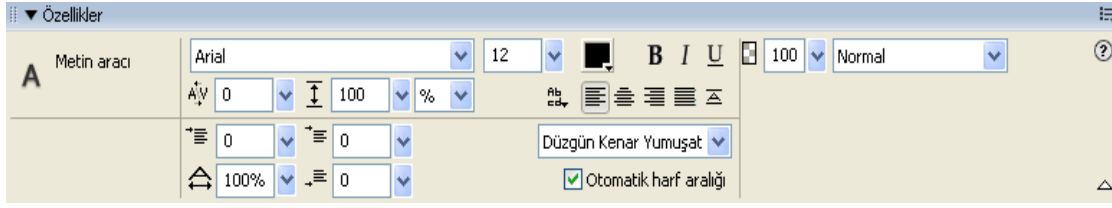
Metin girme

Metin aracını ve Özellik denetçisindeki seçenekleri kullanarak grafiklerinize metin girebilir, biçimlendirebilir ve düzenleyebilirsiniz.



Metin aracı

Not: Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün metin özelliklerini görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.



Metin aracı seçildiğinde Özellik denetçisi

Bir metin nesnesini adlandırma

Fireworks belgenize metin eklediğinizde, bu metin nesnesi otomatik olarak yazdığınız metinle eşleşen bir ad altında kaydedilir. İsterseniz, atanan adı başka bir adla değiştirebilirsiniz.

Metin nesnesinin adını değiştirmek için

1 Metin nesnesini seçin.

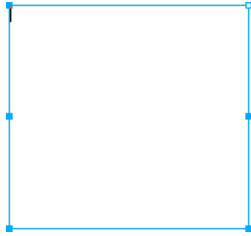
Bu metnin mevcut adı, hem Özellik denetçisinin Metin kutusunda, hem de Katmanlar panelinde nesnenin küçük resminde görüntülenir.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinin Metin kutusunda adı seçin ve yeni bir ad yazın.
- Katmanlar paneli nesne küçük resmindeki adı çift tıklayın ve yeni bir ad yazın.

Metin blokları oluşturma

Bir Fireworks belgesindeki bütün metinler, metin bloğu olarak adlandırılan, tutamaçları olan dikdörtgenler içinde görüntülenir.



Metin girmek için:

1 Metin aracını seçin.

Özellik denetçisi Metin aracı için seçenekleri görüntüler.

2 Renk, font, boyut, aralık ve diğer metin özelliklerini seçin.

3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Belgenizde metin bloğunun başlamasını istediğiniz yeri tıklayın. Bu, otomatik boyutlama bir metin bloğu oluşturur.
- Bir metin bloğu çizmek için sürükleyin. Bu, sabit genişlikte bir metin bloğu oluşturur.

Farklı metin bloğu türleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Otomatik boyutlama ve sabit genişlikte metin bloklarını kullanma", sayfa 116.

4 Metninizi yazın. Paragraf sonu girmek için Enter tuşuna basın.

5 İstiyorsanız, metin bloğu içindeki metni yazdıktan sonra vurgulayabilir ve yeniden biçimlendirebilirsiniz.

6 Metin girmeyi bitirdikten sonra aşağıdakilerden birini yapın:

- Metin bloğunun dışını tıklatın.
- Araçlar panelinde başka bir araç seçin.
- Escape tuşuna basın.

Metin bloklarını taşıma

Herhangi bir nesne gibi, metin bloğunu da seçebilir ve belge içinde herhangi bir yere taşıyabilirsiniz. Ayrıca, metin bloklarını oluşturmak için sürüklerken de taşıyabilirsiniz.

Bir metin bloğunu taşımak için:

- ❖ Metin bloğunu yeni konuma sürükleyin.

Bir metin bloğunu oluşturmak üzere sürüklerken taşımak için:

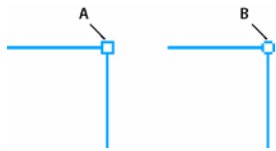
- 1 Fare düğmesini basılı tutarken, Boşluk Çubuğu'nu basılı tutun, ardından metin bloğunu tuval üzerinde başka bir konuma sürükleyin.
- 2 Metin bloğunu çizmeye devam etmek için Boşluk Çubuğu'nu bırakın.

Otomatik boyutlama ve sabit genişlikte metin bloklarını kullanma

Fireworks uygulamasında hem otomatik boyutlama hem de sabit genişlikte metin blokları bulunur. Otomatik boyutlama bir metin bloğu siz yazdıkça yatay olarak genişler. Metin kaldırırsanız, otomatik boyutlama metin bloğu sadece kalan metni sığdırmak için daralır. Varsayılan değer olarak, Metin aracıyla tuval üzerine tıklatıp yazmaya başladığınızda, otomatik boyutlama metin blokları oluşturulur.

Sabit genişlikteki metin blokları sarılmış metnin genişliğini kontrol etmenizi sağlar. Metin aracını kullanarak bir metin bloğu çizmek üzere sürüklediğinizde, varsayılan değer olarak, sabit genişlikte metin blokları oluşturulur.

Metin işaretçisi bir metin bloğu içinde etkin olduğunda, metin bloğunun sağ üst köşesinde boş bir daire veya boş bir kare görüntülenir. Daire, otomatik boyut bir metin bloğunu, kare ise sabit genişlikte bir metin bloğunu belirtir. Bir metin bloğu türünden diğerine geçmek için köşeyi çift tıklatın.



Sabit genişlikteki bir metin bloğu ve otomatik boyutlama bir metin bloğu
A. Sabit genişlik göstergesi B. Otomatik boyutlama göstergesi

Bir metin bloğunu sabit genişlikte veya otomatik boyutlamalı metne dönüştürmek için:

- 1 Metin bloğunun içini çift tıklatın.
- 2 Metin bloğunun sağ üst köşesindeki daireyi veya kareyi çift tıklatın.

Metin bloğu diğer türe dönüşür.

Seçilen bir metin bloğunu yeniden boyutlandırarak sabit genişlikte metne dönüştürmek için:

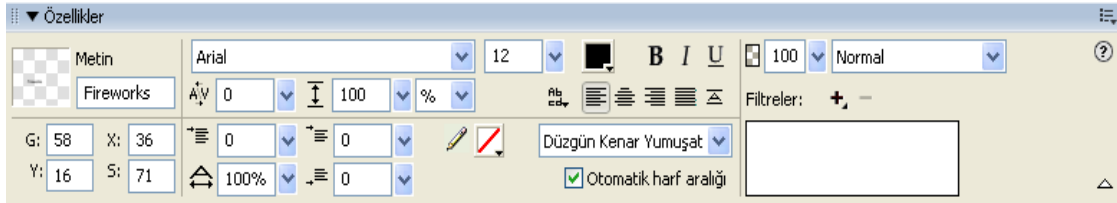
- ❖ Bir yeniden boyutlandırma tutamacı sürükleyin.

Bu, metin bloğunu otomatik boyutlamalı metinden otomatik olarak sabit genişlikte metne dönüştürür.

Metni biçimlendirme

Bir metin bloğu içinde, boyut, font, aralık, satır aralığı ve taban çizgisi kayması dahil olmak üzere metnin tüm boyutlarını değiştirebilirsiniz. Metni düzenlediğinizde, Fireworks kontur, dolgu ve filtre niteliklerini buna göre yeniden çizer.

Özellik denetçisini kullanarak bir metin bloğunun niteliklerini değiştirebilirsiniz. Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün metin özelliklerini görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.



Bir metin bloğu seçildiğinde Özellik denetçisi

Ayrıca metni düzenlemek için Metin Düzenleyiciyi veya Metin menüsündeki komutları da kullanabilirsiniz, fakat Özellik denetçisi metin niteliklerini değiştirmenin en kolay yolunu sunar ve diğer iki seçenekten daha ayrıntılı düzenleme kontrolü sağlar. Metin Düzenleyici hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Metin Düzenleyiciyi kullanma”, sayfa 131.

Not: Bir metin düzenleme oturumu sırasında yaptığınız değişiklikler sadece tek bir Geri Al oluşturur. Metni düzenlerken Düzenle > Geri Alı seçmek, içeriğini düzenlemek için metin bloğunu çift tıklattığınız andan itibaren yaptığınız bütün metin düzenlemelerini geri alır.

Metni düzenlemek için:

1 Değiştirmek istediğiniz metni seçin:

- Bütün bloğu seçmek için İşaretçi veya Alt Seçim aracıyla bir metin bloğunu tıklatın. Birden çok bloğu eş zamanlı olarak seçmek için, blokları seçerken Shift tuşunu basılı tutun.
- İşaretçi veya Alt Seçim aracıyla bir metin bloğunu çift tıklatın ve bir metin aralığını vurgulayın.
- Metin aracıyla bir metin bloğunun içini tıklatın ve bir metin aralığını vurgulayın.

2 Değişikliklerinizi yapın.

Metin niteliklerini değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bir font, boyut ve metin stili seçme”, sayfa 118, “Özel karakterler ekleme”, sayfa 118, “Harf aralığını ayarlama”, sayfa 120, “Satır aralığını ayarlama”, sayfa 120, “Metin yönlendirmesini ayarlama”, sayfa 121, “Metin hizalamasını ayarlama”, sayfa 122 ve “Metni girintili yapma”, sayfa 122.

3 Değişikliklerinizi uygulamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Metin bloğunun dışını tıklatın.
- Araçlar panelinde başka bir araç seçin.
- Escape tuşuna basın.

Bir font, boyut ve metin stili seçme

Bir metin bloğu içindeki metnin font, boyut ve stil niteliklerini değiştirmek için Özellik denetçisini kullanırsınız.

Özellik denetçisini kullanarak seçilen metnin font, boyut ve stilini değiştirmek için:

1 Fontu değiştirmek için Font açılır menüsünden bir font seçin.

Not: En son kullanılan fontlar Font açılır menüsünün en üstünde görüntülenir.



2 Font boyutunu değiştirmek için Font Boyutu açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin. Font boyutu punto cinsinden ölçülür.

3 Kalın, italik veya altı çizili biçimlendirmeyi uygulamak için karşılık gelen düğmeyi tıklayın.

Özel karakterler ekleme

Özel karakterleri, başka bir kaynaktan kopyalayıp yapıştırmak zorunda kalmak yerine, doğrudan Fireworks içinden metninize ekleyebilirsiniz.

Özel karakterler eklemek için:

1 Bir metin bloğu oluşturduktan sonra, metin içinde özel karakter eklemek istediğiniz konumu tıklayın.

2 Pencere > Özel Karakterler'i seçin.

3 Özel Karakterler panelinde, eklemek istediğiniz karakteri seçin.

Metin rengi uygulama

Metin rengi Dolgu Rengi kutusu tarafından kontrol edilir. Varsayılan değer olarak metin, siyah ve kontursuzdur. Seçilen bir metin bloğu içindeki tüm metnin veya bir metin bloğu içinde vurgulanan metnin rengini değiştirebilirsiniz. Metin aracı geçerli metin renginin metin bloğundan metin bloğuna saklı tutar.

Metin aracı geçerli metin rengini diğer araçların dolgu renginden bağımsız olarak saklı tutar. Metin aracını kullandıktan sonra başka bir araç kullandığınızda, dolgu ve kontur ayarları Metin aracı kullanılmadan önceki en son ayarlara geri döner. Aynı biçimde, Metin aracına geri döndüğünüzde, dolgu rengi en son Metin aracı ayarına geri döner ve kontur Hiçbiri'ne sıfırlanır. Belgeden belgeye geçiş yaptığınızda veya Fireworks uygulamasını kapatıp yeniden açtığınızda, Fireworks geçerli Metin aracı rengini saklı tutar.

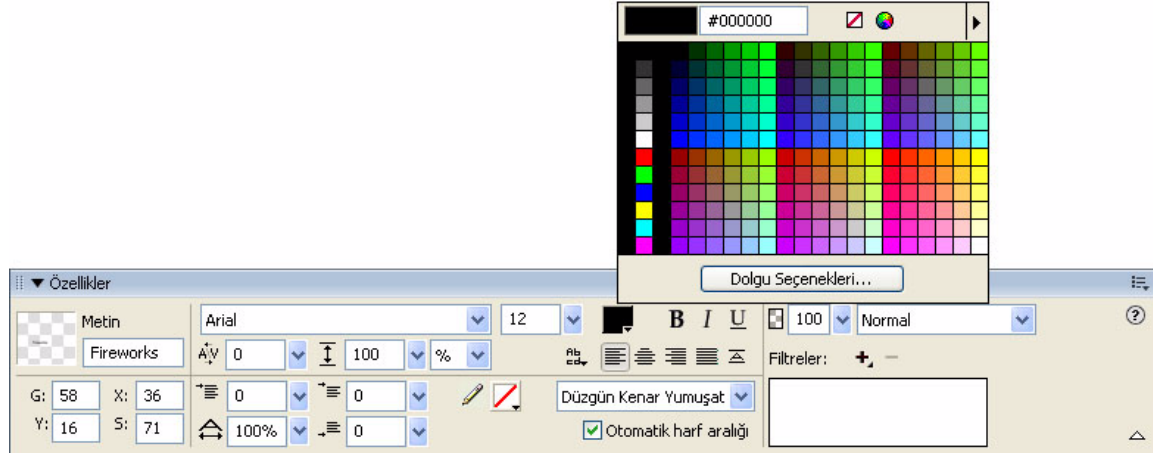
Seçilen bir metin bloğu içindeki bütün metne kontur veya Canlı Filtreler ekleyebilirsiniz, fakat bir metin bloğu içindeki vurgulanmış metne ekleyemezsiniz. Metin bloğu içinde metni düzenlerken, Fireworks kontur özelliklerini ve metin bloğuna uygulanan Canlı Filtreleri günceller, fakat yeni bir metin bloğu oluşturursanız, Metin aracı kontur özelliklerini veya Canlı Filtreleri saklı tutmaz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Konturları, dolguları ve filtreleri metne uygulama", sayfa 124.

Seçilen metin blokları içinde tüm metne renk uygulama

Özellik denetçisini, herhangi bir Dolgu Rengi kutusunu veya Damlalık aracını kullanarak seçilen metin blokları içindeki tüm metinlere metin rengini uygulayabilirsiniz. Ayrıca, bu yöntemlerden herhangi birini Metin aracı kontur rengini ayarlamak için de kullanabilirsiniz.

Seilen bir metin bloğundaki tüm metnin rengini ayarlamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetisindeki Dolgu Rengi kutusunu tıkkatın ve renk açılır menüsünden bir renk seçin ya da renk açılır pencerelerinden biri açıkken damlalık işaretisini kullanarak ekran üzerinde herhangi bir yerden bir renk örnekleysin.



A. Dolgu Rengi kutusu

- Aralar panelinde Dolgu Rengi kutusunu tıkkatın ve renk açılır penceresinden bir renk seçin ya da Dolgu Rengi kutusu açılır penceresi açıkken damlalık işaretisini kullanarak ekran üzerinde herhangi bir yerden bir renk örnekleysin.
- Aralar panelinde Dolgu Rengi kutusunun yanındaki simgeyi tıkkatın, Damlalık aracını seçin ve ardından bir renk örnekleme için herhangi bir açık belgenin herhangi bir yerini tıkkatın.

Damlalık işaretisi ya da Damlalık aracı ile örneklediğiniz rengi yansıtmak için Aralar panelindeki Dolgu Rengi kutusunun rengi deėiřir ve ayrıca seilen metnin rengi de deėiřir.

Seilen metin bloėu içinde vurgulanan metne renk uygulama

Özellik denetisini veya herhangi bir Dolgu Rengi kutusunu kullanarak bir metin bloėu içinde vurgulanan metnin metin rengini deėiřtirebilirsiniz. Vurgulanan metnin rengini düzenlemek için Damlalık aracını kullanamazsınız.

Not: Bir metin bloėu içinde vurgulanan metne kontur uygulamaya kalkarsanız, bütün metin bloėu otomatik olarak seilir.

Bir metin bloėu içinde sadece vurgulanan metne metin rengi uygulamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetisindeki Dolgu Rengi kutusunu tıkkatın ve renk açılır penceresinden bir renk seçin ya da Dolgu Rengi kutusu açılır penceresi açıkken damlalık işaretisini kullanarak ekran üzerinde herhangi bir yerden bir renk örnekleysin.
- Aralar panelindeki Dolgu Rengi kutusunu tıkkatın ve renk açılır penceresinden bir renk seçin ya da Dolgu Rengi kutusu açılır penceresi açıkken damlalık işaretisini kullanarak ekran üzerinde herhangi bir yerden bir renk örnekleysin.

Harf aralığını ayarlama

Harf aralığı, görünümünü geliştirmek için belirli harf çiftleri arasındaki aralığı artırır veya azaltır. Çoğu fontlarda, “TA” veya “Va” gibi belirli harf çiftleri arasındaki boşluk miktarını otomatik olarak düşüren bilgiler bulunur. Fireworks otomatik harf aralığı, metni görüntülerken bir fontun harf aralığı bilgisini kullanır, fakat bunu daha küçük nokta boyutlarında veya metinde kenar yumuşatma bulunmadığında kapatmak isteyebilirsiniz. Harf aralığı yüzde olarak ölçülür.

Harf aralığını ayarlamak için Özellik denetçisini veya klavyeyi kullanabilirsiniz.

Otomatik harf aralığını devre dışı bırakmak için:

❖ Özellik denetçisinde Otomatik Harf Aralığı'nın seçimini kaldırın. Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.

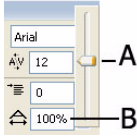
Harf aralığını ayarlamak için:

1 Harf aralığını ayarlamak istediğiniz metni seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Metin aracıyla iki karakter arasını tıklatın.
- Değiştirmek istediğiniz karakterleri vurgulamak için Metin aracını kullanın.
- Bütün bir metin bloğunu seçmek için İşaretçi aracını kullanın. Birden çok metin bloğu seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde, Harf Aralığı açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir yüzde değeri girin.



A. Harf Aralığı açılır kaydırıcısı B. Harf aralığı yüzdesi

Sıfır normal harf aralığını gösterir. Pozitif değerler harfleri birbirinden uzaklaştırır. Negatif değerler harfleri birbirine yaklaştırır.

- Klavye üzerindeki Sol Ok veya Sağ Ok tuşlarına basarken, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Sol Ok tuşu harfler arasındaki boşluğu %1 azaltırken, Sağ Ok tuşu %1 artırır.



Harf aralığını %10'luk artışlarla ayarlamak için Sol Ok veya Sağ Ok tuşlarına basarken, Shift ve Control (Windows) veya Shift ve Command (Macintosh) tuşlarını basılı tutun.

Satır aralığını ayarlama

Satır aralığı, bir paragraf içindeki bitişik satırlar arasındaki mesafeyi belirler. Satır aralığı piksel olarak veya noktalar cinsinden satırları taban çizgisinden taban çizgisine ayırarak mesafenin yüzdesi olarak ölçülebilir.

Satır aralığını ayarlamak için Özellik denetçisini veya klavyeyi kullanabilirsiniz.



Özellik denetçisindeki satır aralığı seçenekleri

Özellik denetçisinde seçilen metnin satır aralığını ayarlamak için:

- 1 Özellik denetçisinde, Satır Aralığı açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin. Varsayılan değer %100'dür.
- 2 Satır aralığı birimi türünü seçmek için Satır Aralığı Birimleri açılır menüsünden % veya px (piksel) seçin

Klavyeyi kullanarak seçilen metnin satır aralığını ayarlamak için:

❖ Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşlarına basarken, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

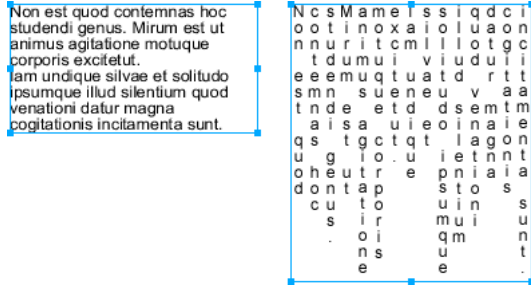
Yukarı Ok tuşu satırlar arasındaki mesafeyi artırırken Aşağı Ok tuşu satırları birbirine yakınlaştırır.



Satır aralığını 10'luk artışlarla ayarlamak için Yukarı Ok veya Aşağı Ok tuşlarına basarken, Shift ve Control (Windows) veya Shift ve Command (Macintosh) tuşlarını basılı tutun.

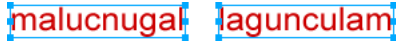
Metin yönlendirmesini ayarlama

Bir metin bloğu yatay veya dikey olarak yönlendirilebilir. Varsayılan değer olarak, metin yatay olarak yönlendirilir.



Yatay ve dikey yönlendirme

Ayrıca metin sağdan sola doğru veya soldan sağa doğru akabilir.



Sağdan sola ve soldan sağa doğru metin akışı

Fireworks uygulamasında, yatay ve dikey yönlendirmeyi olduğu gibi metin akışının yönünü de Özellik denetçisinde ayarlarsınız. Bu ayarlar sadece metin bloklarının bütününe uygulanır.

Seçilen bir metin bloğunun yönlendirmesini ayarlamak için:

- 1  Özellik denetçisindeki Metin Yönlendirmesi düğmesini tıklayın.
- 2 Açılır menüden bir yönlendirme seçeneği belirleyin:

Soldan Sağa Yatay Fireworks uygulamasında birçok dil için varsayılan metin ayarıdır. Metni yatay olarak yönlendirir ve karakterleri soldan sağa doğru görüntüler.

Sağdan Sola Yatay metni yatay olarak yönlendirir ve karakterleri sağdan sola doğru görüntüler. Metnin sağdan sola doğru aktığı dillerde metin görüntülemek için faydalıdır, İbranice veya Arapça gibi.

Soldan Sağa Dikey metni dikey olarak yönlendirir. Eğer bunu zorunlu ve otomatik dönüşlerle ayrılmış metnin satırlarına uygularsanız, metnin her satırı bir sütun gibi görüntülenir. Sütunlar soldan sağa doğru akar.

Paragraf aralığını ayarlama

Özellik denetçisini kullanarak paragraflardan önce ve sonraki boşluk miktarını belirleyebilirsiniz. Paragraf aralığı piksel cinsinden ölçülür.



Özellik denetçisindeki paragraf aralığı seçenekleri

Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.

Seçilen paragraflardan önce gelen boşluğu ayarlamak için:

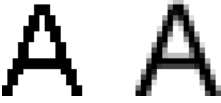
- ❖ Özellik denetçisinde, Paragraftan Önce Boşluk açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin.

Seçilen paragraflardan sonra gelen boşluğu ayarlamak için:

- ❖ Özellik denetçisinde, Paragraftan Sonra Boşluk açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin.

Metin kenarlarını düzgünleştirme

Bir metin kenarını düzgünleştirmek için ona “kenar yumuşatma” uygularsınız. Bu, metnin kenarlarının arka planla geçişmesini sağlar, böylece metin daha temiz olur ve büyük olduğunda daha okunabilir olur.



Orijinal metin; düzgünleştirmeden sonra

Kenar yumuşatmayı ayarlamak için Özellik denetçisini kullanırsınız. Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın. Kenar yumuşatması verili bir metin bloğundaki bütün karakterlere uygulanır.

Kenar Yumuşatma Yok metin düzgünleştirmesini devre dışı bırakır.

Net Kenar Yumuşatma metnin kenarları ile arka plan arasında keskin bir geçiş oluşturur.

Güçlü Kenar Yumuşatma metin karakterlerinin şeklini koruyarak ve karakterlerin ayrıntılı alanlarını büyüterek, metnin kenarları ile arka plan arasında çok sert bir geçiş oluşturur.

Düzgün Kenar Yumuşatma metnin kenarları ile arka plan arasında yumuşak bir geçiş oluşturur.

Sistem Kenar Yumuşatma Windows XP veya Mac OS X tarafından sağlanan metin düzgünleştirme yöntemini kullanır.

Özel Yumuşatma Yok kenar yumuşatma üzerinde aşağıdaki uzman seviyesi kontrolleri sağlar:

Örnekleme metin kenarları ile arka plan arasındaki geçişi oluşturmak için kullanılan ayrıntı miktarını belirler.

Keskinlik metnin kenarları ile arka plan arasında geçişin düzgünlüğünü belirler.

Kuvvet metin kenarlarının arka plana ne kadar karışacağını belirler.

Seçilen metne kenarları yumuşatılmış bir kenar uygulamak için:

- ❖ Özellik denetçisinde, Kenar Yumuşatma açılır menüsünden bir seçenek belirleyin.

Not: Adobe FreeHand dosyaları gibi açık vektör dosyaları açtığınızda, Fireworks uygulamasında metnin kenarları yumuşatılır. Özellik denetçisini kullanarak bu niteliği düzenleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Diğer uygulamalarda oluşturulmuş grafikleri açma”, sayfa 17.

Karakter genişliğini ayarlama

Özellik denetçisindeki Yatay Ölçek seçeneğini kullanarak yatay metnin karakter genişliğini genişletebilir veya daraltabilirsiniz.

Yatay ölçek yüzde değerleri ile ölçülür. Varsayılan değer %100’dür.



Özellik denetçisindeki Yatay Ölçek seçeneği

Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.

Seçilen karakterleri genişletmek veya daraltmak için:

❖ Özellik denetçisinde, Yatay Ölçek açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin. Karakterlerin genişliğini veya yüksekliğini genişletmek için kaydırıcıyı %100’ün üstüne sürükleyin, daraltmak için ise altına sürükleyin.

Taban çizgisi kaymasını ayarlama

Taban çizgisi kayması, metnin doğal taban çizgisinin üstüne veya altına ne kadar yakın olacağını belirler. Taban çizgisi kayması yoksa, metin taban çizgisinin üzerine oturur. Alt simge ve üst simge karakterleri oluşturmak için taban çizgisi kaymasını kullanabilirsiniz.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.

Taban çizgisi kayması kontrolleri Özellik denetçisindedir. Taban çizgisi kayması piksel cinsinden ölçülür.



Özellik denetçisindeki Taban Çizgisi Kayması seçeneği

Seçilen metnin taban çizgisi kaymasını ayarlamak için:

❖ Fireworks uygulamasının alt simge veya üst simge metnini sırasıyla ne kadar alta veya yukarıya yerleştirmesi gerektiğini belirlemek için Özellik denetçisinde, Taban Çizgisi Kayması açılır kaydırıcısını sürükleyin veya metin kutusuna bir değer girin. Üst simge karakterleri oluşturmak için pozitif değerler girin. Alt simge karakterleri oluşturmak için negatif değerler girin.

Konturları, dolguları ve filtreleri metne uygulama

Diğer herhangi bir nesneye yaptığınız gibi, seçilen bir metin bloğu içindeki metne konturları, dolguları ve filtreleri uygulayabilirsiniz. Stiller panelindeki herhangi bir stili, bir metin stili olmasa bile metne uygulayabilirsiniz. Ayrıca, metin niteliklerini kaydederek yeni bir stil de oluşturabilirsiniz.

Metni oluşturduktan sonra, metin Fireworks uygulamasında düzenlenebilir olarak kalır. Metni düzenlerken konturlar, dolgular, filtreler ve stiller otomatik olarak güncellenir.



Kontur, dolgu, filtre ve stil uygulanmış metin

Bir metin bloğu içindeki vurgulanmış metne düz metin rengi uygulayabilirsiniz. Fakat, kontur nitelikleri ve degrade dolgular gibi düz olmayan dolgu nitelikleri seçilen bir metin içinde sadece vurgulanan metne değil, bütün metne uygulanır.

Konturlar ve dolgular hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Rengi, Konturları ve Dolguları Uygulama”, sayfa 132. Stilleri kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Stilleri kullanma”, sayfa 191. Canlı Filtreler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Uygulama”, sayfa 154.

Yeni bir metin bloğu oluşturduğunuzda, Metin aracı kontur veya Canlı Filtre ayarlarını saklı tutmaz. Fakat, metne uyguladığınız kontur, dolgu ve Canlı Filtreler niteliklerini bir stil olarak yeniden kullanmak için Stiller panelinde kaydedebilirsiniz. Metin niteliklerini stil olarak kaydetmek, metnin kendisini değil sadece nitelikleri kaydeder.

Metin niteliklerini stil olarak kaydetmek için:

- 1 Bir metin nesnesi oluşturun ve istediğiniz nitelikleri uygulayın.
- 2 Metin nesnesini seçin.
- 3 Stiller paneli Seçenekler menüsünden Yeni Stil'i seçin.
- 4 Yeni stil için özellikleri seçin ve bunu adlandırın.
- 5 Tamam'ı tıklayın.

Yola metin ekleme

Metni dikdörtgen metin bloklarının sınırlamalarından kurtarmak için bir yol çizebilir ve metni bu yola ekleyebilirsiniz. Metin yolun şekli boyunca akar ve düzenlenebilir nitelikte kalır.

Metin eklediğiniz yol geçici olarak kontur, dolgu ve filtre niteliklerini kaybeder. Sonradan uyguladığınız bütün kontur, dolgu ve filtre nitelikleri yola değil metne uygulanır. Daha sonra metni yoldan ayırırsanız, yol kontur, dolgu ve filtre niteliklerini geri kazanır.

Not: Zorunlu ve otomatik dönüşler içeren metni yola eklemek beklenmeyen sonuçlara yol açabilir.

Metin açık bir yola eklenirse yolun uzunluğunu aşar, geriye kalan metin geri döner ve yolun şeklini tekrarlar.

lagunculam sic etiam
pugillares feras.

Geri dönen ve yolun şeklini izleyen, yol üzerindeki bir metin

Metni bir yol üzerine yerleřtirmek için:

- 1 Shift tuřunu basılı tutup bir metin bloęu ve bir yol seęin.
- 2 Metin > Yola Ekle'yi seęin.

Metni seęilen bir yoldan ayırmak için:

- ❖ Metin > Yoldan Ayır'ı seęin.

Yollara eklenen metni ve yolları düzenleme

Bir yola ekledięiniz metin düzenlenebilir olarak kalır. Ayrıca, yolun řeklini de düzenleyebilirsiniz.

Bir yola eklenmiř metni düzenlemek için ařaęıdakilerden birini yapın:

- İřaretçi veya Alt Seęim aracıyla bir yol nesnesi üzerindeki metni çift tıklatın.
- Metin aracını seęin ve düzenlemek için metni seęin.

Yolun řeklini düzenlemek için:

- 1 Alt Seęim aracını kullanarak bir yol nesnesi üzerindeki metni seęin. Yol noktaları řimdi alt seęilmiřtir ve düzenlenmeye hazırdır.
- 2 Yolu yeniden řekillendirmek için noktaları sürükleyin.

Not: Ayrıca, yolu düzenlemek için Bezier Kalemı aracını da kullanabilirsiniz. Noktalar düzenlenirken metin yolun etrafında otomatik olarak doęru akacaktır.

Bir yol üzerindeki metin yönlendirmesini ve yönü deęiřtirme

Yolu çizdięiniz sıra, yola ekledięiniz metnin yönünü belirler. Örneęin, bir yolu saędan sola çizerseniz, eklenen metin geriye doęru ve tersyüz olarak görüntülenir.



Saędan sola doęru çizilmiř bir yola eklenen metin

Bir yola eklenmiř metnin yönlendirmesini deęiřtirebilir veya yönünü ters çevirebilirsiniz. Ayrıca, bir yol üzerindeki metnin bařlangıç noktasını da deęiřtirebilirsiniz.

Seęilen bir yol üzerindeki metnin yönlendirmesini deęiřtirmek için:

- ❖ Metin > Yönlendirme'yi seęin ve bir yönlendirme seęin.



Bir yol etrafında döndürülen metin



Bir yol üzerinde dikey olarak yönlendirilmiř metin



Bir yol etrafında dikey olarak eğriltilmiş metin



Bir yol etrafında yatay olarak eğriltilmiş metin

Seçilen bir yol üzerindeki metnin yönünü ters çevirmek için:

❖ Metin > Yönü Ters Çevir'i seçin.

Bir yola eklenmiş metnin başlangıç noktasını taşımak için:

1 Bir yol nesnesi üzerindeki metni seçin.

2 Özellik denetçisindeki Metin Uzaklığı metin kutusuna bir değer girin. Ardından Enter tuşuna basın.

Not: Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.

Metni dönüştürme

Diğer nesneleri dönüştürebildiğiniz yollardan metin bloklarını da dönüştürebilirsiniz. Özgün metin efektleri oluşturmak için metni ölçekleyebilir, döndürebilir, eğriltebilir ve çevirebilirsiniz.

Ekstre dönüştürmeler metnin okunmasını güçleştirebilmesine rağmen, dönüştürülmüş metni hala düzenleyebilirsiniz. Bir metin bloğu dönüştürmesi metnin yeniden boyutlandırılmasına veya ölçeklenmesine neden olduğunda, ortaya çıkan font boyutu metin seçildiğinde Özellik denetçisinde görüntülenir.

Metni yollara dönüştürme

Metni yollara dönüştürebilir ve ardından herhangi bir vektör nesnesine yaptığınız gibi harflerin şekillerini düzenleyebilirsiniz. Metni yollara dönüştürdükten sonra bütün vektör düzenleme araçlarını kullanabilirsiniz. Fakat, onu artık bir metin olarak düzenleyemezsiniz.

Seçilen metni yollara dönüştürmek için:

❖ Metin > Yollara Dönüştür'ü seçin.

Yollara dönüştürülen metin bütün görsel niteliklerini korur, fakat onu sadece yollar olarak düzenleyebilirsiniz. Dönüştürülen metni bir grup olarak düzenleyebilir veya dönüştürülen karakterleri tek tek düzenleyebilirsiniz.



Dönüştürülen metin karakteri yollarını tek tek düzenlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Alt Seçim aracıyla dönüştürülen metni seçin.
- Dönüştürülen metni seçin ve Değiştir > Grubu Çöz'ü seçin.

Vektör düzenleme araçlarını kullanarak dönüştürülmüş tek tek karakter yollarını düzenleyebilirsiniz. Yolları düzenleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Yolları düzenleme", sayfa 105.

Metnin yollara dönüştürülmesiyle oluşturulmuş bir metin nesnesinden birleşik bir yol oluşturabilirsiniz.

Metnin yollara dönüştürülmesiyle oluşturulmuş bir yol grubundan birleşik bir yol oluşturmak için:

- 1 Yol grubunu seçin.
- 2 Değiştir > Grubu Çöz'ü seçin.
- 3 Değiştir > Yolları Birleştir > Birleştir'i seçin.

İçe metin aktarma

Bir kaynak belgeden metin kopyalayıp geçerli Fireworks belgesine yapıştırabilirsiniz ya da metni kaynaktan geçerli belgeye sürükleyebilirsiniz. Ayrıca, Fireworks uygulamasında bütün bir metin dosyasını açabilir veya içe aktarabilirsiniz.

Fireworks RTF (zengin metin formatı) ve ASCII (düz metin) formatlarını içe aktarabilir.

Bir metin dosyasını açmak veya içe aktarmak için:

- 1 Dosya > Aç'ı veya Dosya > İçe Aktar'ı seçin.
- 2 Dosyayı içeren klasöre gelin.
- 3 Dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Photoshop metni

Metin içeren bir Photoshop dosyasını açabilir veya içe aktarabilirsiniz. Ayrıca, bir Photoshop dosyasından metin kopyalayıp geçerli Fireworks belgesine yapıştırabilir ya da metni Photoshop dosyasından geçerli belgeye sürükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Diğer uygulamalarda oluşturulmuş grafikleri açma", sayfa 17.

RTF dosyaları

RTF metni içe aktarılırken, Fireworks şu nitelikleri korur:

- Font, boyut ve stil (kalın, italik, alt çizgi)
- Hizalama (sol, sağ, orta, yaslanmış)
- Satır Aralığı
- Taban çizgisi kayması
- Karakter aralığı
- Yatay ölçek
- İlk karakterin rengi

Diğer bütün RTF bilgileri yok sayılır.

Fireworks uygulamasında, RTF dosyalarını kopyalayıp yapıştırarak veya sürükleyip bırakarak içe aktaramazsınız.

ASCII metni

İçe aktarma yöntemlerinden herhangi birini kullanarak ASCII metnini içe aktarabilirsiniz. İçe aktarılan ASCII metni geçerli varsayılan fonta, 12 piksel yükseklik, ve geçerli dolgu rengine ayarlanır.

Eksik fontları telafi etme

Fireworks uygulamasında bilgisayarınıza kurulmamış fontlar içeren bir belge açarsanız, Fireworks fontları değiştirmek mi yoksa fontların görünümünü korumak mı istediğinizi sorar. Bu, aynı fontların kurulu olmadığı diğer bilgisayarlardaki kullanıcılarla dosyaları paylaşırsanız faydalıdır.

Görünümü Koru'yu seçmek metni, metnin orijinal fontlarındaki görünümünde gösteren bir bitmap görüntüsüyle değiştirir. Metni hala düzenleyebilirsiniz, fakat bunu yaparsanız, Fireworks bitmap görüntüsünü sisteminizde kurulu olan bir fontla değiştirir. Bu, metnin görünümünün değişmesine neden olur.

Eksik fontların değiştirmek için fontlar seçebilirsiniz. Fontları değiştirdikten sonra, belge açılır ve metni düzenleyip kaydedebilirsiniz. Belge orijinal fontların bulunduğu bir bilgisayarda yeniden açıldığında, Fireworks orijinal fontları hatırlar ve kullanır.

Bir değiştirme fontu seçmek için:

1 Eksik fontların olduğu bir belge açın.

Eksik Fontlar iletişim kutusu açılır.

2 Eksik Fontu Değiştir listesinden bir eksik font seçin.

3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Hedef listesinden bir değiştirme fontu seçin.
- Metni varsayılan sistem fontunda görüntülemeyi seçin.
- Eksik fontu olduğu gibi bırakmak için Değişiklik Yok'u tıklatın.

4 Tamam'ı tıklatın.

Aynı eksik fontlu bir belgeyi bir sonraki açışınızda, Eksik Fontlar iletişim kutusunda seçtiğiniz fontlar bulunur.

Yazım denetimi

Bir belgedeki belirli metin blokları veya bütün metin için yazım denetimi yapmak üzere Metin menüsündeki Yazım Denetimi komutunu kullanabilirsiniz.

Metne yazım denetimi yapmak için:

1 Bir veya daha fazla metin bloğu seçin. Hiçbir metin bloğu seçilmezse, Fireworks bütün belgede yazım denetimi yapar.

2 Metin > Yazım Denetimi'ni seçin.

3 Fireworks uygulamasında daha önce yazım denetimi yapmadıysanız, bir sözlük seçmenizi isteyen bir iletişim kutusu görürsünüz. İletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın. Sözlük listesinden bir dil seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir dil seçmezseniz, bir belgeye her yazım denetimi uyguladığınızda Fireworks bir dil sözlüğü seçmenizi ister.

Not: Adobe.tlx seçeneği her zaman Sözlük listesinin en üstünde seçilir. Bu seçenek hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Yazım denetimini özelleştirme”, sayfa 130.

4 Yazım Denetimi iletişim kutusu açılır. Bulunan her sözcük için uygun seçeneği belirleyin:

Kişile Ekle tanınmayan sözcüğü kişisel sözlüğünüze ekler

Yoksay tanınmayan sözcüğün geçerli örneğini atlar.

Tümünü Yoksay geçerli yazım denetimi oturumu sırasında tanınmayan sözcüğün bütün örneklerini atlar. Bir sonraki yazım denetimi uygulamanızda, Fireworks sözcüğü bir kez daha tanınmayan olarak belirler.

Değiştir tanınmayan sözcüğün geçerli örneğini, Değiştir kutusunda yazdığınız metinle veya Öneriler listesindeki seçimle değiştirir.

Tümünü Değiştir tanınmayan sözcüğün bütün örneklerini aynı biçimde değiştirir.

Sil bulunduğunda tekrarlanan kelimelerden birini kaldırır.

Bir belgedeki yazım denetimi tamamlandığında, Fireworks Yazım Denetimi iletişim kutusunu kapatır ve yazım denetiminin tamamlandığını belirten bir mesaj görüntüler.

Yazım denetimini özelleştirme

Yazım Denetimi Ayarı iletişim kutusunu kullanarak Fireworks uygulamasının yazım denetimi uygulama biçimini özelleştirebilirsiniz.

Buradan, Fireworks uygulamasının yazım denetimi sırasında kullanması için bir veya daha fazla dil sözlüğü belirleyebileceğiniz gibi sözcükleri kişisel sözlüğünüzde de düzenleyebilirsiniz. Ayrıca, Fireworks uygulamasının, Internet ve dosya adresleri dahil, hangi öğelere yazım denetimi uygulamasını istediğinizi belirleyebilirsiniz.

Fireworks uygulamasında yazım denetimini özelleştirmek için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Metin > Yazım Denetimi Ayarı'nı seçin.
- Yazım Denetimi iletişim kutusunda Ayar düğmesini tıklayın.

2 Yazım Denetimi Ayarı iletişim kutusunda istediğiniz seçeneği belirleyin:

- Bir veya daha fazla dil sözlüğü seçin.

Not: Macromedia.tlx seçeneği her zaman sözlük listesinin en üstünde seçilir. Bu, özel yazım denetimi sözlüğünüzün bulunduğu dosyadır.

- Kişisel Sözlük Yolu metin kutusunun yanındaki klasör simgesini tıklayarak özel bir sözlük için gözetin.
- Kişisel Sözlüğü Düzenle düğmesini tıklayarak ve listede sözcükler ekleyerek, silerek veya değiştirerek özel sözlüğü düzenleyin.
- Yazım denetimine dahil olmasını istediğiniz sözcük türlerini seçin.

3 Tamam'ı tıklayın.

Metin Düzenleyiciyi kullanma

Fireworks 4 ve önceki sürümlerde, Metin Düzenleyici metin oluşturmak ve düzenlemek için kullanılıyordu. Metin Düzenleyicide bulunan bütün metin düzenleme ve biçimlendirme seçenekleri şimdi Özellik denetçisinde bulunur. Fakat, Metin menüsü yoluyla Metin Düzenleyiciye hala erişebilirsiniz.

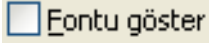
Metin Düzenleyici, büyük metin blokları, bir yola eklenmiş metin veya okunması zor font ve boyutlarda metinler gibi ekranda düzenlemesi zor olabilen metinlerle çalışmak için faydalıdır. Düzenlemeyi kolaylaştırmak için böyle metinleri gerekliyse sistem fontunda ve varsayılan boyutta görüntülemeyi seçebilirsiniz.

Metin Düzenleyiciyi görüntülemek için:

- 1 Bir metin bloğu seçin ve Metin > Düzenleyici'yi seçin.
- 2 Kullanılabilir seçenekleri kullanarak metni değiştirin ve biçimlendirin.
- 3 Değişiklikleri uygulamak için Tamam'ı tıklatın ve Metin Düzenleyiciyi kapatın.

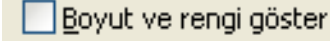
Metni sistem fontunda görüntülemek için:

- Metin Düzenleyicide Fontu Göster'in seçimini kaldırın.



Metni varsayılan boyutta görüntülemek için:

- Metin Düzenleyicide Boyut ve Rengi Göster'in seçimini kaldırın.



Bölüm 7: Rengi, Konturları ve Dolguları Uygulama

Fireworks CS3'te, renkleri organize etmek ve seçmek için ve renkleri bitmap görüntülerine ve vektör nesnelere uygulamak için çok çeşitli paneller, araçlar ve seçenekler bulunur.

Renk Örnekleri panelinde, Renk Küpleri, Sürekli Ton veya Gri Tonlama gibi hazır ayar renk örneği grupları seçebilir ya da favori renklerinizi veya müşterinizin onayladığı renkleri içeren özel renk örneği grupları oluşturabilirsiniz. Renk Karıştırıcısında, Onaltılı, RGB veya Gri Tonlama gibi renk modelleri seçebilir ve ardından doğrudan renk çubuğundan veya belirli renk değerleri girerek kontur ve dolgu renklerini seçebilirsiniz.

Fireworks çalışma alanı boyunca, seçenekler ve nesne özellikleri için geçerli renk seçimlerini gösteren renk kutuları bulacaksınız. Bir renk kutusunu tıklattığınızda, renk kutusu için bir renk seçebileceğiniz renk açılır penceresi görürsünüz. İşaretçiyi açık bir renk açılır penceresinden uzağa taşıyın, böylece ekran üzerindeki herhangi bir rengi renk kutusuna uygulamak için tıkatabilirsiniz.

Araçlar panelinin Renkler bölümünde kontur ve dolgu rengi kontrolleri ve diğer renk seçenekleri bulunur. Bitmap bölümünde, bitmap seçimlerine, benzer renk alanlarına ve vektör nesnelere renk uygulamak için kullanabileceğiniz Boya Kovası, Degrade Dolgu ve Damlalık araçları bulunur. Bu bitmap araçları hakkında bilgi için, bkz. "Bitmap'lerle Çalışma", sayfa 63.

Not: *Canlı Filtreleri ve filtreleri kullanarak renk düzeltme hakkında bilgi için, bkz. "Bitmap rengini ve tonunu ayarlama", sayfa 74.*

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- "Araçlar panelinin Renkler bölümünü kullanma", sayfa 132
- "Renk örnekleri gruplarını ve renk modellerini organize etme", sayfa 133
- "Renk kutularını ve renk açılır pencerelerini kullanma", sayfa 141
- "Konturlarla çalışma", sayfa 142
- "Dolgularla çalışma", sayfa 146
- "Degrade ve desen dolgularını uygulama", sayfa 147
- "Kontur ve dolgulara doku ekleme", sayfa 151

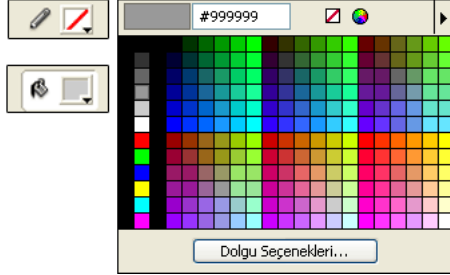
Araçlar panelinin Renkler bölümünü kullanma

Araçlar panelinin Renkler bölümünde, seçilen nesnelerin kontur ve dolgularının renk seçimleri tarafından etkilenip etkilenmeyeceğini belirleyen, Kontur Rengi ve Dolgu Rengi kutularını etkinleştirmek için kontroller bulunur. Ayrıca, Renkler bölümünde renkleri hızlıca varsayılan değere sıfırlamak, kontur ve dolgu rengi ayarlarını Hiçbirine ayarlamak ve dolgu ve kontur renklerini takas etmek için kontroller bulunur.

Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kutusunu etkinleştirmek için:

❖ Araçlar panelinde, Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kutusunun yanındaki simgeyi tıklatın. Etkin renk kutusu alanı Araçlar panelinde basılı bir düğme olarak görüntülenir.

Not: Boya Kovası aracı, piksel seçimlerini ve vektör nesnelerini Araçlar panelindeki Dolgu Rengi kutusunda gösterilen renkle doldurur.



Araçlar panelindeki Renk kutuları ve renk açılır penceresi

Renkleri varsayılan değere sıfırlama

- ❖ Araçlar panelindeki veya Renk Karıştırıcısı'ndaki Varsayılan Renkler düğmesini tıklatın.

Kontur veya Dolgu Yok düğmesini kullanarak seçilen nesnelerden kontur ve dolguyu kaldırmak için:

- 1 Araçlar panelinin Renkler bölümündeki Kontur veya Dolgu Yok düğmesini tıklatın.

Etkin özellik kontur veya dolgusu Hiçbiri'ne dönüşür.

- 2 Etkin olmayan özelliği de Hiçbiri'ne ayarlamak için, Kontur veya Dolgu Yok düğmesini tekrar tıklatın.

Not: Ayrıca, herhangi bir Dolgu Rengi veya Kontur Rengi kutusu açılır penceresinde Saydam düğmesini tıklatarak veya Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri veya Kontur Seçenekleri açılır menüsünden Hiçbiri'ni seçerek de seçilen nesnelerin dolgu ve konturunu Hiçbiri'ne ayarlayabilirsiniz.

Dolgu ve kontur renklerini takas etmek için:

- ❖  Araçlar panelindeki veya Renk Karıştırıcısı'ndaki Renkleri Takas Et düğmesini tıklatın.

Renk örnekleri gruplarını ve renk modellerini organize etme

Renkler panel grubunu oluşturmak için Renk Örnekleri paneli ve Renk Karıştırıcısı birleşir. Renk Örnekleri panelinde kontur ve dolgu renklerini seçebileceğiniz gibi renk örneği gruplarını görüntüleyebilir, değiştirebilir, oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz. Bir renk modeli seçmek, renk değeri kaydırıcılarını sürükleyerek veya renk değerleri girerek kontur ve dolgu renklerini karıştırmak ve kontur ve dolgu renklerini doğrudan renk çubuğundan seçmek için Renk Karıştırıcısını kullanabilirsiniz. Ayrıca, renk paletleri oluşturmak ve takas etmek ve alternatif renk düzenleri keşfetmek için Renk Paletini kullanabilirsiniz.

Renk Örnekleri panelini kullanarak renkleri uygulama

Renk Örnekleri paneli geçerli renk örneği grubundaki tüm renkleri görüntüler. Seçilen vektör nesnelere veya metne kontur ve dolgu renklerini uygulamak için Renk Örnekleri panelini kullanabilirsiniz.

Renk Örnekleri panelini kullanarak seçilen bir nesnenin kontur veya dolgusuna bir renk uygulamak için:

- 1 Etkinleştirmek için Araçlar paneli veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kutusunun yanındaki simgeyi tıklatın.
- 2 Renk Örnekleri paneli henüz açılmadıysa, Pencere > Renk Örnekleri'ni seçin.
- 3 Seçilen nesnenin kontur veya dolgusuna rengi uygulamak için bir renk örneğini tıklatın. Renk, etkin Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kutusunda görüntülenir.

Renk örneği gruplarını değiştirme

Kolayca başka bir renk örneği grubuna geçebilir veya kendinizinkini oluşturabilirsiniz. Renk Örneği paneli Seçenekler menüsünde aşağıdaki renk örneği grupları bulunur: Renk Küpleri, Sürekli Ton, Macintosh Sistemi, Windows Sistemi ve Gri Tonlama. ACT ve GIF dosyaları olarak kaydedilen renk paleti dosyalarından özel renk örneklerini içe aktarabilirsiniz.

Bir renk örneği grubu seçmek için:

- ❖ Renk Örnekleri paneli Seçenekler menüsünden bir renk örneği grubu seçin.

Not: Renk Küplerini seçmek sizi varsayılan renk örneği grubuna geri döndürür.

Özel bir renk örneği grubu seçmek için:

- 1 Renk Örnekleri paneli Seçenekler menüsünden Renk Örneklerini Değiştir'i seçin.
- 2 Klasöre gelin ve bir renk örneği dosyası seçin.
- 3 Aç'ı tıklatın.

Renk örneği dosyasındaki renk örnekleri önceki renk örneklerinin yerini alır.

Not: Özel bir renk örneği grubu oluşturma hakkında bilgi için, bkz. "Renk Örnekleri panelini özelleştirme", sayfa 134 ve "Paletleri kaydetme", sayfa 281.

Harici bir renk paletinden geçerli renk örneklerine, renk örnekleri eklemek için:

- 1 Renk Örnekleri paneli Seçenekler menüsünden Renk Örnekleri Ekle'yi seçin.
- 2 İstedığınız klasöre gelin ve bir renk paleti dosyası seçin.

Not: Fireworks, ACT veya GIF dosyaları olarak içe aktarılmış paletlerden yeni renk örnekleri ekleyebilir.

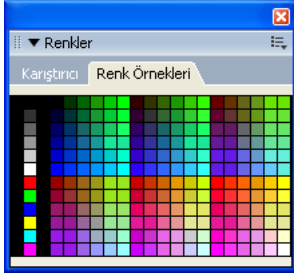
- 3 Tamam'ı tıklatın.

Fireworks, yeni renk örneklerini geçerli renk örneklerinin sonuna ekler.

Renk Örnekleri panelini özelleştirme

Renk Örnekleri panelini kullanarak renk örneklerini veya bütün renk örneği gruplarını ekleyebilir, silebilir, değiştirebilir veya sıralayabilirsiniz.

Not: Düzenle > Geri Al'ı seçmek renk örneği ekleme veya silme işlemlerini geri almaz.



Renk Örnekleri paneli

Renk Örnekleri paneline bir renk eklemek için:

- 1 Araçlar panelinden Damlalık aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Örnek açılır menüsünden örneklemek için piksel sayısını seçin. 1 piksel, 3x3 Ortalama veya 5x5 Ortalama
- 3 Bir renk örneklemek için açık herhangi bir Fireworks Belgesi penceresi içinde herhangi bir yeri tıklatın.
- 4 Damlalık işaretçisinin ucunu, Renk Örnekleri panelinde son renk örneğinden sonraki açık boşluğa taşıyın. Damlalık işaretçisi, boya kovaı işaretçisine dönüşür.
- 5 Renk örneğini eklemek için tıklatın.



Renk açılır penceresinin Seçenekler menüsünde Web Uyumlu Yapı seçerseniz, damlalık işaretçisiyle aldığınız web uyumlu olmayan renk, web uyumlu en yakın renge dönüştürülür.

Bir renk örneğini başka bir renkle değiştirmek için:

- 1 Araçlar panelinden Damlalık aracını seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Örnek açılır menüsünden örneklemek için piksel sayısını seçin. 1 piksel, 3x3 Ortalama veya 5x5 Ortalama
- 3 Bir renk örneklemek için herhangi bir Fireworks Belgesi penceresi içinde herhangi bir yeri tıklatın.
- 4 Shift tuşunu basılı tutun ve işaretçiyi Renk Örnekleri panelinde bir renk üzerine yerleştirin. İşaretçi, boya kovaı işaretçisine dönüşür.
- 5 Yeni renkle değiştirmek için renk örneğini tıklatın.

Renk Örnekleri panelinden bir renk örneği silmek için:

- 1 Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutun ve işaretçiyi bir renk örneği üzerine yerleştirin. İşaretçi, makas işaretçiyeye dönüşür.
- 2 Renk Örnekleri panelinden silmek için renk örneğini tıklatın.

Örneklenen renklerin bir seçimini kaydetmek için:

- 1 Örneklenen renkleri Renk Örnekleri paneline ekleyin.
- 2 Renk Örnekleri paneli Seçenekler menüsünden Renk Örneklerini Kaydet'i seçin. Renk Örneklerini Dışa Aktar iletişim kutusu açılır.
- 3 Bir dosya adı ve dizin seçin ve Kaydet'i tıklatın.

Renk örneklerini temizleme ve sıralama

Renk Örnekleri paneli Seçenekler menüsünü kullanarak renk örneklerini temizleyebilir ve sıralayabilirsiniz.

Renk örneklerini temizlemek veya sıralamak için:

❖ Renk Örnekleri paneli Seçenekler menüsünden aşağıdakilerden birini seçin:

Renk Örneklerini Temizle. bütün Renk Örnekleri panelini temizler.

Renge Göre Sırala. renk örneklerini renk değerine göre sıralar.

Renk Karıştırıcısında renkler oluşturma

Renk Karıştırıcısında, kaydırıcıları sürükleyerek ya da RGB, Onaltılı veya CMY gibi bir renk modelinin her bileşeni için değerler girerek renkler oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz renk etkin Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kutusuna uygulanır. Renk Karıştırıcısında ayrıca geçerli renk modelindeki renklerin aralığını görüntüleyen bir renk çubuğu bulunur. Bir rengi uygulamak için renk çubuğunda herhangi bir yeri tıklatabilirsiniz. Ayrıca, bir Windows veya Macintosh sistem rengi seçmek için sistem renk seçici düğmesini tıklatabilirsiniz.



CMY bir renk modeli seçeneği olmasına rağmen, Fireworks uygulamasından doğrudan dışa aktarılan grafikler baskı için ideal değildir. Dışa aktarılan Fireworks grafiklerini yeniden tasarlamak için grafikleri, dijital renk ayrımları kullanıldığında RGB görüntülerinin CMYK dönüşümlerini otomatik olarak gerçekleştiren Adobe Illustrator, Adobe Photoshop veya Adobe FreeHand yazılımlarına aktarabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bu programların belgelerine bakın.

Renk Karıştırıcısında renkleri karıştırma

Etkin rengin değerlerini görüntülemek ve yeni renkler oluşturmak üzere renk değerlerini düzenlemek için Renk Karıştırıcısını kullanabilirsiniz.



Varsayılan değer olarak, Renk Karıştırıcısı, kırmızı (K), yeşil (Y) ve mavi (M) renk bileşenleri için onaltılı renk değerlerini görüntüleyerek, RGB renklerini onaltılı olarak tanımlar. Onaltılı RGB renk değerleri 00 ile FF arasındaki değerler aralığına göre hesaplanır.

Renk modeli	Renk ifadesinin modu
RGB	Her bileşenin 0 ile 255 arasında bir değeri olduğu Kırmızı, Yeşil ve Mavi değerleridir. 0-0-0 siyah ve 255-255-255 beyazdır.
Onaltılı	Her bileşenin 00 ile FF arasında onaltılı bir değeri olduğu Kırmızı, Yeşil ve Mavi RGB değerleridir. 00-00-00 siyah ve FF-FF-FF beyazdır.

Renk modeli	Renk ifadesinin modu
HSB	Ton'un 0 ile 360 arasında değerler aldığı ve Doygunluk ile Parlaklık'ın 0 ile %100 arasında değerler aldığı Ton, Doygunluk ve Parlaklık değerleridir.
CMY	Her bileşenin 0 ile 255 arasında bir değer aldığı Siyan, Macenta ve Sarı değerleridir. 0-0-0 beyaz ve 255-255-255 siyahtır.
Gri Tonlama	Bir siyah yüzdesidir. Tek Siyah (K) bileşen 0 ile %100 arasında bir değere sahiptir; 0 beyaz, 100 siyah ve aradaki değerler de grinin tonlarıdır.

Renk Karıştırıcısı Seçenekler menüsünden alternatif renk modelleri seçebilirsiniz. Geçerli rengin bileşen değerleri her yeni renk modeliyle değişir.

Renk Karıştırıcısını görüntülemek için:

- ❖ Pencere > Renk Karıştırıcısı'nı seçin.

Seçilen bir vektör nesnesine renk çubuğundan bir renk uygulamak için:

- 1 Renk Karıştırıcısındaki Kontur Rengi veya Dolgu Rengi kutusunun yanındaki simgeyi tıklatın.
- 2 İşaretçiyi renk çubuğunun üzerine taşıyın.
İşaretçi, damlalık işaretçisine dönüşür.
- 3 Bir renk almak için tıklatın.

Renk, seçilen nesneye uygulanır ve etkin kontur veya dolgu rengi olur.

Renk Karıştırıcısından bir renk almak için:

- 1 Renkleri karıştırırken istenmeyen nesne düzenlemesini engellemek için bir rengi karıştırmadan önce bütün nesnelerin seçimini kaldırın.
- 2 Yeni rengin hedefi haline getirmek için ya Kontur Rengi ya da Dolgu Rengi kutusunu tıklatın.
- 3 Renk Karıştırıcısı Seçenekler menüsünden bir renk modeli seçin.
- 4 Renk bileşen değerlerini belirlemek için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Renk bileşeni metin kutularına değerler girin.
 - Açılır kaydırıcıları kullanın.
 - Renk çubuğundan bir renk alın.

Tekrar kullanmak için bu rengi Renk Örnekleri paneline ekleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Renk Örnekleri panelini özelleştirme", sayfa 134.

Renk çubuğunu renk modelleri arasında değiştirmek için:

- ❖ Renk Karıştırıcısının altındaki renk çubuğunu Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

Not: Renk Karıştırıcısındaki seçenekler değişmez.

Sistem renk seçicileri kullanarak renkler oluşturma:

Renk Karıştırıcısını ve Renk Örnekleri paneli kullanmak yerine, Windows Sistemi veya Macintosh Sistemi iletişim kutularını kullanarak renkler oluşturabilirsiniz.

Sistem renk seçiciden bir renk almak için:

- 1 Herhangi bir renk kutusunu tıklatın.

2 Herhangi bir renk açılır penceresinin Seçenekler menüsünden Windows OS veya Mac OS'yi seçin.

Sistem rengi renk örnekleri açılır pencerede görüntülenir.

3 Sistem renk seçiciden bir renk seçin.

Renk, yeni kontur veya dolgu rengi olur.

Renk seçiciden Renk Örnekleri paneline bir renk ekleme hakkında bilgi için, bkz. "Renk Örnekleri panelini özelleştirme", sayfa 134.

Renk değerlerini görüntüleme

Renk Karıştırıcısı ve renk açılır penceresine ek olarak, renk değerlerini tanımlamak için Bilgi panelini de kullanabilirsiniz.

Bilgi panelini kullanarak belgenizin herhangi bir kısmının renk değerini görüntülemek için:

- 1 Araçlar panelinde Damlalık aracını tıklatın.
- 2 Bilgi panelini görüntülemek için Pencere > Bilgi'yi seçin.
- 3 İşaretçiyi, görüntülemek istediğiniz rengi içeren nesnenin üzerine taşıyın (sadece Windows).

Etkin kontur veya dolgu rengi renk değerini görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın.

- RGB veya diğer renk sistemi değerleri için Pencere > Renk Karıştırıcısı'nı seçin.
- Renk açılır penceresini açmak ve onaltılı değeri pencerenin üstünde görüntülemek için bir renk kutusunu tıklatın.
- İşaretçiyi bir renk kutusu üzerine yerleştirin ve araç ucunu okuyun (sadece Windows).

Not: Varsayılan değer olarak, RGB değerleri Bilgi panelinde ve Renk Karıştırıcısında görüntülenir ve onaltılı değeri de renk açılır penceresi yanı sıra Windows'da renk kutusu aracı ucunda görüntülenir. Fakat, Renk Karıştırıcısı veya Bilgi panelinde görüntülenen renk modelini istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Başka bir renk modeli için renk bilgisini görüntülemek üzere:

- ❖ Bilgi paneli Seçenekler menüsünden veya Renk Karıştırıcısı Seçenekler menüsünden başka bir renk modeli seçin.

Web uyumlu renklerle renk taklidi

Bazen web uyumlu olmayan bir renk kullanmanız gerekebilir. Örneğin, şirket logonuzda web uyumlu olmayan bir renk kullanılabilir. Web uyumlu bir paletle içe aktarıldığında kaymayan veya renk taklidi uygulanamayan web uyumlu bir renge yaklaşmak için bir web renk taklidi dolgusu kullanırsınız.

Not: Web renk taklidi dosya boyutunu artırabilir.



İki web uyumlu renk bir web renk taklidi dolgusu oluşturur.

Web renk taklidi dolgusunu kullanmak için:

- 1 Web uyumlu olmayan bir renk içeren bir nesne seçin.

2 Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden Web Renk Taklidi'ni seçin.

3 Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın.

Renk açılır penceresi açılır ve web renk taklidi dolguları için seçenekleri görüntüler. Nesnenin web uyumlu-olmayan rengi, Dolgu Seçenekleri penceresindeki Kaynak renk kutusunda görüntülenir. Web uyumlu renk taklidi iki renk sağdaki renk kutularında görüntülenir. Web renk taklidi nesne üzerinde görüntülenir ve etkin dolgu rengi olur.

Not: Web renk taklidi dolgusunun kenarını Kenar Yumuşatma veya Geçiş Yumuşatmaya ayarlamak web uyumlu olmayan renklere yol açar.

4 Kapatmak için açılır pencerenin dışını tıklatın.

Bir web tarayıcısında gerçek bir saydam dolgu yanılsaması oluşturmak için:

1 Saydam dolgu uygulamak istediğiniz nesneyi seçin.

2 Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden Web Renk Taklidi'ni seçin.

3 Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın. Renk açılır penceresi açılır ve web renk taklidi dolguları için seçenekleri görüntüler.

4 Saydam seçeneğini tıklatın.

Seçiminizi yansıtmak için açılır pencerenin sağ tarafındaki renk kutuları değişir ve tuval üzerindeki nesne yarı opak veya yarı saydam hale gelir.

5 Kapatmak için açılır pencerenin dışını tıklatın.

6 Dizin Saydamlığı veya Alfa Kanalı Saydamlığı ayarı ile nesneyi bir GIF veya PNG dosyası olarak dışa aktarın. Dosyaları saydamlık ile dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Alanları saydam yapma", sayfa 282.

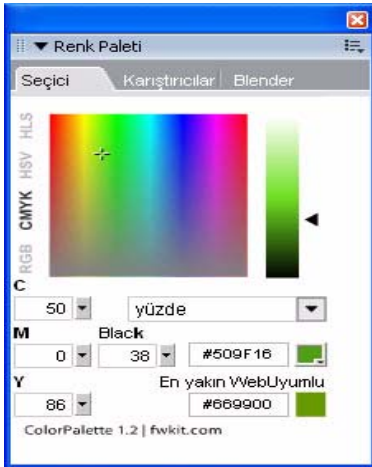
Grafiği bir web tarayıcısında görüntülediğinizde, web sayfası arka planı saydam web renk taklidi dolgusunun diğer her pikseli içinden göstererek saydamlık görünümü oluşturur.

Not: Bütün tarayıcılar PNG dosyalarını desteklemez.

Renk Paleti panelini kullanarak renk yönetimi

Renk Paleti paneli, renk paletleri oluşturma ve takas etme, özel ACT renk örneklerini dışa aktarma, çok çeşitli renk şemalarını keşfetme ve renk seçmek için ortak kullanılan kontrollere ulaşma yeteneği sağlar.

Palette üç sekme bulunur: Seçici, Karıştırıcılar ve Blender.



Renk Paleti panelini açmak için:

❖ Pencere > Diğerleri > Renk Paleti'ni seçin.

Herhangi bir renk değeri için en yakın web uyumlu rengi bulmak için:

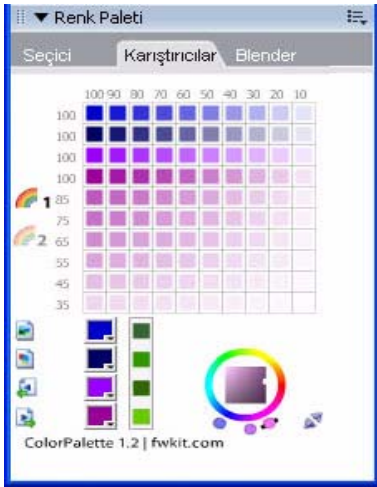
- 1 Etkinleştirmek için Renk Paleti panelinin Seçici sekmesindeki dolgu rengi kutusunu tıklatın.
- 2 Bir renk örneklemek üzere herhangi bir Fireworks Belgesi penceresi içinde herhangi bir yeri tıklatmak için damlalık işaretçisini kullanın.

Renk etkin dolgu rengi kutusunda görüntülenir ve en yakın web uyumlu renk de bunun altında görüntülenir.

Seçici sekmesinde ayrıca renkleri RGB ve CMYK gibi renk modelleri arasında dönüştürebilir ve bayt veya yüzde olarak renkleri görüntüleme modunu seçebilirsiniz.

Belgeniz için renk paletleri oluşturmak ve takas etmek için:

- 1 Renk Paleti panelindeki Karıştırıcılar sekmesini seçin.



- 2 Belgeniz için dört taban rengi ayarlamak üzere panelin altındaki dört dolgu rengi kutusunu kullanın. Bir palet otomatik olarak oluşturulur.
- 3 Gerekliyse, paletinizin ton, doygunluk ve parlaklığını değiştirmek için panelin sağ alt köşesindeki HSB renk tekerleğini kullanın. Her değişiklik otomatik olarak bütün panele uygulanır.
- 4 Belgenizde iki farklı palet denemeyi tercih ederseniz, panelin sol tarafındaki Palet2'yi tıklatın ve ikinci paletiniz için taban renklerini alın.
- 5 Paletlerinizi oluşturduktan sonra, iki palet arasında geçiş yapmak için panelin sol alt bölümündeki iki renk Değiştir simgesini tıklatın.

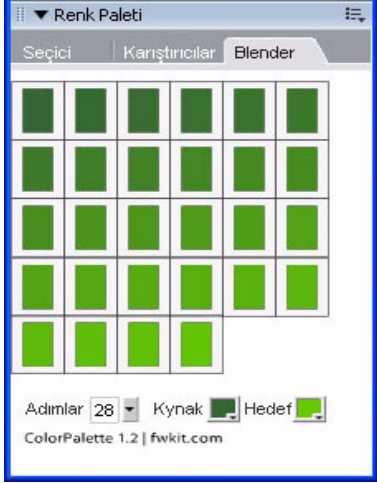
Not: Paleti takas et işlevi, vektör öğelerinde dolgu, kontur ve degradeleri değiştirir, fakat bitmap öğelerinde veya grafik sembollerinde değiştirmez.

Paleti dışa aktarmak için:

- 1 Dışa aktarmak istediğiniz paleti seçin (Palet1 veya Palet2).
- 2 Paleti bir bitmap dosyası olarak dışa aktarmak için Bitmap olarak dışa aktar simgesini tıklatın ya da paleti bir ACT dosyası olarak dışa aktarmak için Renk tablosu olarak dışa aktar simgesini tıklatın.

Blender sekmesini kullanarak renk degrade dizisi oluşturmak için:

- 1 Renk Paleti panelindeki Blender sekmesini seçin.



- 2 Dizinin başlangıç ve bitiş renklerini seçmek için panelin altındaki dolgu rengi kutularını kullanın.
- 3 Dizideki adım sayısını belirlemek için Adımlar açılır kaydırıcısını kullanın.

Degrade dizisini oluşturduktan sonra, belgeniz içindeki herhangi bir rengi uygulayabilirsiniz. Ayrıca, rengin onaltılı değerini görmek için fare işaretçisini herhangi bir renk örneği üzerine yerleştirebilirsiniz.

Renk kutularını ve renk açılır pencerelerini kullanma

Araçlar panelinin Renkler bölümünden Özellik denetçisine, Renk Karıştırıcısına kadar, Fireworks uygulamasının çeşitli yerlerinde renk kutuları göreceksiniz. Herbiri, ilgili nesne özelliğine atanmış geçerli rengi görüntüler.

Renk açılır penceresinden renkler seçme

Herhangi bir renk kutusunu tıklattığınızda, Renk Örnekleri paneline benzer bir renk açılır penceresi açılır. Aynı renk örneklerini Renk Örnekleri panelinde görüntülenenler gibi bir renk açılır penceresinde görüntülemeyi seçebilirsiniz ya da farklı renk örnekleri görüntüleyebilirsiniz.

Renk kutusu için bir renk seçmek üzere:

- 1 Renk kutusunu tıklatın.

Renk açılır penceresi açılır.

- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Renk kutusuna uygulamak için bir renk örneğini tıklatın.
- Renk kutusuna uygulamak için ekran üzerinde herhangi bir yerdeki bir renk üzerinde damlalık işaretçisini tıklatın.
- Kontur veya dolguyu saydam yapmak için açılır pencerede Saydam düğmesini tıklatın.

Geçerli Renk Örnekleri paneli renk örneği grubunu renk açılır penceresinde görüntülemek için:

- ❖ Renk açılır penceresi Seçenekler menüsünden Renk Örnekleri Paneli'ni seçin.

Farklı bir renk örneği grubunu renk açılır penceresinde görüntülemek için:

- ❖ Renk açılır penceresi Seçenekler menüsünden bir renk örneği grubu seçin. Burada bir renk örneği grubu seçmek Renk Örnekleri panelini etkilemez.

Renk açılır penceresinden renkler örnekleme

Bir renk açılır penceresi açık olduğunda, işaretçi ekran üzerinde neredeyse her yerden renk alabilecek özel bir damlalığa dönüşür. Bu *örnekleme* olarak bilinir.

Geçerli renk kutusu için ekran üzerinde herhangi bir yerden bir renk örnekleme için:

- 1 Herhangi bir renk kutusunu tıklatın.



Renk açılır penceresi açılır ve işaretçi bir damlalığa dönüşür.

- 2 Renk kutusu için bir renk seçmek üzere Fireworks çalışma alanında herhangi bir yeri tıklatın.

Renk, renk kutusuyla ilgili karakteristik veya özelliğe uygulanır ve renk açılır penceresi kapanır.



Web uyumlu bir renk seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

Konturlarla çalışma

Özellik denetçisini, Kontur Seçenekleri açılır menüsünü ve Konturu Düzenle iletişim kutusunu kullanarak, mürekkep miktarı, uç boyutu ve şekli, doku, kenar efekti ve boyut gibi her fırça nüansı üzerinde tam bir kontrol sağlayabilirsiniz.

Konturları uygulama

Kalem ve Fırça araçlarının kontur niteliklerini değiştirebilirsiniz, böylece çizeceğiniz bir sonraki vektör nesnesinin yeni kontur nitelikleri olur ya da kontur niteliklerini bir nesne veya yola, bunları çizdikten sonra uygulayabilirsiniz.

Geçerli kontur rengi, Araçlar paneli, Özellik denetçisi ve Renk Karıştırıcısındaki Kontur Rengi kutusunda görüntülenir. Bir çizim aracının veya seçilen nesnenin kontur rengini bu üç panelin herhangi birinden değiştirebilirsiniz.



Kuruşun kalem simgesi Araçlar paneli, Özellik denetçisi ve Renk Karıştırıcısındaki Kontur Rengi kutusunu belirtir.

Seçilen nesneleri kontur niteliklerini değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde Kontur Kategorisi açılır menüsündeki kontur nitelikleri arasından seçim yapın.
- Daha fazla seçenek görmek için Kontur Kategorisi açılır menüsünden Kontur Seçenekleri'ni seçin. Kontur Seçenekleri açılır penceresindeki kontur nitelikleri arasından seçim yapın.



Bir nesneye uygulanan konturu değiştirmek için Özellik denetçisindeki veya Kontur Seçenekleri açılır penceresindeki seçenekleri kullanın.

Bir çizim aracının kontur rengini değiştirmek için:

- 1 Bütün nesnelerin seçimini kaldırmak için Control+D (Windows) veya Command+D (Macintosh) tuşlarına basın.
- 2 Araçlar panelinde bir çizim aracı seçin.
- 3 Renk açılır penceresini açmak için Araçlar paneli veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi kutusunu tıklatın.
- 4 Renk örnekleri kümesinden kontur için bir renk seçin.
- 5 Nesneyi çizmek için sürükleyin.

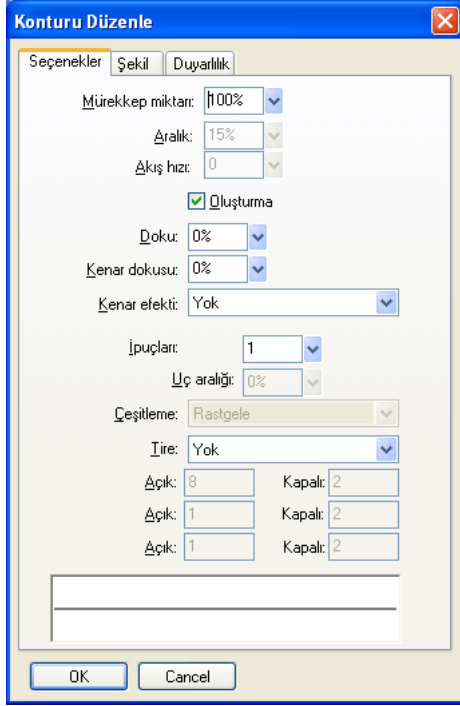
Not: Yeni oluşturulan bir kontur, Kontur Rengi kutusunda görüntülenen geçerli rengi kabul eder.

Seçilen bir nesneden bütün kontur niteliklerini kaldırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisindeki Kontur Kategorisi açılır menüsünden veya Kontur Seçenekleri açılır penceresinden Hiçbiri'ni seçin.
- ☒ Özellik denetçisindeki veya Araçlar panelindeki Kontur Rengi kutusunu tıklatın ve Saydam'ı tıklatın.

Özel konturlar oluşturma

Belirli kontur özelliklerini değiştirmek için Konturu Düzenle iletişim kutusunu kullanabilirsiniz.



Konturu Düzenle iletişim kutusunda üç sekme bulunur: Seçenekler, Şekil ve Duyarlılık.

Her sekmenin altındaki kontur önizlemesi geçerli fırçayı geçerli ayarlarla gösterir. Geçerli basınç ve hız duyarlılığı ayarları önizlemede soldan sağa doğru sivrileşen, soluklaşan veya başka bir biçimde değişen bir kontur ile yansıtılır.

Konturu Düzenle iletişim kutusunu açmak için:

- 1 Özellik denetçisinde Kontur Kategorisi açılır menüsünden Kontur Seçenekleri'ni seçin.
- 2 Gelişmiş'i tıklatın.

Konturu Düzenle iletişim kutusu açılır.

Genel fırça konturu seçeneklerini ayarlamak için:

- 1 Konturu Düzenle iletişim kutusunun Seçenekler sekmesinde mürekkep miktarını, aralığı ve akış hızını ayarlayın. Daha yüksek akış hızları, hava tabancasıyla olduğu gibi, zamanla akan fırça konturları oluşturur.
- 2 Yoğun konturlar için fırça konturlarını üst üste bindirmek üzere Oluştur'u seçin.
- 3 Kontur dokusunu ayarlamak için Doku seçeneğini değiştirin. Sayı ne kadar büyük olursa doku o kadar görünür olur.
- 4 Dokuyu kenarlarda ayarlamak için Kenar Dokusu metin kutusuna bir sayı girin ve Kenar Efekti açılır menüsünden bir kenar efekti seçin.
- 5 Fırça konturunda bulunmasını istediğiniz uç sayısını ayarlayın. Çoklu uçlar için, bir Uç Aralığı değeri girin ve renk çeşitleme yöntemini seçin. Rastgele, Birörnek, Tamamlayıcı, Ton veya Gölge'yi seçebilirsiniz.
- 6 Noktalı veya kesikli bir çizgi seçmek için Tire açılır menüsünden bir seçenek belirleyin.

7 Tirelerin uzunluğunu veya noktalı bir çizgi için aralıkları ayarlamak üzere, sırasıyla birinci, ikinci ve üçüncü tireleri kontrol etmek için Açık ve Kapalı metin girdi kutularının üç kümesini kullanın.

8 Seçilen konturlara ayarları uygulamak için Uygula'yı tıklatın ve ardından Tamam'ı tıklatın.

Fırça ucunu değiştirmek için:

1 Konturu Düzenle iletişim kutusunun Şekil sekmesinde, kare bir uç için Kare'yi seçin, yuvarlak bir uç için ise bu seçimi kaldırın.

2 Fırça ucu boyutu, kenar yumuşaklığı, uç boyutu ve uç açısı için değerler girin.

3 Uygula'yı tıklatın, ardından Tamam'ı tıklatın.

Fireworks uygulamasında, Wacom basınç duyarlı tablo veya kalem kullandığınızda hız ve basınç tarafından kontrol edilen kontur niteliklerine ince ayar yapmak için kontur ayarları bulunur. Kalem ile kontrol etmek için kontur niteliğini seçebilirsiniz.

Kontur duyarlılığını ayarlamak için:

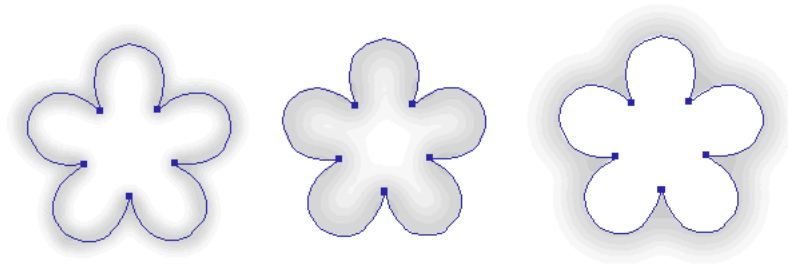
1 Konturu Düzenle iletişim kutusunun Duyarlılık sekmesinde, Kontur Özelliği açılır menüsünden Boyut, Mükrekkep Miktarı veya Doygunluk gibi bir kontur özelliği seçin.

2 Etki Kaynağı seçeneklerinden, duyarlılık verisinin geçerli kontur özelliğini etkileyeceği dereceyi seçin.

3 Tamam'ı tıklatın.

Konturları yollara yerleştirme

Varsayılan değer olarak, bir nesnenin fırça konturu bir yol üzerinde ortalanır. Fırça konturunu yolun tamamıyla içine veya dışına yerleştirebilirsiniz. Bu, konturlanmış nesnelerin genel boyutunu kontrol etme ve eğimli düğmelerin kenarlarındaki konturlar gibi efektler oluşturmanıza olanak sağlar.



Ortalanmış kontur, kontur içeride ve kontur dışarıda

Fırça konturlarını yeniden yönlendirmek için Kontur Seçenekleri penceresindeki Kontur açılır menüsünü kullanabilirsiniz.

Bir fırça konturunu seçilen yolun içine veya dışına taşımak için:

1 Renk kutusu açılır penceresini açmak için Araçlar paneli veya Özellik denetçisindeki Kontur Rengi kutusunu tıklatın.

2 Yola Göre Kontur Konumu açılır menüsünden bir seçenek belirleyin: İçerde, Ortalanmış ve Dışarda.

3 İsteğe bağlı olarak, Kontur üzerinde Dolgu seçeneğini belirleyebilirsiniz.

Normal olarak, kontur dolgunun üzerine biner. Kontur üzerinde Dolgu'yu seçmek dolguyu konturun üzerine çizer. Opak dolgulu bir nesne için bu seçeneği belirlerseniz, konturun yol içine düşen bütün kısımları karartılır. Saydamlık dereceli bir dolgu, yol içindeki bir fırça konturu ile hafifçe tonlanabilir veya karışabilir.

Kontur stilleri oluşturma

Mürekkep miktarı, uç şekli ve uç duyarlılığı gibi belirli kontur özelliklerini değiştirebilir ve özel konturu birçok belgede yeniden kullanılacak bir stil olarak kaydedebilirsiniz.

Özel konturlar oluşturmak için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar panelindeki Kontur Rengi kutusunu tıklatın ve ardından Kontur Seçeneklerini tıklatın.
- Özellik denetçisinde Kontur Seçenekleri açılır menüsünden Kontur Seçenekleri'ni seçin.

Kontur Seçenekleri açılır penceresi açılır.

2 İstediğiniz fırça konturu niteliklerini düzenleyin.

3 Özel kontur niteliklerinizi bir stil olarak kaydedin. Daha fazla bilgi için, bkz. "Stilleri oluşturma ve silme", sayfa 192.

Dolgularla çalışma

Özellik denetçisi, Dolgu Seçenekleri açılır menüsü, Dolgu Seçenekleri açılır penceresi ve Degrade açılır penceresi yanında bir bitmap dokuları ve desenleri derlemesini de kullanarak vektör nesneleri ve metin için çok çeşitli dolgular oluşturabilirsiniz. Ayrıca, Boya Kovası ve Degrade aracını kullanarak da, geçerli dolgu ayarlarına dayalı piksel seçimlerini doldurabilirsiniz.

Çizim araçlarının dolgu niteliklerini ayarlama

Dikdörtgen, Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen, Elips, Çokgen ve Otomatik Şekil çizim araçlarının çizim yaparken nesnelere uygulanan dolgu niteliklerini ayarlayabilirsiniz. Geçerli dolgu rengi Araçlar paneli, Özellik denetçisi ve Renk Karıştırıcısındaki Kontur Rengi kutusunda görüntülenir. Bir çizim aracının dolgusunu değiştirmek için bu panellerden herhangi birini kullanabilirsiniz.



Boya kovası simgesi Araçlar paneli, Özellik denetçisi ve Renk Karıştırıcısındaki Dolgu Rengi kutusunu belirtir.

Uygulanabilir vektör çizim araçlarının ve Boya Kovası aracının düz dolgu rengini değiştirmek için:

1 Bir vektör çizim aracı veya Boya Kovası aracını seçin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Bütün nesnelerin seçimini kaldırmak için Control+D (Windows) veya Command+D (Macintosh) tuşlarına basın ve ardından Dolgu Rengi açılır penceresini açmak için Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın.
- Renk açılır penceresini açmak için Araçlar paneli veya Renk Karıştırıcısındaki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın.

3 Renk örnekleri kümesinden dolgu için bir renk seçin veya damlalık işaretçisini kullanarak ekran üzerinde herhangi bir yerden bir renk örnekleyin.

4 Aracı istediğiniz gibi kullanın.

Not: Metin aracını seçmek Dolgu Rengi kutusunun daima, Metin aracı tarafından kullanılan son düz metin rengine geri dönmesine neden olur.

Düz dolguları düzenleme

Düz dolgu, bir nesnenin içini dolduran düz bir renktir. Bir nesnenin dolgu rengini Araçlar panelinde, Özellik denetçisinde veya Renk Karıştırıcısında değiştirebilirsiniz.

Seçilen bir vektör nesnesinin düz dolgusunu düzenlemek için:

1 Renk açılır penceresini açmak için Özellik denetçisi, Araçlar paneli veya Renk Karıştırıcısındaki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın.

2 Renk açılır penceresinden bir renk örneği seçin.

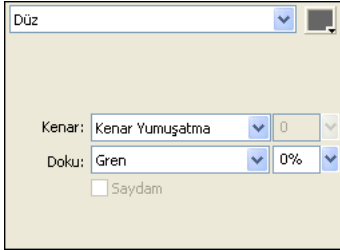
Dolgu seçilen nesnede görüntülenir ve etkin dolgu rengi olur.

Degrade ve desen dolgularını uygulama

Düz renklerden degradelere uzanan çeşitli düz, renk taklidi, desen veya degrade özelliklerini görüntülemek için dolguları değiştirebilirsiniz. Bu özellikler, uyguladığınız nesnenin konturuna uyan saten, dalgacıklar, katlar veya degradelere benzer. Ayrıca, bir dolgunun renk, kenar, doku ve saydamlık gibi çeşitli özelliklerini değiştirebilirsiniz.

Bir takım hazır ayar degrade ve desen dolgularından seçebilir veya kendinizinkini oluşturabilirsiniz.

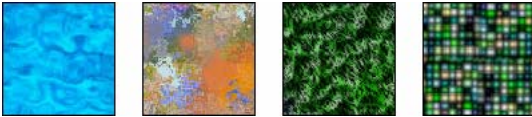
Not: Yeni oluşturulan bir dolgu Araçlar Panelinde Dolgu Rengi kutusunda görüntülenene geçerli rengi kabul eder.



Dolgu niteliklerini düzenlemek için Özellik denetçisindeki Dolgu seçeneklerini veya Dolgu Seçenekleri açılır penceresini kullanın.

Desen dolgu uygulama

Bir yol nesnesini *desen dolgu* olarak bilinen bir bitmap grafiği ile doldurabilirsiniz. Fireworks uygulamasında, aralarında Berberi, Yapraklar ve Odun dahil olmak üzere bir düzineden fazla desen dolgu bulunur.



Seçilen bir nesneye bir desen dolgu uygulamak için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden Desen'i seçin.
- Araçlar panelindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın, Dolgu Seçenekleri'ni tıklatın ve Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden Desen'i seçin.

2 Desen Adı açılır menüsünden bir desen seçin.

Desen dolgu seçilen nesnede görüntülenir ve etkin dolgu rengi olur.

Özel desen ekleme

Bir bitmap dosyasını yeni bir desen dolgu olarak ayarlayabilirsiniz. Şu formatlardaki dosyaları desenler olarak kullanabilirsiniz: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF ve PICT (sadece Macintosh). Bir desen dolgu 32 bit saydam görüntü olduğu zaman, Fireworks uygulamasında kullanıldığında saydamlık dolguyu etkiler. Bir görüntü 32 bit değilse, opak olur.

Yeni bir desen eklediğinizde, desenin adı Dolgu Seçenekleri açılır penceresinin Desen Adı açılır menüsünde görüntülenir.

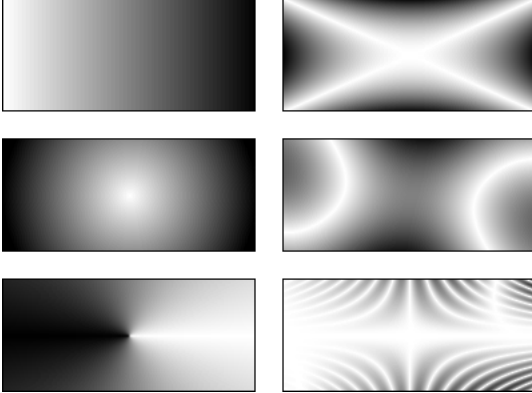
Harici bir dosyadan yeni bir desen oluşturmak için:

- 1 Özellik denetçisinde görüntülenen vektör nesnesi özellikleri ile Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden bir Desen seçin.
- 2 Dolgu Rengi kutusunu tıklatın ve Desen Adı açılır menüsünden Diğer'i seçin.
- 3 Yeni desen olarak kullanmak istediğiniz bitmap dosyasına gelin ve Aç'ı tıklatın.

Yeni desen Desen Adı listesine alfabetik sırada yerleştirilir.

Degrade dolgu uygulama

Hiçbiri, Düz, Desen ve Web Renk Taklidi dışındaki dolgu kategorileri degrade dolgulardır. Bu dolgular çeşitli efektler oluşturmak için renkleri karıştırır.



Çeşitli degrade dolgulu nesneler

Seçilen bir nesneye bir degrade dolgu uygulamak için:

- ❖ Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden bir degrade seçin. Dolgu seçilen nesnede görüntülenir ve etkin dolgu olur.

Bir degrade dolguyu düzenleme

Geçerli degrade dolguyu, herhangi bir Dolgu Rengi kutusunu tıklatıp ardından Degradeyi Düzenle açılır penceresini kullanarak düzenleyebilirsiniz.



Degradeyi Düzenle açılır penceresi

Degradeyi Düzenle açılır penceresini açmak için:

- 1 Degradе dolguѕu olan bir nesne seçin veya Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden bir degradе dolgu seçin.
- 2 Renk açılır penceresini açmak için Araçlar paneli veya Özellik denetçisindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın. Degradeyi Düzenle açılır penceresi, geçerli degradе ile renk rampası ve önizlemede açılır.

Degradeye yeni bir renk veya opaklık örneği eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir renk örneği eklemek için degradе renk rampası altındaki alanı tıklatın.
- Bir opaklık örneği eklemek için degradе renk rampası üstündeki alanı tıklatın.

Degradeden bir renk veya opaklık örneği kaldırmak için:

- ❖ Örneği Degradeyi Düzenle açılır penceresinden uzağa sürükleyin.

Bir renk örneğinin rengini ayarlamak veya değiştirmek için:

- 1 Renk örneğini tıklatın.
- 2 Açılır pencereden bir renk seçin.

Bir opaklık örneğinin saydamlığını ayarlamak veya değiştirmek için:

- 1 Opaklık örneğini tıklatın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Kaydırıcıyı, 0'ın tamamen saydam ve 100'ün is tamamen opak olduğu, saydamlık yüzdesine sürükleyin.
 - Opaklık değerini ayarlamak için 0 ile 100 arasında bir sayısal değer girin.

Not: Saydamlık dama tahtası, saydam alanlardaki degradе içinden görünür.

- 3 Degradeyi düzenlemeyi tamamladığınızda, Enter tuşuna basın veya Degradeyi Düzenle açılır penceresinin dışını tıklatın. Degradе dolgu seçilen herhangi bir nesnede görüntülenir ve etkin dolgu olur.

Dolguda renkler arasındaki geçişi ayarlamak için:

- ❖ Renk örneklerini sola veya sağa sürükleyin.

Degradе aracı ile dolgular oluşturma

Degradе aracı, Boya Kovası aracının bulunduğu araç grubu içindedir. Bu araç Boya Kovası aracı gibi çalışır, fakat nesneyi düz renk yerine degradе ile doldurur. Boya Kovası aracı gibi son kullanılan öğelerin özelliklerini saklı tutar.

Degrade aracını kullanmak için:

1 Araçlar panelindeki Boya Kovası aracını tıklatın ve açılır menüden Degrade aracını seçin.

2 Özellik denetçisinde bulunan aşağıdaki nitelikler arasından seçim yapın:

Dolgu Seçenekleri. degrade türünü seçebileceğiniz bir açılır menüdür.

Dolgu Rengi kutusu. tıklatıldığında, çeşitli renk ve saydamlık seçenekleri ayarlayabileceğiniz Degradeyi Düzenle açılır penceresini görüntüler.

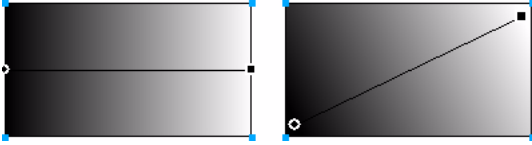
Kenar. degradenin nasıl bir dolgu kenarı olacağını belirler: sert, kenarları yumuşatılmış veya geçişi yumuşatılmış. Geçiş yumuşatılmış bir kenar seçerseniz, geçiş yumuşatma miktarını belirleyebilirsiniz.

Doku. Gren, Metal, Tarama, Kafes ve Zımparanın dahil olduğu birçok seçenek sunar.

3 Degradenin başlangıç noktasını oluşturmak ve degrade alanının yönünü ve uzunluğunu belirlemek için işaretçiyi tıklatıp sürükleyin.

Dolguları dönüştürme ve deforme etme

Bir nesnenin desen veya degrade dolgu genişliğini taşıyabilir, döndürebilir, eğriltebilir ve değiştirebilirsiniz. Desen veya degrade dolgu bir nesne seçmek için İşaretçi veya Degrade araçlarını kullanırsanız, nesnenin üzerinde veya yakınında bir tutamaçlar kümesi görüntülenir. Nesnenin dolgusunu ayarlamak için bu tutamaçları sürükleyebilirsiniz.



Bir desen veya degrade dolguyu karşılıklı ayarlamak için dolgu tutamaçlarını kullanın.

Bir nesne içindeki dolguyu taşımak için:

❖ Yuvarlak tutamacı sürükleyin ya da Degrade aracını kullanarak dolgu içinde yeni bir konumu tıklatın.

Dolguyu döndürmek için:

❖ Tutamaçları birleştiren çizgileri sürükleyin.

Dolgu genişliğini ayarlama ve eğiltmek için:

❖ Kare bir tutamacı sürükleyin.

Sert kenarlı, kenarları yumuşatılmış ve geçişi yumuşatılmış dolgu kenarları ayarlama

Fireworks uygulamasında, bir dolgunun kenarını düzenli bir sert çizgi yapabilir veya kenarı, kenar yumuşatma veya geçiş yumuşatma ile yumuşatabilirsiniz. Varsayılan değer olarak, kenarları yumuşatılmıştır. Kenar yumuşatma, elipsler ve daireler gibi yuvarlatılmış şekillerde meydana gelebilecek pürüzlü kenarları, kenarı arka planla zarif bir biçimde karıştırarak, düzgünleştirir.

Fakat, geçiş yumuşatma kenarın bir tarafında göze çarpan bir karışım meydana getirir. Bu, ışımaya benzer bir efekt oluşturarak kenarı yumuşatır.

Seçilen bir nesnenin kenarını değiştirmek için:

1 Kenar açılır menüsünü görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisindeki Kenar açılır menüsü tıklattın.
 - Araçlar panelindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklattın, Dolgu Seçenekleri'ni tıklattın ve Kenar açılır menüsünü tıklattın.
- 2** Bir kenar seçeneği belirleyin: Sert Kenar, Kenar Yumuşatma veya Geçiş Yumuşatma.
- 3** Geçiş yumuşatılmış bir kenar için ayrıca kenarın her bir tarafında geçiş yumuşatılacak piksel sayısını seçin. Varsayılan değer 10'dur. 0 ile 100 arasında seçim yapabilirsiniz. Düzey ne kadar yüksek olursa o kadar fazla geçiş yumuşatması meydana gelir.



Özel degrade dolguyu kaydetme hakkında

Birçok belgede kullanmak için geçerli degrade ayarlarını özel bir degrade olarak kaydetmek üzere bir stil oluşturmalsınız. Daha fazla bilgi için, bkz. "Stilleri oluşturma ve silme", sayfa 192.

Bir dolguyu kaldırma

Seçilen nesnelerden dolgu niteliklerini kolayca kaldırabilirsiniz.

Seçilen bir nesneden dolguyu kaldırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden veya Dolgu Seçenekleri açılır penceresindeki Dolgu Seçenekleri açılır menüsünden Hiçbiri'ni seçin.
- ☒ Herhangi bir Dolgu Rengi kutusunu tıklattın ve Saydam düğmesini tıklattın. Bu seçenek sadece düz dolguları kaldırır.

Kontur ve dolgulara doku ekleme

Dokular ekleyerek hem konturlara hem de dolgulara üç boyutlu efektler ekleyebilirsiniz. Fireworks birkaç doku sunar, harici dokular da kullanabilirsiniz.

Bir kontura doku ekleme

Dokular konturun parlaklığını değiştirir, fakat tonunu değiştirmez ve dokulanmış bir yüzeye boya uyguladığınızdaki gibi konturlara daha az mekanik, daha organik bir görünüm verir. Dokular, geniş konturlarla kullanıldığında daha etkilidir. Bir dokuyu herhangi bir kontura ekleyebilirsiniz. Fireworks uygulamasında, Şifon, Yağ Tabakası ve Zımpara gibi seçebileceğiniz birkaç doku bulunur.



Bir fırça konturuna doku eklemek için Özellik denetçisindeki Dolgu seçeneklerini veya Kontur Seçenekleri açılır penceresini kullanın.

Seilen nesnenin konturuna doku eklemek iin:

1 Kontur Dokusu aılır menüsünü amak iin aağıdakilerden birini yapın:

- zellik denetisindeki Kontur Dokusu aılır menüsü tıklatın.
- Aralar panelindeki Kontur Rengi kutusunu tıklatın, Kontur Seeneklerini tıklatın ve Doku aılır menüsünü tıklatın.

2 Aağıdakilerden birini yapın:

- Aılır menüden bir doku sein.
- Aılır menüden Diğeri sein ve harici bir doku kullanmak iin bir doku dosyasına gelin.

Not: *u formatlardaki dosyalardan dokular uygulayabilirsiniz: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF ve PICT (sadece Macintosh).*

3 Dokunun derinliğini kontrol etmek iin 0 ile 100 arasında bir yüzde girin.

Yüzdeyi artırmak doku yoğunluğunu artırır.

Bir dolguya doku ekleme

Dokular bir dolgunun parlaklığını değıştirir, fakat tonunu değıstirmez ve dolgulara daha az mekanik daha organik bir grnm verir. Bir dokuyu herhangi bir dolguya ekleyebilirsiniz. Fireworks uygulamasında, ifon, Yağ Tabakası ve Zımpara gibi seebileceğiniz birkaç doku bulunur. Ayrıca bitmap dosyalarını da dokular olarak kullanabilirsiniz. Bu, neredeyse her tr zel doku oluřturmanıza olanak saėlar.

Seilen bir nesnenin dolgusuna doku eklemek iin:

1 Dolgu Dokusu aılır menüsünü amak iin aağıdakilerden birini yapın:

- zellik denetisindeki Dolgu Dokusu aılır menüsü tıklatın.
- Aralar panelindeki Dolgu Rengi kutusunu tıklatın, Dolgu Seenekleri'ni tıklatın ve Dolgu aılır menüsünü tıklatın.

2 Aağıdakilerden birini yapın:

- Aılır menüden bir doku sein.
- Aılır menüden Diğeri sein ve harici bir doku kullanmak iin bir doku dosyasına gelin.

3 Dokunun derinliğini kontrol etmek iin 0 ile 100 arasında bir yüzde girin.

Yüzdeyi artırmak doku yoğunluğunu artırır.

4 Dolguya bir saydamlık düzeyi girmek iin Saydam'ı sein.

Doku yüzdesi ayrıca saydamlık derecesini kontrol eder.

zel doku ekleme

Fireworks ve diğeri uygulamalardan bitmap dosyalarını dokular olarak kullanabilirsiniz. u formatlardaki dosyalardan dokular uygulayabilirsiniz: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF ve PICT (sadece Macintosh).

Yeni bir doku eklediğinizde, dokunun adı Doku Adı aılır menüsünde grntlenir.

Harici bir dosyadan yeni bir doku oluřturmak iin:

1 zellik denetisinde grntlenen vektr nesnesi zellikleri ile Doku Adı aılır menlerinin birinden Diğeri sein.

2 Yeni doku olarak kullanmak istediğiniz bitmap dosyasına gelin ve A'ı tıklatın.

Yeni doku Dolgu Adı listesine alfabetik sırada yerleştirilir.

Bölüm 8: Canlı Filtreleri Kullanma

Fireworks CS3 Canlı Filtreleri (daha önceden Canlı Efektler olarak biliniyordu) vektör nesnelere, bitmap görüntülerine ve metne uygulayabileceğiniz geliştirmelerdir. Canlı Filtrelerde eğim ve kabartmalar, düz gölgeler, alt gölge ve ışımlar, renk düzeltmesi ve bulanıklaştırma ile keskinleştirme bulunur. Canlı Filtreleri seçilen nesnelere doğrudan Özellik denetçisinden uygulayabilirsiniz.

Fireworks, Canlı Filtreler uygulanmış nesneleri düzenlediğinizde Canlı Filtreleri otomatik olarak günceller. Bir Canlı Filtre uyguladıktan sonra, seçeneklerini istediğiniz zaman değiştirebilir veya birleşik bir filtre ile denemek için filtrelerin sırasını yeniden düzenleyebilirsiniz. Özellik denetçisinde Canlı Filtreleri açabilir, kapatabilir veya silebilirsiniz. Bir filtreyi kaldırdığınızda, nesne veya görüntü önceki görünümüne geri döner.

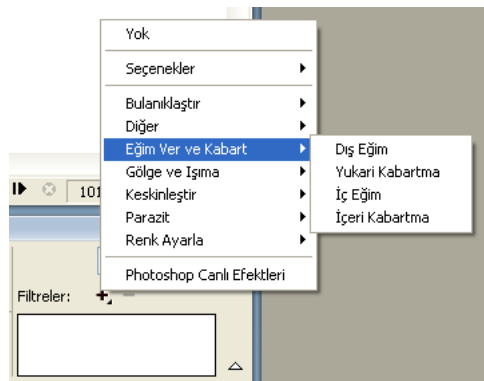
Önceden yalnızca geri döndürülemez eklentiler veya filtreler olarak kullanılabilen Otomatik Düzeyler, Gauss Bulanıklığı ve Keskinliği Azaltma Maskesi gibi filtreler şimdi Fireworks Canlı Filtreleri arasındadır. Bunlara ek olarak, Fireworks uygulamasında Canlı Filtreler olarak kullanılmak üzere üçüncü taraf eklentiler ekleyebilirsiniz. İsterseniz, Filtreler menüsünü kullanarak bu filtreleri geleneksel biçimde kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Bitmap rengini ve tonunu ayarlama”, sayfa 74.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Canlı Filtreleri Uygulama”, sayfa 154
- “Canlı Filtreleri Düzenleme”, sayfa 159

Canlı Filtreleri Uygulama

Özellik denetçisini kullanarak seçilen nesnelere bir veya daha fazla Canlı Filtre uygulayabilirsiniz. Nesneye her yeni Canlı Filtre eklediğinizde, bu filtre Özellik denetçisinde Filtreler Ekle açılır menüsündeki listeye eklenir. Her Canlı Filtreyi açabilir veya kapatabilirsiniz.



Özellik denetçisindeki Filtreler açılır menüsü

Canlı Filtreler için uygun olan nesneler seçtiğinizde, Özellik denetçisinin tam yükseklik ya da yarım yükseklikte olmasına bağlı olarak Canlı Filtreler seçeneklerinin konumu hafifçe değişir.

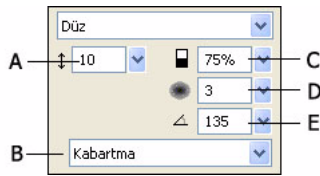
- Özellik denetçisi tam yüksekliğe genişletildiğinde, Özellik denetçisinde görüntülenen Canlı Filtreler Ekle düğmesi, Canlı Filtreleri Sil düğmesi ve uygulanan Canlı Filtreler listesini kullanın.

- Özellik denetçisi yarım yükseklikteyken, Canlı Filtreler Ekle düğmesi, Canlı Filtreleri Sil düğmesi ve uygulanan Canlı Filtreler listesini görüntülemek için Filtreleri Düzenle'yi tıklatın.

Not: Yeni oluşturulan bir dolgu Araçlar Panelinde Dolgu Rengi kutusunda görüntülenen geçerli rengi kabul eder.

İstediğiniz görünümü elde etmek için her Canlı Filtreyi özelleştirebilirsiniz. Renk düzeltme filtrelerini seçtiğinizde, iletişim kutuları otomatik düzeyler, parlaklık ve kontrast, ton ve doygunluk, ters çevirme ve renk dolgusu gibi renk özelliklerini ayarlamak için bulunan kontrollerle açılır. Eğim, Bulanıklaştır, Kabartma, Işıma, Gölge veya Keskinleştir filtrelerini seçtiğinizde, içinde filtre ayarlarını düzenleyebileceğiniz bir iletişim kutusu ya da bir açılır menü açılır. Bir bulanıklaştırma veya keskinleştirme filtresi seçtiğinizde, bu filtre doğrudan nesneye uygulanır.

İstediğiniz görünümü elde edene kadar ayarları denemeye devam edin. Daha sonra filtre ayarlarını değiştirmek isterseniz, bkz. "Canlı Filtreleri Düzenleme", sayfa 159.



İç Eğim açılır penceresi

A. Eğim genişliği B. Düğme eğim hazır ayarı C. Kontrast D. Yumuşaklık E. Eğim açısı

Seçilen nesnelere Canlı Filtreler uygulamak için:

- 1 Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından Filtreler Ekle açılır menüsünden bir filtre seçin.

Filtre, seçilen nesneler için Filtreler listesine eklenir.



Bir görüntü içinde sadece bir piksel seçimini etkileyecek şekilde görüntülenecek bir Canlı Filtre uygulamak üzere yeni bir bitmap görüntüsü oluşturmak için seçimi kesip yerine yapıştırabilirsiniz. Seçimi yapın ve ardından Canlı Filtreyi uygulayın.

- 2 Bir açılır pencere veya iletişim kutusu açılırsa, filtre için ayarları girin ve ardından aşağıdakilerden birini yapın:

- Canlı Filtrenin bir iletişim kutusu varsa Tamam'ı tıklatın.
- Canlı Filtrenin bir açılır penceresi varsa, Enter tuşuna basın ya da çalışma alanında herhangi bir yeri tıklatın.

- 3 Daha fazla Canlı Filtre uygulamak için basamak 1 ve 2'yi tekrarlayın.

Not: Canlı Filtrelerin uygulanma sırası genel filtreyi etkiler. Yığınlanma sıralarını yeniden düzenlemek için Canlı Filtreleri sürükleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri yeniden sıralama", sayfa 159.

Bir nesneye uygulanan Canlı Filtreyi etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak için:

- ❖ Özellik denetçisinde Filtreler listesindeki filtrenin yanındaki kutuyu tıklatın.

Bir nesneye uygulanan tüm Canlı Filtreleri etkinleştirmek ya da devre dışı bırakmak için:

- ❖ Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından açılır menüden Seçenekler > Tümü Açık veya Seçenekler > Tümü Kapalı'yı seçin.

Canlı Filtreleri kalıcı olarak kaldırma hakkında bilgi için, bkz. "Canlı Filtreleri Kaldırma", sayfa 159.

Eğimli kenarlar uygulama

Bir nesneye eğimli bir kenar uygulamak nesneye kabarık bir görünümü verir. Bir iç eğim ya da dış eğim oluşturabilirsiniz.



Bir dikdörtgen, İç Eğimli ve Dış Eğimli

Seçilen bir nesneye bir eğimli kenar uygulamak için:

1 Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından açılır menüden bir eğim seçeneği belirleyin:

- Eğim Ver ve Kabart > İç Eğim.
- Eğim Ver ve Kabart > Dış Eğim.

2 Açılır pencerede filtre ayarlarını düzenleyin.

3 Kapatmak için pencerenin dışını tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Kabartmayı uygulama

Bir görüntüyü, nesneyi veya metni tuvalin içine doğru daralmış veya tuvalden dışa doğru kabarmış şekilde görüntülemek için Kabartma Canlı Filtresini kullanabilirsiniz.



Bir nesne, İçeri Kabartmalı ve Dışarı Kabartmalı

Kabartma filtresi uygulamak için:

1 Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından açılır menüden bir kabartma seçeneği belirleyin:

- Eğim Ver ve Kabart > İçeri Kabartma.
- Eğim Ver ve Kabart > Dışarı Kabartma.

2 Açılır pencerede filtre ayarlarını düzenleyin.

Orijinal nesnenin kabartılmış alanda görüntülenmesini istiyorsanız, Nesneyi Göster'i seçin.

3 Bitirdiğinizde, kapatmak için pencerenin dışını tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Not: Geriye yönelik uyumluk için, eski belgelerde nesneler üzerindeki Kabartma Canlı Filtrelerini, Nesneyi Göster seçeneğinin seçimini kaldırarak açın.

Gölge ve ışımaları uygulama

Fireworks, düz gölgeleri, alt gölgeleri, iç gölgeleri ve ışımaları nesnelere uygulamayı kolaylaştırır. Bir nesne üzerinde parlayan ışığın açısını taklit etmek için gölgenin açısını belirleyebilirsiniz.



Alt Gölge, İç Gölge ve Işıma filtreleri

Düz gölge uygulamak için:

- 1 Özellik denetçisinde Canlı Filtreler Ekler düğmesini tıklatın, Gölge ve Işımayı seçin ve ardından Düz Gölge'yi tıklatın.
- 2 Düz Gölge iletişim kutusunda filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Gölgenin yönünü ayarlamak için Açı kaydırıcısını sürükleyin.
 - Gölgenin nesneye mesafesini ayarlamak için Mesafe kaydırıcısını sürükleyin.
 - Düz rengi gölgeye uygulamak için Düz Renk onay kutusunu seçin.
 - Renk açılır penceresini açmak ve gölge rengini ayarlamak için renk kutusunu seçin.
 - Düz gölgenin önizlemesini görmek istemiyorsanız, Önizleme onay kutusunu temizleyin.
- 3 Bitirdiğinizde Tamam'ı tıklatın.

Alt gölge ya da iç gölge uygulamak için:

- 1 Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından açılır menüden bir gölge seçeneği belirleyin:
 - Gölge ve Işıma > Alt Gölge.
 - Gölge ve Işıma > İç Gölge.
- 2 Açılır pencerede filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Gölgenin nesneye mesafesini ayarlamak için Mesafe kaydırıcısını sürükleyin.
 - Renk açılır penceresini açmak ve gölge rengini ayarlamak için renk kutusunu seçin.
 - Gölgedeki saydamlığın yüzdesini ayarlamak için Opaklık kaydırıcısını sürükleyin.
 - Gölgenin keskinliğini ayarlamak için Yumuşaklık kaydırıcısını sürükleyin.
 - Gölgenin yönünü ayarlamak için Açı göstergesini sürükleyin.
 - Nesneyi gizlemek ve gölgeyi görüntülemek için Nesneyi Gizle'yi seçin.
- 3 Bitirdiğinizde, kapatmak için pencerenin dışını tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Bir ışıma uygulamak için:

- 1 Özellik denetçisindeki Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından Gölge ve Işıma > Işıma'yı seçin.
- 2 Açılır pencerede filtre ayarlarını düzenleyin:
 - Renk açılır penceresini açmak ve ışıma rengini ayarlamak için renk kutusunu tıklatın.
 - Işımanın genişliğini ayarlamak için Genişlik kaydırıcısını sürükleyin.
 - Işımadaki saydamlığın yüzdesini ayarlamak için Opaklık kaydırıcısını sürükleyin.
 - Işımanın keskinliğini ayarlamak için Yumuşaklık kaydırıcısını sürükleyin.
 - Işımanın nesneye mesafesini belirlemek için Uzaklık kaydırıcısını sürükleyin.

3 Bitirdiğinizde, kapatmak için pencerenin dışını tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Filtreleri ve Photoshop eklentilerini Canlı Filtreler gibi uygulama

Özellik denetçisini kullanarak Filtreler Ekle açılır menüsündeki bütün dahili filtreleri ve eklentileri Canlı Filtreler olarak uygulayabilirsiniz. Canlı Filtreler olarak uygulamak bunları, istediğiniz zaman düzenleyebilmenizi veya nesneden kaldırabilmenizi garantiye alır.

Not: Fireworks uygulamasının daha önceki bazı sürümlerinde Ekstra olarak bilinen menü, Fireworks 8 ve daha sonrasında Filtreler menüsü olarak adlandırılır. Fireworks Ekstra uzantıları şimdi filtreler olarak biliniyor.

Filtreler menüsünden eklentiler

Fireworks uygulamasına bir Adobe Photoshop eklentisi kurduğunuzda, bu eklenti Filtreler menüsü ve Özellik denetçisine eklenir. Photoshop eklentilerini ve filtreleri uygulamak için Filtreler menüsünü yalnızca, filtreyi düzenlemek ya da kaldırmak istemeyeceğinizden emin olduğunuzda kullanmalısınız. Bir filtreyi yalnızca Geri Al komutu kullanılabilir olduğunda kaldırabilirsiniz.

Photoshop eklentilerini kurma

Bazı Photoshop eklentilerini Canlı Filtreler olarak uygulamak için Özellik denetçisini kullanabilirsiniz. Bütün Photoshop eklentileri Canlı Filtreler olarak kullanılamaz. Ayrıca, Tercihler iletişim kutusunu kullanarak bir eklentiler klasörünü seçerek de Photoshop eklentilerini içe aktarabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Klasörler tercihleri", sayfa 363.

İçinde bir Photoshop eklentisinin bir Canlı Filtre olarak uygulandığı bir Fireworks dosyasını paylaştığınızda, dosyayı açan kişi filtreyi yalnızca eklentinin kurulu olduğu bir bilgisayarda görüntüleyebilir. Fakat, dahili Fireworks filtreleri Fireworks dosyası ile kaydedilir.

Photoshop eklentilerini kurmak için:

- 1 Özellik denetçisinde Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından Seçenekler > Eklentileri Bul'u seçin.
- 2 Photoshop eklentilerinin kurulu olduğu klasöre gelin ve Tamam'ı tıklatın.
- 3 Eklentileri yüklemek için Fireworks uygulamasını yeniden başlatın.

Not: Eklentileri başka bir klasöre taşırsanız, yukarıdaki adımları tekrarlayın ya da Dosya > Tercihler'i seçin ve eklentiler yolunu değiştirmek için Klasörler sekmesini tıklatın. Ardından Fireworks uygulamasını yeniden başlatın.

Seçilen bir nesneye Photoshop eklentisini Canlı Filtre olarak uygulamak için:

- ❖ Özellik denetçisinde Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından Seçenekler alt menüsünden bir filtre seçin.

Photoshop katman efektlerini uygulama

Bazı Photoshop katman efektlerini, Özellik denetçisindeki Filtreler Ekle açılır menüsünü kullanarak da uygulayabilirsiniz. Bir PSD dosyasını içe aktarırsanız, dosyada zaten mevcut olan katman efektlerini de düzenleyebilirsiniz.

Photoshop katman efektlerini uygulamak için

- 1 Özellik denetçisinde Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından Photoshop Canlı Efektler'i seçin.
- 2 Soldaki bölümde efektlerden birini seçin ve ardından sağ bölümdeki ayarları düzenleyin. Birden çok efekti bir seferde seçebilirsiniz.
- 3 Katman efektlerini uygulamak için Tamam'ı tıklatın.

Gruplanmış nesnelere filtreleri uygulama hakkında

Filtreyi bir gruba uyguladığınızda, filtre gruptaki bütün nesnelere uygulanır. Nesnelerin grubu çözülürse, her nesnenin filtre ayarları nesneye tek başına uygulanmış ayarlara geri döner.

Grup içindeki tek bir nesneyi Alt Seçim aracıyla seçerek filtreyi sadece bu nesneye uygulayabilirsiniz. Bir grup veya grup içinde bir nesne seçme hakkında bilgi için, bkz. “Gruplar içindeki nesneleri seçme”, sayfa 60.

Canlı Filtreleri Düzenleme

Bir Canlı Filtrenin Özellik denetçisindeki bilgi düğmesini tıklattığınızda, Fireworks filtrenin geçerli ayarlarının bulunduğu ve bu ayarları düzenleyebileceğiniz bir açılır pencere açar.

Canlı Filtre’yi düzenlemek için:

1 Özellik denetçisinde düzenlemek istediğiniz filtrenin yanındaki bilgi düğmesini tıklatın.

Karşılık gelen açılır pencere ya da iletişim kutusu açılır.

2 Filtre ayarlarını düzenle.

Not: Bir filtre düzenlenebilir nitelikte değilse, bilgi düğmesi soluktur. Örneğin, Otomatik Düzeyleri düzenleyemezsiniz.

3 Pencerenin dışını tıklatın veya Enter tuşuna basın.

Canlı Filtreleri yeniden sıralama

Bir nesneye uygulanan filtrelerin sırasını yeniden düzenleyebilirsiniz. Filtreleri yeniden sıralamak, birleşik filtreyi değiştirebilen, filtrelerin uygulanma sırasını değiştirir.

Genel olarak, İç Eğim filtresi gibi bir nesnenin içeriğini değiştiren filtreler, nesnenin dışını değiştiren filtrelerden önce uygulanmalıdır. Örneğin, İç Eğim filtresini Dış Eğim, Işıma ve Gölge filtresini uygulamadan önce uygulamalısınız.

Seçilen bir nesneye uygulanan filtreleri yeniden sıralamak için:

❖ Bir filtreyi Özellik denetçisindeki liste içinde istediğiniz konuma sürükleyin.

Not: Listenin üstündeki filtreler, alttaki filtrelerden daha önce uygulanır.

Canlı Filtreleri Kaldırma

Bir nesneden tek tek filtreleri veya tüm filtreleri birden kolayca kaldırabilirsiniz.

Seçilen bir nesneye uygulanan tek bir filtreyi kaldırmak için:

❖ Özellik denetçisindeki Filtreler listesinden kaldırmak istediğiniz filtreyi seçin, ardından Canlı Filtreleri Sil düğmesini tıklatın.

Seçilen bir nesneden tüm filtreleri kaldırmak için:

❖ Özellik denetçisinde Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın ve açılır menüden Hiçbiri’ni seçin.

Özel Canlı Filtreler oluşturma

Özel bir Canlı Filtre oluşturarak Canlı Filtreler için ayarların belirli bir kombinasyonunu kaydedebilirsiniz. Tüm özel Canlı Filtreler, Özellik denetçisindeki Filtreler Ekle açılır menüsünde ve Stiller panelinden görüntülenir. Özel Canlı Filtreler aslında, Filtre seçeneği hariç bütün özellik seçeneklerinin seçimi kaldırılmış stillerdir.

- Özellik denetçisini veya Stiller panelini kullanarak özel bir Canlı Filtre oluşturabilirsiniz.
- Seçilen nesnelere özel bir Canlı Filtreyi, Filtreler Ekle açılır menüsünden veya Stiller panelinden uygulayabilirsiniz.
- Stiller panelini kullanarak özel bir Canlı Filtreyi yeniden adlandırabilir veya silebilirsiniz.

Özellik denetçisini kullanarak özel bir Canlı Filtre oluşturmak için:

- 1 Seçilen nesnelere Canlı Filtre ayarlarını uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Uygulama”, sayfa 154.
- 2 Özellik denetçisinde Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından Seçenekler > Stil Olarak Kaydet'i seçin. Yeni Stil iletişim kutusu açılır.
- 3 Stil için bir ad yazın ve Tamam'ı tıklatın.

Özel Canlı Filtre adı Filtreler Ekle açılır menüsüne eklenir ve Canlı Filtreyi temsil eden bir stil simgesi de Stiller paneline eklenir.

Stiller panelini kullanarak özel bir Canlı Filtre oluşturmak için:

- 1 Seçilen nesnelere Canlı Filtre ayarlarını uygulayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Canlı Filtreleri Uygulama”, sayfa 154.
- 2 Stiller paneli Seçenekler menüsünden Yeni Stil'i seçin. Yeni Stil iletişim kutusu açılır.

- 3 Filtre özelliği dışındaki tüm özelliklerin seçimini kaldırın, bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Özel Canlı Filtre adı Filtreler Ekle açılır menüsüne eklenir ve Canlı Filtreyi temsil eden bir stil simgesi de Stiller paneline eklenir.

Not: Yeni Stil Ekle iletişim kutusunda ilave özellikler seçerseniz, stil, Stiller panelinde normal bir filtre olarak kalacak olmasına rağmen, artık Özellik denetçisindeki Filtreler Ekle açılır menüsünde bir öğe olmayacaktır.

Seçilen nesnelere özel bir Canlı Filtre uygulamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde Canlı Filtreler Ekle düğmesini tıklatın, ardından özel Canlı Filtreyi seçin.
- Stiller panelinde özel Canlı Filtrenin simgesini tıklatın.

Stiller panelindeki herhangi bir stile yaptığınız gibi özel Canlı Filtreyi de yeniden adlandırabilir veya silebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Stilleri oluşturma ve silme”, sayfa 192 ve “Stilleri düzenleme”, sayfa 193.

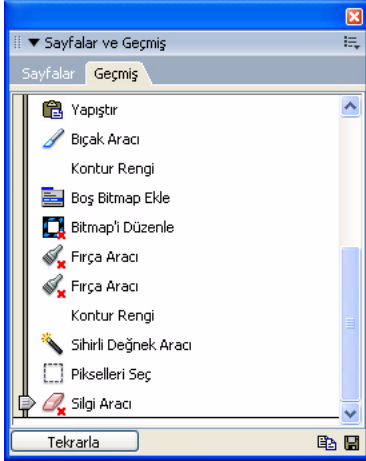
Not: Standart bir Fireworks filtresini yeniden adlandıramaz veya silemezsiniz.

Canlı Filtreleri komutlar olarak kaydetme

Bir filtreyi, filtreye dayanan bir komut oluşturarak kaydedebilir ve yeniden kullanabilirsiniz. Geçmiş panelini kullanarak, Komutlar menüsünden kullanılabilen bir komut oluşturarak bir nesneye uygulanan tüm Canlı Filtreleri otomatikleştirilebilirsiniz. Bu komutları toplu işlemede kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Toplu işleme komutları gerçekleştirme”, sayfa 353.

Filtre ayarlarını komut olarak kaydetmek için:

- 1 Filtreleri nesneye uygulayın.
- 2 Geçmiş paneli görünür değilse, Pencere > Geçmiş'i seçin.
- 3 Komutlar olarak kaydetmek istediğiniz eylemler aralığını Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.
- 4 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Geçmiş paneli Seçenekler menüsünden Komut Olarak Kaydet'i seçin.
 - Geçmiş panelin altındaki Kaydet düğmesini tıklatın.



A. Kaydet düğmesi

- 5 Komutu, Komutlar menüsüne eklemek için bir komut adı girin ve Tamam'ı tıklatın.

Bölüm 9: Sayfalar, Katmanlar, Maskeleme ve Karıştırma

Fireworks CS3'e çoklu sayfalar içeren tek bir PNG dosyası oluşturma yeteneği eklendi. Her sayfanın tuval, boyut, renk, görüntü çözünürlüğü ve kılavuz çizgileri için kendi ayarları bulunur. Bu ayarlar her sayfa için ayrı ayrı veya belgedeki tüm sayfalar için belirlenebilir. Ayrıca, ortak öğeler için bir ana sayfa da oluşturabilirsiniz.

Birden çok sayfada görüntülenmesini istediğiniz öğeleriniz varsa katmanlar ve sayfalar birlikte kullanılabilir. Katmanlar tek bir sayfa için geçerli olabilir veya çok sayıda sayfa tarafından paylaşılabilir. Katmanlar, paylaşıldıktan sonra, paylaşılmayan katmanlardan ayırt edilmeleri için sarı bir tonda gösterilir. Sadece en üstteki ana katman sayfalar boyunca paylaşılabilir.

Katmanlar bir Fireworks belgesini, resim bileşenlerinin ayrı aydınlatma kağıdı kaplamalarına çizilmesi gibi, farklı düzlemlere böler. Bir belge, herbiri birçok alt tabaka veya nesne içerebilen, birçok katmandan oluşturulabilir. Fireworks uygulamasında, Katmanlar paneli her tabakada bulunan katmanları ve nesneleri listeler. Fireworks katmanları Adobe Photoshop uygulamasındaki katman kümelerine benzer. Photoshop katmanları tekil Fireworks nesnelere benzer.

Maskeleme katmanlar ve nesneler üzerinde yaratıcı kontrol olanağı sağlar. Maskeleri ve karışım modlarını Katmanlar panelinden uygulayabilirsiniz. Ayrıca, Seç ve Değiştir menülerindeki seçenekleri kullanarak da maskeler oluşturabilirsiniz. Bir vektör nesnesini veya bitmap nesnesini, alttaki görüntünün bir kısmı üzerinde oynamak için kullanabilirsiniz. Örneğin, bir fotoğrafın bir kısmını çevresinde eliptik bir çerçeve görünecek şekilde tasarlamak istiyorsanız, eliptik bir şekli maske olarak fotoğrafın üstüne yapıştırabilirsiniz. Elipsin dışındaki tüm alanlar kırılmış gibi kaybolur, resmin sadece elips içindeki kısmı görünür.

Karıştırma teknikleri yaratıcı kontrolün başka bir düzeyiyle tanıştırlar sizi. Üstüste binen nesnelerde renkleri karıştırarak özgün efektler oluşturabilirsiniz. Fireworks uygulamasında, istediğiniz görünümü elde etmenize yardımcı olacak birçok karışım modu bulunur.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Sayfalarla çalışma”, sayfa 162
- “Katmanlarla çalışma”, sayfa 166
- “Görüntüleri maskeleme”, sayfa 171
- “Karışım ve saydamlık”, sayfa 187

Sayfalarla çalışma

Bir Fireworks CS3 belge (PNG) dosyasında bir ya da daha çok sayfa bulunabilir. Bütün sayfaları çizmeye başlamadan önce oluşturabilirsiniz ya da gerektiğinde sayfa ekleyebilirsiniz. Herhangi bir yeni sayfa oluşturmazsanız, dosyanızın bütün öğeleri tek bir sayfada yer alır (Sayfa 1).

Dosyanızdaki sayfaları Sayfalar panelinde görüntüleyebilirsiniz. Sayfalar oluşturuldukları sıraya göre eklenir.

Etkin sayfanın adı, Sayfalar panelinde vurgulanır ve etkin belgenin altında yer alan etkin belge çubuğundaki sayfalar açılır penceresinde gösterilir. Her sayfadaki nesneler, Sayfalar panelinde sayfa adının yanındaki küçük resimde görüntülenir.

Her sayfada, farklı sayfalar boyunca paylaşılabilen Web katmanları ve genel katmanların dahil olduğu bağımsız bir hiyerarşi vardır. Ayrıca, ortak öğeleri tutmak için bir ana sayfa da oluşturabilirsiniz. Ana sayfadaki nesneler ve katman hiyerarşisi diğer bütün sayfalar tarafından devam ettirilir.

Sayfalar ekleme ve kaldırma

Sayfalar panelini kullanarak yeni sayfalar ekleyebilir, istenmeyen sayfaları silebilir ve mevcut sayfaları çoğaltabilirsiniz.

Yeni bir sayfa oluşturduğunuzda, boş bir sayfa sayfalar listesinin sonuna eklenir. Yeni sayfa, etkin sayfa olur ve Sayfalar panelinde vurgulanır. Bir sayfayı sildiğinizde, silinenin üzerindeki sayfa etkin sayfa olur.

Bir sayfayı çoğaltmak, geçerli seçilen sayfayla aynı nesnelere ve katman hiyerarşisine sahip yeni bir sayfa ekler. Çoğaltılan nesneler, kopyalandıkları nesnenin opaklık ve karışım modunu korur. Orijinalleri etkilemeden çoğaltılan nesnelere değişiklikler yapabilirsiniz.

Bir sayfa eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Sayfalar panelindeki Yeni/Çoğaltılmış Sayfa düğmesini tıklatın.
- Düzenle > Ekle > Sayfa'yı seçin.
- Sayfalar paneli Seçenekler menüsünden Yeni Sayfa'yı seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir sayfayı silmek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Sayfayı, Sayfalar panelindeki çöp tenekesi simgesine sürükleyin.
- Sayfayı seçin ve Sayfalar panelindeki çöp tenekesi simgesini tıklatın.
- Sayfalar paneli Seçenekler menüsünden Sayfayı Sil'i seçin.

Bir sayfayı çoğaltmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir sayfayı Yeni/Çoğaltılmış Sayfa düğmesine sürükleyin.
- Bir sayfa seçin ve Sayfalar paneli Seçenekler menüsünden Sayfayı Çoğalt'ı seçin.

Sayfalar arasında geçiş yapmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Sayfalar panelinde istediğiniz sayfayı seçin.
- Klavye üzerindeki Page Up ve Page Down tuşlarını kullanın.
- Belge penceresinin altındaki sayfalar açılır menüsünden istediğiniz sayfayı seçin.



Sayfalar açılır menüsünde sayfa adının yanındaki bir yıldız işareti ana sayfayı belirtir.

Sayfaları düzenleme

Her sayfa farklı bir tuval belgesidir. Tuval boyutu, renk ve görüntü çözünürlüğü her sayfa için gerektiği gibi özelleştirilebilir.

Sayfanın tuval boyutu, renk ve görüntü çözünürlüğünü düzenlemek için:

- 1 Sayfalar paneli veya belge penceresinin altındaki sayfalar açılır menüsünden bir sayfa seçin.
- 2 Değiştir > Tuval > Görüntü Boyutu, Değiştir > Tuval > Tuval Rengi veya Değiştir > Tuval > Tuval Boyutu'nu seçin.

3 İstedığınız değişiklikleri yapın. Bu değişiklikler, bir sayfa için tuval seçildiğinde Özellikler paneli kullanılarak da yapılabilir.

4 Değişiklikleri sadece seçilen sayfaya uygulamak için Sadece Geçerli Sayfa onay kutusunu seçili bırakın. Değişiklikleri bütün sayfalara uygulamak için onay kutusunun seçimini kaldırın.

Ana sayfa kullanma

Bütün sayfalarınızda ortak olmasını istediğiniz kimi öğeleriniz varsa, bir ana sayfa kullanabilirsiniz. Normal bir sayfayı ana sayfaya dönüştürdüğünüzde, sayfa, Sayfalar panelindeki listenin en üstüne taşınır ve gri ile renklendirilir. Bir ana sayfa oluşturulduğunda, Ana Sayfa Katmanı her sayfanın katman hiyerarşisinin en altına eklenir. Bu katman, Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Ana Sayfa Katmanını Kaldır seçilerek kaldırılabilir.

Ana sayfa katmanının görünürlüğü, Katmanlar panelinde ana sayfa katmanının solundaki göz simgesi tıklatılarak değiştirilebilir. Bir sayfadaki ana görünürlüğü değiştirirseniz, bu değişiklik bütün sayfalara yansıtılır. Katmanların görünürlüğünü kontrol etme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Katmanları ve nesneleri koruma”, sayfa 169.

Ana sayfa oluşturmak için

❖ Sayfalar panelinde, halihazırda oluşturmuş olduğunuz bir sayfayı seçin ve Seçenekler menüsünden Ana Sayfa Olarak Ayarla’yı seçin.

Bir Ana Sayfanın paylaşılan katmanları olamaz, bu yüzden bir sayfayı Ana Sayfa yaptığınızda paylaşılan katmanlar bu sayfadan kaldırılır ve olağan (paylaşılmayan) katmanlara dönüştürülür.

Sayfaları ana sayfaya bağlamak için

Bir ana sayfa oluşturulduktan sonra, oluşturulan ilave sayfalar, tuval rengi ve boyutu gibi ana sayfa ayarlarını devralır. Daha önce var olan sayfalar ise ana sayfaya “bağlanmazlarsa” bu ayarları devralmaz. Ayrıca, ana sayfa ayarları daha sonradan değiştirilirse, diğer sayfaların hiçbiri ana sayfaya bağlanmadığı sürece bu değişiklikleri devralmayacaktır.

Bir sayfayı kalıcı olarak ana sayfaya bağlamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Sayfalar panelinde sayfayı seçin ve Seçenekler menüsünden Ana Sayfaya Bağ’ı seçin.
- Sayfalar panelinde sayfa küçük resminin solundaki sütunu tıklatın. Sayfanın ana sayfaya bağlandığını göstermek için bir bağ simgesi görüntülenir.

Not: Ana sayfaya bağlanmış bir sayfada tuval rengi gibi bir ayarı değiştirirseniz, ayar, ana sayfa ayarını geçersiz kılar ve ana sayfaya bağlantı otomatik olarak kesilir.

Ana sayfa katmanlarını kaldırmak için

Normal bir sayfayı ana sayfaya yükselttiğinizde, ana sayfa katman hiyerarşisi otomatik olarak diğer mevcut sayfalardaki katmanlar hiyerarşisinin altına eklenir. Bu Ana Sayfa katmanlarını kaldırmak için:

- Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Ana Sayfa Katmanını Kaldır seçeneğini belirleyin.

Daha sonradan ana sayfa katmanlarını sayfaya geri eklemek isterseniz, Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Ana Sayfa Katmanı Ekle’yi seçin.

Ana sayfayı normal bir sayfaya geri dönüştürmek için

- ❖ Sayfalar panelinde ana sayfayı seçin ve Seçenekler menüsünden Ana Sayfayı Sıfırla’yı seçin.

Sayfaları HTML'ye dışa aktarma

Bütün sayfalarınızı tek seferde çoklu HTML dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz. Dışa aktarmadan önce sayfalarınızın önizlemesini görüntülemek isterseniz, Düzenle > Tarayıcıda önizleme > Tarayıcıdaki tüm sayfaları önizle'yi seçin.

Sayfalarınızı HTML'ye dışa aktarmak için

1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

Not: Dosyayı dışa aktarmak için Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanırsanız, yalnızca geçerli seçilen sayfa dışa aktarılır.

2 Dışa aktarılacak dosyalar için konum seçin.

3 Dışa Aktar açılır menüsünden HTML ve Görüntüler'i seçin.

4 Seçenekler düğmesini tıklatın ve HTML Ayarı iletişim kutusunun Genel sekmesindeki HTML Stili açılır menüsünden HTML düzenleyiciyi seçin. HTML düzenleyiciniz listelenmemişse, Genel'i seçin.

5 Dışa Aktar iletişim kutusuna geri dönmek için Tamam'ı tıklatın.

6 HTML açılır menüsünden HTML Dosyasını Dışa Aktar'ı seçin. HTML'yi Dışa Aktar'ı seçmek belirlediğiniz konumda bir HTML dosyası ve ilgili görüntü dosyaları oluşturur.

7 Belgeniz dilimler içeriyorsa Dilimler açılır menüsünden Dilimleri Dışa Aktar'ı seçin.

8 Dosyadaki bütün sayfaları dışa aktarmak isterseniz, Sadece geçerli sayfa onay kutusunun seçimini kaldırın.

9 Görüntülerin ayrı bir klasörde saklanmasını isterseniz, Görüntüler Alt Klasöre Koy'u seçin. Belirli bir klasör seçebilir ya da görüntüler olarak adlandırılan Fireworks varsayılan klasörünü kullanabilirsiniz.

10 Dışa Aktar'ı tıklatın.

Dışa aktarımdan sonra, Fireworks uygulamasının dışa aktardığı dosyaları sabit diskinizde göreceksiniz. Bütün sayfaları dışa aktarmayı seçerseniz, her sayfa için ayrı bir HTML dosyası oluşturulur. Görüntüler ve HTML dosyaları, Dışa Aktar iletişim kutusunda belirlediğiniz konumda oluşturulur.

Not: Fireworks uygulamasından dışa aktarma hakkında daha ayrıntılı bilgi için, bkz. "En İyileştirme ve Dışa Aktarma", sayfa 268.

Sayfaları görüntü dosyaları olarak dışa aktarma

1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

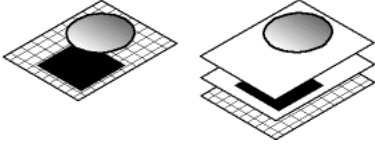
2 Dışa aktarılacak dosyalar için konum seçin.

3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Dışa Aktar açılır menüsünden Sadece Görüntüler'i seçin ve Sadece geçerli sayfa onay kutusunu seçerek veya seçimini kaldırarak geçerli sayfayı mı yoksa bütün sayfaları mı dışa aktaracağınızı belirleyin. Sayfalar, En İyileştir paneli kullanılarak ayarlanan, varsayılan görüntü formatında dışa aktarılır.
- Dışa Aktar açılır menüsünde Sayfalar Dosyaya'yı seçin ve Dışa Farklı Aktar açılır menüsünde Görüntüler'i seçin. Bütün sayfalar, En İyileştir paneli kullanılarak ayarlanan, varsayılan görüntü formatında dışa aktarılır.
- Dışa Aktar açılır menüsünde Sayfalar Dosyaya'yı seçin ve Dışa Farklı Aktar açılır menüsünde Fireworks PNG'yi seçin. Her sayfa PNG formatında ayrı bir dosya olarak dışa aktarılır. Bu yöntemi, Fireworks 8 ile geriye doğru uyumlu PNG dosyaları oluşturmak için kullanın.

Katmanlarla çalışma

Bir belgedeki her nesne bir katman üzerinde yer alır. Çizmeye başlamadan önce katmanları oluşturabilir ya da gereklikçe katman ekleyebilirsiniz. Tuval bütün katmanların altındadır ve kendisi bir katman değildir. Tuvalle çalışma hakkında bilgi için, bkz. “Tuvali değiştirme”, sayfa 35.



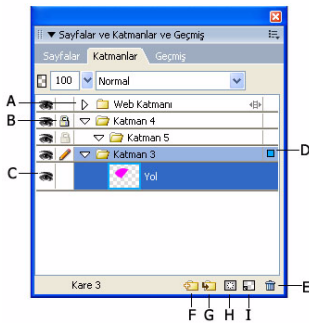
Katmanların, alt katmanların ve Katmanlar panelindeki nesnelerin yığın sıralamasını görüntüleyebilirsiniz. Bu, yukarıdakilerin belge içinde görüldüğü sıradır. Fireworks, katmanları oluşturduğunuz sıraya göre, en son oluşturulan katmanı yığının en üstüne yerleştirecek biçimde yığınlar. Yığın sıralaması, bir katman üzerindeki nesnelerin başka bir katmandaki nesnelerle nasıl üstüste geleceğini belirler. Katmanların ve nesnelerin katmanlar içindeki sırasını yeniden düzenleyebilir ve alt katmanlar oluşturarak nesneleri bunlara taşıyabilirsiniz.

Katmanlar paneli, bir belgenin geçerli kare veya sayfasındaki tüm katmanların geçerli durumunu görüntüler. Diğer kare veya sayfaları görüntülemek için Kareler veya Sayfalar panelini kullanabilir ya da Katmanlar panelinin altındaki Kare açılır menüsünden veya belge penceresinin altındaki Sayfalar açılır menüsünden bir seçenek belirleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Karelerle çalışma”, sayfa 252 ve “Sayfalarla çalışma”, sayfa 162.

Etkin katmanın adı Katmanlar panelinde vurgulanır. Bir katmandaki bütün nesnelerin listesini görüntülemek için katmanı genişletebilirsiniz. Varsayılan değer olarak, nesneler küçük resimlerde görüntülenir.

Maskeler de Katmanlar panelinde gösterilir. Maskenin küçük resmini seçmek, maskeyi düzenleme olanağı sağlar. Ayrıca, Katmanlar panelini kullanarak yeni bitmap maskeleri oluşturabilirsiniz. Maskeleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Görüntüleri maskeleme”, sayfa 171.

Opaklık ve karışım modu kontrolleri Katmanlar panelinin en üstündedir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Opaklığı ayarlama ve karışımları uygulama”, sayfa 189.



A. Katmanı Genişlet/Daralt B. Katmanı Kilitle/Kilidini Aç C. Katmanı Göster/Gizle D. Etkin Katman E. Katmanı Sil F. Yeni/Çoğaltılmış Katman G. Yeni Alt Katman H. Maske Ekle I. Yeni Bitmap Görüntüsü

Katmanları etkinleştirme

Bir katman üzerindeki nesneyi veya katmanı tıklattığınızda, bu katman etkin katman olur. Sonradan çizdiğiniz, yapıştığınız veya içe aktardığınız nesneler ilk başta etkin katmanın en üstünde yer alır.

Bir katmanı etkinleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Katmanlar panelinde katman adını tıklatın.
- Bu katman üzerinde bir nesne seçin.

Katmanları ekleme ve kaldırma

Katmanlar panelini kullanarak, yeni katmanlar ekleyebilir, yeni alt katmanlar ekleyebilir, istenmeyen katmanları silebilir ve mevcut katman ve nesneleri çoğaltabilirsiniz.

Yeni bir katman oluşturduğunuzda, boş bir katman geçerli seçilen katmanın üstüne eklenir. Yeni katman, etkin katman olur ve Katmanlar panelinde vurgulanır. Bir katmanı sildiğinizde, sildiğinizin üzerindeki katman, kalan son katman değilse (öyle ise, bu durumda yeni bir boş katman oluşturulur), etkin katman olur.

Bir katmanı çoğaltmak, geçerli seçilen katmanla aynı nesnelere sahip yeni bir katman ekler. Çoğaltılan nesneler, kopyalandıkları nesnenin opaklık ve karışım modunu korur. Orijinalleri etkilemeden çoğaltılan nesnelere değişiklikler yapabilirsiniz.

Bir katman eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Yeni/Çoğaltılmış Katman düğmesini tıklatın .
- Düzenle > Ekle > Katman'ı seçin.
- Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Yeni Katman veya Yeni Alt Katman'ı seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Bir katmanı silmek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Katmanı, Katmanlar panelindeki çöp tenekesi simgesine sürükleyin.
- Katmanı seçin ve Katmanlar panelindeki çöp tenekesi simgesini tıklatın.
- Katmanı seçin ve Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Katmanı Sil'i seçin.

Bir katmanı çoğaltmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir katmanı Yeni/Çoğaltılmış Katman düğmesine sürükleyin.
- Bir katman seçin ve Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Katmanı Çoğalt'ı seçin. Ardından eklemek için çoğaltılacak sayfaların sayısını ve yığın sıralamasında nereye yerleştirileceklerini belirleyin.

Başına. yeni katman veya katmanları Katmanlar panelinin başına yerleştirir. Web Katmanı her zaman baş katmandır, bu yüzden Başına'yı seçmek, çoğaltılmış sayfayı Web Katmanı'nın altına yerleştirir.

Geçerli Katmandan Önce. yeni katman veya katmanları seçilen katmanın üzerine yerleştirir.

Geçerli Katmandan Sonra. yeni katman veya katmanları seçilen katmanın altına yerleştirir.

Sonuna. yeni katman veya katmanları Katmanlar panelinin sonuna yerleştirir.

- Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup katmanı istediğiniz konuma sürükleyin.

Bir nesneyi çoğaltmak için:

- ❖ Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup nesneyi istediğiniz konuma sürükleyin.

Katmanları görüntüleme

Katmanlar paneli nesneleri ve katmanları hiyerarşik bir yapıda görüntüler. Bir belgede birçok nesne ve katman bulunuyorsa, Katmanlar paneli karmakarışık bir hale gelir ve panelde gezinmek zorlaşır. Katmanların görüntülenmesini daraltmak yığılmayı ortadan kaldırmaya yardımcı olur. Bir katmandaki belirli nesneleri görüntüleniz veya seçmeniz gerekirse, katmanı genişletebilirsiniz. Ayrıca, tüm katmanları tek seferde genişletebilir veya daraltabilirsiniz.

Bir katmanı genişletmek veya daraltmak için:

- ❖ Katmanlar panelinde katman adının yanındaki üçgeni tıklatın.

Bütün katmanları genişletmek veya daraltmak için:

- ❖ Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup Katmanlar panelinde katman adının yanındaki üçgeni tıklatın.

Katmanları düzenleme

Bir belgedeki katman ve nesneleri, Katmanlar panelinde adlandırarak ve yeniden düzenleyerek organize edebilirsiniz. Nesneler bir katman içinde veya katmanlar arasında taşınabilir.

Katman ve nesneleri Katmanlar panelinde taşımak, nesnelerin tuval üzerinde görüntülenme sırasını değiştirir. Bir katmanın başındaki nesneler, tuvalde bu katmandaki diğer nesnelerin üzerinde görüntülenir. En üst katmandaki nesneler, daha alt katmanlardaki nesnelerin önünde görüntülenir.

***Not:** Bir katman veya nesneyi görüntülenebilir alan sınırlarının üstüne veya altına sürüklerseniz, Katmanlar paneli otomatik olarak kayar.*

Bir katman veya nesneyi adlandırmak için:

- 1 Katmanlar panelinde bir katman veya nesneyi çift tıklatın.
- 2 Katman veya nesne için yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.

***Not:** Web Katmanı yeniden adlandırılmaz. Fakat, Web Katmanı'nın alt katmanlarını veya Web Katmanı'ndaki dilimler ve sıcak noktalar gibi nesneleri yeniden adlandırabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Web Katmanı'nı kullanma", sayfa 171.*

Bir katman veya nesneyi taşımak için:

- ❖ Katman veya nesneyi Katmanlar panelinde istediğiniz konuma sürükleyin.

Bir katmandaki tüm seçili nesneleri başka bir konuma taşımak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Katmanın mavi seçim göstergesini başka bir katmana sürükleyin.
- Nesneleri seçtikten sonra, (mavi seçim göstergesinin normal olarak görüntülediği yer olan) hedef katmanının sağ sütununu bir kere tıklatın.

Katmandaki seçili tüm nesneler eş zamanlı olarak diğer katmana taşınır.

***Not:** Bir ana katman, kendi alt katmanına sürüklenemez.*

Bir katmandaki tüm seçili nesneleri başka bir konuma kopyalamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup, katmanın mavi seçim göstergesini başka bir konuma sürükleyin.

- Nesneleri seçtikten sonra, (mavi seçim göstergesinin normal olarak görüntülediği yer olan) hedef katmanının sağ sütununu, Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup bir kere tıklatın.

Fireworks, katmandaki tüm seçili nesneleri diğer katmana kopyalar.

Katmanları ve nesneleri koruma

Katmanlar paneli, nesnelerin erişilebilirliğini kontrol etmenize olanak sağlayan birkaç seçenek sunar.

Belgenizdeki nesneleri, yanlışlıkla yapılan seçim ve düzenlemelerden koruyabilirsiniz. Tek bir nesneyi kilitlemek, bu nesnenin seçilmesini veya düzenlenmesini engeller. Bir katmanı kilitlemek, bu katmandaki tüm nesnelerin seçilmesini veya düzenlenmesini engeller. Tek Katman Düzenleme özelliği, etkin katman ve alt katmanlar haricinde bütün katmanlardaki nesneleri istenmeyen seçim veya değişikliklerden korur. Ayrıca, tuval üzerindeki nesne ve katmanların görünürlüğü kontrol etmek için Katmanlar panelini kullanabilirsiniz. Bir nesne veya katman Katmanlar panelinde gizlendiğinde, tuval üzerinde görüntülenmez, böylece yanlışlıkla seçilemez veya değiştirilemez.

Not: Belgenizi dışa aktardığınızda, gizli katman ve nesneler dahil edilmez. Fakat, Web Katmanı'ndaki nesneler gizlenmiş olup olmadıklarına bakılmaksızın her zaman dışa aktarılabilir. Dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Fireworks uygulamasından dışa aktarma", sayfa 288.

Bir nesneyi kilitlemek için:

- ❖ Nesne adının hemen solunda yer alan sütundaki kareyi tıklatın.



Bir kilit simgesi nesnenin kilitlendiğini belirtir.

Bir katmanı kilitlemek için:

- ❖ Katman adının hemen solunda yer alan sütundaki kareyi tıklatın.



Bir kilit simgesi katmanın kilitlendiğini belirtir.

Çoklu katmanları kilitlemek için:

- ❖ İşaretçiyi, Katmanlar panelindeki Kilitle sütunu boyunca sürükleyin.

Bütün katmanları kilitlemek veya kilidini açmak için:

- ❖ Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Tümünü Kilitle veya Tümünün Kilidini Aç'ı seçin.

Tek Katman Düzenlemeyi açmak veya kapamak için:

- ❖ Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Tek Katman Düzenle'yi seçin.

Bir onay işareti Tek Katman Düzenlemenin etkin olduğunu belirtir.

Bir katmanı veya katmandaki nesneleri göstermek veya gizlemek için:

- ❖ Katman veya nesne adının sol tarafında en uzak olan sütundaki kareyi tıklatın.



Göz simgesi, bir katmanın görülebilir olduğunu belirtir.

Çoklu katman veya nesneleri göstermek veya gizlemek için:

- ❖ İşaretçiyi, Katmanlar panelindeki Göz sütunu boyunca sürükleyin.

Bütün katman nesneleri ve nesneleri göstermek veya gizlemek için:

- ❖ Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Tümünü Göster veya Tümünün Gizle'yi seçin.

Katmanlar panelinde nesneleri birleştirme

Bitmap nesneleri ile çalışırsanız, Katmanlar panelinin kolayca karıştırıldığını görebilirsiniz. En altta seçilen nesne bir bitmap nesnesinin hemen üzerindeyse, Katmanlar panelinde nesneleri birleştirebilirsiniz. Birleştirilecek nesne ve bitmap'ler, Katmanlar panelinde bitişik olmak veya aynı katman üzerinde yer almak zorunda değildir.

Aşağıda birleştirme, seçilen bütün vektör nesnelerinin ve bitmap nesnelerinin, en altta seçilen nesnenin hemen altında yer alan bitmap nesnesinde düzleştirilmesine neden olur. Sonuç tek bir bitmap nesnesidir. Bir kez birleştirildiğinde vektör nesneleri ve bitmap nesneleri ayrı ayrı düzenlenemez ve vektör nesnelerinin düzenlenebilirlik özelliği kaybolur.

Nesneleri birleştirmek için:

1 Bir bitmap nesnesiyle birleştirmek istediğiniz nesne ya da nesneleri Katmanlar panelinde seçin. Birden fazla nesne seçmek için Shift veya Ctrl tuşunu basılı tutup tıklayın.



Seçilen bir katmanın içeriğini, seçilen katmanın hemen altındaki katmanda en üstte yer alan bitmap nesnesine birleştirebilirsiniz.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Aşağıda Birleştir'i seçin.
- Değiştir > Aşağıda Birleştir'i seçin.
- Tuval üzerinde seçilen nesneleri sağ tıklattığınızda (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklattığınızda görüntülenen bağlam menüsünden Aşağıda Birleştir'i seçin.

Seçilen nesne veya nesneler bitmap nesnesiyle birleşir. Sonuç tek bir bitmap nesnesidir.

Not: Aşağıda Birleştir dilimleri, sıcak noktaları veya düğmeleri etkilemez.

Katmanları paylaşma

Bir katmanı, belgedeki tüm sayfalar veya tüm kareler boyunca paylaşabilirsiniz. Bu, bir katmandaki bir nesneyi güncellediğinizde, aynı nesnenin tüm sayfalarda ve karelerde otomatik olarak güncellenmesini sağlar. Bu, arka plan öğeleri gibi nesnelerin bir web sitesinin tüm sayfalarında veya bir animasyonun tüm karelerinde görüntülenmesini istiyorsanız faydalıdır.

Not: Alt katmanlar sayfalarda veya karelerde paylaşılamaz, paylaşmak için ana katmanı seçmek zorundasınız.

Seçilen bir katmanı kareler boyunca paylaşmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Katmanı Karelere Paylaş'ı seçin.
- Katmanlar panelinde katman adını çift tıkkatın ve Kareler Boyunca Paylaş'ı seçin.

Seçilen bir katmanı sayfalar boyunca paylaşmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- ❖ Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Katmanı Sayfalara Paylaş'ı seçin.

Bir katman bir veya daha fazla sayfa boyunca paylaşırsa, paylaşılmayan katmanlardan ayırt edilmesi için sarı bir tonda gösterilir.

Sadece bir ana katman sayfalar boyunca paylaşılabılır. Alt katmanlar paylaşılamaz.

Web Katmanı'nı kullanma

Web Katmanı, her belgede en baştaki katman olarak görüntülenen özel bir katmandır. Web Katmanı'nda, dışa aktarılan Fireworks belgelerine etkileşim atamak için kullanılan dilimler ve sıcak noktalar gibi web nesneleri bulunur. Web nesneleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimler, Rollover'lar ve Sıcak Noktalar", sayfa 208.

Web Katmanı'nı paylaşamaz, silemez, çoğaltamaz, taşıyamaz veya yeniden adlandıramazsınız. Ayrıca, Web Katmanı'nda yer alan nesneleri birleştiremezsiniz. Web Katmanı her zaman sayfalar ve kareler boyunca paylaşılır ve web nesneleri her sayfa ve karede görünürdür.

Web Katmanı'ndaki bir dilim ya da sıcak noktayı yeniden adlandırmak için:

- 1 Katmanlar panelinde dilim veya sıcak noktayı çift tıklatın.
- 2 Yeni adı yazın ve ardından pencerenin dışını tıklatın ya da Enter tuşuna basın.

Not: Bir dilimi yeniden adlandırdığınızda, bu ad dilim dışa aktarıldığında kullanılır.

Photoshop gruplanmış katmanlarını içe aktarma hakkında

Katmanlar içeren Photoshop dosyaları, her katman tek bir Fireworks katmanı üzerinde ayrı bir nesne olarak yerleştirilerek içe aktarılır. Gruplanmış katmanlar, Fireworks uygulamasına aktarılmadan önce Photoshop uygulamasında grupları çözülmüş gibi, ayrı ayrı katmanlar olarak içe aktarılır Photoshop gruplanmış katmanlarındaki kırpma efekti içe aktarma sırasında kaybolur.

Görüntüleri maskeleme

İsimden anlaşıldığı gibi, maskeler bir nesne veya görüntünün kısımlarını gizler veya gösterir. Nesnelerle çok çeşitli yaratıcı efektler elde edebilmek için birçok maskeleme tekniği kullanabilirsiniz.

Altındaki nesne ve görüntüleri bir kurabiye kalıbı gibi kırpan bir maske oluşturabilirsiniz. Ya da, altındaki nesnelerin bölümlerini gösteren veya gizleyen bir sisli pencere efekti sağlayan bir maske oluşturabilirsiniz. Bu tür maske, seçilen nesneleri daha az veya daha çok görünür yapmak için gri tonlama kullanır. Ya da, görünürlüğü etkilemek için kendi saydamlığını kullanan bir maske oluşturabilirsiniz.

Katmanlar panelini ya da Düzenle, Seç veya Değiştir menülerini kullanarak bir maske oluşturabilirsiniz. Bir maske oluşturduktan sonra, maskelenmiş seçimin tuval üzerindeki konumunu ayarlayabilir ya da maske nesnesini düzenleyerek maskenin görünümünü değiştirebilirsiniz. Ayrıca, dönüştürmeleri maskeye bir bütün olarak veya maskenin bileşenlerine ayrı ayrı uygulayabilirsiniz.

Maskeler hakkında

Bir maske nesnesini, ya bir vektör nesnesinden (vektör maskesi) ya da bir bitmap nesnesinden (bitmap maskesi) oluşturabilirsiniz. Ayrıca, çoklu nesneleri veya gruplanmış nesneleri de maske oluşturmak için kullanabilirsiniz.

Vektör maskeleri hakkında

Adobe FreeHand gibi diğer vektör illüstrasyon uygulamalarını kullandıysanız, zaman zaman kırpma yolları veya içine yapıştırmalar olarak adlandırılan vektör maskelerine aşina olabilirsiniz. Vektör maskesi nesnesi, bir kurabiye kalıbı efekti oluşturarak, yolunu şekillendirmek için altındaki nesneleri kırpar.



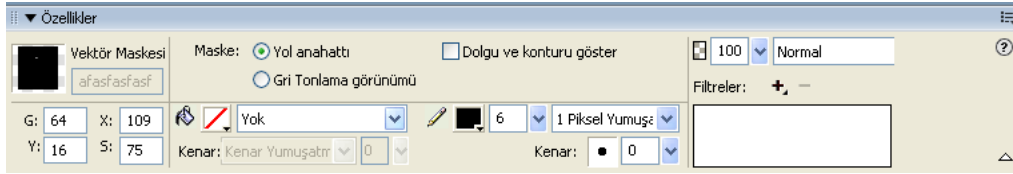
Yol anahattı kullanılarak uygulanan bir vektör maskesi

Bir vektör maskesi oluşturduğunuzda, bir vektör maskesi oluşturduğunuz belirtmek için bir maske küçük resmi kalem simgesiyle birlikte Katmanlar panelinde görüntülenir.



Katmanlar panelindeki bir vektör maskesi küçük resmi

Bir vektör maskesi seçildiğinde, Özellik denetçisi maskenin nasıl uygulandığına dair bilgileri görüntüler. Özellik denetçisinin alt yarısı, maske nesnesinin kontur ve dolgusunu düzenlemenize olanak sağlayan ilave özellikleri görüntüler.

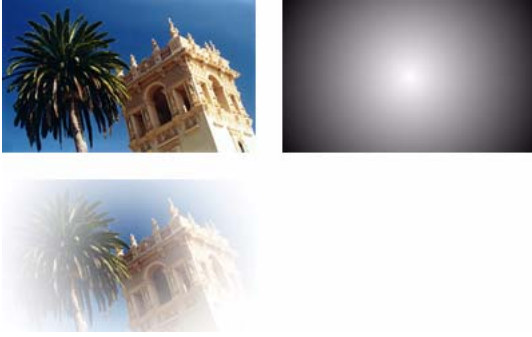


Özellik denetçisindeki vektör maskesi özellikleri

Varsayılan değer olarak, vektör maskeleri yol anahatları kullanılarak uygulanır, fakat bunları başka biçimlerde de uygulayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Maskelerin uygulanma yolunu değiştirme”, sayfa 184.

Bitmap maskeleri hakkında

Photoshop kullanıcısıysanız, katman maskelerine aşina olabilirsiniz. Fireworks bitmap maskeleri, bir maske nesnesinin piksellerinin altındaki nesnelerin görünürliğini etkilediği, katman maskelerine benzer. Fakat, Fireworks bitmap maskelerinin çok yönlülüğü çok daha fazladır: gri tonlama görünümünü veya kendi saydamlıklarını kullanarak uygulanma biçimlerini kolayca değiştirebilirsiniz. Ayrıca, Fireworks Özellik denetçisi maske özelliklerini ve bitmap araç seçeneklerini daha kolayca kullanılabilir hale getirir, bu da, maske düzenleme işlemini çok basitleştirir. Bir maske seçildiğinde, Özellik denetçisi, sadece seçilen bir maske için değil, maske düzenlemek için kullanabileceğiniz bütün bitmap araçları için de çeşitli özellikler görüntüler.

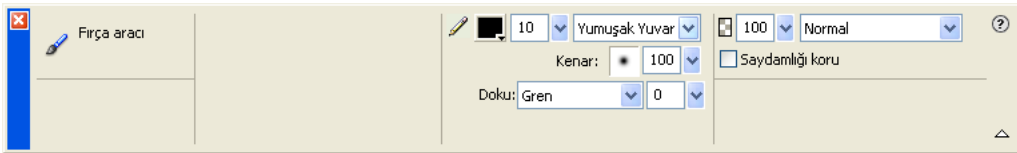


Orijinal nesne ve gri tonlama görünümü kullanılarak uygulanan bir bitmap maskesi

Bitmap maskelerini iki şekilde uygulayabilirsiniz:

- Mevcut bir nesneyi diğer nesneleri maskelemek için kullanarak. Bu teknik bir vektör maskesi uygulamaya benzer.
- Boş maske olarak bilinen maskeyi oluşturarak. Boş maskeler, tamamen saydam ya da tamamen opak olarak çalışmaya başlar. Saydam (veya beyaz) bir maske maskelenen nesneyi bütünlüğü içinde gösterir, opak (veya siyah) bir maske ise maskelenen nesneyi tamamen gizler. Altındaki maskelenmiş nesneleri ortaya çıkaran veya gizleyen maske nesnesini, kullanmak veya değiştirmek için bitmap araçlarını kullanabilirsiniz.

Bir bitmap maskesi oluşturduğunuzda, Özellik denetçisi maskenin nasıl uygulandığına dair bilgileri görüntüler. Bir bitmap maskesi seçiliyken bir bitmap aracı seçerseniz, maskenin özellikleri ve seçili aracın seçenekleri Özellik denetçisinde görüntülenir, bu da, maske düzenleme işlemini basitleştirir.



Bir bitmap aracı seçiliyken Özellik denetçisindeki bitmap maskesi özellikleri

Varsayılan değer olarak, çoğu bitmap maskesi gri tonlama görünümleri kullanılarak uygulanır, fakat alfa kanallarını kullanarak da bu maskeleri uygulayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Maskelerin uygulanma yolunu değiştirme", sayfa 184.

Mevcut bir nesneden maske oluşturma

Mevcut bir nesneden maske oluşturabilirsiniz. Maske olarak kullanıldığında, bir vektör nesnesinin yol anahattı diğer nesneleri kırmak için kullanılabilir. Bir bitmap nesnesi maske olarak kullanıldığında, nesnenin saydamlığı ya da piksellerinin parlaklığı diğer nesnelerin görünürlüğünü etkiler.

Maske Olarak Yapıştır komutunu kullanarak nesneleri maskeleme

Maske Olarak Yapıştır komutunu kullanarak, bir nesneyi veya nesneler grubunu başka bir nesneyle maskeleyerek maskeler oluşturabilirsiniz. Maske Olarak Yapıştır bir vektör maskesi ya da bir bitmap maskesi oluşturur. Bir vektör nesnesini maske olarak kullandığınızda, Maske Olarak Yapıştır, vektör nesnesinin yol anahattını kullanarak maskelenmiş nesneleri kırpın bir vektör maskesi oluşturur. Bir bitmap görüntüsünü maske olarak kullandığınızda, Maske Olarak Yapıştır, bitmap nesnesinin gri tonlama renk değerlerini kullanarak maskelenmiş nesnelerin görünürlüğünü etkileyen bir bitmap maskesi oluşturur.

Maske Olarak Yapıştır komutu ile maske oluşturmak için:

1 Maske olarak kullanmak istediğiniz nesneyi seçin. Birden çok nesne seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

Not: Çoklu nesneleri maske olarak kullanırsanız, her iki nesne bitmap olsa da, Fireworks her zaman bir vektör maskesi oluşturur.

2 Seçimi konumlandırın, böylece seçim maskelenecek nesne veya nesneler grubuyla örtüşür.

Maske olarak kullanmak istediğiniz nesne ya da nesneler, maskelenecek nesnelerin veya grubun önünde veya arkasında olabilir.



3 Maske olarak kullanmak istediğiniz nesne ya da nesneleri kesmek için Düzenle > Kes'i seçin.

4 Maskelemek istediğiniz nesne ya da grubu seçin.

Birden çok nesneyi maskeliyorsanız, nesneler gruplanmak zorundadır. Nesneleri gruplama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Nesneleri gruplama", sayfa 60.



5 Maskeyi yapıştırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Düzenle > Maske Olarak Yapıştır'ı seçin.
- Değiştir > Maske > Maske Olarak Yapıştır'ı seçin.



Siyah tuval ile görüntüye uygulanan bir maske

İçine Yapıştır komutunu kullanarak nesneleri maskeleme

FreeHand kullanıcısıysanız, maskeler oluşturmak için İçine Yapıştır yöntemine aşina olabilirsiniz. Kullandığınız maske nesnesi türüne bağlı olarak, İçine Yapıştır, ya bir vektör maskesi ya da bir bitmap maskesi oluşturur. İçine Yapıştır komutu, kapalı bir yolu ya da bitmap nesnesini şu nesnelerle doldurarak bir maske oluşturur: vektör grafikleri, metin veya bitmap görüntüleri. Yolun kendisinden zaman zaman kırpma yolu olarak bahsedilir ve içerdiği öğeler içindekiler veya içine yapıştırmalar olarak adlandırılır. Kırpma yolunun ötesine taşan içerik gizlenir.

Fireworks uygulamasındaki İçine Yapıştır komutu, Maske Olarak Yapıştır komutu ile benzer bir efekt üretir, aralarında sadece iki fark vardır.

- İçine Yapıştır ile kesip yapıştırdığınız nesne maskelenecek nesnedir. Maske Olarak Yapıştır'da ise, kesip yapıştırdığınız nesne maske nesnesidir.
- Vektör maskeleriyle, İçine Yapıştır maske nesnesinin kendi dolgu ve konturunu gösterir. Maske Olarak Yapıştır'da bir vektör maskesinin dolgu ve konturu, varsayılan değer olarak görünür durumda değildir. Fakat, Özellik denetçisini kullanarak bir vektör maskesinin dolgu veya konturunu açabilir ya da kapatabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Maskelerin uygulanma yolunu değiştirme", sayfa 184.

İçine Yapıştır komutunu kullanarak maske oluşturmak için:

- 1 İçine yapıştırma içeriği olarak kullanacağınız nesne ya da nesneleri seçin.
- 2 Nesne ya da nesneleri konumlandırın, böylece bu nesneler, içeriği yapıştırmak istediğiniz nesneyle örtüşeceklerdir.

Not: İçine yapıştırma içeriği olarak kullanmak istediğiniz nesneler seçili kaldığı sürece yığın sıralaması önemli değildir. Bu nesneler, Katmanlar panelinde maske nesnesinin üstünde veya altında olabilir.



3 Nesneleri Panoya taşımak için Düzenle > Kes'i seçin.

4 İçeriği yapıştırmak istediğiniz nesneyi seçin. Bu nesne maske veya kırpma yolu olarak kullanılacaktır.



5 Düzenle > İçine Yapıştır'ı seçin.

Yapıştırdığınız nesneler içeride veya maske nesnesi tarafında kesilmiş gibi görüntülenir.



Metni maske olarak kullanma

Metin maskeleri bir tür vektör maskesidir. Metin maskelerini, mevcut nesneleri kullanarak maskeler uyguladığınız gibi uygularsınız: metni maske nesnesi gibi basitçe kullanırsınız. Bir metin maskesi uygulamanın alışılmış yolu metnin yol anahattını kullanmaktır, fakat gri tonlama görünümünü kullanarak da bir metin maskesini uygulayabilirsiniz.



Yol anahattı kullanılarak uygulanan bir metin maskesi

Daha fazla bilgi için, bkz. “Mevcut bir nesneden maske oluşturma”, sayfa 173. Maskelerin uygulanabileceği farklı yollar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Maskelerin uygulanma yolunu değiştirme”, sayfa 184.

Katmanlar panelini kullanarak nesneleri maskeleme

Boş, saydam bir bitmap maskesi eklemenin en hızlı yolu Katmanlar panelini kullanmaktır. Katmanlar paneli nesneye, bitmap araçlarıyla üzerinde çizim yaparak özelleştirebileceğiniz, beyaz bir maske ekler.

Not: Boş, opak (veya siyah) maskeler oluşturma için ayrıntıları için, bkz. “Göster ve Gizle komutlarını kullanarak nesneleri maskeleme”, sayfa 178.

Katmanlar panelini kullanarak bitmap maskesi oluşturmak için:

- 1 Maskelemek istediğiniz nesneyi seçin.
 - 2 Katmanlar panelinin altındaki Maske Ekle düğmesini tıklayın.
- Fireworks, seçilen nesneye boş bir maske ekler. Katmanlar paneli, boş maskeyi temsil eden bir maske küçük resmi görüntüler.
- 3 İsteğe bağlı olarak, maskelenen nesne bir bitmap’se, bir piksel seçimi oluşturmak için seçim çerçevesi ya da kement araçlarından birini kullanın.
 - 4 Araçlar panelinden Fırça, Kurşun Kalem, Boya Kovası veya Degradе aracı gibi bir bitmap boyama aracı seçin.
 - 5 Özellik denetçisinde istediğiniz araç seçeneklerini ayarlayın.
 - 6 Hala seçili olan maskeyle, boş maske üzerine çizim yapın. Çizim yaptığınız alanlarda, alttaki maskeli nesne gizlenir.



Maske uygulanmış görüntü



Maskenin Katmanlar panelinde görüntülenen hali

Not: Üzerine çizim yaparak bir bitmap maskesinin görünümünü değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bir maskenin görünümünü değiştirme”, sayfa 183.

Göster ve Gizle komutlarını kullanarak nesneleri maskeleme

Değiştir > Maske alt menüsünde, nesnelere boş bitmap maskeleri uygulamak için birçok seçenek bulunur.

Tümünü Göster. Nesneye boş, saydam bir maske uygulayarak bütün nesneyi gösterir. Aynı etkiyi elde etmek için Katmanlar panelinde Maske Ekle düğmesini tıklatın.

Tümünü Gizle. nesneye, bütün nesneyi gizleyen, boş, opak bir maske uygular.

Seçimi Göster. Yalnızca piksel seçimleriyle kullanılabilir. Geçerli piksel seçimini kullanarak saydam bir piksel maskesi uygular. Bitmap nesnesindeki diğer pikseller gizlenir. Aynı etkiyi elde etmek için bir piksel seçimi yapın ve ardından Maske Ekle düğmesini tıklatın.

Seçimi Gizle. yalnızca piksel seçimleriyle kullanılabilir. Geçerli piksel seçimini kullanarak opak bir piksel maskesi uygular. Bitmap nesnesindeki diğer pikseller gösterilir. Aynı etkiyi elde etmek için bir piksel seçimi yapın ve ardından Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup Maske Ekle düğmesini tıklatın.

Maske oluşturmak amacıyla Tümünü Göster ve Tümünü Gizle komutlarını kullanmak için:

- 1 Maskelemek istediğiniz nesneyi seçin.
- 2 Maskeyi oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Nesneyi göstermek için Değiştir > Maske > Tümünü Göster'i seçin.
 - Nesneyi gizlemek için Değiştir > Maske > Tümünü Gizle'yi seçin.
- 3 Araçlar panelinden Fırça, Kurşun Kalem veya Boya Kovası gibi bir bitmap boyama aracı seçin.
- 4 Özellik denetçisinde istediğiniz araç seçeneklerini ayarlayın.

Bir Tümünü Gizle maskesi uyguladıysanız, siyah dışında bir renk seçmelisiniz.

- 5 Boş maske üzerine çizim yapın. Çizdiğiniz alanlarda, uyguladığınız maskenin türüne bağlı olarak alttaki maskeli nesne ya gizlenir ya da gösterilir.

Not: Üzerine çizim yaparak bir bitmap maskesinin görünümünü değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bir maskenin görünümünü değiştirme”, sayfa 183.

Maske oluşturmak amacıyla Seçimi Göster ve Seçimi Gizle komutlarını kullanmak için:

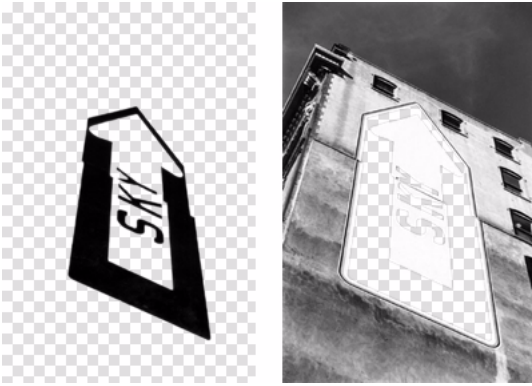
- 1 Araçlar panelinden Sihirli Değnek, herhangi bir seçim çerçevesi veya kement aracını seçin.
- 2 Bir bitmap'te pikseller seçin.



Orijinal görüntü; Sihirli Değnek'le seçilen pikseller

3 Maskeyi oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Piksel seçimi tarafından tanımlanan alanı göstermek için Değiştir > Maske > Seçimi Göster'i seçin.
- Piksel seçimi tarafından tanımlanan alanı gizlemek için Değiştir > Maske > Seçimi Gizle'yi seçin.



Seçimi Göster ve Seçimi Gizle'nin sonuçları

Piksel seçimi kullanılarak bir bitmap maskesi uygulanır. Araçlar panelindeki bitmap araçlarını kullanarak, maskeli nesnenin kalan piksellerini göstermek veya gizlemek için maskeyi düzenlemeye devam edebilirsiniz. Üzerine çizim yaparak bir bitmap maskesinin görünümünü değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bir maskenin görünümünü değiştirme”, sayfa 183.

Photoshop katman maskelerini içe aktarma ve dışa aktarma hakkında

Photoshop'ta, katman maskelerini ya da gruplanmış katmanları kullanarak görüntüleri maskeleyebilirsiniz. Fireworks, katman maskeleri kullanan görüntüleri, bunları düzenleme yeteneğini kaybetmeden başarıyla içe aktarma olanağı sağlar. Katman maskeleri, bitmap maskeleri olarak içe aktarılır.

Fireworks maskeleri Photoshop'a da dışa aktarılabilir. Bu maskeler, Photoshop katman maskelerine dönüştürülür. Maskelenen nesneler metin içeriyorsa ve Photoshop'ta metnin düzenlenebilirlik özelliğini korumak istiyorsanız, dışa aktarırken Düzenlenebilirliği Görünüme Tercih Et'i seçmelisiniz.

Not: Metin maske nesnesi olarak kullanılıyorsa, Photoshop'a dışa aktarıldıktan sonra bitmap'e dönüştürülür ve metin olarak düzenlenebilme özelliğini kaybeder.

Maske oluřturmak iin nesneleri gruplama

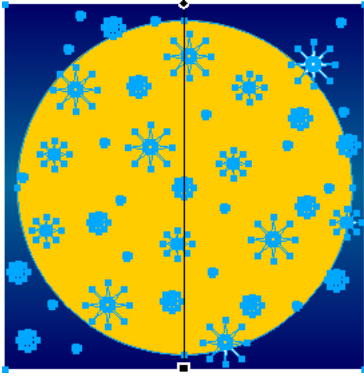
Bir maske oluřturmak iin iki veya daha fazla nesneyi gruplayabilirsiniz. En stteki nesne maske nesnesi olur.

Nesneleri ya bitmap maskeleri ya da vektr maskeleri olarak gruplayabilirsiniz. Yıėın sıralaması uygulanan maske trn belirler. En stteki nesne bir vektr nesnesiyse, sonu bir vektr maskesi olur. En stteki nesne bir bitmap nesnesiyse, sonu bir bitmap maskesi olur.

Not: Vektr ve bitmap maskeleri hakkında daha fazla bilgi iin, bkz. “Maskeler hakkında”, sayfa 171.

Maske oluřturmak iin nesneleri gruplamak iin:

1 stste binen iki veya daha fazla nesneyi Shift tuřunu basılı tutup tıklatın.



Nesneleri farklı katmanlardan seebilirsiniz.

2 Deėiřtir > Maske > Maske Olarak Grupla'yı sein.



Maskeleri dzenleme

Maskeleri birok yoldan deėiřtirebilirsiniz. Bir maskenin konum, řekil ve rengini deėiřtirerek, maskelenen nesnelerin grnrlėn deėiřtirebilirsiniz. Ayrıca, bir maskenin trn ve uygulanma biimini de deėiřtirebilirsiniz. Bunlara ek olarak, maskeler deėiřtirilebilir, devre dıřı bırakılabilir ve silinebilir.

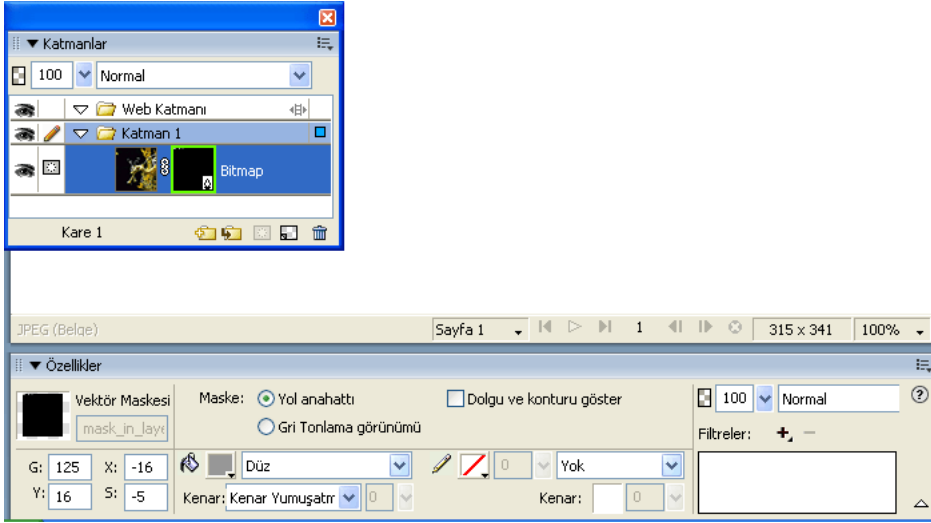
Maske nesnesinin kendisi tuval zerinde grnr olmasa bile, bir maskeyi dzenlemenin sonuları hemen grnr. Katmanlar panelindeki maske kk resmi, maskeye yaptėınız dzenlemeleri grntler.

Ayrıca, maskelenmiř nesneler de deėiřtirilebilir. Maskeyi tařımadan, maskelenmiř nesneleri yeniden dzenleyebilirsiniz. Ayrıca, mevcut bir maske grubuna ilave maskelenmiř nesneler ekleyebilirsiniz.

Maske küçük resimlerini kullanarak maskeleri ve maskelenmiş nesneleri seçme

Katmanlar panelindeki küçük resimler kullanılarak, maskeler ve maskelenmiş nesneler kolayca belirlenip seçilebilir. Küçük resimler, diğer nesneleri etkilemeden, yalnızca maske veya maskelenmiş nesneleri kolayca seçip düzenleme olanağı sağlar.

Maske küçük resmini seçtiğinizde, maske simgesi Katmanlar panelinde bu resmin yanında görüntülenir ve maskenin özellikleri ise istenirse değiştirilebilecekleri Özellik denetçisinde gösterilir.

**Maske seçmek için:**

- ❖ Katmanlar panelinde maske küçük resmini tıklatın.

Bir maske küçük resmi seçildiğinde, Katmanlar paneli bunun etrafında yeşil bir vurgu görüntüler.

Maskelenmiş nesneleri seçmek için:

- ❖ Katmanlar panelinde maskelenmiş nesne küçük resmini tıklatın.

Maskelenmiş bir nesnenin küçük resmi seçildiğinde, Katmanlar paneli bunun etrafında mavi bir vurgu görüntüler.

Alt Seçim aracını kullanarak maskeleri ve maskelenmiş nesneleri seçme

Tuval üzerinde maskenin diğer bileşenlerini seçmeden, ayrı ayrı maskeleri veya maskelenmiş nesneleri seçmek için Alt Seçim aracını kullanabilirsiniz.

Bir maske veya maskelenmiş nesneyi Alt Seçim aracıyla seçtiğinizde, Özellik denetçisi seçilen nesnenin özelliklerini gösterir.

Maske veya maskelenmiş nesneyi bağımsız olarak seçmek için:

- ❖ Alt Seçim aracıyla tuval üzerindeki nesneyi tıklatın.

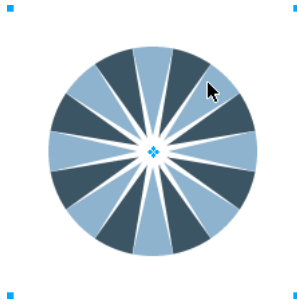
Seçildiklerinde, maskelerin yeşil, maskelenmiş nesnelerin ise mavi vurgusu olur.

Maskeleri ve maskelenmiş nesneleri taşıma

Maskeleri ve maskelenmiş nesneleri yeniden konumlandırabilirsiniz. Bunlar, birlikte veya ayrı ayrı taşınabilir.

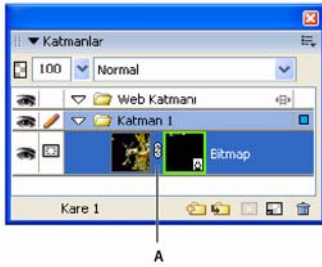
Bir maskeyi ve onun maskelenmiş nesnesini birlikte taşımak için:

- 1 İşaretçi aracını kullanarak tuval üzerinde maskeyi seçin.
- 2 Maskeyi yeni bir konuma sürükleyin, ancak maskelenmiş nesneyi maskeden ayrı olarak taşımak istemiyorsanız taşıma tutamacını sürüklemeyin.

**Bağı kaldırarak maskeleri ve maskelenmiş nesneleri bağımsız olarak taşımak için:**

- 1 Katmanlar panelinde maske üzerindeki bağ simgesini tıklatın.

Bu, maskelerin maskelenmiş nesnelerden bağıni kaldırır, böylece bunlar bağımsız olarak taşınabilir.



A. Bağ simgesi

- 2 Taşımak istediğiniz nesnenin küçük resmini seçin: maske ya da maskelenmiş nesneler.
- 3 İşaretçi aracıyla nesne ya da nesneleri tuval üzerinde sürükleyin.

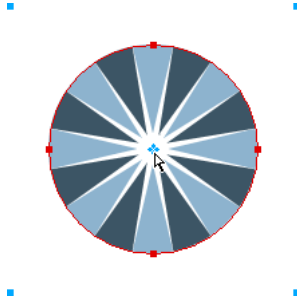
Not: Birden fazla maskelenmiş nesne varsa, tüm maskelenmiş nesneler birlikte taşınır.

- 4 Katmanlar panelinde maske küçük resimlerinin arasını tıklatın. Bu, maskelenmiş nesneleri maskeye yeniden bağlar.

Taşıma tutamacını kullanarak bir maskeyi bağımsız olarak taşımak için:

- 1 İşaretçi aracını kullanarak tuval üzerinde maskeyi seçin.

2 Alt Seçim aracını seçin ve maskenin taşıma tutamacını yeni bir konuma sürükleyin.

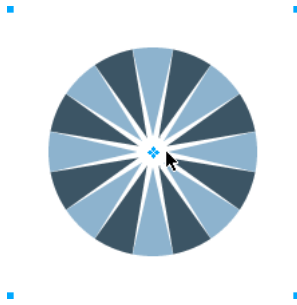


Taşıma tutamacını kullanarak, maskelenmiş nesneleri maskeden bağımsız olarak taşımak için:

1 İşaretçi aracını kullanarak tuval üzerinde maskeyi seçin.

2 Taşıma tutamacını yeni bir konuma sürükleyin.

Nesneler maskenin konumunu etkilemeden taşınır.



Not: Birden fazla maskelenmiş nesne varsa, tüm maskelenmiş nesneler birlikte taşınır.

Maskelenmiş nesneleri birbirlerinden bağımsız olarak taşımak için:

❖ Seçmek için Alt Seçim aracıyla nesneyi tıklatın ve ardından nesneyi sürükleyin.

Bu, diğer maskelenmiş nesneleri taşımadan, tek bir maskelenmiş nesneyi seçmenin ve taşımının tek yoludur.

Bir maskenin görünümünü değiştirme

Bir maskenin şekil ve rengini değiştirerek, maskelenen nesnelerin görünürlüğüne değiştirebilirsiniz.

Bitmap araçlarıyla üzerine çizim yaparak bir bitmap maskesinin şeklini değiştirebilirsiniz. Bir vektör maskesinin şeklini, maske nesnesinin noktalarını taşıyarak değiştirebilirsiniz.

Bir maske gri tonlama görünümü kullanılarak uygulanırsa, alttaki maskelenmiş nesnelerin opaklığını etkilemek için maskenin renklerini değiştirebilirsiniz. Gri tonlama bir maske üzerinde orta ton renkleri kullanmak, maskelenmiş nesnelere yarı saydam bir görünüm verir. Maskelenmiş nesneleri görüntülemek için daha açık renkleri, maskelenmiş nesneleri gizlemek ve arka planı göstermek için ise daha koyu renkleri kullanın.

Ayrıca, maske nesnelerini maskeye ekleyerek veya dönüştürme araçlarını kullanarak da bir maskeyi değiştirebilirsiniz.

Seçilen bir maskenin şeklini değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bitmap çizim araçlarından herhangi biriyle bir bitmap maskesi üzerine çizim yapın.

- Alt Seçim aracıyla bir vektör maskesi nesnesinin noktalarını taşıyın.

Seçilen bir maskenin rengini değiştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Gri tonlama bitmap maskeleri için, çeşitli gri tonlama renk değerlerini kullanarak maske üzerine çizim yapmak için bitmap araçlarını kullanın.
- Gri tonlama vektör maskeleri için, maske nesnesinin rengini değiştirin.

Not: Maskelenmiş nesneleri görüntülemek için daha açık renkleri, maskelenmiş nesneleri gizlemek için ise daha koyu renkleri kullanın.

Daha fazla maske nesnesi ekleyerek bir maskeyi değiştirmek için:

- 1 Seçilen nesneyi veya eklemek istediğiniz nesneleri kesmek için Düzenle > Kes'i seçin.
- 2 Katmanlar panelinde maskelenmiş nesnenin küçük resmini seçin.
- 3 Düzenle > Maske Olarak Yapıştır'ı seçin.
- 4 Mevcut maskeyi değiştirmek mi yoksa mevcut maskeye eklemek mi istediğiniz sorulduğunda Ekle'yi seçin.

Nesne veya nesneler maskeye eklenir.

Dönüştürme araçlarını kullanarak bir maskeyi değiştirmek için:

- 1 İşaretçi aracını kullanarak tuval üzerinde maskeyi seçin.
- 2 Dönüştürmeyi maskeye uygulamak için bir dönüştürme aracı ya da Değiştir > Dönüştür alt menüsünden bir komut kullanın. Dönüştürme araçlarını kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme", sayfa 56.

Dönüştürme, maskeye ve maskenin maskelenmiş nesnelere uygulanır.

Not: Önce maskenin maske nesnelerinden bağımlı kaldırarak ve ardından da dönüştürmeyi gerçekleştirerek, bir dönüştürmeyi sadece maske nesnesine uygulayabilirsiniz.

Maskelerin uygulanma yolunu değiştirme

Bir maske düzenlediğinizi garantiye almak ve üzerinde çalıştığınız maske türünü belirlemek için Özellik denetçisini kullanabilirsiniz. Bir maske seçildiğinde, Özellik denetçisi maskenin uygulandığı yolu değiştirme olanağı sağlar. Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için genişletme okunu tıklatın.

Vektör maskeleri, varsayılan değer olarak yol anahatları kullanılarak uygulanır. Yolun veya metnin anahattı maske olarak kullanılır. İsteğe bağlı olarak, maskenin dolgu ve konturunu gösterebilirsiniz. Bu, maskeler oluşturmak için İçine Yapıştır'ı kullanmak ile aynı sonucu üretir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Mevcut bir nesneden maske oluşturma", sayfa 173.



Dolgu ve Konturu Göster devre dışı bırakılıp yol anahattı kullanılarak uygulanan bir vektör maskesi

Alfa kanalını kullanarak bir bitmap maskesi uygulama yoluyla, yol anahattı kullanılarak uygulanan bir vektör maskesi gibi görünen bir maske oluşturabilirsiniz. Alfa kanalını kullanarak bir maske uyguladığınızda, maske nesnesinin saydamlığı, maskelenen nesnenin görünürlüğünü etkiler.



Alfa kanalı kullanılarak uygulanan bir bitmap maskesi

Hem vektör hem de bitmap maskeleri gri tonlama görünümüleri kullanılarak uygulanabilir. Bitmap maskeleri, varsayılan değer olarak gri tonlama görünümüleri kullanılarak uygulanır. Bir maske gri tonlama görünümü kullanılarak uygulandığında, piksellerinin açıklığı, maskelenen nesnenin ne kadarının görüntüleneceğini belirler. Açık pikseller maskelenen nesneyi görüntüler. Maskedeki daha koyu pikseller, görüntüyü gizler ve arka planı gösterir. Gri tonlama görünümünü kullanarak maskeleri uygulama, maske nesnesi bir desen veya degrade dolgu içeriyorsa, ilginç efektler oluşturur.



Gri tonlama görünümü kullanılarak uygulanan desen dolgulu bir vektör maskesi

Ayrıca, vektör maskelerini bitmap maskelerine de dönüştürebilirsiniz. Fakat, bitmap maskeleri vektör maskelerine dönüştürülemez.

Vektör ve bitmap maskeleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Maskeler hakkında”, sayfa 171.

Yol anahattını kullanarak bir vektör maskesi uygulamak için:

- ❖ Bir vektör maskesi seçiliyken Özellik denetçisinde Yol Anahattı’nı seçin.

Vektör maskesinin dolgu ve konturunu göstermek için:

- ❖ Yol anahattı kullanılarak uygulanan bir vektör maskesi seçiliyken Özellik denetçisinde Dolgu ve Konturu Göster’i seçin.

Alfa kanalını kullanarak bir bitmap maskesi uygulamak için:

- ❖ Bir bitmap maskesi seçiliyken Özellik denetçisinde Alfa Kanalı’nı seçin.

Gri tonlama görünümünü kullanarak bir vektör ya da bitmap maskesi uygulamak için:

❖ Bir maske seçiliyken Özellik denetçisinde Gri Tonlama Görünümü'nü seçin.

Vektör maskesini bitmap maskesine dönüştürmek için:

- 1 Katmanlar panelinde, maske nesnesinin küçük resmini seçin.
- 2 Değiştir > Seçimi Düzleştir'i seçin.

Maskelenmiş bir seçime nesneler ekleme

Mevcut bir maskelenmiş seçime daha fazla nesne ekleyebilirsiniz.

Maskelenmiş bir seçime maskelenmiş nesneler eklemek için:

- 1 Seçilen nesneyi veya eklemek istediğiniz nesneleri kesmek için Düzenle > Kes'i seçin.
- 2 Katmanlar panelinde maskelenmiş nesnenin küçük resmini seçin.
- 3 Düzenle > İçine Yapıştır'ı seçin.

Nesne veya nesneler maskelenmiş nesnelere eklenir.

***Not:** İçine Yapıştır komutunu veya mevcut bir maskeyi kullanmak, orijinal maske kontur ve dolgusu kullanılarak uygulanmazsa, maske nesnesinin kontur ve dolgusunu göstermeyecektir.*

Maskeleri değiştirme, devre dışı bırakma ve silme

Maskeyi, yeni bir maske nesnesi ile değiştirebilirsiniz. Ayrıca, bir maskeyi devre dışı bırakabilir veya silebilirsiniz. Bir maskeyi devre dışı bırakmak, geçici olarak maskeyi gizler. Bir maskeyi silmek, maskeyi kalıcı olarak kaldırır.

Maskeyi değiştirmek için:

- 1 Maske olarak kullanmak istediğiniz seçili nesne ya da nesneleri kesmek için Düzenle > Kes'i seçin.
 - 2 Katmanlar panelinde maskelenmiş nesnenin küçük resmini seçin ve Düzenle > Maske Olarak Yapıştır'ı seçin.
 - 3 Mevcut maskeyi değiştirmek mi yoksa mevcut maskeye eklemek mi istediğiniz sorulduğunda Değiştir'i seçin.
- Mevcut maske nesnesi yeni bir taneyle değiştirilir.

Seçilen bir maskeyi devre dışı bırakmak veya etkinleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Maskeyi Devre Dışı Bırak veya Maskeyi Etkinleştir'i seçin.
- Değiştir > Maske > Maskeyi Devre Dışı Bırak ya da Değiştir > Maske > Maskeyi Etkinleştir'i seçin.

Devre dışı bırakıldığında maske küçük resmi üzerinde kırmızı bir X görüntülenir. X'i tıklatmak maskeyi etkinleştirir.

Seçilen bir maskeyi silmek için:

- 1 Maskeyi silmek için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Katmanlar paneli Seçenekler menüsünden Maskeyi Sil'i seçin.
 - Değiştir > Maske > Maskeyi Sil'i seçin.
 - Maske küçük resmini, Katmanlar panelindeki çöp tenekesi simgesine sürükleyin.
- 2 Maskeyi silmeden önce, maskenin maskelenmiş nesneler üzerindeki etkisini uygulamak mı yoksa yoksaymak mı istediğinizi belirleyin:

Uygula. nesneye yaptığınız değişiklikleri korur, ancak maske artık düzenlenebilir nitelikte değildir. Maskelenen nesne bir vektör nesnesiyse, maske ve vektör nesnesi tek bir bitmap görüntüsüne dönüştürülür.

Yoksay. yaptığınız değişiklikleri ortadan kaldırır ve nesneyi orijinal biçimine geri getirir.

İptal. silme işlemini durdurur ve maskeyi olduğu gibi bırakır.

Karışım ve saydamlık

Bileşim iki veya daha fazla üstüste binen nesnenin saydamlık veya renk etkileşimini değiştirme işlemidir. Fireworks uygulamasında, karışım modları bileşik görüntüler oluşturma olanağı sağlar. Karışım modları ayrıca, nesnelerin ve görüntülerin opaklığına bir kontrol boyutu ekler.

Karışım modları hakkında

Bir karışım modu seçtiğinizde, Fireworks bunu seçilen nesnelere bütünlükleri içinde uygular. Tek bir belgedeki veya tek bir katmandaki nesnelerin, belge veya katmandaki diğer nesnelerden farklı karışım modları olabilir.

Farklı karışım modlu nesneler gruplandığında, grubun karışım modu tek tek karışım modlarını geçersiz kılar. Nesnelerin grubunu çözmek, her nesnenin ayrı ayrı karışım modunu geri yükler.

Not: Katman karışım modları sembol belgeler içinde çalışmayacaktır.

Bir karışım modunda şu öğeler bulunur:

Karışım rengi. karışım modunun uygulandığı renktir.

Opaklık. karışım modunun uygulandığı saydamlık derecesidir.

Taban rengi. karışım renginin altındaki piksellerin rengidir.

Sonuç rengi. karışım modunun taban rengi üzerindeki etkisinin sonucudur.

Fireworks uygulamasındaki bazı karışım modları:

Normal. hiçbir karışım modu uygulamaz.

Erime. karışım efekti oluşturmak için geçerli katman ile arka plan katmanı arasında rasgele renkler seçer.

Çarp. Taban rengini karışım rengiyle çarpır, böylece daha koyu renkler ortaya çıkarır.

Ekran. Karışım renginin tersini taban rengiyle çarpır, böylece bir soldurma efekti oluşturur.

Koyulaştır. Sonuç rengi olarak kullanmak için karışım renginin ve taban renginin daha koyusunu seçer. Bu, sadece karışım renginden açık olan pikselleri değiştirir.

Doğrusal Yakma. Geçerli ve arka plan katmanlarının her kanalını inceler ve parlaklığı düşürerek karışım rengini yansıtmak için arka plan rengini koyulaştırır. Genel etki görüntüyü koyulaştırmasıdır. Nötr renk beyazdır, bu yüzden Doğrusal Yakma'nın beyazla karışımının etkisi yoktur.

Açıklaştır. Sonuç rengi olarak kullanmak için karışım renginin ve taban renginin daha açığını seçer. Bu, sadece karışım renginden koyu olan pikselleri değiştirir.

Doğrusal Soldurma. Geçerli ve arka plan katmanlarının her kanalını inceler ve parlaklığı artırarak karışım rengini yansıtmak için arka plan rengini açıklaştırır. Genel etki görüntüyü açıklaştırmasıdır. Nötr renk siyahtır, bu yüzden Doğrusal Yakma'nın siyahla karışımının etkisi yoktur.

Canlı Işık. Renk Yanması ve Renk Soldurma modlarının etkilerini birleştiren, kontrast artırıcı bir karışım modudur. Karışım rengi orta griden daha koyuysa, Canlı Işık kontrastı artırarak görüntüyü koyulaştırır veya yakar. Aksi takdirde, kontrast düşürülerek görüntü açıklaştırılır veya soldurulur.

Doğrusal Işık. Canlı Işık'tan farkı şudur ki Doğrusal Işık, Doğrusal Yanma ve Doğrusal Soldurma'nın bir birleşimidir ve kontrast yerine parlaklığı ayarlar. Karışım katmanı rengi orta griden daha koyuysa, Doğrusal Işık parlaklığı azaltarak görüntüyü koyulaştırır. Karışım katmanı rengi orta griden daha açıksa, artırılan parlaklığa bağlı olarak sonuç daha parlak bir görüntüdür.

Pin Işığı. Karışım rengine bağlı olarak rengi değiştirir. Karışım rengi %50 griden daha açıksa, karışım renginden daha koyu olan pikseller değiştirilir, karışım renginden daha açık pikseller ise değişmez. Karışım rengi %50 griden daha koyuysa, karışım renginden daha açık olan pikseller değiştirilir, karışım renginden daha koyu pikseller ise değişmez.

Sert Karışım. Bir görüntüdeki renkleri yalnızca sekiz saf renge indirger.

Fark. Karışım rengini taban renginden veya taban rengini karışım renginden çıkarır. Daha az parlaklığı olan renk daha çok parlaklığı olan renkten çıkarılır.

Ton. Sonuç rengini oluşturmak için karışım renginin ton değeriyle taban renginin renk parlaklığını ve doygunluğunu birleştirir.

Doygunluk. Sonuç rengini oluşturmak için karışım renginin doygunluğu ile taban renginin renk parlaklığını ve tonunu birleştirir.

Renk. Sonuç rengini oluşturmak için karışım renginin ton ve doygunluğu ile taban renginin renk parlaklığını birleştirir; tekrenkli görüntüleri renklendirmek ve renkli görüntüleri tonlamak için gri düzeyleri korur.

Renk Parlaklığı. Karışım renginin renk parlaklığını taban renginin ton ve doygunluğu ile birleştirir.

Ters Çevir. Taban rengini ters çevirir.

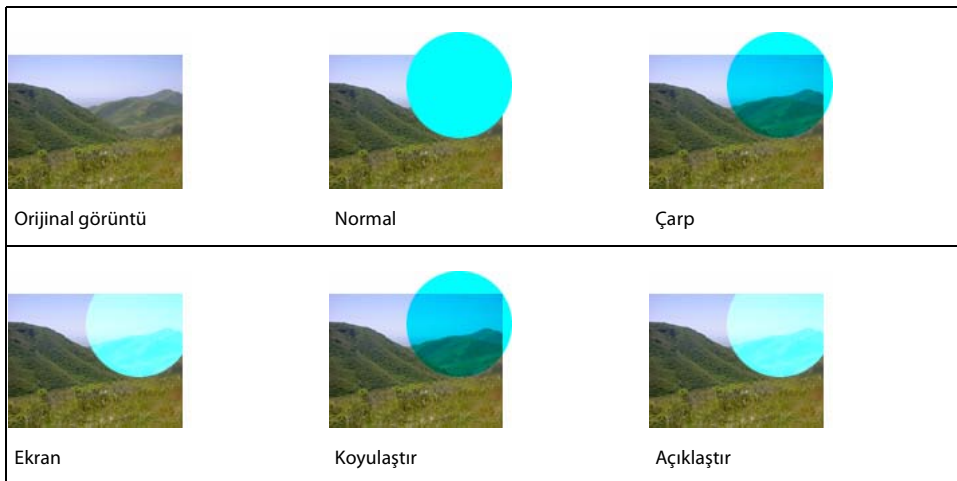
Renk Tonu. Taban rengine gri ekler.

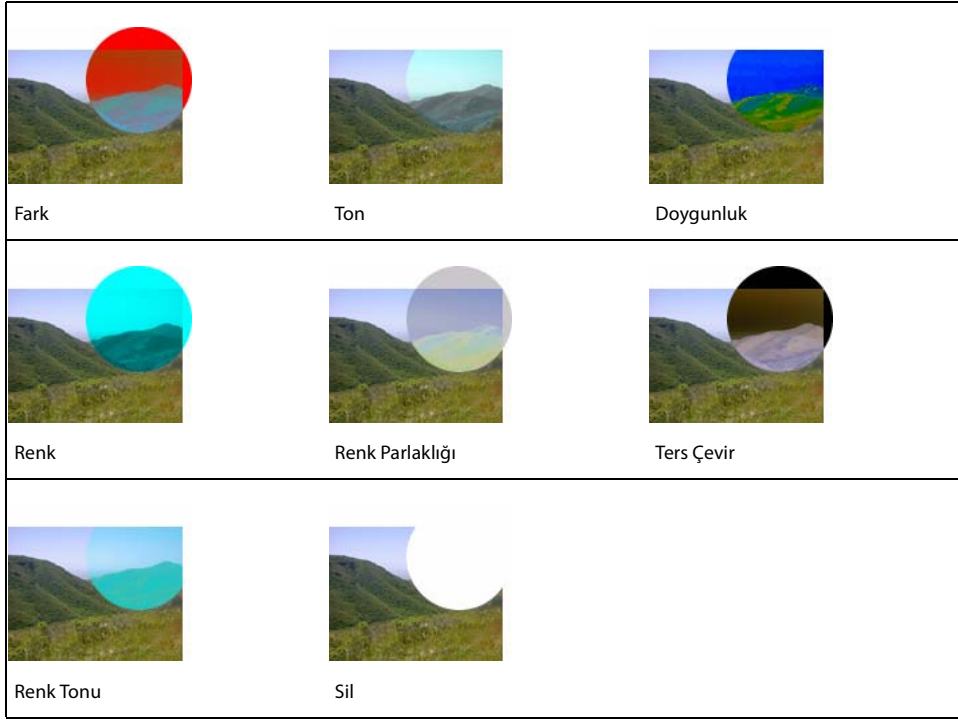
Sil. Arka plan görüntüsündekiler de dahil taban renkli piksellerini kaldırır.

Karışım modları hakkında genel bilgi için, özelde Photoshop karışım modları için, aşağıdaki web sitesini ziyaret edin: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.

Karışım modu örnekleri

Fireworks uygulamasındaki bazı karışım modlarının örnekleri: Daha fazla örnek için aşağıdaki web sitesini ziyaret edin: www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/.





Opaklığı ayarlama ve karışımları uygulama

Seçilen nesnelerin opaklığını ayarlamak ve karışım modlarını uygulamak için Özellik denetçisini ve Katmanlar panelini kullanabilirsiniz. Opaklık ayarının 100 değeri bir nesneyi tamamen opak yapar. Ayarın 0 (sıfır) değeri ise bir nesneyi tamamen saydam yapar.

Ayrıca, bir nesneyi çizmeden önce de bir karışım modu ve opaklık belirleyebilirsiniz.

Bir nesneyi çizmeden önce bir karışım modu ve opaklık belirlemek için:

❖ Araçlar panelinden istediğiniz aracı seçerek, nesneyi çizmeden önce Özellik denetçisinde karışım ve opaklık seçeneklerini ayarlayın.

Not: Karışım ve opaklık seçenekleri bütün araçlar için kullanılabilir değildir.

Mevcut nesneler için karışım modu ve opaklık düzeyini ayarlamak için:

- 1 Üstüste binen iki nesneden üstteki nesneyi seçin.
- 2 Özellik denetçisi veya Katmanlar panelindeki Karışım Modu açılır menüsünden bir karışımı seçeneği belirleyin.
- 3 Opaklık açılır kaydırıcısından bir ayar seçin veya metin kutusuna bir değer yazın.

Nesneleri çizerken, nesnelere uygulanması için varsayılan karışım modu ve opaklık düzeyini ayarlamak için:

- 1 Bir karışım modu veya opaklığın yanlışlıkla uygulanmasını önlemek için Seç> Seçimi Kaldır'ı seçin.
- 2 Seçilen bir vektör veya bitmap çizim aracıyla, Özellik denetçisinde bir karışım modu ve opaklık düzeyi seçin.

Seçtiğiniz karışım modu ve opaklık düzeyi, bu araçla daha sonradan çizdiğiniz bütün nesneler için varsayılan değer olarak kullanılır.

Renkli Dolgu Canlı Filtresi hakkında

Fireworks ayrıca, bir nesnenin opaklık ve karışım modunu değiştirerek, nesnenin rengini ayarlamanıza olanak sağlayan bir Canlı Filtre sunar. Renkli Dolgu olarak adlandırılan bu Canlı Filtre, bir nesneyi farklı opaklık ve karışım modu olan başka bir nesneyle örtüştürmekle aynı etkiyi üretir. Renkli Dolgu Canlı Filtresini kullanma hakkında daha fazla ayrıntı için, bkz. “Canlı Filtreleri Kullanma”, sayfa 154.

Bölüm 10: Stilleri, Sembolleri ve URL'leri Kullanma

Fireworks, içinde stil, sembol ve URL'leri saklayıp yeniden kullanabileceğiniz üç panel sağlar. Stiller, Stiller panelinde saklanır; geçerli belge için semboller Kitaplık panelinde saklanır ve URL'ler, URL panelinde saklanır. Varsayılan değer olarak, her üç panel de Varlıklar panel grubunda düzenlenir.

Stiller panelinde, seçilmek üzere önceden tanımlanmış bir Fireworks stilleri kümesi bulunur. Ayrıca, bir konturlar, dolgular, filtreler ve metin nitelikleri kombinasyonu oluşturduysanız ve bunu yeniden kullanmak istiyorsanız, nitelikleri bir stil olarak kaydedebilirsiniz. Nitelikleri her seferinde yeniden oluşturmak yerine, bunları Stiller panelinde kolayca kaydedebilir ve ardından bu nitelikler kombinasyonunu diğer nesnelere uygulayabilirsiniz.

Fireworks uygulamasında üç tür sembol bulunur: grafik, animasyon ve düğme. Herbirinin kendi özel kullanımı için kendine özgü özellikleri vardır. Kitaplık panelini kullanarak yeni semboller oluşturabileceğiniz gibi sembolleri çoğaltabilir, içe aktarabilir ve düzenleyebilirsiniz. Animasyon ve düğme sembollerine özgü özellikler hakkında bilgi için, bkz. “Animasyonlar Oluşturma”, sayfa 248 ve “Düğmeler ve Açılır Menüler Oluşturma”, sayfa 229.

URL, ya da Uniform Resource Locator (Birörnek Kaynak Konumlayıcı), Internet üzerinde belirli bir sayfanın veya dosyanın adresidir. Aynı URL'yi birçok kez kullanıyorsanız, bunu URL paneline ekleyebilirsiniz. URL'lerinizi, URL kitaplıklarında düzenleyebilir ve gruplayabilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Stilleri kullanma”, sayfa 191
- “Sembolleri kullanma”, sayfa 194
- “URL'lerle çalışma”, sayfa 204

Stilleri kullanma

Bir stil oluşturarak, önceden tanımlanmış bir dolgu, kontur, filtre ve metin nitelikleri kümesini kaydedebilir ve yeniden uygulayabilirsiniz. Bir stili bir nesneye uyguladığınızda, nesne stilin özelliklerini üzerine alır.

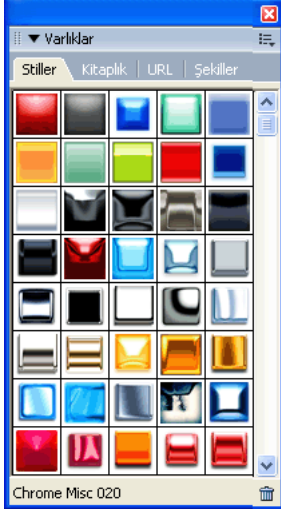


Fireworks uygulamasında birçok önceden tanımlı stil bulunur. Stilleri ekleyebilir, değiştirebilir ve kaldırabilirsiniz. Fireworks DVD'si ve Adobe web sitesinde, Fireworks uygulamasına içe aktarabileceğiniz önceden tanımlanmış birçok stil bulunur. Ayrıca, stilleri dışa aktarabilir ve onları diğer Fireworks kullanıcıları ile paylaşabilirsiniz ya da diğer Fireworks belgelerinden stilleri içe aktarabilirsiniz.

Not: Stilleri bitmap nesnelere uygulayamazsınız.

Stil uygulama

Stilleri oluşturmak, kaydetmek ve nesnelere veya metne uygulamak için Stiller panelini kullanabilirsiniz.



Stiller paneli

Bir stili nesneye uyguladığınızda, daha sonradan orijinal nesneyi etkilemeden stili güncelleyebilirsiniz. Fireworks, bir nesneye hangi stili uyguladığınızı takip etmez. Özel bir stili silerseniz, stili kurtaramazsınız, fakat stili geçerli olarak kullanan her nesne stil niteliklerini korur. Fireworks uygulamasından sağlanan bir stili silerseniz, bunu ve silinen bütün diğer stilleri, Stiller paneli Seçenekler menüsündeki Stilleri Sıfırla komutunu kullanarak kurtarabilirsiniz. Fakat, stilleri sıfırlama özel stillerinizi de siler.

Seçilen bir nesne veya metin bloğuna stil uygulamak için:

- 1 Stiller panelini açmak için Pencere > Stiller'i seçin.
- 2 Stiller panelinde bir stili tıklatın.

Stilleri oluşturma ve silme

Seçilen bir nesnenin niteliklerine dayanarak bir stil oluşturabilirsiniz. Stil, Stiller panelinde görüntülenir.

Stiller panelinden stilleri silebilirsiniz de.

Aşağıdaki nitelikler bir stilde kaydedilebilir:

- Dolgu türü ve rengi; desenler, dokular ve aç, konum ve opaklık gibi degrade nitelikleri dahil.
- Kontur türü ve rengi
- Filtreler
- Font, punto boyutu, stil (kalın, italik veya alt çizgi), hizalama, kenar yumuşatma, otomatik harf aralığı, yatay ölçek, karakter aralığı ve satır aralığı gibi metin nitelikleri.

Yeni bir stil oluşturmak için:

- 1 İstedığınız kontur, dolgu, filtre veya metin nitelikleriyle bir vektör nesnesi veya metni oluşturun veya seçin.
- 2  Stiller panelinin altındaki Yeni Stil düğmesini tıklatın.
- 3 Stilin parçası olmasını istediğiniz nitelikleri Yeni Stil iletişim kutusundan seçin.

Not: Hizalama, kenar yumuşatma, otomatik harf aralığı, yatay ölçek, karakter aralığı ve satır aralığı gibi listelenmeyen diğer metin niteliklerini kaydetmek için Metin Diğer seçeneğini belirleyin.

4 İstiyorsanız stili adlandırın ve Tamam'ı tıklatın.

Stiller panelinde stili gösteren bir simge görüntülenir.

Mevcut bir stil üzerine yeni bir stili dayandırmak için:

- 1 Mevcut stili seçilen bir nesneye uygulayın.
- 2 Nesnenin niteliklerini düzenleyin.
- 3 Önceki işlemde anlatıldığı gibi yeni bir stil oluşturarak nitelikleri kaydedin.

Stili silmek için:

- 1 Stiller panelinden bir stil seçin.

Birden çok stil seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın; bitişik olmayan birden çok stil seçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın.

- 2  Stiller panelinde Stili Sil düğmesini tıklatın.

Stilleri düzenleme

Bir stilin içerdiği nitelikleri değiştirmek isterseniz, Stiller panelinden stili düzenleyebilirsiniz.

Stili düzenlemek için:

- 1 Tuval üzerindeki tüm nesnelerin seçimini kaldırmak için Seç > Seçimi Kaldır'ı seçin.
- 2 Stiller panelinde bir stili çift tıklatın.
- 3 Stili Düzenle iletişim kutusunda, uygulamak istediğiniz niteliklerin bileşenlerini seçin veya seçimini kaldırın. Stili Düzenle iletişim kutusu, Yeni Stil iletişim kutusu ile aynı seçeneklere sahiptir. Stile dahil etmek üzere nitelikler seçmenin ayrıntıları için, bkz. "Stilleri oluşturma ve silme", sayfa 192.
- 4 Değişiklikleri stile uygulamak için Tamam'ı tıklatın.

Stilleri dışa aktarma ve içe aktarma

Zamandan tasarruf etmek ve tutarlılık sağlamak için stilleri diğer Fireworks kullanıcıları ile paylaşmak isteyebilirsiniz. Stilleri diğer bilgisayarlarda kullanılmak üzere dışa aktararak paylaşabilirsiniz.

Stilleri dışa aktarmak için:

- 1 Stiller panelinden bir stil seçin.

Birden çok stil seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın; bitişik olmayan birden çok stil seçmek için Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın.

- 2 Stiller paneli Seçenekler menüsünden Stilleri Dışa Aktar'ı seçin.
- 3 Kaydedilen stilleri içerecek belge için bir ad ve konum girin.
- 4 Kaydet'i tıklatın.

Stilleri içe aktarmak için:

- 1 Stiller paneli Seçenekler menüsünden Stilleri İçe Aktar'ı seçin.

2 İçe aktarmak için bir stiller belgesi seçin.

Stiller belgesindeki bütün stiller, içe aktarılır ve Stiller panelindeki seçili stilden hemen sonra yerleştirilir.

Stil varsayılan değerlerini kullanma

Stiller panelinden tüm özel stilleri silmek ve silinen varsayılan stilleri geri yüklemek isterseniz, Stiller panelini varsayılan durumuna sıfırlayabilirsiniz. Ayrıca, Stiller panelinde görüntülenen simgelerin boyutunu da değiştirebilirsiniz.

Stiller panelini varsayılan stillere sıfırlamak için:

❖ Stiller paneli Seçenekler menüsünden Stilleri Sıfırla'yı seçin.

Not: Stilleri varsayılan değere sıfırlamak, kaydetmiş olabileceğiniz özel stilleri kaldırır.

Stil önizleme simgelerinin boyutunu değiştirmek için:

❖ Büyük ve küçük önizleme boyutları arasında geçiş yapmak için Stiller paneli Seçenekler menüsünden Büyük Simgeler'i seçin.

Bir stil oluşturmadan nitelikleri uygulama

Stiller panelinde yeni bir stil oluşturmadan, bir nesneden nitelikleri kopyalayıp bunları diğer nesnelere uygulayabilirsiniz. Bu yöntemi, diğer nesnelere yeniden uygulamayı planlamadığınız nitelikleri bir nesneye hızlıca uygulamak için kullanabilirsiniz. Kopyalanıp uygulanabilen nitelikler dolgular, konturlar, filtreler ve metin nitelikleridir.

Bir nesneden nitelikleri kopyalayıp, bunları diğer nesnelere uygulamak için:

- 1 Niteliklerini kopyalamak istediğiniz nesneyi seçin.
- 2 Düzenle > Kopyala'yı seçin.
- 3 Orijinal nesnenin seçimini kaldırın, ardından yeni nitelikleri uygulamak istediğiniz nesne ya da nesneleri seçin.
- 4 Düzenle > Nitelikleri Yapıştır'ı seçin.

Seçilen nesneler, orijinal nesne ile aynı nitelikleri alır.

Sembolleri kullanma

Fireworks uygulamasında üç tür sembol bulunur: grafik, animasyon ve düğme. Herbirinin kendi özel kullanımı için kendine özgü özellikleri vardır. Örnekler, bir Fireworks sembolünün temsilleridir. Sembol nesnesi (orijinal nesne) düzenlendiğinde, örnekler (kopyalar) sembole yapılan değişiklikleri yansıtmak için otomatik olarak değişir.

Semboller, bir grafik öğeyi yeniden kullanmak istediğinizde faydalıdır. Örnekleri çoklu Fireworks belgelerine yerleştirebilir ve sembole ilişkilendirmeyi koruyabilirsiniz. Semboller, düğmeler oluşturma ve nesneleri çoklu kareler boyunca canlandırmada yardımcı olur. Animasyon ve düğme özelliklerine yerleştirilmiş ilave özellikler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Animasyon sembolleri oluşturma", sayfa 249 ve "Düğme sembolleri oluşturma", sayfa 229.

Sembol oluşturma

Düzenle > Ekle alt menüsünü kullanarak semboller oluşturabilirsiniz. Herhangi bir nesne, metin bloğu veya gruptan bir sembol oluşturabilir ve oluşturduğunuz sembolleri Varlıklar panelinin Kitaplık sekmesinde düzenleyebilirsiniz. Bir belgeye örnekler yerleştirmek için örnekleri Kitaplık sekmesinden tuvale sürüklemeniz yeterlidir. Geçerli belgede sembolün bir örneğini oluşturduktan sonra, bu sembol Varlıklar panelinin Kitaplık sekmesinde yer alır ve buradan düzenlenebilir.

Seçilen bir nesneden yeni bir sembol oluşturmak için:

- 1 Nesneyi seçin ve Değiştir > Sembol > Sembole Dönüştür'ü seçin.
- 2 Sembole Dönüştür iletişim kutusunun Adı metin kutusuna sembol için bir ad yazın.
- 3 Bir sembol türü seçin: Grafik, Animasyon ve Düğme.
- 4 Sembölü ölçeklemek için 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını kullanmak isterseniz, 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını etkinleştir onay kutusunu işaretleyin. 9 dilimli ölçekleme özelliği hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "9 dilimli ölçeklemeyi kullanma", sayfa 197.
- 5 Çoklu belgelerde kullanılabilmesi için sembolü Ortak Kitaplığa eklemek üzere Ortak Kitaplığa Kaydet onay kutusunu işaretleyin.
- 6 Sembölü kaydetmek için Tamam'ı tıklatın.

Sembol, Varlıklar panelinin Kitaplık sekmesinde ve eğer seçeneği işaretlenmişse Ortak Kitaplıkta görüntülenir. Seçilen nesne sembolün bir örneği haline gelir ve Özellik denetçisi sembol seçeneklerini görüntüler.

Sıfırdan sembol oluşturmak için:

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Düzenle > Ekle > Yeni Sembol'ü seçin.
 - Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Yeni Sembol'ü seçin.
 - 2 Bir sembol türü seçin: Grafik, Animasyon ve Düğme.
 - 3 Sembölü ölçeklemek için 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını kullanmak isterseniz, 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını etkinleştir onay kutusunu işaretleyin. Ardından Tamam'ı tıklatın.
- Hangi sembol türünü seçtiğinize bağlı olarak Sembol Düzenleyici veya Düğme Düzenleyici açılır.
- 4 Araçlar panelindeki araçları kullanarak sembolü oluşturun, ardından düzenleyiciyi kapatın.
- Daha fazla bilgi için, bkz. "Düğme sembolleri oluşturma", sayfa 229 ve "Sembölü takas etmek için:", sayfa 196.ve "Animasyon sembolleri oluşturma", sayfa 249.

Örnekleri yerleştirme

Bir sembolün örneklerini geçerli belgeye yerleştirebilirsiniz.

Örnek yerleştirmek için:

- ❖ Bir sembolü Kitaplık panelinden geçerli belgeye sürükleyin.



Tuval üzerinde bir sembolün örneği

Sembolleri düzenleme

Bir sembolü, düzenlemeyi bitirdiğinizde ilişkili bütün örnekleri otomatik olarak güncelleyen Sembol Düzenleyicide değiştirebilirsiniz.

Not: Çoğu düzenleme türünde, bir örneği değiştirmek sembolü ve diğer bütün örnekleri etkiler. Fakat, bazı istisnalar vardır. Daha fazla bilgi için, bkz. “Örnekleri düzenleme”, sayfa 201.

Sembolü ve tüm örneklerini düzenlemek için:

1 Sembol Düzenleyiciyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir örneği çift tıklatın.
- Bir örnek seçin ve Değiştir > Sembol > Sembolü Düzenle’yi seçin.
- Kitaplık panelinde bir sembol seçin ve Seçenekler menüsünden Sembolü Düzenle’yi seçin.

2 Sembol değişiklikleri uygulayın ve pencereyi kapatın.

Sembol ve tüm örnekler değişiklikleri yansıtır.

Not: Yeniden boyutlandırıldığında sembol şeklinin bozulmadığından emin olmak için sembol düzenleyicide 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. “9 dilimli ölçeklemeyi kullanma”, sayfa 197.

Sembolü yeniden adlandırmak için:

- 1 Kitaplık panelinde sembol adını çift tıklatın.
- 2 Sembol Özellikleri iletişim kutusunda adı değiştirin ve Tamam’ı tıklatın.

Sembolü çoğaltmak için:

- 1 Kitaplık panelinde sembolü seçin.
- 2 Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Çoğalt’ı seçin.

Sembolün türünü değiştirmek için:

- 1 Kitaplıkta sembol adını çift tıklatın.
- 2 Farklı bir Sembol Türü seçeneği belirleyin.

Kitaplıktaki tüm kullanılmayan sembolleri seçmek için:

- ❖ Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Kullanılmayan Öğeleri Seç’i belirleyin.

Sembolü silmek için:

- 1 Kitaplık panelinde sembolü seçin.
- 2 Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Sil’i seçin.
- 3 Sil’i tıklatın. Sembol ve tüm örnekler silinir.

Sembolü takas etmek için:

- 1 Halihazırda tuvale yerleştirilmiş olan bir sembol seçin.
- 2 Sağ tıklatın ve Sembolü Takas Et’i seçin.
- 3 Sembolü Takas Et iletişim kutusunda başka bir mevcut sembol örneği seçin.
- 4 Tamam’ı tıklatın.

9 dilimli ölçeklemeyi kullanma

Fireworks CS3'e dahil edilen 9 dilimli ölçekleme özelliği, vektör ve bitmap sembollerini, geometrilerini bozmadan daha büyük veya daha küçük boyuta ölçekleme olanağı sağlar. Sembol, şekline bağlı olarak 3 veya 9 bölge kullanılarak ölçeklenebilir.

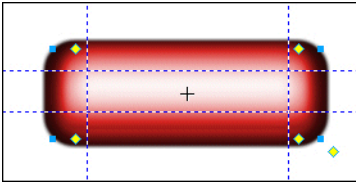
Aşağıdaki şekil, 9 dilimli ölçekleme özelliği kullanılarak görüntülerin nasıl ölçeklendiğini gösterir.



9 dilimli ölçekleme kılavuzları, bütün semboller için varsayılan değer olarak Sembol Düzenleyici ve Düğme Düzenleyici'de etkinleştirilir.

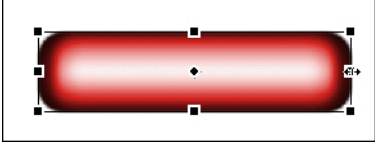
9 dilimli ölçeklemeyi kullanarak bir sembolü ölçeklemek için:

- 1 Sembol Düzenleyici veya Düğme Düzenleyici'ni açmak için sembol veya düğmeyi çift tıklatın.
- 2 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını aşağıdaki gibi düzenleyin:
 - a 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını etkinleştir onay kutusunu seçerek veya seçimini kaldırarak kılavuzları etkinleştirin veya devre dışı bırakın.
 - b Kılavuzları taşıyın ve düğme veya sembol üzerine uygun bir şekilde yerleştirin. Yukarıdaki grafikte sarı alanlarla gösterildiği gibi, ölçekleme sırasında sembolün deforme olmasını istemediğiniz kısımlarının (örneğin köşeler) kılavuzların dışında olduğundan emin olun.



9 dilimli ölçekleme kılavuzları bu düğme üzerine bu şekilde yerleştirildiği için düğme boyutu değiştirildiğinde köşeler deforme olmayacaktır.

- c Kılavuzların yanlışlıkla taşınmalarını engellemek için 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını kilitli onay kutusunu işaretleyerek, kılavuzları (isteğe bağlı) kilitleyin.
- 3 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını yerleştirmeyi bitirdiğinizde, sembol veya düğme düzenleyici'de Bitti'yi tıklatın.
- 4 Ölçek aracını kullanarak sembolü gerektiği gibi yeniden boyutlandırın.



Düğme, köşelerin şekli deforme edilmeden ölçeklenir.

Zengin grafik sembolleri oluşturma ve kullanma

Zengin semboller, akıllıca ölçeklenebilen ve bir JavaScript (JSF) dosyası kullanılarak özgün nitelikler verilebilen bir grafik sembolü türüdür. Bu nitelikler Sembol Özellikleri paneli (Pencere > Sembol Özellikleri) kullanılarak kontrol edilebilir.

Zengin semboller, sembolleri belgeye sürükleyerek ve sembollerle ilişkilendirilmiş parametreleri Sembol Özellikleri panelinden düzenleyerek, bir kullanıcı arayüzü veya web sitesi tasarımını hızlıca oluşturmak için kullanılabilir.

Zengin sembolü görüntülemek ve kullanmak için:

1 Ortak Kitaplık panelini açmak için Pencere menüsünden Ortak Kitaplık'ı seçin.

2 Bir sembolü kullanmak için sembolü Ortak Kitaplık panelinden Fireworks tuvaline sürükleyip bırakın.

Önceden tasarlanmış bir zengin semboller kitaplığı Fireworks CS3'e dahil edilmiştir. Bu semboller, belirli bir web sitesinin veya kullanıcı arayüzünün görünüm ve hissine uyum sağlamak için özelleştirilebilir.

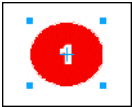
Tüm sembollerde olduğu gibi, bir zengin sembol türü örneği de, sembolün diğer örneklerini etkilemeden, Özellik denetçisi kullanılarak düzenlenebilir. Ayrıca, Sembol Özellikleri panelini kullanarak da sembol özelliklerini değiştirebilirsiniz.

Sembolün kendisini düzenlemek için sembol örneğini çift tıklatıp, sembolü Sembol Düzenleyicide düzenleyebilirsiniz. Bu düzenlemeler geçerli sembolü ve diğer tüm sembol örneklerini etkiler.

Not: Çoğu düzenleme türünde, bir örneği değiştirmek sembolü ve diğer bütün örnekleri etkiler. Fakat, bazı istisnalar vardır. Daha fazla bilgi için, bkz. "Örnekleri düzenleme", sayfa 201.

Zengin grafik sembolü oluşturmak için:

1 Özelleştirilmesi gerekebilecek özelliklere sahip bir nesne oluşturun.



Bu sembolün, özelleştirilebilir seçenekler gibi madde imi rengi ve madde imi sayısı olabilir.

2 Nesneyi oluştururken, düzenlenebilir olmasını istediğiniz özelliklerin adlarını, Katmanlar paneline ad yazarak özelleştirin. Örneğin, düzenlenebilir bir metin alanı "etiket" olarak adlandırılabilir. Bu ad JavaScript dosyasında kullanılacaktır.

Not: Özellikleri adlandırırken, ad içinde boşluk bırakmayın. Bu, JavaScript hatasına yol açacaktır. Bu yüzden, örneğin, "numara etiketi" bir ad olarak kullanılamaz, fakat "numara_etiketi" kullanılabilir.

3 Nesneleri seçin ve Değiştir > Sembol > Sembole Dönüştür'ü seçin.

4 Sembole Dönüştür iletişim kutusunun Adı metin kutusuna sembol için bir ad yazın.

5 Sembol türü olarak Grafik'i seçin ve Ortak Kitaplığa Kaydet'i seçin. Ardından Tamam'ı tıklatın.

Yazılım, yeni sembolünüzü kaydetmek için bir konum belirlemenizi ister. Varsayılan değer olarak, yazılım bir “Özel Semboller” klasörü oluşturur. Yeni sembolünüzü buraya kaydedebilir veya Özel Semboller klasörü ile aynı düzeyde başka bir klasör oluşturabilirsiniz.

Not: Zengin semboller, Ortak Kitaplık içindeki bir klasöre kaydedilmelidir.

Kaydedildikten sonra, sembol tuvalden kaldırılır ve Ortak Kitaplıkta görüntülenir.

6 Komutlar menüsünden Sembol Komut Dosyası Oluştur'u seçerek Sembol Komut Dosyası Oluştur panelini açın.

7 Panelin sağ üst köşesindeki gözet düğmesini tıklatın ve sembol PNG dosyasına gözetin. Bu, varsayılan değer olarak <kullanıcı ayarları>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) veya <kullanıcı adı>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh) dizininde kaydedilir.

8 Bir öge adı eklemek için artı düğmesini tıklatın.

9 Özelleştirmek istediğiniz öğenin adını ekleyin. Örneğin, “etiket” olarak adlandırılan metin alanını özelleştirmek istiyorsanız Öge Adı alanına “etiket” yazın.

10 Nitelik alanında, özelleştirmek istediğiniz niteliğin adını seçin. Örneğin, etiketteki metni özelleştirmek için metinKrkleri niteliğini seçin ya da bir nesnenin dolgu rengini özelleştirmek için dolguRengi niteliğini seçin.

Not: Bu nitelik seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için Fireworks'ü Genişletme'ye bakın.

11 Özellik Adı alanında, özelleştirilebilir özelliğin adını yazın; örneğin, “Etiket” veya “Numara”. Bu, Sembol Özellikleri panelinde görüntülenen özellik adıdır.

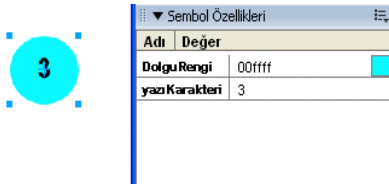
12 Değer alanında, özellik için varsayılan bir değer girin. Bu, sembolün bir örneği belge içine ilk defa yerleştirildiğinde varsayılan değer olacaktır.

13 İlave öğeleri gerektiği gibi ekleyin.

14 Belirlenen seçenekleri kaydetmek ve bir JavaScript dosyası oluşturmak için Kaydet'i tıklatın.

15 Yeni sembolü yeniden yüklemek için Ortak Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Yeniden Yükle'yi seçin.

JavaScript dosyası oluşturulduktan sonra, sembolün yeni bir örneğini sembolü tuvale sürükleyerek oluşturabilir ve ardından Sembol Özellikleri panelinde sembolün niteliklerini değiştirerek bu nitelikleri güncelleyebilirsiniz.



Sembol Özellikleri panelini kullanarak sembol özelliklerini düzenleme

Not: JavaScript dosyasını oluşturduktan sonra, sembol içinde komut dosyası tarafından başvuru alan bir nesneyi kaldırır veya yeniden adlandırırsanız, hatalar Sembol Özellikleri paneli tarafından oluşturulur.

Mevcut bir sembolü zengin sembol olarak kaydetmek için:

1 Kitaplık panelinde bir sembol seçin.

2 Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Ortak Kitaplığa Kaydet'i seçin.

3 Sembol özelliklerini kaydetmek için bir JavaScript dosyası oluşturun.

JavaScript kullanarak düzenlenebilir sembol parametreleri oluşturma:

Bir sembol zengin bir sembol olarak kaydedildiğinde, bir PNG dosyası varsayılan değer olarak <kullanıcı ayarları>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols klasöründe (Windows) veya <kullanıcı adı>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh) dizininde kaydedilir.

Bir zengin sembol oluşturmak için, JavaScript dosyası, aynı konumda bir .JSF uzantısıyla ve sembol ile aynı adla oluşturulmalı ve kaydedilmelidir Örneğin, mybutton.graphic.png dosyasının, mybutton.jsf olarak adlandırılan bir JavaScript dosyası olacaktır.

Sembol Komut Dosyası Oluştur paneli, programcı olmayanlara bazı basit sembol niteliklerini atama ve JavaScript dosyasını otomatik olarak oluşturma olanağı sağlar. Bu paneli açmak için Komutlar panelinden Sembol Komut Dosyası Oluştur'u seçin.

JavaScript dosyası

Düzenlenebilir parametreleri sembole eklemek için JavaScript dosyasındaki iki işlev tanımlanmalıdır:

- function setDefaultValues() –düzenlenebilir parametreleri ve bu parametrelerin varsayılan değerlerini tanımlar.
- function applyCurrentValues() –Sembol Özellikleri paneli yoluyla girilen değerleri grafik sembolüne uygular.

Aşağıdaki özel bir sembol oluşturmak için örnek bir .JSF dosyasıdır.

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //sembol özelliklerini oluşturmak için
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function setDefaultValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Sembol nesne adını al
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: setDefaultValues(); break;
    default: break;
}
```

Bu örnek JavaScript renkleri değiştirebilen zengin bir sembol gösterir:

```

function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Ad, Sembol Özellikleri Panelinde görüntülenecek Parametre adıdır.
    //Değer, Zengin sembol ilk defa yüklendiğinde görüntülenen varsayılan Değerdir. Bu durumda, Zengin sembol
    kullanıldığında varsayılan renk Mavi olacaktır.
    //Renk, görüntülenen Parametre Türüdür. Renk, Sembol Özellikleri Panelindeki Renk Açılır kutusunu çağırır.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function setDefaultValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg renkleri değiştirecek olan PNG'deki Katman adıdır.
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: setDefaultValues(); break;
    default: break;
}

```

.JSF dosyasının sembol özelliklerini özelleştirmek için nasıl kullanılabileceğini daha iyi anlamak için yazılımla birlikte verilen örnek bileşenleri inceleyin.

Örnekleri düzenleme

Düzenlemek için bir örneği çift tıklattığınızda, aslında Sembol Düzenleyici veya Düğme Düzenleyicideki sembolün kendisini düzenliyorsunuz. Sadece geçerli örneği düzenlemek için, sembol ile örnek arasındaki bağı koparmanız gerekir. Fakat, bu şekilde ikisi arasındaki ilişki kalıcı olarak koparılmış olur ve ilerde sembole yapacağınız düzenlemeler önceki örneğe yansıtılmaz.

Düğme sembollerinde, her örneğe özgün düğme metni ve URL'ler atarken, bir düğmeler grubu için sembol-örnek ilişkisini korumanıza olanak sağlayan birkaç kullanışlı özellik bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. "Düğme sembolleri düzenleme", sayfa 234.

Zengin sembolleri düzenleme

Sembolle ilişkilendirilmiş JavaScript davranışı olan bir zengin sembolü düzenliyorsanız, Sembol Düzenleyiciyi kullanarak JavaScript özelliklerini düzenleyemezsiniz. Bu sembol özelliklerini değiştirmek için değerlerin Sembol Özellikleri paneli kullanılarak değiştirilmesi gerekir. Sembol Özellikleri paneline özelleştirilebilir özellikler eklemek isterseniz, sembolle ilişkilendirilen JavaScript dosyasını düzenlemelisiniz.

Sembol bağlarını koparma

Önce bir örnekle sembol arasındaki bağı kopararak, sembolü ve diğer örnekleri etkilemeden bu örneği değiştirebilirsiniz.

Örneği sembolden ayırmak için:

- 1 Örneği seçin.
- 2 Değiştir > Sembol > Ayır'ı seçin.

Seçilen örnek bir grup haline gelir. Kitaplık panelindeki sembol artık bu grupla ilişkilendirilmez. Sembolden ayırmadan sonra, önceki bir düğme örneği düğme sembol özelliklerini kaybeder ve sonraki bir animasyon örneği animasyon sembol özelliklerini kaybeder.

Örnek özelliklerini düzenleme

Şu örnek özellikleri, sembolü veya diğer örnekleri etkilemeden Özellik denetçisinde değiştirilebilir:

- Karışım modu
- Opaklık
- Filtreler
- Genişlik ve yükseklik
- x ve y koordinatları

Not: Düğme örneklerinde, sembolü etkilemeden düzenlenebilen ilave özellikler bulunur. Düğme örneklerini düzenleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Düğme sembolleri düzenleme", sayfa 234.

Sembolü etkilemeden veya sembol bağıını koparmadan örnek özelliklerini düzenlemek için:

- 1 Örneği seçin.
- 2 Özellik denetçisinde örnek özelliklerini değiştirin.

Sembolleri içe aktarma ve dışa aktarma

Kitaplık paneli, geçerli belgede oluşturduğunuz animasyon, grafik ve düğme sembolleri saklar. Ayrıca, geçerli belgeye içe aktardığınız sembolleri de saklar. Kitaplık paneli geçerli belgeye özeldir, fakat içe aktarıp dışa aktararak, kesip yapıştırarak veya sürükleyip bırakarak bir kitaplıktan sembolleri birden çok Fireworks belgesinde kullanabilirsiniz.

Diğer kitaplıklardan sembolleri içe aktarabilirsiniz; Fireworks uygulamasında hazırlanmış semboller içeren kitaplıklar ve siz veya başka birinin daha önce dışa aktardığı semboller içeren kitaplıklardan. Tersine, yeniden kullanmak veya paylaşmak istediğiniz semboller oluşturduysanız, kendi sembol kitaplığınızı dışa aktarabilirsiniz. Bir sembol kitaplığını dışa aktardığınızda, kitaplık PNG dosyası olarak dışa aktarılır.

Sembolleri içe aktarma

Fireworks Ortak Kitaplığında, hazırlanmış animasyon sembolleri, grafik sembolleri ve düğme sembollerinin yanı sıra gezinme çubukları ve çoklu sembol temalarını da buradan içe aktarabileceğiniz sembol kitaplıkları bulunur. Bu sembolleri kullanarak, orijinal semboller oluşturmaya zaman harcamadan gelişmiş gezinme öğeleri içeren karmaşık bir web sitesini hızlıca oluşturabilirsiniz.

Bir Fireworks sembol kitaplığından bir veya daha fazla hazırlanmış sembolü içe aktarmak için:

- 1 Bir Fireworks belgesi açın.
- 2 Ortak Kitaplık panelinde bir klasör seçin. Bu klasörlerde animasyonlar ve madde imleri gibi önceden oluşturulmuş çeşitli semboller bulunur.

Ayrıca, daha önceden dışa aktarılıp sabit diskinizde, bir CD’de veya bir ağ üzerinde konumlandırılmış kitaplık PNG dosyalarından sembolleri içe aktarabilirsiniz. Sembolleri dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz.

“Sembolleri dışa aktarma”, sayfa 203.

Başka bir dosyadan sembolleri geçerli belgeye içe aktarmak için:

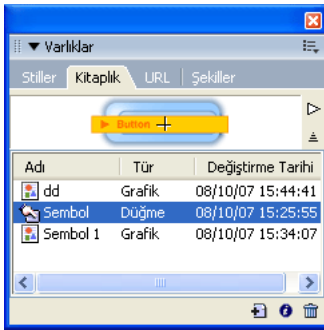
1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Sembolleri İçe Aktar’ı seçin.
- Düzenle > Kitaplıklar > Diğer’i seçin.

2 Dosyanın bulunduğu klasöre gelin, dosyayı seçin ve Aç’ı tıklatın.

3 İçe aktarmak için sembolleri seçin ve İçe Aktar’ı tıklatın.

İçe aktarılan semboller Kitaplık panelinde görüntülenir.



Ayrıca, örnekleri sürükleyip bırakarak veya kopyalayıp yapıştırarak da ayrı ayrı sembolleri çoklu belgelerin Kitaplık panelleri içine ve dışına içe aktarabilir ya da dışa aktarabilirsiniz.

Bir sembolü sürükleyip bırakarak veya kopyalayıp yapıştırarak içe aktarmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Sembolün bulunduğu belgeden bir sembol örneğini hedef belgeye sürükleyin.
- Sembolün bulunduğu belgeden bir sembol örneğini kopyalayın ve ardından hedef belgeye yapıştırın.

Sembol, hedef belgenin Kitaplık paneline içe aktarılır ve orijinal belgedeki sembolle bir ilişkiyi saklı tutar. Daha fazla bilgi için, bkz. “Çoklu belgelerde dışa aktarılan sembolleri ve örnekleri güncelleme”, sayfa 204.

Sembolleri dışa aktarma

Bir Fireworks belgesinde semboller oluşturduysanız veya içe aktardıysanız ve bunları diğer belgelerde yeniden kullanmak için kaydetmek veya diğerleriyle paylaşmak istiyorsanız, bunları bir PNG dosyası içinde dışa aktarmak için Kitaplık paneli Seçenekler menüsünü kullanabilirsiniz. Bu durumda, Düzenle > Kitaplıklar alt menüsünü kullanıp sembollerin bulunduğu PNG dosyasına gelerek sembolleri içe aktarabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Sembolleri içe aktarma”, sayfa 202.

Sembolleri dışa aktarmak için:

1 Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Sembolleri Dışa Aktar’ı seçin.

2 Dışa aktarmak için sembolleri seçin ve Dışa Aktar’ı tıklatın.

3 Klasöre gelin, sembol dosyası için bir ad yazın ve Kaydet’i tıklatın.

Fireworks, sembolleri tek bir PNG dosyasında kaydeder.

Çoklu belgelerde dışa aktarılan semboller ve örnekleri güncelleme

İçe aktarılan semboller, orijinal sembol belgelerine bağlarını korur. Orijinal sembol belgesini düzenleyebilir ve ardından düzenlemeleri yansıtmak için hedef belgeleri güncelleyebilirsiniz.

Dışa aktarılan bütün sembol ve örnekleri güncellemek için:

- 1 Orijinal belgede, uygun sembol düzenleyiciyi açmak için bir örneği çift tıklatın veya bir örnek seçip Değiştir > Sembol > Sembölü Düzenle'yi seçin.
- 2 Sembölü değiştirin ve düzenleyiciyi kapatın.
- 3 Dosyayı kaydedin.
- 4 Sembölün içe aktarıldığı belge içinde Kitaplık panelinde sembolü seçin.
- 5 Kitaplık paneli Seçenekler menüsünden Güncelle'yi seçin.

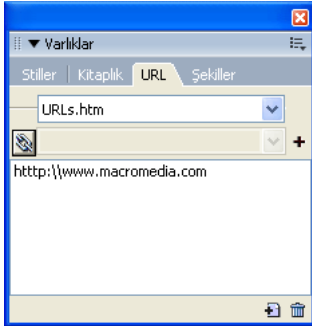
Not: İçe aktarılan tüm sembolleri güncellemek için Kitaplık panelinde tüm sembolleri seçin ve Güncelle'yi seçin.

URL'lerle çalışma

Bir web nesnesine bir URL atamak, web sayfası gibi bir dosyaya bir bağ oluşturur. URL'leri sıcak noktalara, düğmelere ve dilim nesnelere atayabilirsiniz. Aynı URL'leri birçok kere kullanmayı planladığınızda, URL panelinde bir URL kitaplığı oluşturabilir ve URL'leri kitaplıkta saklayabilirsiniz. URL panelini, URL'lerinizi eklemek, düzenlemek ve organize etmek için kullanırsınız.

Örneğin, web sitenizde ana sayfanıza geri dönmek için birçok gezinme düğmesi bulunuyorsa, URL paneline ana sayfanız için URL'yi ekleyebilirsiniz. Bu durumda, URL kitaplığında seçerek bu URL'yi tüm gezinme düğmelerine atarsınız. Bir URL'yi çoklu belgeler boyunca değiştirmek için Bul ve Değiştir özelliğini kullanabilirsiniz (bkz. "Bulma ve değiştirme", sayfa 344).

URL kitaplıkları tüm Fireworks belgeleri için kullanılabilir ve oturumlar arasında kaydedilir.



URL paneli

Mutlak ve bağlı URL'ler hakkında

Bir URL'yi URL paneline girdiğiniz zaman, mutlak veya bağlı bir URL girebilirsiniz.

- Kendi web sitenizin dışında bir web sayfasına bağ kuruyorsanız, mutlak bir URL kullanmalısınız.
- Kendi web sitenizin içinde bir web sayfasına bağ kuruyorsanız, mutlak bir URL ya da bağlı bir URL kullanabilirsiniz.

Mutlak URL'ler, web sayfaları için genellikle http:// olan sunucu iletişim kuralı içeren tam URL'lerdir. Örneğin, <http://www.adobe.com/support/fireworks>, Fireworks Destek web sayfası için mutlak URL'dir. Mutlak URL'ler, kaynak belgenin konumundan bağımsız olarak kesin kalır, fakat hedef belge taşınırsa doğru biçimde bağlanmaz.

Bağıl URL'ler, kaynak belgenin bulunduğu klasöre görelidir. Şu örnekler bağlı URL'lerin gezinme sözdizimini gösterirler:

- file.htm kaynak belge ile aynı klasörde konumlanmış bir dosyaya bağlanır.
- ../file.htm kaynak belgenin bulunduğu klasörün iki düzey üzerindeki klasörde konumlanmış bir dosyaya bağlanır. Her ../ bir düzeyi temsil eder.
- htmldocs/file.htm kaynak belgenin bulunduğu klasörün içinde yer alan htmldocs olarak adlandırılan bir klasördeki bir dosyaya bağlanır.

Daima geçerli belge ile aynı klasör içinde yer alacak dosyalara bağlar için genellikle en basit olanlar bağlı URL'lerdir.

Sayfalarla çalışma

Fireworks belgenizde birkaç sayfa bulunuyorsa, her sayfa için URL'ler kullanarak sayfalar arasında otomatik olarak bağlar oluşturabilirsiniz. Özellik denetçisinde ve URL panelinde Bağ alanındaki açılır menüde, belgenizdeki her sayfa için bir URL'ler listesi bulunur. Sayfaya bir bağ oluşturmak için sadece bu sayfa URL'lerinden birini seçin.



Varsayılan sayfa URL'lerinizin ".htm" dışında bir uzantısı olmasını tercih ederseniz, aşağıdaki işlemi kullanın.

- 1) Açık belgenizle birlikte Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 2) Dışa Aktar açılır menüsünde HTML ve görüntüler'i seçin.
- 3) Seçenekler düğmesini tıklayın.
- 4) Genel sekmesinde, Uzantı açılır menüsünden istediğiniz uzantıyı seçin ve Tamam'ı tıklayın.
- 5) Dışa Aktar iletişim kutusunda İptal'i tıklayın. Bağlar açılır menüsündeki URL'ler için dosya uzantısı yeni uzantı ile değiştirilir.

Bir web nesnesine URL atama

Bir web nesnesine URL atamak için:

- 1 Bağ metin kutusuna URL'yi girin.
- 2 Artı (+) düğmesini tıklayın ve URL'yi ekleyin.
- 3 Bir web nesnesi seçin.
- 4 URL önizleme bölümünden URL'yi seçin.

URL kitaplığı oluşturma

URL'leri kitaplıklarda gruplayabilirsiniz. Bu, ilişkili URL'leri birarada tutarak, bunlara erişimi kolaylaştırır. URL'leri varsayılan URL kitaplığı, URLler.htm veya oluşturduğunuz yeni URL kitaplıklarında kaydedebilirsiniz. Ayrıca, mevcut bir HTML belgesinin URL'lerini de içe aktarabilir ve bunların bir kitaplığını oluşturabilirsiniz.

URLler.htm ve oluşturduğunuz yeni kitaplıklar, kullanıcıya özel Uygulama Verisi (Windows) veya Uygulama Desteği (Macintosh) klasörünüzde yer alan Adobe/Fireworks klasöründeki URL Kitaplıkları klasöründe saklanır. Bu klasörü bulma hakkında bilgi için, bkz. "Yapılandırma dosyalarıyla çalışma", sayfa 365.

Yeni bir URL kitaplığı oluşturmak için:

- 1 URL paneli Seçenekler menüsünden Yeni URL Kitaplığı'nı seçin.

2 Metin kutusuna kitaplık adını girin ve Tamam'ı tıklattın.

Yeni kitaplık adı, URL paneli Kitaplık açılır menüsünde görüntülenir.

URL kitaplığına yeni bir URL eklemek için:

1 Kitaplık açılır menüsünden bir kitaplık seçin.

2 Bağ metin kutusuna bir URL girin.

3 Artı (+) düğmesini tıklattın.

Artı (+) düğmesi, geçerli URL'yi kitaplığa ekler.

Sadece belgenizde kullanımda olan URL'leri ekleyerek URL'lerinizi düzenlemeyi ilerletebilirsiniz.

URL'yi bir web nesnesine atarken aynı anda URL'yi kitaplığa eklemek için:

1 Nesneyi seçin.

2 URL'yi girmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- URL paneli Seçenekler menüsünden URL Ekle'yi seçin, mutlak veya bağıl bir URL girin ve Tamam'ı tıklattın.
- Bağ metin kutusuna bir URL girin. Artı (+) düğmesini tıklattın.

URL, URL önizleme bölümünden görüntülenir. Bkz. "URL'ler atama", sayfa 220 ve "Düğme sembolü veya örneği için URL'yi ayarlama", sayfa 235.

Kullanılmış URL'leri bir URL kitaplığına eklemek için:

1 Kitaplık açılır menüsünden bir kitaplık seçin.

2 URL paneli Seçenekler menüsünden Kullanılmış URL'leri Kitaplığa Ekle'yi seçin.

URL önizleme panelinden seçilen bir URL'yi silmek için:

❖  URL panelinin altındaki URL'yi Kitaplıktan Sil düğmesini tıklattın.

Kullanılmayan bütün URL'leri kitaplıktan silmek için:

1 URL paneli Seçenekler menüsünden Kullanılmayan URL'leri Temizle'yi seçin.

2 Tamam'ı tıklattın.

URL'leri düzenleme

URL'ler panelini kullanarak URL'leri kolayca düzenleyebilirsiniz. Bir URL'nin tek bir gerçekleşmesini düzenleyebilir ya da değişikliklerinizi belge boyunca yayabilirsiniz.

URL'yi düzenlemek için:

1 URL önizleme bölümünden düzenlenecek URL'yi seçin.

2 URL paneli Seçenekler menüsünden URL'yi Düzenle'yi seçin.

3 URL'yi düzenleyin. Bu bağı tüm belge boyunca güncellemek isterseniz, Belgedeki Tüm Tekrarlamaları Değiştir'i seçin.

URL'leri içe aktarma ve dışa aktarma

URL panelinde, diğer Fireworks belgelerinde tekrar kullanmak istediğiniz URL'ler bulunuyorsa, bunları daha sonraki kullanımlar için dışa aktarabilirsiniz. Böylece, bunları diğer Fireworks belgelerinizden herhangi birine kolayca içe aktararak hızlı erişim sağlarsınız.

Ayrıca, mevcut herhangi bir HTML belgesinde başvuru alan bütün URL'leri içe aktarabilirsiniz.

URL'leri dışa aktarmak için:

1 URL paneli Seçenekler menüsünden URL'leri Dışa Aktar'ı seçin.

2 Bir dosya adı girin ve Kaydet'i tıklatın.

Bir HTML dosyası oluşturulur. Dosya dışa aktardığınız URL'leri içerir.

URL'leri içe aktarmak için:

1 URL paneli Seçenekler menüsünden URL'leri İçe Aktar'ı seçin.

2 Bir HTML dosyası seçin ve Aç'ı tıklatın.

Bu dosyadaki bütün URL'ler içe aktarılır.

Bölüm 11: Dilimler, Rollover'lar ve Sıcak Noktalar

Dilimler, Fireworks uygulamasında etkileşim oluşturmak için kullanılan temel oluşturma bloklarıdır. Dilimler web nesnesidir; görüntüler olarak değil, sonuçta HTML kodu olarak bulunur. Katmanlar panelindeki Web Katmanı yoluyla bunları görüntüleyebilir, seçebilir ve yeniden adlandırabilirsiniz. Bu bölüm dilimlemeye odaklı kavramları ele alır ve etkileşimi web sayfalarınıza katmak üzere dilimleri kullanmak için gerekli işlemleri verir.

Dilimlere etkileşim eklemek için sürükley ve bırak yöntemini kullanarak, çalışma alanında rollover ve görüntü takas etme efektlerini hızlıca oluşturabilirsiniz. Davranışlar panelinde atanmış davranışları görüntüleyebilir ve bu paneli kullanarak daha karmaşık etkileşimler oluşturabilirsiniz.

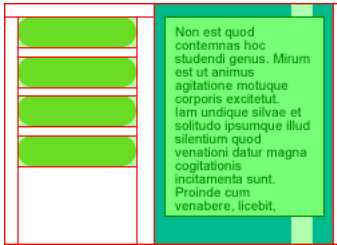
Ayrıca, sıcak noktalarla da etkileşimi web sayfalarınıza dahil edebilirsiniz. Sıcak noktalar, bir HTML belgesindeki *sıcak bir bölgeyi* tanımlayan HTML kodunu ifade eden, bir görüntü eşlemesi oluşturmak için kullanılır. Bu bölgeler zorunlu olarak bir yere bağlanmaz, sadece bir davranış tetikler veya alternatif metni tanımlar. Sıcak noktalar fare olaylarını da alabilir, böylece JavaScript davranışlarının dilimler içinde etkilenmesi sağlanır.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Dilimleri oluşturma ve düzenleme”, sayfa 208
- “Dilimleri etkileşimli yapma”, sayfa 214
- “Dilimleri dış aktarma için hazırlama”, sayfa 220
- “Sıcak noktalar ve görüntü eşlemeleri ile çalışma”, sayfa 224

Dilimleri oluşturma ve düzenleme

Dilimleme, bir Fireworks belgesini daha küçük parçalara böler ve her parçayı ayrı bir dosya olarak dışa aktarır. Dışa aktarma üzerine, Fireworks ayrıca, bir tarayıcıdaki grafiği yeniden birleştirmek için tablo kodu içeren bir HTML dosyası oluşturur.



Dilimleme, bir belgeyi, ayrı dosyalar olarak dışa aktarılan parçalara böler.

Bir görüntüyü dilimlemenin önemli en az üç avantajı vardır:

En iyileştirme. Web grafik tasarımının zorluklarından biri kaliteden ödün vermeden görüntülerin hızlıca yüklenmesini sağlamaktır. Dilimleme, en uygun dosya formatı ve sıkıştırma ayarlarını kullanarak her dilimi ayrı ayrı en iyileştirme olanağı sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. “En İyileştirme ve Dışa Aktarma”, sayfa 268.

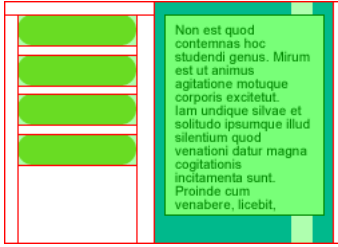
Etkileşim. Fare olaylarına yanıt veren alanlar oluşturmak için dilimleri kullanabilirsiniz. Dilimlere etkileşim ekleme hakkında bilgi için, bkz. “Dilimleri etkileşimli yapma”, sayfa 214.

Web sayfasının bölümlerini güncelleme. Dilimleme, sık sık değişen bir web sayfasının bölümlerini kolayca güncellenenizi sağlar. Örneğin, şirketinizin web sayfasında aylık olarak değişen bir ayın elemanı bölümü olabilir. Dilimleme, bütün sayfayı değiştirmeden sadece çalışanın adını ve fotoğrafını hızlıca değiştirebilmenizi sağlar.

Dilim nesneleri oluşturma

Dilim aracıyla çizerek veya seçilen bir nesneye dayanan bir dilim ekleyerek, bir dilim nesnesi oluşturabilirsiniz.

Dilim nesnesinden uzayan çizgiler, belgenin dışa aktarılacak için bölündüğü farklı görüntü dosyalarının kenarlıklarını belirleyen dilim kılavuzlarıdır. Bu kılavuzlar varsayılan değer olarak kırmızıdır.



Seçilen bir nesneye dayanarak dikdörtgen bir dilim eklemek için:

1 Düzenle > Ekle > Dilim'i seçin. Dilim, alanı seçilen nesnenin en dıştaki kenarlarını içeren bir dikdörtgendir.

2 Birden fazla nesne seçiliyse, dilimlerin nasıl uygulanacağını seçin:

Tek. seçilen bütün nesneleri kaplayan tek bir dilim nesnesi oluşturur.

Çoklu. seçilen her nesne için bir dilim nesnesi oluşturur.

Dikdörtgen bir dilim nesnesi çizmek için:

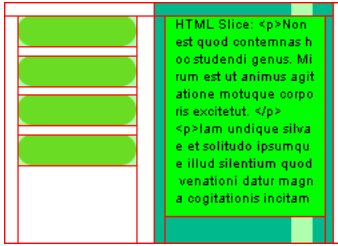
1  Dilim aracını seçin.

2 Dilim nesnesini çizmek için sürükleyin. Dilim nesnesi Web Katmanında, dilim kılavuzları ise belgede görüntülenir.

Not: Bir dilimi çizmek için sürüklerken, dilimin konumunu ayarlayabilirsiniz. Fare düğmesini basılı tutarken, sadece Ara Çubuğu'nu basılı tutun, ardından dilimi tuval üzerinde başka bir konuma sürükleyin. Dilimi çizmeye devam etmek için Ara Çubuğu'nu bırakın.

HTML dilimleri oluşturma

Bir HTML dilimi, normal HTML metninin tarayıcıda görüntülendiği bir alan belirler. HTML dilimi bir görüntüyü dışa aktarmaz; dilim tarafından tanımlanan tablo hücrelerinde görüntülenen HTML metnini dışa aktarır.



HTML dilimleri, web sitenizde görüntülenen metni yeni grafikler oluşturmak zorunda kalmadan hızlıca güncellemek isterseniz faydalıdır.

HTML dilimi oluşturmak için:

- 1 Bir dilim nesnesi çizin ve bunu seçili bırakın.
- 2 Özellik denetçisinde, Tür açılır menüsünden HTML'yi seçin.
- 3 Düzenle'yi tıklayın.
- 4 HTML Dilimini Düzenle penceresinde metni yazın ve istiyorsanız HTML metin biçimlendirme etiketlerini ekleyerek metni biçimlendirin.

Not: Alternatif olarak, bir metin düzenleyici veya Adobe Dreamweaver gibi bir HTML düzenleyici kullanılarak HTML dışı aktarıldıktan sonra, HTML metin biçimlendirme etiketlerini HTML'ye ekleyebilirsiniz.

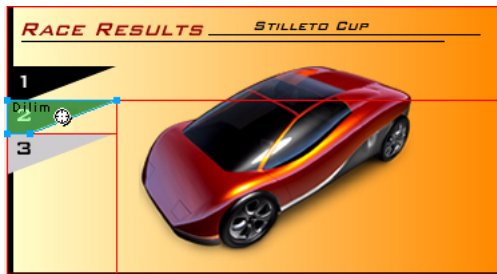
- 5 Değişikliklerinizi uygulamak için Tamam'ı tıklayın ve HTML Dilimini Düzenle penceresini kapatın.

Girdiğiniz metin ve HTML etiketleri, Fireworks PNG dosyanızdaki dilim gövdesi üzerinde ham HTML kodu olarak görüntülenir.

Not: HTML metin dilimleri, farklı tarayıcılar ve işletim sistemlerinde görüntülendiklerinde görünümleri değişebilir, çünkü font boyutu ve türü tarayıcıda ayarlanabilir.

Dikdörtgen olmayan dilimler oluşturma

Dikdörtgen olmayan bir görüntüye etkileşim eklemeye çalışırken, dikdörtgen dilimler yeterli olmayabilir. Örneğin, bir dilime rollover davranışı eklemeyi planlıyorsanız ve dilim nesneleriniz üstüste biniyorsa veya düzensiz şekilleri varsa, dikdörtgen bir dilim, görüntü takası sırasında istenmeyen arka plan grafikleri takas edebilir. Fireworks, Çokgen Dilim aracını kullanarak herhangi bir çokgen şekilli dilim çizmenize olanak sağlayarak, bu sorunu ortadan kaldırır.



Ayrıca, düzensiz dilim şekilleri çizmek için bir vektör yolunun üzerine bir dilim de ekleyebilirsiniz.

Çokgen bir dilim nesnesi çizmek için:

- 1  Çokgen Dilim aracını seçin.

- 2 Çokgenin vektör noktalarını yerleştirmek için tıklatın. Çokgen Dilim aracı, yalnızca düz çizgi parçaları çizer.
- 3 Yumuşak kenarlı nesnelerin etrafına çokgen bir dilim nesnesi çizerken, dilim grafiğinde istenmeyen sert kenarlar oluşmasını önlemek için bütün nesneyi dahil ettiğinizden emin olun.
- 4 Çokgen Dilim aracını durdurmak için Araçlar panelinden başka bir araç seçin. Çokgeni kapatmak için ilk noktayı tekrar tıklatmak zorunda değilsiniz.

Not: Çokgen dilimleri fazla kullanmamaya dikkat edin, çünkü bunlar benzer dikdörtgen dilimlerden daha fazla JavaScript kodu gerektirir. Çok fazla çokgen dilim kullanmak, web tarayıcı işlem süresini artırabilir.

Bir vektör nesnesi veya yolundan dikdörtgen veya çokgen bir dilim oluşturmak için:

- 1 Bir vektör yolu seçin.
- 2 Düzenle > Ekle > Dikdörtgen Dilim Ekle veya Çokgen Dilim Ekle'yi seçin (istediğiniz şekle bağlı olarak).

Dilimleri ve dilim kılavuzlarını görüntüleme

Katmanlar paneli ve Araçlar panelini kullanarak belgenizdeki dilimlerin ve diğer web nesnelerinin görünürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Dilim görünürlüğünü tüm belge için kapattığınızda, dilim kılavuzları da gizlenir.

Özellik denetçisini kullanıp, her dilim nesnesine özgül bir renk atayarak dilimleri düzenleyebilirsiniz. Ayrıca, Görünüm menüsünden dilim kılavuzlarının rengini de değiştirebilirsiniz.

Katmanlar panelinde dilimleri görüntüleme

Web Katmanı belgedeki tüm web nesnelerini gösterir, böylece her birini seçebilir ve görüntüleyebilirsiniz.

Katmanlar panelinde bir dilimi görüntülemek ve seçmek için:

- 1 Katmanlar panelini açmak için Pencere > Katmanlar'ı seçin.
- 2 Artı (+) düğmesini (Windows) veya üçgeni (Macintosh) tıklatarak Web Katmanını genişletin.

Web Katmanı o anda belgenizde olan web nesnelerinin tam listesini görüntüler.

- 3 Seçmek için bir dilim adını tıklatın.

Dilim Web Katmanında vurgulanır ve tuval üzerinde seçilir.

Dilimleri gösterme ve gizleme

Bir dilimi gizlemek, o dilimi Fireworks PNG dosyasında görünmez kılar. Web nesnelerinin tümünü ya da bazılarını kapatabilirsiniz. Dilimler web nesnesi olduğundan, seçilen bir dilim için görünürlüğün açılıp kapatılabildiği, Katmanlar panelindeki Web Katmanı altında listelenir. Ayrıca, Araçlar panelinden de dilim görünürlüğünü kontrol edebilirsiniz. Dilim nesnesini gizlemek, dilimin HTML'de dışa aktarılmasını engellemez.

Tek tek dilimleri ve sıcak noktaları gizlemek için:

- 1  Katmanlar panelinde ayrı ayrı web nesnelerinin yanındaki göz simgesini tıklatın.
- 2 Görünürlüğü tekrar açmak için Göz sütununu tıklatın. Web nesneleri tekrar görünür olduğunda göz simgesi yeniden görüntülenir.

Tüm sıcak noktaları, dilimleri ve kılavuzları gizlemek veya göstermek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar panelinin Web araçları bölümünde uygun Gizle/Göster düğmesini tıklatın.



- Katmanlar panelinde Web Katmanının yanındaki göz simgesini tıklatın.

Herhangi bir belge görünümünde dilim kılavuzlarını gizlemek ve göstermek için:

- ❖ Görünüm > Dilim Kılavuzları'nı seçin.

Dilim ve dilim kılavuzu rengini değiştirme

Bir belgede kullanılan renkler dilim rengiyle benzeşiyorsa, belgedeki nesnelerden dolayı dilimleri görmek zor olabilir. Görüntülemeyi rahatlatmak için seçilen dilimlere yeni bir renk atayabilirsiniz. Tek tek dilimlere özgün renkler atamak bu dilimleri düzenlemenizi de kolaylaştırır. Dilim kılavuzu rengini de değiştirebilirsiniz.

***Not:** Belgenizi önizlerken, seçimi kaldırılan dilimler beyaz bir kaplama olarak görünürdür.*

Seçilen bir dilim nesnesinin rengini değiştirmek için:

- ❖ Özellik denetçisinde, renk kutusundan yeni bir renk seçin.

Dilim kılavuzlarının rengini değiştirmek için:

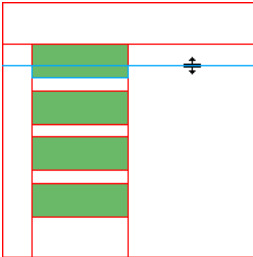
- 1 Görünüm > Kılavuzlar > Kılavuzları Düzenle'yi seçin.
- 2 Kılavuzlar iletişim kutusunun Dilim Rengi bölümünden yeni bir renk seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Dilimleri düzenleme

Fireworks uygulamasında, bir dilim katmanıya, sözcük işlemci bir uygulamadaki tabloymuş gibi, çalışabilirsiniz. Bir dilimi yeniden boyutlandırmak için bir dilim kılavuzunu sürüklediğinizde, Fireworks tüm bitişik dikdörtgen dilimleri otomatik olarak yeniden biçimlendirir. Ayrıca, vektör ve bitmap nesnelere yaptığınız gibi dilimleri yeniden boyutlandırmak ve dönüştürmek için Özellik denetçisini kullanabilirsiniz.

Dilimleri düzenlemek için dilim kılavuzlarını taşıma

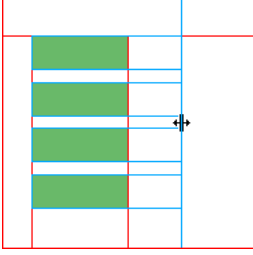
Dilim kılavuzları, dilimlerin çevresini ve konumunu tanımlar. Dilim nesnelerinin ötesine taşan dilim kılavuzları, belgenin geri kalanın dışı aktarılacak üzere nasıl dilimleneceğini tanımlar. Dikdörtgen bir dilim nesnesinin şeklini, nesneyi çevreleyen dilim kılavuzlarını sürükleyerek değiştirebilirsiniz. Dikdörtgen olmayan dilim nesneleri, dilim kılavuzları taşınarak yeniden boyutlandırılmaz.



Dilim kılavuzlarını taşıyarak bir dilim nesnesini yeniden boyutlandırma

Not: Belge penceresinde bir Fireworks düğmesini çevreleyen dilim kılavuzlarını sürüklerseniz, Fireworks, bu düğme için etkin alanı tanımlayan dilimi yeniden boyutlandırır. Fakat, bir Fireworks düğmesi için etkin alanı, alanı çevreleyen dilim kılavuzlarını sürükleyerek silemezsiniz.

Birden çok dilim nesnesi tek bir dilim kılavuzu boyunca hizalanırsa, tüm dilim nesnelerini eş zamanlı olarak yeniden boyutlandırmak için bu dilim kılavuzunu sürükleyebilirsiniz.



Tek bir dilim kılavuzunu sürükleyerek birden çok dilim nesnesini yeniden boyutlandırma

Ayrıca, tek bir kılavuzu verili bir koordinat boyunca sürüklerseniz, aynı koordinat üzerindeki diğer tüm kılavuzlar bu kılavuzla birlikte taşınır.

Bir veya daha fazla dilimi yeniden boyutlandırmak için:

1 İşaretçi veya Alt Seçim aracını bir dilim kılavuzu üzerine konumlandırın.



İşaretçi kılavuz hareketi işaretçisine dönüşür.

2 Dilim kılavuzunu istediğiniz konuma sürükleyin.

Dilimler yeniden boyutlandırılır ve tüm bitişik dilimler de otomatik olarak yeniden boyutlandırılır.

Bir dilim kılavuzunu tuvalin uzak kenarına yeniden konumlandırmak için:

❖ Dilim kılavuzunu tuval kenarının ötesine sürüklemek için İşaretçi veya Alt Seçim aracını kullanın.

Bitişik dilim kılavuzlarını taşımak için:

1 Bir dilim kılavuzunu, Shift tuşunu basılı tutup bitişik dilim kılavuzları boyunca sürükleyin.

2 Dilim kılavuzunu istediğiniz konumda bırakın.

Dilim kılavuzunu üzerinde sürüklediğiniz tüm dilim kılavuzları bu konuma taşınır.



Fare düğmesini bırakmadan önce Shift tuşunu bırakarak bu işlemi iptal edebilirsiniz. Alınan bütün dilim kılavuzları orijinal konumlarına geri gider.

Dilim kılavuzlarını düzenlemek için araçlar kullanma

Bir dilimi yeniden şekillendirmek veya boyutlandırmak için İşaretçi, Alt Seçim ve Dönüştürme araçlarını kullanabilirsiniz. Yalnızca çokgen dilimleri eğriltebilir ve deforme edebilirsiniz.

Not: Bu araçları kullanarak dilimleri yeniden boyutlandırmak ve şekillendirmek üstüste binen dilimler oluşturabilir, çünkü bitişik dilim nesnelerinin boyutu otomatik olarak ayarlanmaz. Dilimler üstüste bindiğinde, etkileşim dahil edilmişse en üstteki dilim önceliği alır. Üstüste binen dilimleri engellemek için, dilimleri düzenlemek üzere dilim kılavuzlarını kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Dilimleri düzenlemek için dilim kılavuzlarını taşıma”, sayfa 212.

Seçilen bir dilimin şeklini düzenlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- İşaretçi veya Alt Seçim aracını seçin ve dilimin şeklini değiştirmek için dilimin köşe noktalarını sürükleyin.

- İstedığınız dönüşümü gerçekleştirmek için bir dönüştürme aracı kullanın.

Dönüştürme araçlarını kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Seçilen nesneleri ve seçimleri dönüştürme ve deforme etme”, sayfa 56.

Not: Dikdörtgen bir dilimi dönüştürmek, dilimin şeklini, konumunu veya boyutlarını değiştirebilir, fakat dilimin kendisi dikdörtgen kalır.

Dilim nesneleri düzenlemek için Özellik denetçisi veya Bilgi panelini kullanma hakkında

Özellik denetçisini kullanarak da bir dilim nesnesinin konum ve boyutunu nümerik olarak değiştirebilirsiniz. Bir nesnenin boyutlarını nümerik olarak değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Nesneleri nümerik olarak dönüştürme”, sayfa 59. Bir nesnenin konumunu nümerik olarak değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Seçilen nesneleri düzenleme”, sayfa 55.

Dilimleri etkileşimli yapma

Fireworks uygulamasında etkileşim oluşturmak için kullanılan temel oluşturma blokları dilim nesneleridir. Fireworks dilimleri etkileşimli yapmak için iki yol sunar:

- Rollover’ı sürüklemeye ve bırakma yöntemi, bir dilimi etkileşimli yapmanın en kolay yoludur. Sadece bir dilimin davranış tutamacını sürükleyip, bunu hedef dilim üzerine bırakarak, kolayca basit bir etkileşim oluşturabilirsiniz.
- Davranışlar paneli, daha karmaşık etkileşimler oluşturmanıza olanak sağlar. Davranışlar panelinde, dilimlere ekleyebileceğiniz çeşitli etkileşimli davranışlar bulunur. Birden çok davranışı tek bir dilime ekleyerek, ilginç efektler oluşturabilirsiniz. Ayrıca, etkileşimli davranışları tetikleyen çeşitli fare olayları arasından da seçim yapabilirsiniz.

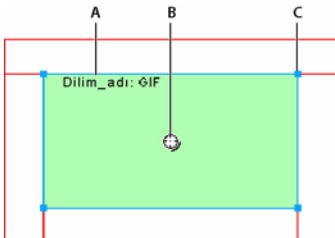
Fireworks davranışları, Dreamweaver davranışları ile uyumludur. Bir Fireworks rollover’ını Dreamweaver uygulamasına dışa aktardığınızda, Dreamweaver Davranışlar panelini kullanarak Fireworks davranışlarını düzenleyebilirsiniz.

Dilimlere basit etkileşim ekleme

Rollover’ı sürükleyip bırakma yöntemi, rollover ve görüntü takası efektleri oluşturmak için hızlı ve etkili bir yoldur.

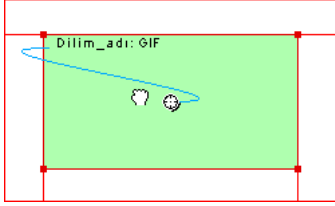
Belirli bir biçimde, rollover’ı sürükleyip bırak yöntemi, işaretçi üzerinden geçtiğinde bir dilime ne olacağını belirlemenizi sağlar. Nihai sonuç genellikle rollover görüntüsü olarak bahsedilen şeydir. Rollover görüntüleri, üzerlerinde işaretçiyi taşıdığınızda bir web tarayıcısındaki görünümü değiştiren grafiklerdir.

Bir dilim seçildiğinde, üzerinde haç biçimi olan bir çember dilimin ortasında görüntülenir. Bu, *davranış tutamacı* olarak adlandırılır.



A. Dilim adı B. Davranış tutamacı C. Seçim tutamacı

Davranış tutamacını tetikleyici bir dilimden sürükleyip hedef bir dilime bırakarak, rollover ve görüntü takası efektlerini kolayca oluşturabilirsiniz. Tetikleyici ve hedef aynı dilim olabilir.

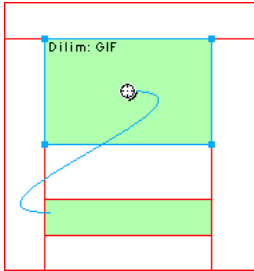


Sıcak noktalarda da, rollover efektlerini dahil etmek için davranış tutamaçları bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. “Sıcak noktalar oluşturma”, sayfa 225.

Rollover’lar hakkında

Tüm rollover’lar aynı biçimde çalışır. İşaretçi üzerine geldiğinde, bir grafik bir diğerinin göstergesini tetikler. Tetik daima bir web nesnesidir: bir dilim, sıcak nokta veya düğme.

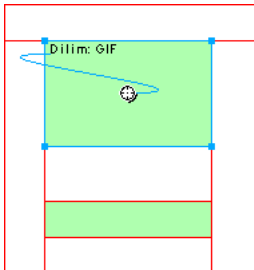
En basit rollover, Kare 1’deki bir görüntüyü, onun hemen altında yer alan Kare 2’deki bir görüntüyle takas eder. Daha karmaşık rollover’lar da oluşturabilirsiniz. Görüntü takası rollover’ları, herhangi bir kareden görüntüler getirebilir; ayrık rollover’lar ise tetikleyici dilim dışındaki bir dilimden görüntü getirebilir.



Fireworks uygulamasında, davranış tutamacı veya Davranışlar paneli kullanılarak oluşturulan tetikleyici bir web nesnesi seçtiğinizde, bunun bütün davranış ilişkileri görüntülenir. Varsayılan değer olarak, bir rollover etkileşimi, mavi bir davranış çizgisiyle gösterilir.

Basit bir rollover oluşturma

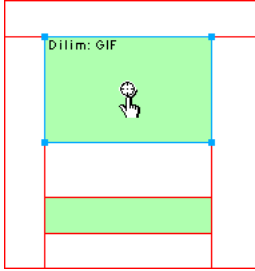
Basit bir rollover davranışı, en üstteki karenin hemen altındaki kareyi getirir ve yalnızca tek bir dilim içerir.



Dilime basit bir rollover eklemek için:

1 Tetikleyici nesnenin, paylaşılan bir katman üzerinde olmadığından emin olun. Daha fazla bilgi için, bkz. “Katmanları paylaşma”, sayfa 170.

- 2 Tetikleyici nesnenin üstünde bir dilim oluşturmak için Düzenle > Ekle > Dilim'i seçin.
- 3 Yeni/Çoğaltılmış Kare düğmesini tıklatarak Kareler panelinde yeni bir kare oluşturun.
- 4 Yeni karede takas görüntüsü olarak kullanmak üzere bir görüntüyü oluşturun, yapıştırın veya içe aktarın.
Görüntüyü, basamak 2'de oluşturduğunuz, Kare 2'de olmanıza rağmen hala görünür olan, dilimin altına konumlandırın. Dilimler tüm kareler boyunca görünürdür.
- 5 Orijinal görüntünün bulunduğu kareye geri dönmek için Kareler panelinde Kare 1'i seçin.
- 6 Dilimi seçin ve işaretçi davranış tutamacı üzerine yerleştirin. İşaretçi, bir ele dönüşür.



Not: Herhangi bir karedeyken dilimi seçebilirsiniz.

- 7 Davranış tutamacını tıklatın ve menüden Basit Rollover'ı seçin.
- 8 Önizleme sekmesini tıklatın ve basit rollover'ı sınavın ya da bir tarayıcıda önizlemesini görüntülemek için F12 tuşuna basın.

Ayrık bir rollover oluşturma

Ayrık bir rollover, bir web nesnesi altındaki bir görüntüyü, işaretçi başka bir web nesnesi üzerine geldiğinde, getirir. Bir işaretçinin üzerine gelmesine veya tetikleyici bir görüntünün tıklanmasına yanıt olarak, bir görüntü web sayfası üzerinde farklı bir konumda görüntülenir. Üzerine geline görüntü tetikleyici olarak kabul edilir; değişen görüntü ise hedef olarak kabul edilir.

Yalnızca tek bir dilim kullanan basit rollover'larda olduğu gibi, önce tetikleyici ve hedef dilimleri ve takas görüntüsünün bulunduğu kareyi ayarlamamız gerekir. Bunun ardından, bir davranış çizgisiyle tetikleyiciyi hedef dilime bağlayabilirsiniz.

Not: Ayrık bir rollover için tetikleyici, bir dilim olmak zorunda değildir. Sıcak nokta ve düğmelerde de, ayrık rolloverlar oluşturmak için kullanılacak davranış tutamaçları bulunur. Sıcak noktalar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Sıcak noktalar oluşturma", sayfa 225. Düğmeler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Düğme sembolleri oluşturma", sayfa 229.

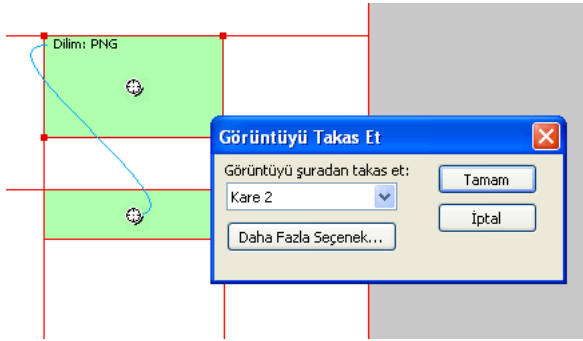
Seçilen bir görüntüye ayrık bir rollover eklemek için:

- 1 Tetikleyici görüntüye bir dilim veya sıcak nokta eklemek için Düzenle > Ekle > Dilim veya Sıcak Nokta'yı seçin.

Not: Seçilen nesne bir düğmeye ya da bir dilim veya sıcak nokta görüntüyü önceden kaplamışsa, bu basamak gerekli değildir.

- 2 Kareler panelinde Yeni/Çoğaltılmış Kare düğmesini tıklatarak yeni bir kare oluşturun.
- 3 Hedef olarak kullanılmak üzere, yeni karede tuval üzerinde istediğiniz konuma ikinci bir görüntü yerleştirin. Görüntüyü, basamak 1'de oluşturduğunuz dilimin altı dışında herhangi bir yere yerleştirebilirsiniz.
- 4 Görüntüyü seçin ve ardından görüntüye bir dilim eklemek için Düzenle > Ekle > Dilim'i seçin.

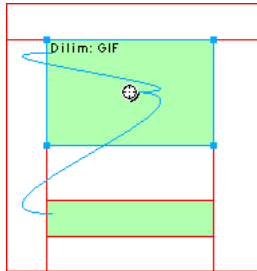
- 5 Orijinal görüntünün bulunduğu kareye geri dönmek için Kareler panelinde Kare 1'i seçin.
 - 6 Tetikleyici alanı (orijinal görüntü) kaplayan dilim, sıcak nokta veya düğmeyi seçin ve işaretçiyi davranış tutamacı üzerine yerleştirin. İşaretçi, bir ele dönüşür.
 - 7 Tetikleyici dilim veya sıcak nokta için davranış tutamacını basamak 4'de oluşturduğunuz hedef dilime sürükleyin.
- Davranış çizgisi, tetikleyicinin ortasından hedef dilimin sol üst köşesine uzanır ve Görüntüyü Takas Et iletişim kutusu açılır.



- 8 Görüntüyü Şuradan Takas Et açılır menüsünden basamak 2'de oluşturduğunuz kareyi seçin ve Tamam'ı tıklayın.
- 9 Ayrık rollover'ın önizlemesini görüntülemek ve sınamak için Önizleme düğmesini tıklayın.

Birden çok rollover'ı bir dilime uygulama

Çoklu takas davranışları oluşturmak için birden çok davranış tutamacını tek bir dilimden sürükleyebilirsiniz. Örneğin, aynı dilimden bir rollover'ı ve ayrık bir rollover'ı tetikleyebilirsiniz.



Bir rollover davranışını ve ayrık bir rollover davranışını tetikleyen bir dilim

Not: Ayrıca Davranışlar panelini kullanarak da, birden çok davranış ekleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimlere etkileşim eklemek için Davranışlar panelini kullanma", sayfa 218.

Seçilen bir dilime birden çok rollover uygulamak için:

- 1 Bir davranış tutamacını, seçilen dilimden aynı dilimin kenarına veya başka bir dilimin üzerine sürükleyin. Tutamacı, aynı dilimin sol üst kenarına sürüklemek bir takas görüntüsü oluşturur, başka bir dilime sürüklemek ise ayrık bir rollover oluşturur.
- 2 Takas görüntüsünün karesini seçin ve Tamam'ı tıklayın.
- 3 İsteddiğiniz zaman basamak1 ve basamak2'yi tekrarlayarak daha fazla rollover oluşturun.

Bir sürükle ve bırak rollover'ını kaldırma

Bir sürükle ve bırak rollover'ını bir dilim, sıcak nokta veya düğmeden kolayca kaldırabilirsiniz.

Seçilen bir web nesnesi veya düğmeden bir sürükle ve bırak rollover'ını kaldırmak için:

- 1 Kaldırmak istediğiniz mavi davranış çizgisini tıklatın.
- 2 Görüntü takası davranışını kaldırmak için Tamam'ı tıklatın.

Dilimlere etkileşim eklemek için Davranışlar panelini kullanma

Rollover'lara ek olarak, Davranışlar panelini kullanarak dilimlere diğer etkileşim türlerini ekleyebilirsiniz. Mevcut davranışları düzenleyerek özel etkileşimler oluşturabilirsiniz.

Not: Davranışlar paneliyle basit, ayrık ve karmaşık rollover'lar oluşturabilmenize rağmen, sürükle ve bırak rollover yöntemi önerilir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimlere basit etkileşim ekleme", sayfa 214.

Aşağıdaki davranışlar Fireworks uygulamasında kullanılabilir:

Basit Rollover. Kare 1'i Yukarıda durumu ve Kare 2'yi Üzerinde durumu olarak kullanarak seçilen nesneye bir rollover davranışı ekler. Bu davranışı seçtikten sonra, Üzerinde durumunu oluşturmak için, aynı dilim altında, ikinci kare içinde bir görüntü oluşturmanız gerekir. Basit Rollover seçeneği altında, Görüntüyü Takas Et ve Görüntüyü Geri Takas Et davranışlarını içeren bir davranış grubudur.

Görüntüyü Takas Et. Belirlenen dilim altındaki görüntüyü, başka bir karenin içerikleriyle veya harici bir dosyanın içerikleriyle değiştirir.

Görüntüyü Geri Takas Et. hedef nesneyi, Kare 1'deki varsayılan görünümüne getirir.

Gezinme Çubuğu Görüntüsünü Ayarla. Bir dilimi, Fireworks gezinme çubuğunun bir parçası olacak biçimde ayarlar. Gezinme çubuğunun parçası olan her dilimde bir davranış bulunmalıdır. Gezinme Çubuğu Görüntüsünü Ayarla seçeneği altında, Gezinme Çubuğu Üzerinde, Gezinme Çubuğu Aşağıda ve Gezinme Çubuğunu Geri Yükle davranışlarını içeren bir davranış grubudur. Bir Aşağıdayken Üzerinde Durumunu Dahil Et veya Yükleme Sonrası Aşağıda Görüntüsünü Göster durumu içeren bir düğme oluşturmak için Düğme Düzenleyiciyi kullandığınızda, varsayılan değer olarak bu davranış sizin için otomatik olarak ayarlanır. İki durumlu bir düğme oluşturduğunuzda, basit bir rollover davranışı bu düğmenin dilimine atanır. Üç veya dört durumlu bir düğme oluşturduğunuzda, bir Gezinme Çubuğu Görüntüsünü Ayarla davranışı düğmenin dilimine atanır. Düğmeler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Düğme sembolleri oluşturma", sayfa 229.

Gezinme Çubuğu Üzerinde. Geçerli seçilen dilim bir gezinme çubuğunun parçası olduğunda, dilim için Üzerinde durumunu belirler ve isteğe bağlı olarak Görüntüleri önyükle durumu ve Aşağıdayken Üzerinde Durumunu Dahil Et durumunu belirler.

Gezinme Çubuğu Aşağıda. O sırada seçili olan dilim bir gezinme çubuğunun parçası olduğunda, dilim için Aşağıda durumunu belirler ve isteğe bağlı olarak Görüntüleri önyükle durumunu belirler.

Gezinme Çubuğunu Geri Yükle. Gezinme çubuğundaki diğer bütün dilimleri, dilimlerin Yukarıda durumuna geri yükler.

Açılır Menüü Ayarla. Bir dilim veya sıcak noktaya bir açılır menü ekler. Bir açılır menü davranışı uyguladığınızda, Açılır Menü Düzenleyiciyi kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menüler oluşturma", sayfa 238.

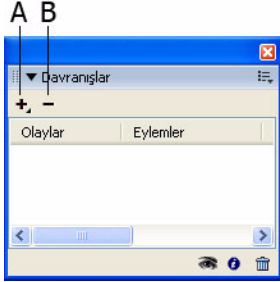
Durum Çubuğunun Metnini Ayarla. Çoğu tarayıcı penceresinin altında yer alan durum çubuğunda görüntülemek için metin tanımlama olanağı sağlar.

Davranışlar ekleme

Davranışlar panelini kullanarak bir dilime bir davranış ekleyebilirsiniz. Ayrıca, birden fazla davranış da ekleyebilirsiniz.

Davranışlar panelini kullanarak seçilen bir dilime bir davranış eklemek için:

- 1 Davranışlar panelinde Davranış Ekle düğmesini (Artı düğmesi) tıklatın.



A. Davranış Ekle düğmesi B. Davranış Kaldır düğmesi

- 2 Davranış Ekle düğmesinde bir davranış seçin. Davranışlarla ilgili açıklamalar için, bkz. “Dilimlere etkileşim eklemek için Davranışlar panelini kullanma”, sayfa 218.

Davranışları düzenleme

Davranışlar paneli ayrıca, mevcut davranışları düzenleme yeteneği sağlar. Davranışı tetikleyen fare olayı türünü (onClick gibi) belirleyebilirsiniz.

Not: Basit Rollover ve Gezinme Çubuğu Görüntüsünü Ayarla için olayı değiştiremezsiniz.

Davranışı etkinleştiren fare olayını değiştirmek için:

- 1 Değiştirmek istediğiniz davranışı içeren tetikleyici dilim veya sıcak noktayı seçin.

Bu dilim veya sıcak noktayla ilişkilendirilmiş tüm davranışlar, Davranışlar panelinde görüntülenir.

- 2 Düzenlemek istediğiniz davranışı seçin.

- 3 Olayın yanındaki oku tıklatın ve açılır menüden yeni bir olay seçin:

onMouseOver. işaretçi tetikleyici alanın üzerine geldiğinde davranışı tetikler.

onMouseOut. işaretçi tetikleyici alanı terk ettiğinde davranışı tetikler.

onClick. tetikleyici nesne tıklatıldığında davranışı tetikler.

onLoad. web sayfası yüklendiğinde davranışı tetikler.

Görüntü takası için harici görüntü kullanma

Bir görüntü takası için kaynak olarak geçerli Fireworks belgesi dışında bir görüntü kullanabilirsiniz. Kaynak görüntüler GIF, animasyonlu GIF, JPEG veya PNG formatında olabilir. Görüntü kaynağı olarak bir harici dosya seçtiğinizde, görüntü takası bir web tarayıcıda tetiklendiğinde Fireworks bu dosyayı hedef dilimle takas eder.

Dosya, içine getirildiği dilimle aynı genişlik ve yüksekliğe sahip olmalıdır. Olmazsa, dilim nesnesine sığdırılmak için tarayıcı tarafından yeniden boyutlandırılır. Dosyayı yeniden boyutlandırmak dosyanın kalitesini düşürebilir, özellikle animasyonlu GIF durumunda.

Görüntü takası için kaynak olarak harici bir görüntü dosyası seçmek üzere:

1 Görüntüyü Takas Et, Gezinme Çubuğu Üzerinde veya Gezinme Çubuğu Aşağıda iletişim kutusunda, Görüntü Dosyası'nı seçin ve klasör simgesini tıklatın.

Not: Görüntüyü Takas Et iletişim kutusunda bu seçeneği görmüyorsanız, Daha Fazla Seçenek'i seçin basamak 1'i gerçekleştirin.

2 Kullanmak istediğiniz dosyaya gelin ve Aç'ı tıklatın.

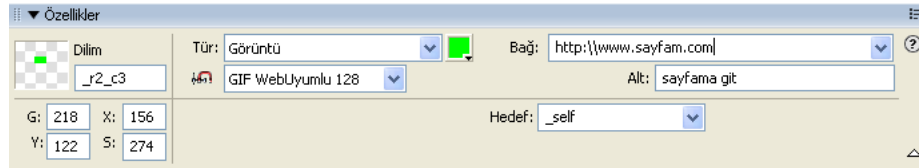
3 Gerekliyse, Görüntüleri Önyükle'nin seçimini kaldırın (harici dosya bir animasyonlu GIF ise)

Önbelleğe alma, animasyonlu GIF'lerin rollover durumları olarak görüntülenmesini kesintiye uğratabilir. Bu sorunu engellemek için, rollover'ı kurarken Görüntüleri Önyükle'nin seçimini kaldırın.

Not: Belgenizi web'de kullanmak için dışa aktarmayı planlıyorsanız, harici görüntü dosyanızın dışa aktarılan Fireworks HTML'den erişilebilir olduğundan emin olun. Fireworks, görüntü dosyalarına belgeye bağlı yollar oluşturur. Harici dosyaları, Fireworks uygulamasında takas görüntüleri olarak kullanmadan önce, yerel sitenize yerleştirmek iyi bir fikirdir. Dosyalarınızı web'e yüklerken, harici görüntü dosyasının da yüklendiğinden emin olun. Fireworks HTML hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dışa HTML aktarma", sayfa 292.

Dilimleri dışa aktarma için hazırlama

Özellik denetçisini kullanarak, dilimlere bağlar ve hedefler atayarak dilimleri etkileşimli yapabilirsiniz. Ayrıca, bir görüntü yüklenirken bir tarayıcıda görüntülenmek üzere alternatif metin belirleyebilirsiniz. Ek olarak, seçilen bir dilimi en iyileştirmek için bir dışa aktarma dosya formatı seçebilirsiniz. Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün dilim özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.



Özellik denetçisindeki dilim özellikleri

Özellik denetçisini veya Katmanlar panelini kullanarak, dilimlere özgün adlar verebilirsiniz. Fireworks belirlediğiniz adı, dışa aktarma için dilimleme işleminden oluşturulan dosyaları adlandırmak için kullanır. Özellik denetçisi veya Katmanlar panelinde bir dilim adı girmezseniz, Fireworks dışa aktarma üzerine sizin için dilimleri otomatik olarak adlandırır. Fireworks uygulamasının HTML Ayarı iletişim kutusu yoluyla kullandığı otomatik isimlendirme kuralını değiştirebilirsiniz.

Fireworks, dilimlenmiş bir Fireworks belgesini bir HTML dosyası veya bir grafik dosyaları serisi olarak dışa aktarır. HTML Ayarı iletişim kutusunu kullanarak, dışa aktarılan HTML dosyası için özellikleri tanımlayabilirsiniz.

URL'ler atama

URL, ya da Uniform Resource Locator (Birörnek Kaynak Konumlayıcı), Internet üzerinde belirli bir sayfanın veya dosyanın adresidir. Bir dilime bir URL atadığınızda, kullanıcılar web tarayıcılarındaki dilim tarafından tanımlanan alanı tıklatarak bu adrese gelebilir.

Dosyanızda dışa aktaracağınız birkaç sayfa bulunuyorsa, Bağ açılır menüsünü açar ve URL için sayfalardan birini seçersiniz. Sayfalar dışa aktarıldıktan sonra, bu bağ kullanıcıyı otomatik olarak belirlenen sayfaya götürür.

Seilen bir dilime URL atamak iin:

- ❖ zellik denetisinin Baė metin kutusuna bir URL girin.



URL'leri yeniden kullanmayı düşünüyorsanız, URL panelinde bir URL kitaplıėı oluřturabilir ve ardından URL'leri URL kitaplıėında saklayabilirsiniz. Daha fazla bilgi iin, bkz. "URL'lerle alıřma", sayfa 204.

Alternatif metin girme

Alternatif, veya alt, metin, grnt web'den indirilirken grnt yer tutucu zerinde grntlenir; ayrıca, indirilemeyen grafiklerin yerine geer. Tarayıcıların daha yeni bazı srmlerinde, metin ayrıca, bir ara ucu gibi iřaretinin yanında grntlenir.

Kısa, anlamlı alternatif metin girmek, web tasarımında giderek nem kazandı. Giderek artan sayıda grme engelli insan, iřareti bir web sayfasındaki grafiklerin zerinden getiėinde bilgisayar tarafından oluřturulan bir sesin alternatif metni okuduėu, ekran okuma uygulamalarını kullanıyor.

Seilen bir dilim veya sıcak nokta iin alt metni belirlemek zere:

- ❖ zellik denetisinde, Alt Metin kutusuna metni girin.

Hedef atama

Hedef, iinde baėlı belgenin aıldıėı, bir alternatif web sayfası karesi veya web tarayıcı penceresidir. zellik denetisinde, seilen bir dilim iin bir hedef belirleyebilirsiniz. zellik denetisi minimize edilmiřse, btn zellikleri grmek iin geniřletme okunu tıkladın.

zellik denetisinde, seilen bir dilim veya sıcak nokta iin bir hedef belirlemek zere:

- ❖ Hedef metin kutusuna HTML karesinin adını yazın ya da Hedef aılır mensnden ayrılmıř bir hedef sein:

_boř. baėlı belgeleri yeni, adsız bir tarayıcı penceresine ykler.

_ana. baėlı belgeyi ana ereve kmesine veya baėı ieren erevenin penceresine ykler. Baėı ieren ereve i ie yuvalanmamıřsa, baėlı belge tam ekran tarayıcı penceresine yklenir.

_kendi. baėlı belgeyi, baėla aynı ereveye veya pencereye ykler. Bu hedef rtktr, yani genellikle hedefi belirlemeniz gerekmez.

_st. tm ereveleri kaldırarak baėlı belgeyi tam ekran tarayıcı penceresine ykler.

Dıřa aktarma ayarları

zellik denetisi veya En İyileřtir panelinde Dıřa Aktarma Ayarları aılır mensnden bir seenek belirleyerek bir dilimi en iyileřtirebilirsiniz. Hızlıca bir dosya formatı ayarlamak ve birkaç formata zel ayarı uygulamak iin ortak dıřa aktarma ayarlarından seim yapabilirsiniz. Bu ayarları kullanma ve zelleřtirme hakkında daha fazla bilgi iin, bkz. "En iyileřtirme ayarlarını kullanma", sayfa 273.

Dilimleri adlandırma

Dilimler bir grnty paralara bler. Fireworks, her karedeki her parayı ayrı bir dosya olarak dıřa aktarır, bu yzden her dosyanın bir adı olmalıdır.

Fireworks, dıřa aktarma zerine her dilimi otomatik olarak adlandırır. Varsayılan adlandırma kuralını kabul edebilir, kuralı deėiřtirebilir veya her dilim iin zel bir ad girebilirsiniz.

Özel adlandırma dilim dosyaları

Dilimlere adlar atayabilirsiniz, böylece web sitenizin dosya yapısında dilim dosyalarını kolayca tanıyabilirsiniz. Örneğin, bir gezinme çubuğu üzerinde giriş sayfasına geri döndüren bir düğmeniz varsa, dilimi *Giriş* olarak adlandırabilirsiniz.

Özel bir dilim adı girmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Tuval üzerinde dilimi seçin, Özellik denetçisinde Nesne Adı kutusuna bir ad girin ve Enter tuşuna basın.
- Web Katmanında dilimin adını çift tıklatın, yeni bir ad girin ve Enter tuşuna basın.

Taban adına bir dosya uzantısı eklemeyin. Fireworks, dışa aktarma üzerine dilim dosyalarına otomatik olarak dosya uzantılarını ekler.

Dilim dosyalarını otomatik adlandırma

Özellik denetçisinde veya Katmanlar panelinde bir dilim adı girmezseniz, Fireworks otomatik adlandırmaya geri döner. Otomatik adlandırma, varsayılan adlandırma kuralına bağlı olarak her dilim dosyasına otomatik olarak özgün bir ad atar.

Dilim dosyasını otomatik adlandırmak için:

- ❖ Dilimlenmiş görüntünüzü dışa aktarırken, Dışa Aktar iletişim kutusundaki Dosya Adı (Windows) veya Adı (Macintosh) metin kutusuna bir ad girin. Bir dosya uzantısı eklemeyin. Fireworks, dışa aktarma üzerine dilim dosyalarına otomatik olarak dosya uzantılarını ekler.

Varsayılan otomatik adlandırma kuralını değiştirme

HTML Ayarı iletişim kutusundaki Belgeye Özgü sekmesinden dilimler için adlandırma kuralını değiştirebilirsiniz.

Fireworks, çok çeşitli adlandırma seçeneklerini kullanarak kendi adlandırma kuralınızı belirlemenize olanak sağlar. En fazla sekiz öge bulunduran bir adlandırma kuralı oluşturabilirsiniz. Bir öge, aşağıdaki otomatik adlandırma seçeneklerinden herhangi birini barındırabilir.

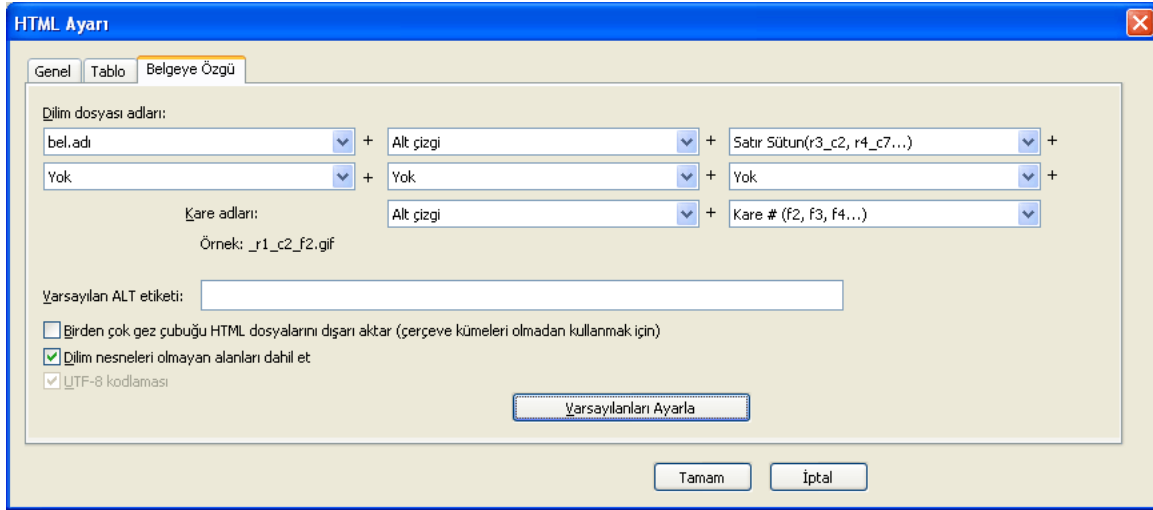
Seçenek	Açıklama
Yok	Ögeye hiçbir ad uygulanmaz.
doc.adı	Öge, belgenin adını alır.
"dilim"	Adlandırma kuralına "dilim" sözcüğünü ekleyebilirsiniz.
Dilim # (1,2,3...) Dilim # (01,02,03...) Dilim # (A,B,C...) Dilim # (a,b,c...)	Öge seçtiğiniz stile göre, sayısal veya alfabetik olarak etiketlenir.
satır/sütun (r3_c2, r4_c7...)	Satır (r##) ve Sütun (c##), web tarayıcıların dilimlenmiş bir görüntüyü yeniden oluşturmak için kullandığı tablonun satır ve sütunlarını belirler. Bu bilgiyi, adlandırma kuralında kullanabilirsiniz.
Alt çizgi Nokta Boşluk Tire	Öge, bu karakterleri genellikle diğer ögeler arasında ayırıcılar olarak kullanır.

Örneğin, belge adı belgem ise, doc.adı + “dilim” + Dilim # (A,B,C...) adlandırma kuralı belgemdilimA olarak adlandırılan bir dilim oluşturur. Muhtemelen, sekiz ögenin tümünü kullanan bir adlandırma kuralına asla gereksinim duymayacaksınız.

Bir dilimde birden fazla kare varsa, Fireworks varsayılan değer olarak her karenin dosyasına bir numara ekler. Örneğin, üç durumlu bir düğme için **giriş** özel dilim dosya adını girerseniz, Fireworks, Yukarıda durumu grafiğini giriş.gif, Üzerinde durumu grafiğini giriş_f2.gif ve Aşağıda durumu grafiğini giriş_f3.gif olarak adlandırır. HTML Ayarı iletişim kutusunu kullanarak çoklu kare dilimleri için kendi adlandırma kuralınızı oluşturabilirsiniz.

Varsayılan otomatik adlandırma kuralını değiştirmek için:

- 1 HTML Ayarı iletişim kutusunu açmak için Dosya > HTML Ayarı'nı seçin.
- 2 Belgeye Özgü sekmesini tıklatın.
- 3 Dosya Adları bölümünde, listelerden seçerek yeni adlandırma kuralınızı oluşturun.



- 4 (İsteğe bağlı) Tüm yeni Fireworks belgeleri için bu bilgiyi varsayılan değer olarak ayarlamak üzere, Varsayılanları Ayarla'yı tıklatın.

Not: Dilim otomatik adlandırması için bir menü seçeneği olarak Yok'u seçerken dikkatli olun. İlk üç menüden herhangi biri için Yok'u seçerseniz, Fireworks uygulamasının dışı aktardığı dilim dosyaları üstüste yazılı olur; bu da, tek bir grafiğin dışı aktarılmasına ve her hücrede bu grafiği görüntüleyen bir tabloya neden olur.

HTML tablolarının nasıl dışı aktarılacağını tanımlama

Dilimleme, bir Fireworks belgesi web'de kullanılmak üzere dışı aktarıldığında, HTML tablo yapısının nasıl görüntüleneceğini tanımlar.

Dilimlenmiş bir Fireworks belgesini HTML'ye dışı aktardığınızda, belgeniz bir HTML tablosu kullanılarak yeniden birleştirilir. Fireworks belgesinden her dilimlenmiş öge bir tablo hücresinde yer alır. Bir defa dışı aktarıldığında, bir Fireworks dilimi HTML içinde bir tablo hücresine çevrilir.

Bir Fireworks tablosunun bir tarayıcı içinde nasıl yeniden oluşturulacağını belirleyebilirsiniz. Diğer seçenekler arasında, HTML'ye dışı aktarırken boşluk ekleyiciler mi yoksa iç içe tablolar mı kullanacağınızı belirleyebilirsiniz.

- Boşluk ekleyiciler, bir tarayıcıda görüntülendiklerinde tablo hücrelerinin doğru olarak hizalanmasına yardım eden görüntülerdir.

- İç içe tablo, bir tablo içindeki tablodur. İç içe tablolar, boşluk ekleyiciler kullanmaz. Tarayıcılarda daha yavaş yüklenebilirler, fakat boşluk ekleyici içermediklerinden, HTML'lerini düzenlemek daha kolaydır.

HTML hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dışa HTML aktarma", sayfa 292.

Fireworks uygulamasının HTML tablolarını nasıl dışa aktaracağını tanımlamak için:

1 Dosya > HTML Ayarı'nı seçin ya da Dışa Aktar iletişim kutusunda Seçenekler menüsünü tıklayın.

2 Tablo sekmesini tıklayın.

3 Boşluk Ekle açılır menüsünden bir aralık seçeneği belirleyin:

İç İçe Tablolar — Boşluk Ekleyicisiz. boşluk ekleyicisiz bir iç içe tablo oluşturur.

Tek Tablo — Boşluk Ekleyicisiz. boşluk ekleyicisiz bir tek tablo oluşturur. Bu seçenek, bazı durumlarda tabloların hatalı olarak görüntülenmesine neden olabilir.

1 Pikselli Saydam Boşluk Ekleyici. HTML'de gerektiği gibi yeniden boyutlandırılan 1 piksele 1 piksel saydam bir GIF'i boşluk ekleyici olarak kullanır. Bu, tablonun üst tarafı boyunca 1 piksel yüksekliğinde bir satır ve sağ tarafında aşağı doğru 1 piksel genişliğinde bir sütun oluşturur.

4 HTML dilimleri için bir hücre rengi seçin:

- Hücrelere belge tuvaliyle aynı arka plan rengini vermek için, Tuval Rengini Kullan'ı seçin.
- Farklı bir renk seçmek için Tuval Rengini Kullan'ın seçimini kaldırın ve renk açılır penceresinden bir renk seçin.

Not: Renk açılır penceresinden bir renk seçerseniz, bu renk sadece HTML dilimlerine uygulanır, görüntü dilimleri, tuval rengini kullanmaya devam eder.

5 İçerik açılır menüsünden boş hücrelere ne yerleştireceğinizi seçin.

Yok. boş hücrelerin boş kalmasına neden olur.

Boşluk Ekleyici Görüntü. boş hücrelere, boşluk ekleyici.gif olarak adlandırılan küçük saydam bir görüntü yerleştirir.

Kesmesiz Boşluk. boş hücrelere bir HTML boşluk etiketi yerleştirir. Hücre boş görüntülenir.

Not: Boş hücreler yalnızca, dışa aktarma sırasında Dışa Aktar iletişim kutusundaki Dilimleri Olmayan Alanları Dahil Et'in seçimi kaldırılırsa ortaya çıkar.

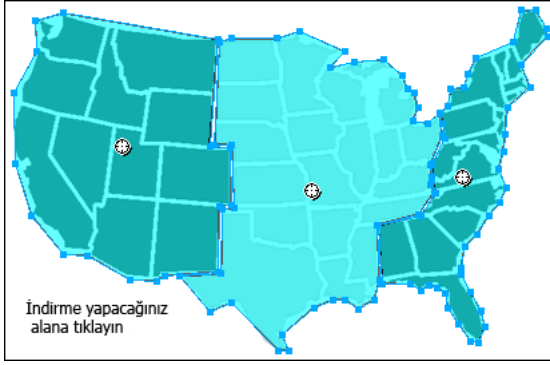
6 Tamam'ı tıklayın.

HTML dışa aktarma seçeneklerini belirleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama", sayfa 299.

Not: Her belgede dilimlenmiş nesneler için özgün tablo dışa aktarma ayarları belirleyebilirsiniz. Ya da, varsayılanları tüm yeni belgelere uygulamak için HTML Ayarı iletişim kutusunun Belgeye Özgü sekmesindeki Varsayılanları Ayarla düğmesini kullanabilirsiniz.

Sıcak noktalar ve görüntü eşlemeleri ile çalışma

Web tasarımcıları sıcak noktaları büyük bir grafiğin küçük parçalarını etkileşimli yapmak için kullanabilirler; böylece web grafiğinin alanları bir URL'ye bağlanır. Sıcak noktalar içeren bir belgeden HTML'yi dışa aktararak Fireworks uygulamasında bir görüntü eşlemesi oluşturabilirsiniz.



Sıcak noktalarla bir görüntü eşlemesi

Sıcak noktalar ve görüntü eşlemeleri genellikle dilimli grafiklerden daha az kaynak tüketir. İndirmek zorunda oldukları ilave HTML kodu ve dilimli grafikleri yeniden birleştirmek için gereken işlem gücü nedeniyle, dilimleme web tarayıcılar için daha kaynak tüketici olabilir.

Not: Dilimli bir görüntü eşlemesi oluşturmak mümkündür. Dilimli bir görüntü eşlemesini dışa aktarmak genellikle birçok grafik dosyası oluşturur. Dilimleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilim nesneleri oluşturma", sayfa 209.

Sıcak noktalar, bir görüntünün alanlarını diğer web sayfalarına bağlamak istediğinizde, fakat fare hareketleri veya eylemlerine yanıt olarak rollover efektleri vurgulamak veya oluşturmak için bu alanlara gerek duymadığınızda idealdir. Sıcak noktalar ve görüntü eşlemeleri, üzerine sıcak noktaları yerleştireceğiniz grafik en iyi şekilde tek bir grafik olarak dışa aktarılacaksa da idealdir; başka bir deyişle, tüm grafik en iyi şekilde aynı dosya formatı ve en iyileştirme ayarları kullanılarak dışa aktarılacaktır.

Sıcak noktalar oluşturma

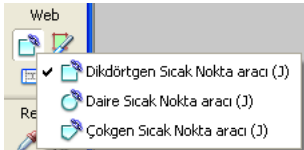
İyi gezinme noktaları oluşturacak bir kaynak grafik üzerinde alanları tanımladıktan sonra, sıcak noktaları oluşturur ve ardından bunlara URL bağlantılarını, açılır menüleri, durumu çubuğu mesajlarını ve alt metni atarsınız. Sıcak noktalar oluşturma'nın iki yolu vardır:

- Dikdörtgen, Daire veya Çokgen (düzensiz şekilli) Sıcak Nokta araçlarını kullanarak grafikteki bir hedef alan etrafına sıcak noktayı çizebilirsiniz.
- Bir nesne seçebilir ve sıcak noktayı üzerine ekleyebilirsiniz.

Bir sıcak noktanın her zaman dikdörtgen veya daire olması gerekmez. Birçok noktadan meydana gelen çokgen sıcak noktalar da oluşturabilirsiniz. Bu, karmaşık görüntülerle çalışırken iyi bir yaklaşım olabilir.

Dikdörtgen veya daire bir sıcak nokta oluşturmak için:

- 1 Araçlar panelinin Web bölümünden Dikdörtgen Sıcak Nokta veya Daire Sıcak Nokta aracını seçin.



- 2 Grafiğin bir alanı üzerine sıcak nokta çizmek için sıcak nokta aracını sürükleyin. Bir orta noktadan çizmek için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutun.

Not: Bir sıcak noktayı çizmek için sürüklerken, sıcak noktanın konumunu ayarlayabilirsiniz. Fare düğmesini basılı tutarken, sadece Ara Çubuğu'nu basılı tutun, ardından sıcak noktayı tuval üzerinde başka bir konuma sürükleyin. Sıcak noktayı çizmeye devam etmek için Ara Çubuğu'nu bırakın.

Düzensiz şekilli bir sıcak nokta oluşturmak için:

- 1  Çokgen Sıcak Nokta aracını seçin.
- 2 Kalem aracıyla düz çizgi parçaları çizdiğiniz kadar vektör noktası yerleştirmek için tıklatın. Yol açık ya da kapalı olsun, dolgu sıcak nokta alanını tanımlar.

Bir ya da daha fazla seçili nesneyi izleyerek bir sıcak nokta oluşturmak için:

- 1 Düzenle > Ekle > Sıcak Nokta'yı seçin.
- Birden fazla nesne seçtiyseniz, tüm nesneleri kaplayan tek bir dikdörtgen sıcak nokta mı yoksa her nesne için bir tane olacak şekilde birden fazla sıcak nokta mı oluşturmak istediğinizi soran bir mesaj görüntülenir.
- 2 Tek veya Çoklu'yu tıklatın. Web Katmanı yeni sıcak nokta veya sıcak noktaları görüntüler.

Sıcak noktaları düzenleme

Sıcak noktalar web nesnesidir ve diğer birçok nesne gibi İşaretçi, Alt Seçim veya Dönüştürme araçları kullanılarak düzenlenebilir. Bir web nesnesini düzenlemek için bu araçları kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilim kılavuzlarını düzenlemek için araçlar kullanma", sayfa 213.

Özellik denetçisi veya Bilgi panelini kullanarak, bir sıcak noktanın konumunu ve boyutunu nümerik olarak değiştirebilirsiniz. Bir nesnenin boyutlarını nümerik olarak değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Nesneleri nümerik olarak dönüştürme", sayfa 59. Bir nesnenin konumunu nümerik olarak değiştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Seçilen nesneleri düzenleme", sayfa 55.

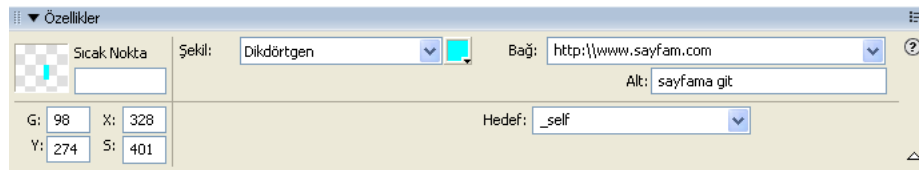
Özellik denetçisini kullanarak da bir sıcak noktanın şeklini değiştirebilirsiniz.

Seçilen bir sıcak noktayı dikdörtgen, daire veya çokgen bir sıcak noktaya dönüştürmek için:

- ❖ Özellik denetçisinde, Sıcak Nokta Şekli açılır menüsünden Dikdörtgen, Daire veya Çokgen'i seçin.

Sıcak noktaları dışa aktarma için hazırlama

Sıcak noktalara URL'ler, alternatif metin, hedefler ve özel adlar atamak için Özellik denetçisini kullanabilirsiniz. Özellik denetçisi minimize edilmişse, bütün özellikleri görmek için sağ alt köşedeki genişletme okunu tıklatın.



Sıcak nokta özelliklerini de dilim özelliklerini atadığınız gibi atarsınız. Özellik denetçisini kullanarak sıcak noktalara URL'ler, alternatif metin, hedef kareler ve özel adlar atama hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimleri dışa aktarma için hazırlama", sayfa 220.

Görüntü eşlemeleri oluşturma

İstedığınız bir grafiğin üstüne birkaç sıcak nokta ekledikten sonra, bir tarayıcıda görev yapması için grafiği bir görüntü eşlemesi olarak dışa aktarmalısınız. Bir görüntü eşlemesini dışa aktarmak, grafikler ve sıcak noktalar ve karşılık gelen URL bağları için eşleme bilgisi içeren HTML oluşturur.

Not: Fireworks, dışa aktarırken yalnızca istemci tarafı görüntü eşlemeleri üretir.

Dışa aktarmaya alternatif olarak, görüntü eşlemenizi Pano'ya kopyalayıp, Dreamweaver veya başka bir HTML düzenleyiciye yapıştırabilirsiniz.

Bir görüntü eşlemesini dışa aktarmak veya Pano'ya kopyalamak için:

1 Dışa aktarmaya hazırlamak için grafiği en iyileştirin.

Daha fazla bilgi için, bkz. "En iyileştirme hakkında", sayfa 268.

2 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

3 Görüntünüzü dışa aktarıyorsanız (Pano'ya kopyalamak yerine), HTML dosyasını yerleştirmek istediğiniz klasöre gelin ve dosyayı adlandırın.

Web siteniz için yerel bir dosya yapısını önceden oluşturduysanız, grafiği site için uygun klasöre buradan kaydedebilirsiniz.

4 Farklı Kaydetme Türü açılır menüsünde HTML ve Görüntüler'i seçin.

5 HTML açılır menüsünden bir seçenek belirleyin:

HTML Dosyasını Dışa Aktar. daha sonradan Dreamweaver veya başka bir HTML düzenleyiciye içe aktarabileceğiniz, gerekli HTML dosyası ve karşılık gelen grafik dosyalarını oluşturur.

Pano'ya Kopyala. belge dilimliyse bir tablo da dahil, gerekli tüm HTML'yi Pano'ya kopyalar, böylece bunu daha sonra Dreamweaver veya başka bir HTML düzenleyiciye yapıştırabilirsiniz.

6 Dilimler için, yalnızca belgede dilim yoksa Hiçbiri'ni seçin.

7 Gerekliyse, Görüntüleri Alt Klasöre Koy'u seçin ve uygun klasöre gözetin.

Not: Pano'ya Kopyala'yı seçerseniz, bu basamak gerekli değildir, bu yüzden seçenek devre dışı bırakılır.

8 Dışa Aktar iletişim kutusunu kapatmak için Kaydet'i tıklatın.



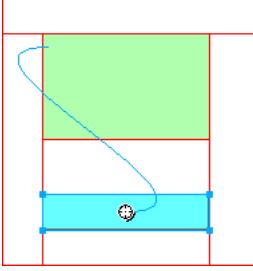
Fireworks, dosyaları dışa aktardığınızda, görüntü eşlemeleri ve Fireworks uygulamasında oluşturulmuş diğer özellikler için kodun başlangıç ve bitişini açıkça etiketlemek için HTML yorumlarını kullanabilir. Varsayılan değer olarak, HTML yorumları koda dahil edilmemiştir. Dahil etmek için, HTML Ayarı iletişim kutusunun Genel sekmesinde HTML Yorumlarını Dahil Et'i seçin.

Dışa aktarılan Fireworks içeriğini Dreamweaver uygulamasına yerleştirme hakkında bilgi için, bkz. "Dreamweaver uygulamasıyla çalışma", sayfa 304.

Sıcak noktalarla rollover'lar oluşturma

Etkileşim oluşturmak için sürükle ve bırak rollover'ı yöntemini kullanarak, hedef alanı bir dilim tarafından tanımlanmışsa, ayrı bir rollover efektini bir sıcak noktaya kolayca ekleyebilirsiniz. Rollover efektleri sıcak noktalara, dilimlere uygulandıkları gibi uygulanır. Daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimlere basit etkileşim ekleme", sayfa 214.

Not: Bir sıcak nokta yalnızca ayırık bir rollover'ı tetikleyebilir. Başka bir sıcak nokta veya dilimden gelen bir rollover'ın hedefi olamaz.

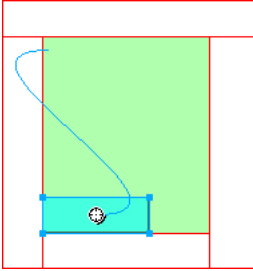


Bir sıcak nokta ile ayırık bir rollover oluşturduktan sonra, birleştirici mavi çizgi yalnızca sıcak nokta seçili olduğunda görünür kalır.

Dilimlerin üstünde sıcak noktaları kullanma

Bir eylem veya davranışı tetiklemek için bir dilimin üstüne bir sıcak nokta yerleştirebilirsiniz. Büyük bir grafiğiniz varsa ve bir eylem için tetikleyici olarak grafiğin yalnızca küçük bir bölümünün çalışmasını istiyorsanız bunu yapmak isteyebilirsiniz.

Örneğin, üzerinde metin olan büyük bir grafiğiniz olsun ve rollover efekti gibi bir eylem veya davranışı yalnızca metnin tetiklemesini istiyorsunuz. Grafiğin üstüne bir dilim yerleştirebilirsiniz ve metnin üzerine de bir sıcak nokta. Sadece metnin üzerine gelmek rollover efektini tetikler, yine de, rollover efekti meydana geldiğinde, dilimin altındaki tüm grafik değişir. Birden fazla dilimle üstüste binen sıcak noktalar oluşmasını engelleyin, aksi durumda önceden kestirilemeyen davranış ortaya çıkabilir.



Bir dilimin üstündeki sıcak noktayı kullanarak bir rollover efekti için tetikleyici oluşturmak için:

- 1 Götürmek istediğiniz görüntünün üstüne bir dilim ekleyin.
- 2 Kareler panelinde yeni bir kare oluşturun ve takas edilmiş görüntünüz olarak kullanacağınız bir görüntü ekleyin. Bunu, basamak 1'de eklediğiniz dilimin altına yerleştirdiğinizden emin olun.
- 3 Bir davranış çizgisini sıcak noktadan, takas etmek istediğiniz görüntünün bulunduğu dilime sürükleyin. Görüntüyü Takas Et iletişim kutusu açılır.
- 4 Görüntüyü Şuradan Takas Et listesinden rollover görüntüsünü tutan kareyi seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Bölüm 12: Düğmeler ve Açılır Menüler Oluşturma

JavaScript ve CSS kodu hakkında hiçbir şey bilmeseniz bile, Fireworks uygulamasında, çeşitli JavaScript düğmeleri ve Geçişli Stil Sayfası (CSS) veya JavaScript açılır menüleri oluşturabilirsiniz.

Fireworks Düğme Düzenleyici, düğme oluşturma işlemi yoluyla birçok düğme yapma görevini otomatikleştirmenize olanak sağlar. Sonuç, kullanışlı bir düğme sembolüdür. Bir düğme sembolü oluşturduktan sonra, bir gezinme çubuğu veya gez çubuğu meydana getirmek için sembolün örneklerini kolayca oluşturabilirsiniz.

Fireworks uygulamasında ayrıca, kolayca ve hızlıca yatay ve dikey açılır menüler oluşturmaya olanak sağlayan bir Açılır Menü Düzenleyici bulunur. Açılır Menü Düzenleyicinin Gelişmiş sekmesi, hücre aralığı ve dolgusu, metin girintisi, hücre kenarlıkları ve diğer özellikler üzerinde yaratıcı kontrol imkanı sağlar.

Bir düğme veya açılır menüyü dışa aktardığınızda, bunların bir web tarayıcıda görüntülenmesi için gerekli olan CSS kodunu veya JavaScript'i Fireworks otomatik olarak oluşturur. Adobe Dreamweaver uygulamasında, CSS kodunu, JavaScript ve HTML kodunu Fireworks uygulamasından web sayfalarınıza kolayca ekleyebilir ya da kodu kesip herhangi bir HTML veya CSS dosyasına yapıştırabilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Düğme sembolleri oluşturma”, sayfa 229
- “Gezinme çubukları oluşturma”, sayfa 238
- “Açılır menüler oluşturma”, sayfa 238

Düğme sembolleri oluşturma

Düğmeler, bir web sayfası için gezinme öğeleridir. Düğme Düzenleyicide oluşturulan düğmelerde aşağıdaki özellikler bulunur:

- Hemen hemen tüm grafik veya metin nesnelerini bir düğmeye dönüştürebilirsiniz.
- Bir düğmeyi sıfırdan oluşturabilir, mevcut bir nesneyi düğmeye dönüştürebilir ya da önceden oluşturulmuş düğmeleri içe aktarabilirsiniz.
- Düğme, özel bir sembol türüdür. Düğme örneklerini, sembol kitaplığından belgenize sürükleyebilirsiniz.

Bu, tek bir düğmenin grafiksel görünümünü değiştirme ve bir gez çubuğundaki tüm düğme örneklerinin görünümünü otomatik olarak güncelleme olanağı sağlar. Semboller hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Sembolleri kullanma”, sayfa 194.

- Bir düğme örneği için, aynı düğmenin diğer örneklerini etkilemeden ve sembol örnek ilişkisini koparmadan, metin, URL ve hedefi düzenleyebilirsiniz.
- Bir düğme örneği kapsülendir. Belgedeki düğme örneğini sürüklediğinizde, Fireworks düğmeyle ilişkilendirilmiş tüm bileşenleri ve durumları taşır, bu yüzden çoklu kare düzenlemesine gerek yoktur.
- Bir düğmeyi düzenlemek kolaydır. Tuval üzerindeki örneği çift tıklatarak, örneği Düğme Düzenleyici veya Özellik denetçisinde değiştirebilirsiniz.

- Diğer semboller gibi düğmelerin de bir hizalama noktası vardır. Hizalama noktası, metni ve farklı düğme durumlarını Düğme Düzenleyicideyken hizalamanıza yardım eden bir orta noktadır.

Düğme durumları hakkında

Bir düğmede dört taneye kadar farklı durum olabilir. Her durum, bir fare olayına yanıt olarak düğme görünümünü temsil eder.

Yukarıda durumu. Düğmenin varsayılan veya hareketsiz görünümüdür.

Üzerinde durumu. İşaretçi üzerine taşındığında düğmenin görüntülenme biçimidir. Bu durum kullanıcıyı, fareyi tıklatmanın muhtemelen bir eyleme neden olacağı konusunda uyarır.

Aşağıda durumu. Tıklatılan düğmeyi temsil eder. Düğmeye basıldığını göstermek için genellikle düğmenin içbükey bir görüntüsü kullanılır. Bu düğme durumu genel olarak, çoklu düğme gezinme çubuklarındaki geçerli web sayfasını temsil eder.

Aşağıdayken Üzerinde durumu. Kullanıcı işaretçiyi Aşağıda durumunda olan bir düğme üzerine taşıdığındaki görünümüdür. Bu düğme durumu genel olarak, işaretçinin çoklu düğme gezinme çubuklarındaki geçerli web sayfası için düğmenin üzerinde olduğunu gösterir.

Düğme Düzenleyici ile, tüm bu farklı düğme durumlarının yanı sıra düğme eylemini tetiklemek için bir alan da oluşturabilirsiniz.

Düğme Düzenleyiciyi kullanma

Düğme Düzenleyici, Fireworks uygulamasında JavaScript düğme sembolü oluşturduğunuz ve düzenlediğiniz yerdir. Düğme Düzenleyicinin üst tarafı boyunca yer alan sekmeler, dört düğme durumuna ve etkin alana karşılık gelir. Düğme Düzenleyicideki her seçenekte yer alan ip uçları, dört düğme durumunun tamamı için tasarım seçimleri yapmanıza yardımcı olur.

İki durumlu basit bir düğme oluşturma

Düğme Düzenleyici ile, şekiller çizerek, grafik görüntüleri içe aktararak veya Belge penceresinden nesneleri sürükleyerek özel düğmeler oluşturabilirsiniz. Düğme Düzenleyici bunun ardından sizi, basamaklar yoluyla düğme davranışını kontrol etmeye götürür.

Yukarıda durumu oluşturmak için:

1 Düğme Düzenleyiciyi açmak için Düzenle > Ekle > Yeni Düğme'yi seçin.

Düğme Düzenleyici, Yukarıda durumu sekmesini açar.

2 Yukarıda durumu grafiğini içe aktarın veya oluşturun:

- Düğme Düzenleyicinin çalışma alanında düğmenin Yukarıda durumu olarak görüntülenecek grafiği sürükleyip bırakın veya içe aktarın.
- Bir grafik oluşturmak için çizim araçlarını kullanın ya da metinden bir düğme oluşturmak için Metin aracını kullanın.
- 9 dilimli ölçekleme kılavuzlarını, yeniden boyutlandırıldığında düğme şeklinin deforme olmasını engellemek için ayarlayın. Daha fazla bilgi için, bkz. “9 dilimli ölçeklemeyi kullanma”, sayfa 197.
- İçe Düğme Aktar'ı tıklatın ve Düğme İçe Aktarma kitaplığından hazır bir düzenlenebilir düğme seçin. Bu seçeneği belirlerseniz, düğmeniz için geri kalan durumları oluşturmak için endişelenmek zorunda kalmayacaksınız. Düğmenin her durumu, uygun grafikler ve metinle otomatik olarak doldurulacaktır.

3 İstiyorsanız, Metin aracını seçin ve düğme için metin oluşturun.

Üzerinde durumu oluşturmak için:

- 1 Düğme Düzenleyici açıkken, Üzerinde sekmesini tıklatın.
- 2 Düğmenin Üzerinde durumunu oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Yukarıda durumu düğmesinin bir kopyasını Üzerinde penceresine yapıştırmak için Yukarıda Grafiğini Kopyala'yı tıklatın ve ardından bunun görünümü veya metnini değiştirmek için düzenleyin.
 - Bir grafiği sürükleyip bırakın, içe aktarın veya çizin.

Üç veya dört durumlu bir düğme oluşturma

Bir düğme oluştururken, Yukarıda ve Üzerinde durumuna ek olarak Aşağıda durumu ve Aşağıdayken Üzerinde durumu da eklemek isteyebilirsiniz. Bu durumlar web sayfası kullanıcılarına ilave görsel ipuçları sağlar.

İki durumlu veya üç durumlu düğmeleri kullanarak bir gez çubuğu oluşturabilirsiniz, fakat Fireworks uygulamasında yalnızca dört durumun tümünü içeren bir düğme gerçek bir gez düğmesi gibi nitelenir. Fireworks uygulamasında, düğmeleri birbiriyle ilişkiliymiş gibi hareket ettiren birkaç Gez Çubuğu davranışı bulunur. Örneğin, eski bir araba radyosundaki basma düğmeleri gibi çalışan gez çubuğu düğmeleri oluşturabilirsiniz: kullanıcı bir düğmeyi tıklattığında, başka bir düğme tıklatılana kadar bu düğme basılı kalır.

Bir gez çubuğunda dört durumlu düğmeler zorunlu olmamasına rağmen, bunları kullanmak Fireworks uygulamasındaki yerleşik Gez Çubuğu davranışlarından yararlanma olanağı sağlar.

Bir düğme için Yukarıda ve Üzerinde durumları oluşturma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "İki durumlu basit bir düğme oluşturma", sayfa 230.

Aşağıda durumu oluşturmak için:

- 1 Düğme Düzenleyicide açık bir iki durumlu düğme ile Aşağıda sekmesini tıklatın.
- 2 Düğmenin Aşağıda durumunu oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Üzerinde durumu düğmesinin bir kopyasını Aşağıda penceresine yapıştırmak için Üzerinde Grafiğini Kopyala'yı tıklatın ve ardından bunun görünümü değiştirmek için düzenleyin.
 - Bir grafiği sürükleyip bırakın, içe aktarın veya çizin.

Not: Aşağıda durumu için bir grafik eklediğinizde veya oluşturduğunuzda, Gezinme Çubuğu Aşağıda Durumunu Dahil Et seçeneği otomatik olarak seçilir. Bu düğme durumu, gezinme çubuğunun parçası olan düğmeler içindir.

Aşağıdayken Üzerinde durumu oluşturmak için:

- 1 Düğme Düzenleyicide açık bir üç durumlu düğme ile Aşağıdayken Üzerinde sekmesini tıklatın.
- 2 Düğmenin Aşağıdayken Üzerinde durumunu oluşturmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Aşağıda durumu grafiğinin bir kopyasını Aşağıdayken Üzerinde penceresine yapıştırmak için Aşağıda Grafiğini Kopyala'yı tıklatın ve ardından bunun görünümü değiştirmek için düzenleyin.
 - Bir grafiği sürükleyip bırakın, içe aktarın veya çizin.

Not: Aşağıdayken Üzerinde durumu için bir grafik eklediğinizde veya oluşturduğunuzda, Gezinme Çubuğu Aşağıdayken Üzerinde Durumunu Dahil Et seçeneği otomatik olarak seçilir. Bu düğme durumu, gezinme çubuğunun parçası olan düğmeler içindir.

Düğme durumları çizmek için eğim filtrelerini kullanma

Her düğme durumu için grafikler oluştururken, her durum için ortak görünümler oluşturmak üzere hazır ayar Canlı Filtreleri kullanabilirsiniz. Örneğin, dört durumlu bir düğme oluşturuyorsanız, Yukarıda durumu grafiğine Kabartma filtresini uygulayabilirsiniz, Aşağıda durumu grafiğine Vurgulu filtresini uygulayabilirsiniz, vb.

Düğme sembolüne hazır ayar Canlı Filtreler uygulamak için:

- 1 Düğme Düzenleyicide açık olan istediğiniz düğme sembolü ile Canlı Filtre uygulamak istediğiniz grafiği seçin.
- 2 Özellik denetçisindeki Filtreler Ekle düğmesini tıklatın.
- 3 Görüntülenen açılır menüde, aşağıdakilerden birini yapın:
 - Eğim Ver ve Kabart > İç Eğim'i seçin.
 - Eğim Ver ve Kabart > Dış Eğim'i seçin.
- 4 Görüntülenen açılır pencerede, bir düğme hazır ayar filtresi seçin. Bunlar aşağıda gösterilmiştir.

Düğme hazır ayar filtresi	Açıklama
Kabartma 	Eğim alttaki nesnelerden yükselir gibi görüntülenir.
Vurgulu 	Düğmenin renkleri açığa çıkar.
Dar 	Eğim alttaki nesnelere doğru batır gibi görüntülenir.
Ters 	Eğim alttaki nesnelere doğru batır gibi görüntülenir ve renkler açığa çıkar.

- 5 Her duruma farklı bir düğme hazır ayar filtresi vermek üzere kalan düğme durumları için 1 ve 4 arasındaki basamakları tekrarlayın.

Fireworks rollover'larını düğmelere dönüştürme

Fireworks uygulamasının daha önceki sürümlerinde oluşturduğunuz rollover'lardan düğmeler oluşturabilirsiniz. Bileşenler bir düğmeye dönüşür ve yeni düğme kitaplığına yerleştirilir.

Rollover'lar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimleri etkileşimli yapma", sayfa 214.

Fireworks rollover'ını düğmeye dönüştürmek için:

- 1 Rollover görüntülerini kaplayan dilim ve sıcak noktayı silin.
- 2 Kareler panelindeki Soğan Zarı açılır menüsünden Tüm Kareleri Göster'i seçin.
- 3 Düğmeye dahil edilecek tüm nesneleri seçin.



Diğerleri arkasında gizlenmiş nesneleri seçmek için Arkasındakini Seç aracını kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Arkasındakini Seç aracını kullanma", sayfa 44.

- 4 Değiştir > Sembol > Sembol Dönüştür'ü seçin.

Sembol Özellikleri iletişim kutusu açılır.

- 5 Adı metin kutusuna sembol için bir ad girin.

6 Düğme sembol türünü seçin.

7 Tamam'ı tıklatın.

Yeni düğme kitaplığı eklenir.



Ayrıca, dört kareli animasyonları da düğmelere dönüştürebilirsiniz. Basitçe dört nesnenin tümünü seçtiğinizde, her biri kendi düğme durumuna yerleştirilir.

Düğmeleri belgeye ekleme

Kitaplık panelinden düğme sembolleri örneklerini bir belgeye ekleyebilirsiniz.

Düğme sembolü örneklerini belgeye eklemek için:

- 1 Kitaplık panelini açın.
- 2 Düğme sembolünü belgeye sürükleyin.

Düğme sembolünün ilave örneklerini bir belgeye yerleştirmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir örnek seçin ve ardından seçilen örneğin hemen önüne başka bir örnek yerleştirmek için Düzenle > Klonla'yı seçin. Yeni örnek seçilen nesne olur.



Hizalanmış bir gez çubuğu oluşturduğunuzda, düğme örneklerini klonlamak uygundur, çünkü diğer konum koordinatıyla hizalamayı korurken, klonları ok tuşlarıyla bir yönde taşıyabilirsiniz.

- Başka bir düğme örneğini Kitaplıktan belgeye sürükleyin.
- Başka bir düğme örneği oluşturmak için tuval üzerindeki bir örneği Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.
- Bir örneği kopyalayın ve ardından ilave örnekler yapıştırın.

Düğme sembollerini içe aktarma

Kitaplık panelindeki düğme sembolleri belgeye özgüdür. Kitaplık panelindeki sembollerin bulunduğu açık bir belgeniz varsa ve bu durumda yeni bir belge oluşturursanız, yeni belgedeki Kitaplık paneli boş olacaktır. Fakat, bir belgenin Kitaplık paneline, bir kitaplıktan ya da başka bir Fireworks belgesinden düğme sembolleri içe aktarmanın birkaç yolu vardır.

Bir belgenin Kitaplık paneline düğme sembolleri içe aktarmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Başka bir Fireworks belgesinden bir düğme örneğini belge içine sürükleyip bırakın.
- Başka bir Fireworks belgesinden bir düğme örneğini kesip belge içine yapıştırın.
- Bir Fireworks PNG dosyasından düğme sembollerini içe aktarın.
- Başka bir Fireworks belgesinden düğme sembollerini bir PNG kitaplığı dosyasına dışa aktarın ve ardından düğme sembollerini PNG kitaplık dosyasından belgeye içe aktarın.
- Düzenle > Kitaplıklar'ı seçin ve alt menüdeki düğme kitaplıklarından düğme sembollerini belgenin Kitaplık paneline içe aktarın. Bu kitaplıklarda, Adobe tarafından hazırlanmış çok çeşitli hazır düğme sembolleri bulunur.

Düğme sembollerini de, animasyon ve grafik sembollerini içe aktardığınız ve dışa aktardığınız gibi içe aktarabilir ve dışa aktarabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Sembolleri içe aktarma", sayfa 202 ve "Sembolleri dışa aktarma", sayfa 203.

Düğme sembolleri düzenleme

Fireworks düğme sembolleri özel bir sembol türüdür. Bunlarda iki tür özellik bulunur: bazı özellikler, sembolün bir örneğini düzenlediğinizde tüm örneklerde değişir ve diğer özellikler ise sadece geçerli örnekte değişir.

Fireworks düğme sembolleri, sembollerin kullanılabilirliğinin avantajlarından yararlanmanızı sağlarken, bunun yanında, bir düğme örneğinin metin gibi belirli özelliklerini, diğer örnekleri etkilemeden düzenleme olanağı sağlar.

Sembol düzeyi özelliklerini düzenleme

Düğme sembollerini Düğme Düzenleyicide düzenlersiniz. Değiştirebileceğiniz örnek özellikleri, bir gez çubuğundaki düğmeler arasında genel olarak tutarlı olanlardır:

- Kontur renk ve türü, dolgu renk ve türü, yol şekli ve görüntüler gibi grafiksel görünüme değişiklikler
- Canlı Filtreler veya düğme sembolünde tek tek nesnelere uygulanan opaklık
- Etkin alanın boyut ve konumu
- Ana düğme davranışı
- En iyileştirme ve dışa aktarma ayarları
- URL bağı (bir örnek düzeyi özelliği olarak da kullanılabilir)
- Hedef kare(bir örnek düzeyi özelliği olarak da kullanılabilir)

Sembol düzeyinde düğme özelliklerini düzenlemek için:

1 Düğme Düzenleyici'deki düğmeyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Çalışma alanında bir düğme örneğini çift tıklayın.
- Kitaplık panelinde, düğme önizlemesini veya düğme sembolü yanındaki sembol simgesini çift tıklayın.

2 Düğmenin özelliklerine değişiklikleri yapın ve Bitti'yi tıklayın.

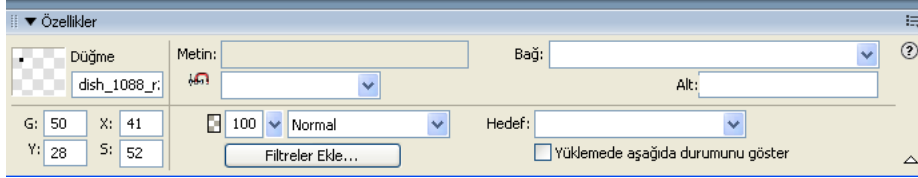
Değişiklikler, düğme sembolünün tüm örneklerine uygulanır.

Örnek düzeyi özelliklerini düzenleme

Tek bir örnek seçildiğinde, örnek düzeyi özellikleri Özellik denetçisinde düzenlenir. Bu özellikleri bir örnek için, ilişkilendirilmiş sembolü veya sembolün diğer herhangi bir örneğini etkilemeden, değiştirirsiniz. Bu özellikler genel olarak, bir dizi sembol içinde sembolden sembole farklılık gösterirler:

- Katmanlar panelinde görüntülenen ve dışa aktarma üzerine düğme örneği için dışa aktarılan dilimleri adlandırmak üzere kullanılan, bir örneğin nesne adı
- Örneğin tümüne uygulanan Canlı Filtreler veya opaklık
- Metin karakterleri ve font, boyut, yönlendirme ve renk gibi metin biçimlendirmesi
- URL bağı (bir sembol düzeyi özelliği olarak bulunan herhangi bir URL'yi geçersiz kılar)
- Alternatif (alt) görüntü açıklaması
- Hedef kare (bir sembol düzeyi özelliği olarak bulunan herhangi bir hedef kareyi geçersiz kılar)
- Davranışlar paneli kullanılarak bir örneğe atanan ilave davranışlar
- Bir gez çubuğundaki örnekler için Özellik denetçisindeki Yüklemede Aşağıda Durumunu Göster seçeneği

Not: Bir gez çubuğundaki her düğme örneği için Yüklemede Aşağıda Durumunu Göster seçeneğini kullanmanız gerekmez. HTML Ayarı iletişim kutusunun Belgeye Özgü bölümünde Birden Çok Dosyayı Dışa Aktar olarak adlandırılan bir seçenek bulunur. Bu seçeneği belirlediğinizde ve ardından bir gez çubuğunu dışa aktardığınızda, Fireworks CS3, her HTML sayfasını karşılık gelen düğmenin Aşağıda durumu ile dışa aktarır. Daha fazla bilgi için, bkz. “HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama”, sayfa 299.



Tek bir düğme sembolü örneğinin örnek düzeyi özelliklerini düzenlemek için:

- 1 Çalışma alanında düğme örneğini seçin.
- 2 Özellik denetçisinde özellikleri ayarlayın.

Etkileşimli düğme özelliklerini ayarlama

Fireworks ile, etkin alan, URL, hedef ve alternatif (alt) görüntü açıklaması dahil bir düğmenin etkileşimli öğelerini kontrol edebilirsiniz.

Düğme sembolünün etkin alanını değiştirme

Bir düğme sembolünün etkin alanı, kullanıcı işaretçiyi üzerine taşıdığı anda veya bunu bir web tarayıcıda tıklattığında etkileşimi tetikler. Bir düğmenin etkin alanı bir sembol düzeyi özelliğidir ve düğme sembollerine özgüdür.

Bir düğme sembolü oluşturulduğunda, Fireworks, bir düğmenin tüm durumlarını kapsamaya yeterli büyüklükte özel bir dilimi otomatik olarak oluşturur. Bir düğme dilimini, yalnızca Düğme Düzenleyicinin Etkin Alan sekmesinde düzenleyebilirsiniz. Her düğmede yalnızca bir dilim bulunabilir. Bir dilimi, etkin alanda bir dilim aracı kullanarak çizerseniz, önceki dilim yeni çizilen dilimle değiştirilir. Sıcak nokta nesnelerini Etkin Alan sekmesinde çizebilirsiniz, fakat bu sıcak noktaları yalnızca Düğme Düzenleyicide düzenleyebilirsiniz.

Not: Dilimler ve sıcak noktalar gizlenmediğinde, bir düğme sembolünün etkin alanını tanımlayan web nesneleri belgede görüntülenir, fakat bir düğmenin web nesneleri Katmanlar panelinde listelenmez ve çalışma alanında düzenlenmez.

Dilim veya sıcak noktayı düğme sembolünün etkin alanında düzenlemek için:

- 1 Düğme Düzenleyici'deki düğme sembolünü açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Çalışma alanında bir düğme örneğini çift tıklatın.
 - Kitaplık panelinde, düğme önizlemesini veya düğme sembolü yanındaki sembol simgesini çift tıklatın
- 2 Etkin Alan sekmesini tıklatın.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Dilimi taşımak veya yeniden şekillendirmek ya da bir dilim kılavuzu taşımak için İşaretçi aracını kullanın.
 - Yeni bir etkin alan çizmek için herhangi bir dilim veya sıcak nokta aracı kullanın.

Düğme sembolü veya örneği için URL'yi ayarlama

URL, veya Birörnek Kaynak Konumlayıcı, başka bir web sayfası, web sitesi veya aynı web sayfasındaki tutturucuya bir bağıdır. URL sembol veya örnek düzeyi bir düğme özelliği olabilir. Özellik denetçisi veya URL panelinde seçilen bir düğme örneğine bir URL ekleyebilirsiniz.

Bir sembole URL ekleyebilirsiniz, böylece URL, Özellik denetçisindeki Bağ metin kutusunda her örnek için görüntülenir. Bu, bir site içinde mutlak URL'ler girerken faydalıdır; düğme örneklerini bağlamak için Özellik denetçisindeki her örneğin Bağ metin kutusunda URL'nin yalnızca son bölümünü tamamlamanız gerekir.

Not: Mutlak ve bağlı URL'lerin farkı hakkında bilgi için, bkz "Mutlak ve bağlı URL'ler hakkında", sayfa 204.

Düğme Düzenleyicide düğme sembolü için URL'yi ayarlamak üzere:

1 Düğme Düzenleyici'deki düğmeyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Çalışma alanında bir düğme örneğini çift tıklayın.
- Kitaplık panelinde, düğme önizlemesini veya düğme sembolü yanındaki sembol simgesini çift tıklayın

2 Düğme Düzenleyicideki Etkin Alan sekmesini tıklayın.

3 Etkin Alan dilim veya sıcak noktasını seçin.

4 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde Bağ metin kutusuna URL'yi girin veya açılır menüden bir sayfa seçin. Bu liste, geçerli belgedeki tüm sayfaları içerir.
- URL panelinden bir URL seçin.

Not: Bir düğme sembolü için URL'yi değiştirmek, bu sembolün önceden özgün URL'ler atanmış mevcut düğme örnekleri için URL'yi değiştirmeyecektir. Bu ayrıca, bir düğme sembolünün hedef ve alt metnine yapılan değişiklikler için de geçerlidir.

Çalışma alanında seçilen bir düğme örneği için URL'yi ayarlamak üzere aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisinde Bağ metin kutusuna URL'yi girin veya aşağı açılır listeden bir sayfa seçin. Bu liste, geçerli belgedeki tüm sayfaları içerir.
- URL panelinden bir URL seçin.

Düğme için hedefi ayarlama

Hedef, bir düğme örneği tıklatıldığında, içinde hedef web sayfasının görüntülediği pencere veya karedir. Özellik denetçisinde bir hedef girmezseniz, web sayfası, sayfayı çağıran bağ ile aynı kare veya pencerede görüntülenir. Hedef sembol veya örnek düzeyi bir düğme özelliği olabilir. Bir sembol için hedefi ayarlayabilirsiniz, bu durumda sembolün tüm örnekleri aynı hedef seçeneğine sahip olur.

Düğme Düzenleyicide düğme sembolü için hedefi ayarlamak üzere:

1 Düğme Düzenleyici'deki düğmeyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Çalışma alanında bir düğme örneğini çift tıklayın.
- Kitaplık panelinde, düğme önizlemesini veya düğme sembolü yanındaki sembol simgesini çift tıklayın

2 Özellik denetçisinde aşağıdakilerden birini yapın:

- Hedef açılır menüsünden hazır ayar bir hedef seçin:

Yok veya _kendi. web sayfasını, bağla aynı çerçeveye veya pencereye yükler.

_boş. web sayfasını yeni, adsız bir tarayıcı penceresine yükler.

_ana. web sayfasını ana çerçeve kümesine veya bağlı içeren çerçevenin penceresine yükler.

_üst. tüm çerçeveleri kaldırarak web sayfasını tam ekran tarayıcı penceresine yükler.

- Hedef metin kutusuna bir hedef girin.

Not: Bir düğme sembolü için hedefi değiştirmek, bu sembolün önceden özgün hedefler atanmış mevcut düğme örnekleri için hedefi değiştirmeyecektir. Bu ayrıca, bir düğme sembolünün URL ve alt metnine yapılan değişiklikler için de geçerlidir.

Çalışma alanında düğme örneği için hedefi ayarlamak üzere:

1 Çalışma alanında düğme örneğini seçin.

2 Özellik denetçisinde aşağıdakilerden birini yapın:

- Hedef açılır menüsünden hazır ayar bir hedef seçin:

Yok veya _kendi. web sayfasını, bağla aynı çerçeveye veya pencereye yükler.

_boş. web sayfasını yeni, adsız bir tarayıcı penceresine yükler.

_ana. web sayfasını ana çerçeve kümesine veya bağlı içeren çerçevenin penceresine yükler.

_üst. tüm çerçeveleri kaldırarak web sayfasını tam ekran tarayıcı penceresine yükler.

- Hedef metin kutusuna bir hedef girin.

Düğme sembolü veya örneği için alternatif (alt) metni ayarlama

Alternatif (alt) metin, bir görüntü web'den indirilirken veya bir görüntünün yerine metin indirilemezse, bir görüntü yet tutucunun üzerinde veya yakınında görüntülenir. Ayrıca, kullanıcı tarayıcıyı görüntülerin görüntülenmesini engelleyecek biçimde ayarladıysa, grafiklerin yerini alır. Alt metin sembol veya örnek düzeyi bir düğme özelliği olabilir. Bir düğme sembolü veya örneği için alternatif metni Özellik denetçisinde ayarlayabilirsiniz.



Görme engellilere yardımcı olan uygulamalar, bir tarayıcıda web sayfaları üzerindeki grafikler için alternatif metni işitilebilecek şekilde okurlar. Alternatif metniniz için grafiksel öğelerin kısa ve anlamlı açıklamalarını kullanın.

Düğme Düzenleyicide düğme sembolü için alt metni ayarlamak üzere:

1 Düğme Düzenleyici'deki düğmeyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Çalışma alanında bir düğme örneğini çift tıklatın.
- Kitaplık panelinde, düğme önizlemesini veya düğme sembolü yanındaki sembol simgesini çift tıklatın

2 Özellik denetçisinde, tarayıcıda alt metin olarak görüntülenmesini istediğiniz metni girin.

Not: Bir düğme sembolü için alt metni değiştirmek, bu sembolün önceden özgün alt metin atanmış mevcut düğme örnekleri için alt metni değiştirmeyecektir. Bu ayrıca, bir düğme sembolünün hedef ve URL'sine yapılan değişiklikler için de geçerlidir.

Çalışma alanında düğme örneği için alt metni ayarlamak üzere:

1 Çalışma alanında düğme örneğini seçin.

2 Özellik denetçisindeki Alt Metin kutusuna açıklamayı girin.

Gezinme çubukları oluşturma

Gezinme çubuğu, veya gez çubuğu, web sitesinin farklı alanlarına bağlar sağlayan bir düğmeler grubudur. Kullanıcının site içinde nerede olduğuna bakmaksızın, sabit bir gezinme yöntemi sağlayarak, genellikle site boyunca tutarlı kalır. Gez çubuğunun görünümü web sitesinden web sitesine değişmez, fakat bazı durumlarda, bağlar her sayfanın işlevine özgü olabilir.

Fireworks uygulamasında, Özellik denetçisinde bir düğme sembolü oluşturarak ve ardından bu sembolün örneklerini çalışma alanına yerleştirerek bir gez çubuğu meydana getirirsiniz.

Temel gez çubuğu oluşturmak için:

- 1 Bir düğme sembolü oluşturun. Daha fazla bilgi için, bkz. “Düğme sembolleri oluşturma”, sayfa 229.
- 2 Sembolün bir örneğini (kopyasını) Kitaplık panelinden çalışma alanına sürükleyin.
- 3 Düğme örneğinin bir kopyasını yapmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Düğme örneğini seçin ve Düzenle > Klonla'yı seçin.
 - Düğme örneğini Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.
- 4 Bir düğmeyi yatay veya dikey olarak hizalamak için düğmeyi Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin. Daha kesin bir kontrol için, örneği taşımak üzere ok tuşlarını kullanın.
- 5 İlave düğme örnekleri oluşturmak için basamak 3 ve 4'ü tekrarlayın.
- 6 Her örneği seçin ve Özellik denetçisini kullanarak buna özgün metin, URL ve diğer özellikleri atayın.

Açılır menüler oluşturma

Açılır menüler, kullanıcı dilim veya sıcak nokta gibi tetikleyici bir web nesnesini tıklattığında ya da işaretçiyi üzerine taşıdığı anda, bir tarayıcı içinde görüntülenir. Gezinme için URL bağlarını açılır menü öğelerine ekleyebilirsiniz. Örneğin, bir gez çubuğu içinde bir düğmeyle ilişkili olan birkaç gezinme seçeneğini düzenlemek için açılır menüleri kullanabilirsiniz. Açılır menüler içinde istediğiniz kadar alt menü düzeyi oluşturabilirsiniz.

Her açılır menü öğesi, Yukarıda durumu, Üzerinde durumu ve her iki durumda da metni olan bir HTML veya görüntü hücresi olarak görüntülenir. Bir açılır menünün önizlemesini görüntülemek üzere menünün önizlemesini bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın. Fireworks çalışma alanındaki önizlemeler açılır menüleri görüntülemez.

Açılır Menü Düzenleyici hakkında

Açılır Menü Düzenleyici, bir açılır menü oluşturmada size kılavuzluk eden, sekmeli bir iletişim kutusudur. Açılır menünün özelliklerini kontrol eden birçok seçeneği dört sekmede düzenlenmiştir:

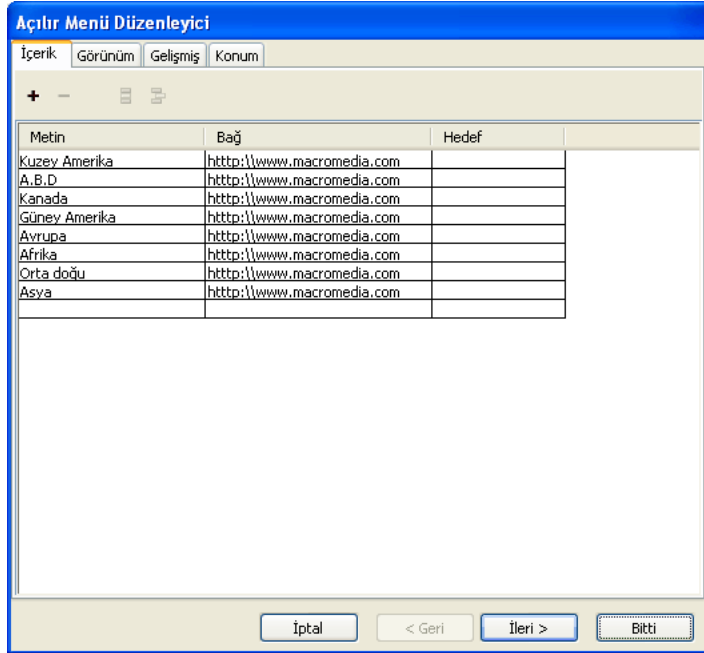
İçerik. temel menü yapısı yanında her menü öğesi için metin, URL bağı ve hedefi belirlemek üzere seçenekleri bulunur.

Görünüm. her menü hücresinin Yukarıda durumu ve Üzerinde durumu görünümünün yanı sıra menünün dikey ve yatay yönlendirmesini belirlemek için seçenekler içerir.

Gelişmiş. hücre boyutlarını, dolgusunu ve aralığını; hücre kenarlığı genişliği ve rengini; menü gecikmesini ve metin girintisini belirlemek için seçenekler içerir.

Konum. menü ve alt menü yerleştirmesini belirleyen seçenekler içerir:

- Menü ayarı, açılır menüyü dilime göre yerleştirir. Hazır ayar konumları bir dilimin altı, sağ altı, üstü ve sağ üstünü içerir.
- Alt Menü ayarı, açılır menüyü ana menünün sağına veya sağ altına ya da ana menünün altına yerleştirir.



Açılır menünün tasarımına bağlı olarak, Açılır Menü Düzenleyicideki tüm sekme veya seçenekleri kullanmanız gerekmez. Herhangi bir sekmedeki ayarları istediğiniz zaman düzenleyebilirsiniz, fakat bir tarayıcıda önizlemesini görüntüleyebileceğiniz bir menü oluşturmak için İçerik sekmesine en az bir menü öğesi eklemelisiniz.

Temel açılır menü oluşturma

Açılır Menü Düzenleyicinin İçerik sekmesi, açılır menünün temel yapısı ve içeriğini belirlediğiniz yerdir. Diğer Açılır Menü Düzenleyici sekmelerindeki seçenekler için geçerli veya varsayılan ayarlar, menüyü oluşturduğunuzda menüye uygulanır.

Basit bir açılır menü oluşturmak için:

- 1 Açılır menü için tetikleyici alan olacak bir sıcak nokta veya dilim seçin.
 - 2 Açılır Menü Düzenleyiciyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Değiştir > Açılır Menü > Açılır Menü Ekle'yi seçin.
 - Dilimin ortasındaki davranış tutamacını tıklatın ve Açılır Menü Ekle'yi seçin.
 - 3 Henüz görünür değilse İçerik sekmesini tıklatın.
 - 4  Boş bir menu öğesi eklemek için Menü Ekle düğmesini tıklatın. Hücreleri, istediğiniz zaman ekleyebilir, silebilir ve düzenleyebilirsiniz.
 - 5 Her hücreyi çift tıklatın ve uygun bilgiyi girin ya da seçin.
- Metin.** menü öğesi için metni belirler.

Bağ. menü öğesinin URL'sini belirler. Özel bir bağ girebilirsiniz ya da kullanılabilirse Bağ açılır menüsünden bir bağ seçebilirsiniz. Belgedeki diğer nesneler için URL'ler girdiyse, bu URL'ler Bağ açılır menüsünde görüntülenir.

Hedef. URL için hedefi belirler. Özel bir hedef girebilir ya da Hedef açılır menüsünden bir hazır ayar hedef seçebilirsiniz.

Penceredeki son satıra içerik girmek, bu satır altına boş bir satır ekler.



Etkin bir hücreden başka bir hücreye gelmek ve bilgi girmeye devam etmek üzere, hücreler arasında geçiş yapmak için Tab tuşuna ve listeyi dikey olarak kaydırmak için Aşağı Ok ve Yukarı Ok tuşlarına basın.

6 Tüm menü öğelerinin ekleyene kadar basamak 4 ve 5'i tekrarlayın.

7 İsteğe bağlı olarak, bir menü öğesini silmek için öğeyi vurgulayın ve Menüü Sil düğmesini tıklatın.

8 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Açılır menüyü oluşturmaya devam etmek üzere Görünüm sekmesine geçmek için İleri'yi tıklatın ya da başka bir sekme seçin.
- Açılır menü için alt menü girişleri oluşturun. Bilgi için, bkz. "Açılır menü içinde alt menüler oluşturma", sayfa 240.
- Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatarak açılır menüyü tamamlamak için Bitti'yi tıklatın.

Çalışma alanında, üzerinde açılır menüyü oluşturduğunuz sıcak nokta veya dilim, açılır menünün üst düzeyinin bir anahattına eklenen bir mavi davranış çizgisi görüntüler.

Not: Bir açılır menüyü görüntülemek üzere menünün önizlemesini bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın. Fireworks çalışma alanındaki önizlemeler açılır menüleri görüntülemez.

Açılır menü içinde alt menüler oluşturma

Açılır Menü Düzenleyicinin İçerik sekmesindeki Girinti Menüsü ve Menüü Yükselt düğmelerini kullanarak, kullanıcı işaretçiyi üzerine taşıdığı anda veya başka bir açılır menü öğesini tıklattığında görüntülenen açılır menüler olan, alt menüler oluşturabilirsiniz. Alt menülerin istediğiniz kadar düzeyini oluşturabilirsiniz.

Açılır bir alt menü oluşturmak için:

1 Açılır Menü Düzenleyicinin İçerik sekmesini açın ve menü öğeleri oluşturun. Alt menü için kullanmak üzere de istediğiniz menü öğelerini, alt menü olacakları menü öğesinin hemen altına yerleştirerek, oluşturun. Daha fazla bilgi için, bkz. "Temel açılır menü oluşturma", sayfa 239.

2 Alt menü öğesi yapmak istediğiniz bir açılır menü öğesini vurgulamak için tıklatın.

3  Öğeyi, menü öğe listesinde hemen üzerindeki öğenin altında bir alt menü öğesi olarak belirlemek için İçerik Menüsü düğmesini tıklatın.

4 Bir sonraki öğeyi alt menüye eklemek için öğeyi vurgulayın ve Girinti Menüsü'nü tıklatın.

Aynı düzeyde bitişik olarak girintilenen tüm öğeler tek bir açılır alt menü oluşturur.

5 İsteğe bağlı olarak, vurgulanan öğenin hemen altında yeni bir öğe eklemek için bir menü veya alt menü öğesini vurgulayın ve Menü Ekle'yi tıklatın.

6 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Açılır menüyü oluşturmaya devam etmek üzere bir sonraki sekmeye geçmek için İleri'yi tıklatın ya da başka bir sekme seçin.
- Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatmak için Bitti'yi tıklatın.

Açılır bir alt menü içinde açılır bir alt menü oluşturmak için:

1 Açılır Menü Düzenleyicinin İçerik sekmesinde bir alt menü ögesini vurgulayın. Daha fazla bilgi için önceki işleme bakın.

2 Ögeyi tekrar girintilemek için Menü Girintisi düğmesini tıklatın, böylece öge hemen üzerindeki alt menü ögesinden girintilenir.

İç içe alt menülerin istediğiniz kadar düzeyini oluşturmak için girintilemeye devam edebilirsiniz.

Bir menü ögesini, daha yukarda sıralanan bir alt menüye veya ana açılır menüye taşımak için:

1 Açılır Menü Düzenleyicinin İçerik sekmesinde menü ögesini vurgulayın.

2  Menü Yükselt düğmesini tıklatın.

Alt menüleri konumlandırma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menü ve alt menüleri konumlandırma", sayfa 245.

3 Alt menüyü tamamlamak veya oluşturmaya devam etmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Açılır menüyü oluşturmaya devam etmek üzere Görünüm sekmesine geçmek için İleri'yi tıklatın ya da başka bir sekme seçin.
- Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatmak için Bitti'yi tıklatın.

Çalışma alanında, üzerinde açılır menüyü oluşturduğunuz sıcak nokta veya dilim, açılır menünün üst düzeyinin bir anahattına eklenen bir mavi davranış çizgisi görüntüler.

Not: Bir açılır menüyü görüntülemek üzere menünün önizlemesini bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın. Fireworks çalışma alanındaki önizlemeler açılır menüleri görüntülemez.

Bir girişi açılır menü içinde taşımak için:

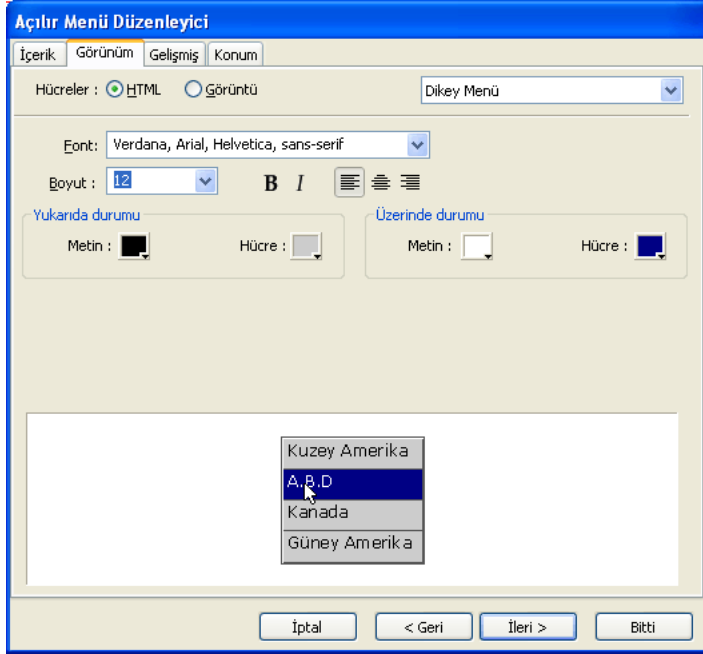
1 Açılır Menü Düzenleyici içinde istediğiniz açılır menü ile İçerik sekmesini tıklatın.

2 Menü ögesini, listede yeni bir konuma sürükleyin.

3 Bitti'yi tıklatın.

Açılır menünün görünümünü tasarlama

Temel bir menü ve isteğe bağlı alt menüler oluşturduktan sonra, Açılır Menü Düzenleyicinin Görünüm sekmesinde metni biçimlendirebilir, Üzerinde ve Yukarıda durumlarına grafik stilleri uygulayabilir ve dikey ya da yatay yönlendirme seçebilirsiniz.



Açılır menünün yönlendirmesini ayarlamak için:

- 1 Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Görünüm sekmesini tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menüleri düzenleme", sayfa 246.

- 2 Yönlendirme açılır menüsünden Dikey veya Yatay'ı seçin.

Açılır menünün HTML mi yoksa görüntü tabanlı mı olacağını ayarlamak için:

- 1 Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Görünüm sekmesini tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menüleri düzenleme", sayfa 246.

- 2 Bir Hücreler seçeneği belirleyin:

HTML. menünün görünümünü sadece HTML kodu kullanarak ayarlar. Bu ayar, daha küçük dosya boyutlu sayfalar üretir.

Görüntü. hücre arka planı olarak kullanılmak üzere bir grafik görüntü stilleri seçimi sunar. Bu ayar, daha büyük dosya boyutlu sayfalar üretir.

Not: Özel açılır menü stilleri oluşturarak, stillerin bu seçimine ekleme yapabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menü stilleri ekleme", sayfa 243.

Geçerli açılır menüde metni biçimlendirmek için:

- 1 Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Görünüm sekmesini tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Açılır menüleri düzenleme”, sayfa 246.

2 Boyut açılır menüsünden hazır ayar bir boyut seçin ya da Boyut metin kutusuna bir değer girin.

Not: Hücre genişlik ve yüksekliği, Açılır Menü Düzenleyicinin Gelişmiş sekmesinde Otomatik'e ayarlandığında, metin boyutu, menü öğesiyle ilişkilendirilen grafiklerin boyutunu belirler.

3 Font açılır menüsünden bir sistem font grubu seçin ya da özel bir font adı girin.

Not: Font seçerken dikkatli olun. Web sayfanızı görüntüleyecek kullanıcıların sistemlerinde seçtiğiniz font kurulu değilse, kullanıcıların web tarayıcılarında bir değiştirme fontu görüntülenecektir.

4 İsteğe bağlı olarak, kalın veya italik bir stil uygulamak için bir metin stili düğmesini tıklatın.

5 Metni sağa veya sola hizalamak veya ortalamak için bir yaslama düğmesini tıklatın.

6 Metin Rengi kutusundan bir metin rengi seçin.

Menü hücrelerinin görünümünü ayarlamak için:

1 Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Görünüm sekmesini tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Açılır menüleri düzenleme”, sayfa 246.

2 Her durum için metin ve hücre renklerini seçin.

3 Hücre tipi olarak Görüntü seçilmişse, her durum için grafiksel bir stil seçin.

4 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Açılır menüyü oluşturmaya devam etmek üzere Gelişmiş sekmesine geçmek için İleri'yi tıklatın ya da başka bir sekme seçin.
- Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatmak için Bitti'yi tıklatın.

Çalışma alanında, üzerinde açılır menüyü oluşturduğunuz sıcak nokta veya dilim, açılır menünün üst düzeyinin bir anahattına eklenen bir mavi davranış çizgisi görüntüler.

Not: Bir açılır menüyü görüntülemek üzere menünün önizlemesini bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın. Fireworks çalışma alanındaki önizlemeler açılır menüleri görüntülemez.

Açılır menü stilleri ekleme

Açılır Menü Düzenleyiciye özel hücre stilleri ekleyebilirsiniz. Açılır menüleri, hücrelerinde grafiksel arka planlar kullanmaya ayarlayan Görüntü seçeneğini hücre türü olarak seçtiğinizde, özel hücre stilleri, Görünüm sekmesinde hazır ayar seçimlerle birlikte kullanılabilir olur.

Açılır Menü Düzenleyiciye özel hücre stili eklemek için:

1 Bir nesneye herhangi bir kontur, dolgu, metin ve Canlı Filtreler kombinasyonu uygulayın ve bunu Stiller panelini kullanarak bir stil olarak kaydedin. Daha fazla bilgi için, bkz. “Stiller oluşturma ve silme”, sayfa 192.

2 Stiller panelinde yeni stili seçin ve ardından Stiller paneli Seçenekler menüsünden Stili Dışa Aktar'ı seçin.

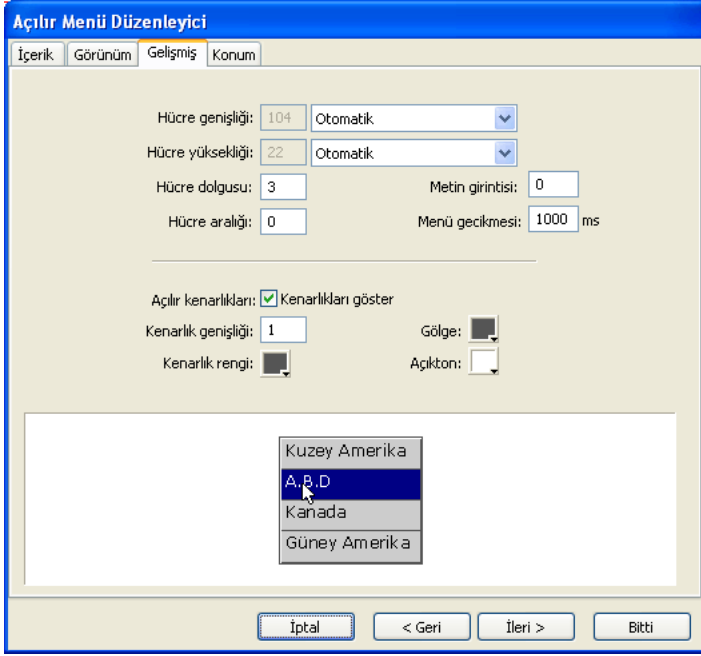
3 Sabit diskinizdeki Gez Menüsü klasörüne gelin, isterseniz stil dosyasını yeniden adlandırın ve Kaydet'i tıklatın.

Not: Gez Menüsü klasörünün tam yeri işletim sisteminize bağlı olarak değişir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Yapılandırma dosyalarıyla çalışma”, sayfa 365.

Açılır Menü Düzenleyicinin Görünüm sekmesine geri dönüp Görüntü Hücresi arka plan seçeneğini belirlediğinizde, yeni stil, açılır menü hücrelerinin Yukarıda ve Üzerinde durumları için hazır ayar stillerle birlikte kullanılabilir olur.

Gelişmiş açılır menü özelliklerini ayarlama

Açılır Menü Düzenleyicinin Gelişmiş sekmesi, hücre boyutu, dolgusu ve aralığı; metin girintisi; menü kaybolma gecikmesi ile kenarlık genişliği, rengi, gölgesi ve vurgusunu kontrol etmek için ilave ayarlar sunar.



Geçerli açılır menü için gelişmiş hücre özelliklerini ayarlamak üzere:

1 Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Gelişmiş sekmesini tıklayın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menüleri düzenleme", sayfa 246.

2 Otomatik/Pikseller açılır menüsünden bir genişlik ve yükseklik sınırlaması seçin.

Otomatik. hücre yüksekliğini, Açılır Menü Düzenleyicinin Görünüm sekmesinde ayarlanan metin boyutuna uymaya ve hücre genişliğini ise en uzun metni içeren menü öğesine uymaya zorlar.

Pikseller. Hücre Genişliği ve Hücre Yüksekliği metin kutularına piksel türünden özel ölçüler girmenize olanak sağlar.

3 Açılır menü metni ile hücre kenarı arasındaki mesafeyi belirlemek için Hücre Dolgusu metin kutusuna bir değer girin.

4 Menü hücreleri arasındaki boşluk miktarını ayarlamak için Hücre Aralığı metin kutusuna bir değer girin.

5 Açılır menü metni için girinti miktarını ayarlamak üzere Metin Girintisi metin kutusuna bir değer girin.

6 İşaretçi menüden uzağa taşındıktan sonra menünün görünür kalacağı zamanı milisaniye olarak ayarlamak için Menü Gecikmesi metin kutusuna bir değer girin.

7 Açılır kenarlık özelliklerini ayarlayın:

Kenarlıkları Göster. açılır menü kenarlıklarını gösterme veya gizlemenize olanak sağlar. Bu seçenek belirlenirse, aşağıdaki seçenekler devre dışı bırakılır.

Kenarlık Genişliği. açılır menü kenarlığının genişliğini ayarlar.

Kenarlık Rengi, Gölgesi ve Vurgusu. açılır menü kenarlıklarının rengini değiştirme olanağı sağlar.

Not: Görünüm sekmesinde Görüntü Hücresi türü seçilirse, bu seçeneklerin birçoğu devre dışı bırakılır.

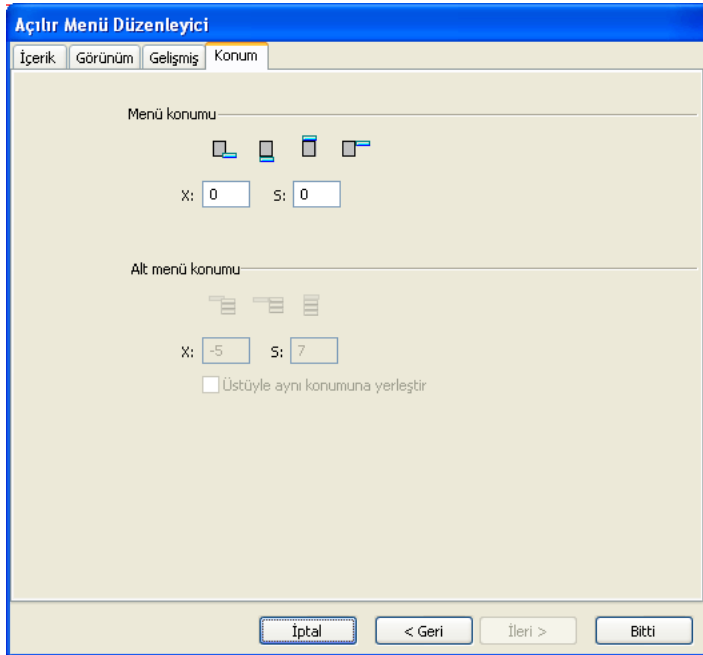
8 Alt menüyü tamamlamak veya oluşturmaya devam etmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Açılır menüyü oluşturmaya devam etmek üzere Konum sekmesine geçmek için İleri'yi tıklayın ya da başka bir sekme seçin.
- Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatmak için Bitti'yi tıklayın. Çalışma alanında, üzerinde açılır menüyü oluşturduğunuz sıcak nokta veya dilim, açılır menünün üst düzeyinin bir anahattına eklenen bir mavi davranış çizgisi görüntüler.

Not: Bir açılır menüyü görüntülemek üzere menünün önizlemesini bir tarayıcıda görüntülemek için F12 tuşuna basın. Fireworks çalışma alanındaki önizlemeler açılır menüleri görüntülemez.

Açılır menü ve alt menüleri konumlandırma

Açılır Menü Düzenleyicinin Konum sekmesi, bir açılır menünün konumunu belirlemenize olanak sağlar. Ayrıca, üst düzey bir açılır menüyü, Web Katmanı görünürken, çalışma alanında menünün anahattını sürükleyerek de konumlandırabilirsiniz.



Açılır Menü Düzenleyiciyi kullanarak açılır menü için konum ayarlamak üzere:

1 Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Konum sekmesini tıklayın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menüleri düzenleme", sayfa 246.

2 Menü konumunu tanımlamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Açılır menüyü, menüyü tetikleyen dilime göre konumlandırmak için bir Konum düğmesini tıklayın.

- x ve y koordinatlarını girin. 0,0 koordinatları, açılır menünün sol üst köşesi ile menüyü tetikleyen dilim veya sıcak noktanın sol üst köşesini aynı hizaya getirir.

3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Alt menüleriniz varsa, bunları bir sonraki işlemde gösterildiği gibi konumlandırın.
- Diğer sekmelerdeki özellikleri değiştirmek için Geri'yi tıklatın.
- Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatmak için Bitti'yi tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyiciyi kullanarak açılır alt menü için konum ayarlamak üzere:

- 1** Açılır Menü Düzenleyici içinde açık olan istediğiniz açılır menü ile Konum sekmesini tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyicideki mevcut bir açılır menüyü açma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Açılır menüleri düzenleme", sayfa 246.

2 Alt menü konumunu tanımlamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Alt menüyü, bu menüyü tetikleyen açılır menü öğesine göre konumlandırmak için bir Alt Menü Konumu düğmesini tıklatın.
- x ve y koordinatlarını girin. 0,0 koordinatları, açılır alt menünün sol üst köşesi ile alt menüyü tetikleyen menü veya menü öğesinin sağ üst köşesini aynı hizaya getirir.

3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Her alt menünün konumunu, bunu tetikleyen ana menü öğesine bağlı yapmak üzere, alt menü konumu için Aynı Konuma Yerleştir seçeneğinin seçimini kaldırın.
- Her alt menünün konumunu ana açılır menüye bağlı yapmak için Aynı Konuma Yerleştir'i seçin.

- 4** Açılır Menü Düzenleyiciyi kapatmak için Bitti'yi tıklatın ya da diğer sekmelerdeki özellikleri değiştirmek için Geri'yi tıklatın.

Alt menünün konumunu alt menüyü sürükleyerek ayarlamak için:

- 1** Gerekliyse, Web Katmanını görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar panelindeki Dilimleri ve Sıcak Noktaları Göster düğmesini tıklatın.
- Katmanlar panelinde Göz sütununu tıklatın.

- 2** Açılır menüyü tetikleyen web nesnesini seçin.

- 3** Açılır menü anahattını, çalışma alanında başka bir konuma sürükleyin.

Açılır menüleri düzenleme

Açılır Menü Düzenleyicide, bir açılır menünün içeriğini düzenleyebilir veya güncelleyebilir, menü öğelerini yeniden düzenleyebilir ya da dört sekmeden herhangi birindeki diğer özellikleri değiştirebilirsiniz.

Açılır menüyü Açılır Menü Düzenleyicide düzenlemek için:

- 1** Gerekliyse, Web Katmanını görüntülemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar panelindeki Dilimleri ve Sıcak Noktaları Göster düğmesini tıklatın.
- Katmanlar panelinde Göz sütununu tıklatın.

- 2** Açılır menünün eklendiği dilimi seçin.

- 3** Çalışma alanında açılır menünün mavi anahattını çift tıklatın.

Açılır Menü Düzenleyici, açılır menü girişleriniz görüntülenerek açılır.

4 Dört sekmeden herhangi birinde istediğiniz değişiklikleri yapın ve Bitti'yi tıklatın.

Açılır menü girişini değiştirmek için:

- 1 Açılır Menü Düzenleyici içinde istediğiniz açılır menü ile İçerik sekmesini tıklatın.
- 2 Metin, Bağ veya Hedef metin kutularını çift tıklatın ve menü metnini düzenleyin.
- 3 Değişikliği uygulamak için giriş listesinin dışını tıklatın.
- 4 Bitti'yi tıklatın.

Bir girişi açılır menü içinde taşımak için:

- 1 Açılır Menü Düzenleyici içinde istediğiniz açılır menü ile İçerik sekmesini tıklatın.
- 2 Menü ögesini, listede yeni bir konuma sürükleyin.
- 3 Bitti'yi tıklatın.

Açılır menüleri dışa aktarma hakkında

Fireworks, açılır menüleri web tarayıcılarda görüntülemek için gerekli olan tüm CSS kodu ve JavaScript'i (hangi seçeneği belirlediğinize bağlı olarak) oluşturur.

Açılır menüleriniz için CSS kodu kullanmayı seçerseniz, açılır menüleri içeren bir Fireworks belgesi, CSS kodu kullanılarak HTML'ye dışa aktarılır. Ayrıca CSS kodunun harici bir .css dosyasına yazılmasını da seçebilirsiniz ve bu dosyayı bir mm_css_menu.js dosyası ile birlikte HTML dosyası ile aynı konuma dışa aktarabilirsiniz.

Açılır menüleriniz için CSS kodu kullanmayı seçmezseniz, JavaScript kullanılacaktır. Bu durumda, açılır menüleri içeren bir Fireworks belgesi HTML'ye dışa aktarılır ve mm_menu.js olarak adlandırılan bir JavaScript dosyası, HTML dosyası ile aynı konuma dışa aktarılır.

Dosyalarınızı yüklerken, mm_css_menu.js (or mm_menu.js, JavaScript için) dosyasını, açılır menüyü içeren web sayfası ile aynı dizin konumuna yüklemelisiniz. Dosyayı farklı bir konuma postalamak isterseniz, özel konumu yansıtmak için mm_css_menu.js dosyasını kullanan köprüyü ve Fireworks HTML kodundaki .css dosyasını (veya mm_menu.js) güncellemelisiniz Fireworks uygulamasından HTML ve görüntüler olarak dışa aktardığınız CSS açılır menüleri içeren her belge için, özgün bir .css dosyası dışa aktarılır. Örneğin, fred.png ve frida.png dosyalarının her ikisi de açılır menüler içermiş olsun ve siz her ikisini de aynı klasöre, açılır menüler için CSS kodu kullanarak dışa aktarmış olun. Sonuç tek bir mm_css_menu.js dosyası ve iki .css dosyası olur: biri fred.css diğeri ise frida.css olarak adlandırılır.

Alt menüleri dahil ettiğinizde, Fireworks, arrow.gif olarak adlandırılan bir görüntü dosyası oluşturur. Bu görüntü, kullanıcılara bir alt menü bulunduğunu söyleyen, bir menü girişinin yanında görüntülenen küçük oktur. Bir belgede kaç alt menü bulunduğuna bakmaksızın, Fireworks her zaman aynı arrows.gif dosyasını kullanır.

HTML'yi dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dışa HTML aktarma", sayfa 292.

Bölüm 13: Animasyonlar Oluşturma

Animasyonlu grafikler web sitenize heyecan verici, gelişkin bir görünüş ekler. Fireworks uygulamasında, bant reklamlar, amblemler ve hareketli karikatürler ile animasyonlu grafikler oluşturabilirsiniz. Örneğin, şirket maskotunuzu, amblem yavaşça görünüp kaybolurken sayfa boyunca dans ettirebilirsiniz.

Fireworks uygulamasında animasyonlar oluşturmanın bir yolu, semboller oluşturup bunların özelliklerini zaman içinde değiştirerek, hareket yanılması oluşturmaktır. Bir sembol, hareketlerinin koreografisini sizin yaptığınız bir oyuncuya benzer. Her sembolün eylemi bir kare içinde saklanır. Tüm kareleri bir dizi şeklinde oynattığınızda, animasyon elde edersiniz.

Arda arda gelen karelerin içeriğini aşama aşama değiştirmek için sembole farklı ayarlar uygulayabilirsiniz. Bir sembolü tual boyunca taşınır, yavaşça görünür veya kaybolur, büyür veya küçülür ya da dönüyor olarak görüntüleyebilirsiniz.

Tek bir dosyada birden çok sembolünüz olabileceği için, farklı eylem türlerinin aynı anda ortaya çıktığı karmaşık bir animasyon oluşturabilirsiniz.

En İyileştir paneli, dosyanızın nasıl oluşturulacağını kontrol etmek için en iyileştirme ve dışa aktarma ayarlarını belirlemenize olanak sağlar. Fireworks animasyonları, animasyonlu GIF veya Adobe Flash SWF dosyaları olarak dışa aktarabilir. Ayrıca, Fireworks animasyonlarını daha ileri düzenleme için Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Animasyon oluşturma”, sayfa 248
- “Animasyon sembolleri ile çalışma”, sayfa 249
- “Karelerle çalışma”, sayfa 252
- “Ara Doldurma”, sayfa 256
- “Animasyonu önizleme”, sayfa 257
- “Animasyonunuzu dışa aktarma”, sayfa 258
- “Mevcut animasyonlarla çalışma”, sayfa 259
- “Birden çok dosyayı tek bir animasyon olarak kullanma”, sayfa 260

Animasyon oluşturma

Fireworks uygulamasında, *animasyon sembolleri* olarak adlandırılan nesnelere özellikler atayarak animasyon oluşturabilirsiniz. Bir sembolün animasyonu, görüntüleri ve animasyonun her basamağını oluşturan nesneleri içeren *karelere* ayrılır. Bir animasyonda birden fazla sembol bulunabilir ve her sembolün farklı bir eylemi olabilir. Farklı semboller, farklı sayıda kare içerebilir. Tüm sembollerin tüm eylemi tamamlandığında animasyon sona erer.

Fireworks uygulamasındaki animasyon sembollerini kullanarak animasyon oluşturmak için:

1 Sıfırdan bir sembol oluşturarak ya da mevcut bir nesneyi sembole dönüştürerek bir sembol oluşturun. Daha fazla bilgi için, bkz. “Animasyon sembolleri oluşturma”, sayfa 249.

2 Animasyon sembolü için ayarları girmek üzere Özellik denetçisini veya Canlandır iletişim kutusunu kullanın. Hareketin derecesini ve yönünü, ölçeklemeyi, opaklığı (görünme ve kaybolma) ve dönme açısı ve yönünü ayarlayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Animasyon sembollerini düzenleme”, sayfa 250.

Not: Hareket seçeneklerinin derece ve yönü yalnızca Canlandır iletişim kutusunda bulunur.

3 Animasyonlu hareketin hızını ayarlamak için Kareler panelindeki Kare Gecikmesi kontrollerini kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Kare gecikmesini ayarlama”, sayfa 252.

4 Belgeyi bir animasyonlu GIF olarak en iyileştirin. Daha fazla bilgi için, bkz. “Animasyonu en iyileştirme”, sayfa 258.

5 Belgeyi, bir Animasyonlu GIF veya SWF olarak dışa aktarın ya da daha ileri düzenleme için bir Fireworks PNG olarak kaydedin ve Flash uygulamasına içe aktarın. Daha fazla bilgi için, bkz. “Animasyon dışa aktarma formatları”, sayfa 259.

Animasyon sembolleri ile çalışma

Animasyon sembolleri, bir filmdeki oyuncular gibi, Fireworks belgenizde eylemi gerçekleştirir. Örneğin, gökyüzünde uçan üç kazın bulunduğu bir animasyonda, her kaz oyuncuların bir üyesidir.

Bir animasyon sembolü, oluşturduğunuz ya da içe aktardığınız herhangi bir nesne olabilir ve bir dosyada birçok sembol bulundurabilirsiniz. Her sembolün kendi özellikleri vardır ve bağımsız olarak canlandırır. Bu yüzden, diğerleri soluklaşır veya batarken, ekran boyunca hareket eden semboller oluşturabilirsiniz.

Animasyonunuzun her boyutu için semboller kullanmanız gerekmez. Fakat, birden çok karede görüntülenen grafikler için semboller ve örnekler kullanmak, bu bölümde tartışılacak diğer avantajların yanı sıra, animasyon dosya boyutunuzu daha küçük tutar.

Canlandır iletişim kutusu veya Özellik denetçisini kullanarak istediğiniz zaman animasyon sembol özelliklerini değiştirebilirsiniz. Ayrıca, sembol çizimini Sembol Düzenleyicide de düzenleyebilirsiniz. Sembol Düzenleyici, belgenin geri kalanını etkilemeden sembolünüzü düzenleme olanağı sağlar. Bir sembolün hareketini, sembolün hareket yolunu taşıyarak da değiştirebilirsiniz.

Animasyon sembolleri kitaplığa otomatik olarak yerleştirildiğinden, diğer sembolleri oluşturmak için bunları yeniden kullanabilirsiniz.

Animasyon sembolleri oluşturma

Bir animasyon sembolü oluşturduktan sonra, animasyon içindeki karelerin sayısını ve ölçekleme ve dönüş gibi eylem türünü belirleyen özellikleri ayarlayabilirsiniz. Varsayılan değer olarak, yeni bir animasyon sembolünde her biri 0,07 saniyelik gecikme zamanıyla beş kare bulunur.

Animasyon sembolü oluşturmak için:

- 1** Düzenle > Ekle > Yeni Sembol’ü seçin.
- 2** Sembol Özellikleri iletişim kutusuna yeni sembol için bir ad girin.
- 3** Animasyon’u seçin ve Tamamı tıkkatın.
- 4** Sembol Düzenleyicide, yeni bir nesne oluşturmak için çizim veya metin araçlarını kullanın. Vektör ya da bitmap nesneleri çizebilirsiniz.
- 5** Sembol Düzenleyici penceresini kapatın.

Fireworks sembolü kitaplığa yerleştirir ve bir kopyasını da belgenin ortasına yerleştirir.

Özellik denetçisindeki Kareler kaydırıcısını kullanarak sembole yeni kareler ekleyebilirsiniz. Henüz açık değilse, Özellik denetçisini açmak için Pencere > Özellikler'i seçin.

Nesneyi animasyon sembolüne dönüştürmek için:

- 1 Nesneyi seçin.
- 2 Değiştir > Animasyon > Seçimi Canlandır'ı seçin.
- 3 İletişim kutusuna istediğiniz ayarları girin. Ayarlar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Animasyon sembollerini düzenleme", sayfa 250.

Animasyon kontrolleri, nesnenin sınırlayıcı kutusu üzerinde görüntülenir ve sembolün bir kopyası kitaplığa eklenir.

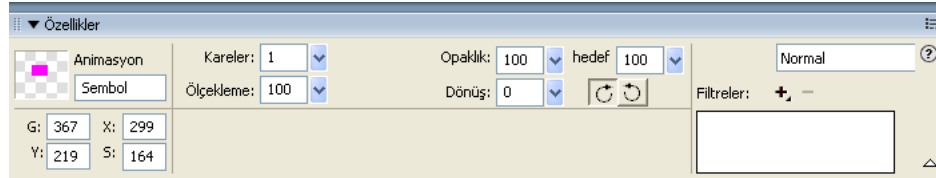
Animasyon sembollerini düzenleme

Web sitenizi canlandırmak için animasyon sembollerinin özelliklerini değiştirebilirsiniz. Animasyon hızından opaklık ve dönüşe kadar çeşitli sembol özelliklerini değiştirebilirsiniz. Bu özellikleri değiştirerek, bir sembolü döner, hızlanır, yavaşça görünür veya kaybolur ya da bu özelliklerin herhangi bir kombinasyonu olarak görüntüleyebilirsiniz.

Herhangi bir animasyon sembolü için anahtar özellik karelerin sayısıdır. Bu özellik, sembolün animasyonunu tamamlamasının kaç basamakta gerçekleşeceğini belirler. Bir sembol için karelerin sayısını ayarladığınızda, Fireworks, eylemi tamamlamak için gerekli kare sayısını belgeye otomatik olarak ekler. Sembol, animasyonda geçerli olarak bulunan karelerden daha fazlasını gerektiniyorsa, Fireworks ekstra kareler eklemek isteyip istemediğinizi sorar.

Animasyon özelliklerini değiştirme

Canlandır iletişim kutusu veya Özellik denetçisini kullanarak animasyon özelliklerini değiştirebilirsiniz.



Özellik denetçisindeki animasyon sembolü özellikleri

Bir animasyon sembolü için aşağıdaki özelliklerden herhangi birini düzenleyebilirsiniz:

Kareler. Animasyona dahil etmek istediğiniz karelerin sayısıdır. Kaydırıcı sizi maksimum 250 kareye sınırlasa da, Kareler metin kutusuna istediğiniz sayıyı girebilirsiniz. Varsayılan değer 5'tir.

Taşı. Her nesneyi taşımak istediğiniz piksel türünden mesafedir. Bu seçenek yalnızca Canlandır iletişim kutusunda kullanılabilir. Varsayılan değer 72 olmakla birlikte, Taşı metin kutusuna istediğiniz sayıyı girebilirsiniz. Flash ve Adobe Director uygulamasından farklı olarak, taşıma doğrusaldır ve anahtar kare yoktur.

Yön. nesneyi taşımak istediğiniz derece türünden yöndür. Değerler 0 ile 360 aralığındadır. Bu seçenek yalnızca Canlandır iletişim kutusunda kullanılabilir.

Ayrıca, nesnenin animasyon tutamaçlarını sürükleyerek de Taşıma ve Yön değerlerini değiştirebilirsiniz (bkz. "Sembol hareket yollarını düzenleme", sayfa 252).

Ölçekleme. Başlangıçtan bitişe kadar boyuttaki değişim yüzdesidir. Varsayılan değer %100 olmakla birlikte, Ölçekleme metin kutusuna istediğiniz sayıyı girebilirsiniz. Bir nesneyi 0'dan %100'e ölçeklemek için orijinal nesne çok küçük olmalıdır; vektör nesneleri önerilir.

Opaklık. Başlangıçtan bitişe kadar yavaşça görünüp kaybolma derecesidir. Değerler 0 ile 100 arasındadır ve varsayılan değer %100'dür. Yavaşça görünüp/kaybolma oluşturmak aynı sembolün iki örneğini gerektirir (biri yavaşça görünme diğeri ise yavaşça kaybolma için).

Dönüş. Başlangıçtan bitişe kadar sembolün derece olarak dönüş miktarıdır. Değerler 0 ile 360 aralığındadır. Birden fazla dönüş için daha yüksek değerler girebilirsiniz. Varsayılan değer 0°'dir.

SY (Saat Yönünde) ve SAY (Saatin Aksı Yönünde). nesnenin dönüş yönünü belirtir. SY saat yönünü belirtir ve SAY ise saatin aksi yönü belirtir.

Animasyon sembolü özelliklerini değiştirmek için:

- 1 Bir animasyon sembolü seçin.
- 2 Canlandır iletişim kutusunu açmak için Değiştir > Animasyon > Ayarlar'ı seçin ya da henüz açık değilse Özellik denetçisini açmak için Pencere > Özellikler'i seçin.
- 3 İsteddiğiniz özellikleri değiştirin.
- 4 Canlandır iletişim kutusunu kullanıyorsanız, değişen özellikleri kabul etmek için Tamam'ı tıklatın.

Animasyonları kaldırma

Ya animasyon sembolünü kitaplıktan silerek ya da animasyonu sembolden kaldırarak animasyonları kaldırabilirsiniz.

Sembolü kitaplıktan kaldırmak için:

- 1 Kitaplık panelinde, kaldırmak istediğiniz animasyon sembolünü seçin.
- 2 Sembolü, sağ alt köşedeki çöp tenekesi simgesine sürükleyin.

Seçilen bir animasyon sembolünden animasyonu kaldırmak için:

❖ Değiştir > Animasyon > Animasyonu Kaldır'ı seçin.

Sembol, bir grafik sembolü olur ve artık animasyonlu değildir. Daha sonra, sembolü tekrar bir animasyon sembolüne dönüştürürseniz, önceki animasyon ayarları geri döner.

Sembol grafiklerini düzenleme

Özellikleri gibi sembolünüzün dayandığı grafiği de değiştirebilirsiniz. Sembol grafiklerini Sembol Düzenleyicide düzenlersiniz. Sembol Düzenleyici, grafiği düzenlemek için tüm çizim, metin ve renk araçlarını kullanmanıza olanak sağlar. Sembol Düzenleyicide çalışırken, yalnızca seçili sembol etkilenir.

Sembol bir kitaplık öğesidir. Bu yüzden, sembol örneklerinden birinin görünümünü değiştirirseniz, diğer tüm örnekler de değişir.

Seçilen bir sembolün grafik niteliklerini değiştirmek için:

- 1 Sembol Düzenleyiciyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Sembol nesnesini çift tıklatın.
 - Değiştir > Sembol > Sembolü Düzenle'yi seçin.
 - Canlandır iletişim kutusunda Düzenle düğmesini tıklatın.

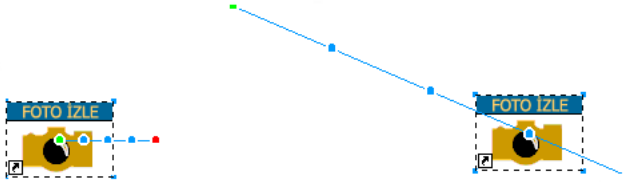
- 2 Animasyon sembolünü değiştirin ve tüm metin, kontur, dolgu ve efektleri uygun olarak değiştirin.
- 3 Sembol Düzenleyiciyi kapatın.

Sembol hareket yollarını düzenleme

Bir animasyon sembolü seçtiğinizde, sembolün özgün bir sınırlayıcı kutusu ve sembolün hangi yönde taşındığını belirten eklenmiş bir hareket yolu vardır.

Hareket yolu üzerindeki yeşil nokta başlangıç noktasını, kırmızı nokta ise bitiş noktasını gösterir. Yol üzerindeki mavi noktalar kareleri temsil eder. Örneğin, beş kareli bir sembolün yolu üzerinde bir yeşil nokta, üç mavi nokta ve bir kırmızı nokta olur. Yol üzerindeki nesnenin konumu geçerli kareyi belirtir. Bu durumda, nesne üçüncü noktada görüntülenirse, Kare 3 geçerli karedir.

Yolun açısını değiştirerek hareketin yönünü değiştirebilirsiniz.



Hareketi veya yönü değiştirmek için:

❖ Sembollerden birinin animasyon başlangıç ve bitiş tutamaçlarını yeni bir konuma sürükleyin. Yeşil nokta başlangıç noktasını, kırmızı ise bitiş noktasını belirtir.

Hareketin yönünü 45°'lik artışlarla sınırlamak için Shift tuşunu basılı tutup sürükleyin.

Karelerle çalışma

Animasyonları bir dizi kare yaratarak oluşturursunuz. Kareler panelini kullanarak her karenin içeriğini görebilirsiniz. Kareler paneli, kareleri oluşturduğunuz ve düzenlediğiniz yerdir. Kareleri yeniden adlandırabilir, yeniden düzenleyebilir, animasyon zamanlamasını elle ayarlayabilir ve nesneleri bir kareden başka bir kareye taşıyabilirsiniz.



Her karede ayrıca birtakım ilişkilendirilmiş özellikler bulunur. Kare gecikmesini ayarlayarak veya bir kareyi gizleyerek, animasyonun, işlemi oluşturur ve düzenlerken olmasını istediğiniz gibi görünmesini sağlayabilirsiniz.

Kare gecikmesini ayarlama

Kare gecikmesi, geçerli karenin ne kadar görüntüleneceğini belirler. Saniyenin yüzde birlik dilimlerine ayarlanmıştır. Örneğin, 50'ye ayarlamak kareyi yarım saniye görüntüler, 300'e ayarlamak ise üç saniye görüntüler.

Kare gecikmesi değerini ayarlamak için:

1 Bir veya daha fazla kare seçin:

- Bitişik bir kareler dizisini seçmek için, Shift tuşunu basılı tutup birinci ve sonuncu kare adlarını tıklatın.
- Karelerin bitişik olmayan bir dizisini seçmek için, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutarak her kare adını tıklatın.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Kareler paneli Seçenekler menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kare gecikmesi sütununu çift tıklatın.

Kare Özellikleri açılır penceresi görüntülenir.

3 Kare gecikmesi için bir değer girin.

4 Açılır pencereyi kapatmak için Enter tuşuna basın veya panelin dışına tıklatın.

Oynatmak için kareleri gösterme ve gizleme

Oynatmak için kareleri gösterebilir veya gizleyebilirsiniz. Kare gizlenmişse, oynatım sırasında görüntülenmez ve dışa aktarılmaz.

Kareyi göstermek veya gizlemek için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Kareler paneli Seçenekler menüsünden Özellikler'i seçin.
- Kare gecikmesi sütununu çift tıklatın.

Kare Özellikleri açılır penceresi görüntülenir.

2 Dışa Aktarılırken Dahil Et'in seçimini kaldırın.

Kare gecikme zamanının yerine kırmızı bir X görüntülenir.

3 Açılır pencereyi kapatmak için Enter tuşuna basın veya Kare Özellikleri açılır penceresinin dışına tıklatın.

Animasyon karelerini adlandırma

Bir animasyonu kurarken, Fireworks uygun sayıda kareyi oluşturur ve bunları Kareler panelinde görüntüler. Varsayılan değer olarak kareler Kare 1, Kare 2 vb. olarak adlandırılır. Bir kareyi panelde taşıdığınızda, Fireworks yeni sırayı yansıtmak için her birini yeniden adlandırır.

Kolay kullanım ve kayıtlarını tutma açısından kareleri adlandırmak iyi bir fikirdir. Bu şekilde, hangi karenin animasyonun hangi parçasını içerdiğini daima bilirsiniz. Yeniden adlandırılmış bir kareyi taşımanın ad üzerinde bir etkisi yoktur; ad aynen kalır.

Karenin adını değiştirmek için:

1 Kareler panelinde, karenin adını çift tıklatın.

2 Açılır metin kutusuna yeni bir ad girin ve Enter tuşuna basın.

Kareleri ekleme, taşıma, kopyalama ve silme

Kareler panelinde kareler ekleyebilir, kopyalayabilir, silebilir ve karelerin sırasını değiştirebilirsiniz.

Yeni bir kare eklemek için:

- ❖  Kareler panelinin altındaki Yeni/Çoğaltılmış Kare düğmesini tıklatın.

Sırada belirli bir yere kareler eklemek için:

- 1 Kareler paneli Seçenekler menüsünden Kareler Ekle'yi seçin.
- 2 Eklenecek kare sayısını girin.
- 3 Karelerin nereye ekleneceğini seçin: geçerli kareden önce, geçerli kareden sonra ya da başlangıçta veya sonda. Ardından Tamam'ı tıklatın.

Karenin kopyasını oluşturmak için:

- ❖ Mevcut bir kareyi, Kareler panelinin altındaki Yeni/Çoğaltılmış Kare düğmesini sürükleyin.

Seçilen bir kareyi kopyalamak ve bunu bir sıraya yerleştirmek için:

- 1 Kareler paneli Seçenekler menüsünden Kareyi Çoğalt'ı seçin.
 - 2 Seçilen kare için oluşturulacak kopya sayısını girin, çoğaltılmış karelerin nereye ekleneceğini belirleyin ve Tamam'ı tıklatın.
- Nesnelerin animasyonun başka bir bölümünde yeniden görüntülenmesini isterseniz bir kareyi çoğaltmak faydalıdır.

Kareleri yeniden sıralamak için:

- ❖ Kareleri birer birer listede yeni bir konuma sürükleyin.

Seçilen kareyi silmek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Kareler panelinde Kareyi Sil düğmesini tıklatın.
- Kareyi, Kareyi Sil düğmesine sürükleyin.
- Kareler paneli Seçenekler menüsünden Kareyi Sil'i seçin.

Seçilen nesneleri Kareler panelinde taşıma

Nesneleri farklı bir kareye taşımak için Kareler panelini kullanabilirsiniz. Yalnızca tek bir karede görüntülenen nesneler, animasyon oynadığında gözden kaybolur. Filmde farklı noktalarda görünüp kaybolması için nesneleri taşıyabilirsiniz.

Seçilen bir nesneyi farklı bir kareye taşımak için:

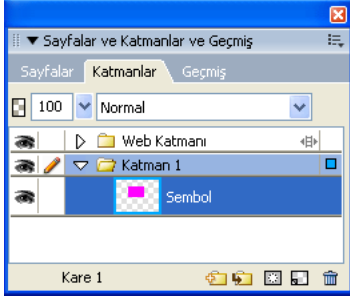
- ❖ Kareler panelinde, seçim göstergesini (kare gecikme zamanının sağındaki küçük mavi kare) yeni kareye sürükleyin.

Katmanları kareler boyunca paylaşma

Katmanlar, bir Fireworks belgesini, ayrı aydınlar kağıdı kaplamaları gibi, ayrı düzlemlere böler. Animasyonlarla, dekorun parçası olan veya animasyon için arka perde olan nesneleri düzenlemek için katmanları kullanabilirsiniz. Bu size, bir katmanda düzenleyebildiğiniz nesnelerin animasyonunuzun geri kalanını etkilememesi gibi bir rahatlık sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. "Katmanlarla çalışma", sayfa 166.

Nesnelerin bir animasyon boyunca görüntülenmesini isterseniz, bunları bir katman üzerine yerleştirebilir ve ardından katmanı kareler boyunca paylaşmak için Katmanlar panelini kullanabilirsiniz. Bir katman kareler boyunca paylaşıldığında, bu katmandaki tüm nesneler her karede görünürdür.

Paylaşılan katmanlar üzerindeki nesneleri herhangi bir kareden düzenleyebilirsiniz; bu düzenlemeler tüm diğer karelere yansıtılır.



Bu örnekte, kırmızı kare katman kareler boyunca paylaşılır.

Bir katmanı kareler boyunca paylaşmak için:

- 1 Seçmek için katmanı tıklatın.
- 2 Kareler Boyunca Paylaş'ı seçin.

Not: Paylaşılan bir katmandaki tüm içerik her karede görüntülenir.

Bir katmanın kareler boyunca paylaşılmasını devre dışı bırakmak için:

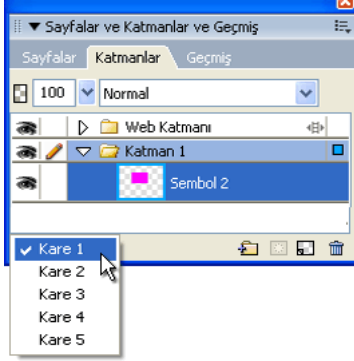
- 1 Seçmek için paylaşılan katmanı tıklatın.
- 2 Kareler Boyunca Paylaş'ın seçimini kaldırın.
- 3 Nesnelerin karelere nasıl kopyalanacağı ile ilgili aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:
 - Paylaşılan katmanın içeriğini yalnızca geçerli karede bırakın.
 - Paylaşılan katmanın içeriğini tüm karelere kopyalayın.

Nesneleri belirli bir karede görüntüleme

Katmanlar paneli Kare açılır menüsünü kullanarak nesneleri belirli bir karede kolayca görüntüleyebilirsiniz.

Nesneleri belirli bir karede görüntülemek için:

❖ Katmanlar panelinin altındaki Kare açılır menüsünden istediğiniz kareyi seçin.



Seçilen karedeki tüm nesneler Katmanlar panelinde listelenir ve tuval üzerinde görüntülenir.

Soğan zarını kullanma

Soğan zarı, geçerli seçilen kareden önce ve sonra gelen karelerin içeriklerini görüntülemenize olanak sağlar. Nesneleri, kareler arasında ileriye ve geriye çevirmek zorunda kalmadan düzgünce canlandırabilirsiniz. *Soğan zarı* terimi, hareketli dizileri görüntülemek için ince, yarı saydam kopya kağıdı kullanılan geleneksel bir animasyon tekniğinden gelir.

Soğan zarı açıldığında, geçerli kareden önce ve sonra gelen karelerdeki nesneler soluklaştırılır, böylece bunları geçerli karedeki nesnelerden ayırabilirsiniz.

Varsayılan değer olarak Çok Kareli Düzenleme etkinleştirilir; bu durumda geçerli kareyi bırakmadan diğer karelerdeki soluklaştırılmış nesneleri seçebilir ve düzenleyebilirsiniz. Ardışık sıralı karelerdeki nesneleri seçmek için Arkasındakini Seç aracını kullanabilirsiniz.

Geçerli kareden önce ve sonra görünür kare sayısını ayarlamak için:

- 1 Kareler panelinde Soğan Zarı düğmesini tıklatın.
- 2 Bir görüntüleme seçeneği belirleyin:

Soğan Zarı Yok. Soğan zarını kapatır ve yalnızca geçerli karenin içeriğini görüntüler.

Sonraki Kareyi Göster. Geçerli kare ve sonraki karenin içeriklerini görüntüler.

Önce ve Sonra. Geçerli kare ve buna bitişik karelerin içeriklerini görüntüler.

Tüm Kareleri Göster. Tüm karelerin içeriğini görüntüler.

Özel. Özel bir sayıda kare ayarlar ve soğan zarının opaklığını kontrol eder.

Çok Kareli Düzenleme. Tüm görünür nesneleri seçmenize ve düzenlemenize olanak sağlar. Yalnızca geçerli karedeki nesneleri seçmek ve düzenlemek için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Ara Doldurma

Ara doldurma, öncü bir animatörün yalnızca ana kareleri çizdiği (temel değişikliklerin yer aldığı kareler), yardımcıların ise bunlar arasındaki kareleri çizdiği işlemi anlatan geleneksel bir animasyon terimidir.

Fireworks uygulamasında, ara doldurma, ara değerli niteliklerle aradaki örnekleri oluşturarak, aynı sembolün iki veya daha fazla örneğini karıştırır. Ara doldurma, bir nesnenin tuval boyunca daha karmaşık hareketleri ve Canlı Filtreleri animasyonun her karesinde değişen nesneler için faydalı olan el ile yapılan bir işlemdir.

Örneğin, bir nesnenin doğrusal bir yol boyunca hareket ediyormuş gibi görünmesi için nesnenin arasını doldurabilirsiniz.

Örneklerin arasını doldurmak için:

- 1 Tuval üzerinde aynı grafik sembolünün iki ya da daha fazla örneğini seçin. Farklı sembollerin örneklerini seçmeyin.
 - 2 Değiştir > Sembol > Örneklerin Arasını Doldur'u seçin.
 - 3 Örneklerin Arasını Doldur iletişim kutusuna, orijinal çift arasına eklenecek ara doldurma basamaklarının sayısını girin.
 - 4 Arası doldurulmuş nesneleri ayrı karelere dağıtmak için Karelere Dağıt'ı seçin Tamam'ı tıklatın.
-  Nesneleri ayrı karelere dağıtmayı seçmezseniz, bunu daha sonra tüm örnekleri seçerek ve Kareler panelindeki Karelere Dağıt düğmesini tıklatarak yapabilirsiniz.

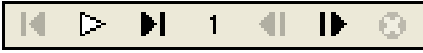
Not: Çoğu durumda, animasyon sembolleri kullanmak ara doldurmaya tercih edilir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Animasyon sembolleri ile çalışma”, sayfa 249.

Animasyonu önizleme

İlerlemesini görmek için, üzerinde çalışırken bir animasyonun önizlemesini görüntüleyebilirsiniz. Ayrıca, bir web tarayıcıda nasıl görüneceğini görmek için, en iyileştirmeden sonra da bir animasyonun önizlemesini görüntüleyebilirsiniz.

Çalışma alanında animasyonun önizlemesini görüntülemek için:

- ❖ Belge penceresinin altında görüntülenen kare kontrollerini kullanın.



Kare kontrolleri

Animasyonları önizlerken aşağıdakileri aklınızda tutun:

- Her karenin Belge penceresinde ne kadar süreyle görüntüleneceğini ayarlamak için Kareler panelindeki kare gecikmesi ayarlarını girin.
- Dışa aktarmanın dışında tutulan kareler önizlemede görüntülenmez.
- Orijinal görünümde animasyonun önizlemesini görüntülemek, dışa aktarılan dosya için kullanılan en iyileştirilmiş önizlemeyi değil tam-çözünürlükteki kaynak grafiğini görüntüler.

Önizleme görünümünde animasyonun önizlemesini görüntülemek için:

- 1 Belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme düğmesini tıklatın.
- 2 Kare kontrollerini kullanın.

Not: 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünde animasyonların önizlemesini görüntülemek tavsiye edilmez.

Animasyonun önizlemesini web tarayıcıda görüntülemek için:

❖ Dosya > Tarayıcıda Önizleme'yi seçin ve alt menüden bir tarayıcı seçin.

Not: Animasyonlu GIF, En İyileştir panelinde Dışa Aktarma dosya formatı olarak seçilmezse, tarayıcınızda belgeyi önizlerken hiçbir hareket görünmez. Animasyonunuzu, Flash uygulamasına bir SWF veya Fireworks PNG dosyası olarak içe aktarmayı planlıyorsanız bile bu gereklidir.

Animasyonunuzu dışa aktarma

Animasyonunuzu oluşturan sembol ve kareleri kurduktan sonra, dosyayı bir animasyon olarak dışa aktarmaya hazırsınız. Dosyaları dışa aktarmadan önce, animasyonunuz daha kolay yüklenmesi ve daha düzgün oynaması için birkaç ayar girmeniz gerekir. Dışa aktarılan dosyanızın daha küçük olması ve daha kolay yüklenmesi için döngü ve saydamlık gibi oynatma ayarlarını belirleyebilir ve ardından en iyileştirmeyi kullanabilirsiniz.

Not: Daha ileri düzenleme için animasyonunuzu Flash uygulamasına içe aktarmayı planlıyorsanız, animasyonu dışa aktarmanız gerekmez. Flash, Fireworks PNG kaynak dosyalarını doğrudan içe aktarabilir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Flash ile çalışma", sayfa 317.

Animasyon yinelenmesini ayarlama

Kareler panelindeki Döngü ayarı, animasyonun kaç defa yineleneceğini belirler. Bu özellik kareleri tekrar tekrar döndürür, böylece animasyonu oluşturmak için gerekli kare sayısını minimize edebilirsiniz.

Seçilen animasyonu yinlemeye ayarlamak için:

- 1 Kareler panelini görüntülemek için Pencere > Kare'yi seçin.
- 2  Panelin altındaki GIF Animasyon Döngüsü düğmesini tıklatın.
- 3 İlk seferden sonra animasyonun kaç sefer yineleneceğini seçin.

Örneğin, 4'ü seçerseniz, animasyon toplamda beş sefer oynar. Her zaman, animasyonu sürekli olarak yineler.

Saydamlığı ayarlama

En iyileştirme işleminin parçası olarak, animasyonlu GIF dosyasında bir web tarayıcıda saydam olarak görüntülenen bir ya da daha fazla renk olabilir. Bu, bir web sayfası arka plan renginin veya görüntüsünün animasyonun içinden gösterilmesini istediğiniz zaman faydalıdır.

Bir rengi web tarayıcıda saydam olarak görüntülemek için:

- 1 En İyileştir paneli görünür değilse, Pencere > En İyileştir'i seçin.
- 2 En İyileştir panelindeki Saydamlık açılır menüsünden ya Dizin Saydamlığı ya da Alfa Saydamlığı'nı seçin. Bu seçeneklerin açıklaması için, bkz. "Alanları saydam yapma", sayfa 282.
- 3 Renkleri saydamlık için seçmek üzere En İyileştir panelindeki saydamlık araçlarını kullanın.

**Animasyonu en iyileştirme**

En iyileştirme, hızlı yükleme ve dışa aktarma için dosyanızı en küçük boyuta sıkıştırır, böylece web sitenizde yükleme zamanını çok daha hızlandırır.

Animasyonu en iyileştirmek için:

1 Animasyonunuzu, animasyonlu GIF olarak dışa aktarmayı planlıyorsanız, En İyileştir panelinde Dışa Aktarma dosya formatı olarak Animasyonlu GIF'i seçin.

Panel görünür değilse, Pencere > En İyileştir'i seçin.

2 Palet, Renk Taklidi veya Saydamlık seçeneklerini ayarlayın. En iyileştirme seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme", sayfa 277.

3 Kareler panelinde kare gecikmesini ayarlayın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Kare gecikmesini ayarlama", sayfa 252.

Animasyon dışa aktarma formatları

Oluşturulma ve en iyileştirmeden sonra animasyon dışa aktarmaya hazırdır.

Animasyonlu GIF'ler, küçük resim ve karikatür benzeri grafikler için en iyi sonuçları verir. Animasyonlu GIF'leri dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Animasyonu dışa aktarma", sayfa 290.

Animasyonu, bir Flash SWF dosyası olarak dışa aktarabilir ve ardından bunu Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz. Ya da, dışa aktarma basamağını atlayıp, Fireworks PNG kaynak dosyanızı doğrudan Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz. Animasyonunuzun nasıl içe aktarılacağı üzerinde en fazla kontrolü bu seçenek sunar. İsterseniz animasyonunuzun tüm katman ve karelerini içe aktarabilir ve ardından bunları Flash içinde düzenlemeye devam edebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Flash ile çalışma", sayfa 317.

Ayrıca, kareler veya katmanları animasyonlarınızdan çoklu dosyalar olarak da dışa aktarabilirsiniz. Bu, aynı nesnenin farklı katmanlarında birçok sembolünüz varsa faydalı olabilir. Örneğin, şirket adının her harfi bir grafik içinde canlandırılmışsa, bir bant reklamı çoklu dosyalar olarak dışa aktarabilirsiniz. Her harf diğerlerinden ayrıdır. Katman veya kareleri çoklu dosyalara dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Kareleri veya katmanları dışa aktarma", sayfa 291.

Mevcut animasyonlarla çalışma

Mevcut bir animasyonlu GIF dosyasını Fireworks animasyonunuzun bir parçası olarak kullanabilirsiniz. Dosyayı kullanmanın iki yolu vardır: GIF dosyasını mevcut bir Fireworks dosyasına içe aktarabilirsiniz ya da GIF dosyasını yeni bir dosya olarak açabilirsiniz.

Bir animasyonlu GIF dosyasını içe aktardığınızda, Fireworks bunu bir animasyon sembolüne dönüştürür ve geçerli seçilen kareye yerleştirir. Animasyonda, geçerli filminden daha fazla kare varsa, otomatik olarak daha fazla kare eklemeyi seçebilirsiniz.

İçe aktarılan GIF'ler, orijinal kare gecikme ayarlarını kaybeder ve geçerli belgenin kare gecikmesini alır. İçe aktarılan dosya bir animasyon sembolü olduğundan, buna ilave hareket uygulayabilirsiniz. Örneğin, yerde yürüyen bir adamın animasyonunu içe aktarabilir ve ardından adamın ekran boyunca yürümesi için yön ve hareket özelliklerini uygulayabilirsiniz.

Bir animasyonlu GIF dosyasını Fireworks uygulamasında açtığınızda, yeni bir dosya oluşturulur ve GIF dosyasındaki her kare ayrı bir kareye yerleştirilir. GIF bir animasyon sembolü olmamasına rağmen, orijinal dosyadan tüm kare gecikme ayarlarını korur.

Dosya içe aktarıldıktan sonra, hareketi Fireworks uygulamasından dışa aktarmak için dosyanın formatını Animasyonlu GIF olarak ayarlamanız gerekir.

Animasyonlu GIF dosyasını içe aktarmak için:

- 1 Dosya > İçe Aktar'ı seçin.
- 2 Dosyayı bulun ve Aç'ı tıkkatın.
- 3 Animasyonunuza ilave kareler eklemek için Evet'i tıkkatın.

İptal'i tıkkatırsanız, animasyonlu GIF dosyasının yalnızca ilk karesi görüntülenir. Tüm belge içe aktarılmış olmasına rağmen, belgeyi görüntülemek için ilave kareler eklemelisiniz.

Animasyonlu GIF dosyasını açmak için:

- ❖ Dosya > Aç'ı tıkkatın ve GIF dosyasını bulun.

Birden çok dosyayı tek bir animasyon olarak kullanma

Fireworks, bir görüntü dosyaları grubuna dayanan bir animasyon oluşturabilir. Örneğin, mevcut birkaç grafiğe dayanan bir bant reklamı, her grafiği açarak ve bunu aynı belge içinde ayrı bir kareye yerleştirerek oluşturabilirsiniz.

Birden çok dosyayı bir animasyon olarak açmak için:

- 1 Dosya > Aç'ı seçin.
- 2 Birden çok dosya seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıkkatın.
- 3 Animasyon Olarak Aç'ı seçin ve Tamam'ı tıkkatın.

Fireworks, dosyaları, her dosyayı seçtiğiniz sıraya göre ayrı bir kareye yerleştirerek, tek bir yeni belgede açar.

Bölüm 14: Slayt Gösterileri Oluşturma

Slayt Gösterisi Oluştur, basitçe görüntülerin olduğu bir klasörü seçip slayt gösterisi seçeneklerini ekleyerek, Flash veya HTML/SPRY tabanlı slayt gösterileri oluşturmanıza olanak sağlayan, yerleşik bir Flash komutudur.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Slayt Gösterisi Oluştur komutu”, sayfa 261
- “Slayt gösterisini oluşturma ve düzenleme”, sayfa 262
- “Slayt gösterisi özellikleri”, sayfa 263
- “Özel bir Fireworks albüm player oluşturma”, sayfa 265

Slayt Gösterisi Oluştur komutu

Aşağıdaki görevleri yerine getirmek için Slayt Gösterisi Oluştur komutunu kullanın:

- Tam boyutlu ve küçük resim görüntüleri aynı anda dışa aktarma
- Otomatik olarak birden çok albümle bir XML dosyası oluşturma veya bir görüntüler dizini belirleyerek slayt gösterisiz bir XML dosyasını dışa aktarma
- Bir slayt gösterisi oluşturmada tam boyutlu ve küçük resim görüntülerini dışa aktarma
- Mevcut bir slayt gösterisinin özelliklerini düzenleme ve birden çok albümü bir slayt gösterisine ekleme
- Mevcut bir albüme ilave görüntüler ekleme
- Görüntüleri, Slayt Gösterisi Oluştur önizleme penceresinde görüntüleme ve döndürme
- Bir albümdeki görüntüleri sıralama
- İstenmeyen görüntüleri ve/veya albümleri kaldırma
- Görüntü aralıklarını (görüntünün ekranda kalma süresi), belirli bir albüm veya tüm albümler için saniye türünden uygulama
- Albümdeki görüntülere slayt geçişleri uygulama
- Slayt gösterisini belirli bir klasöre dışa aktarma
- Slayt gösteriniz için varsayılan Fireworks albüm player kullanma veya Fireworks Adobe Exchange sitesinde daha fazla player bulma

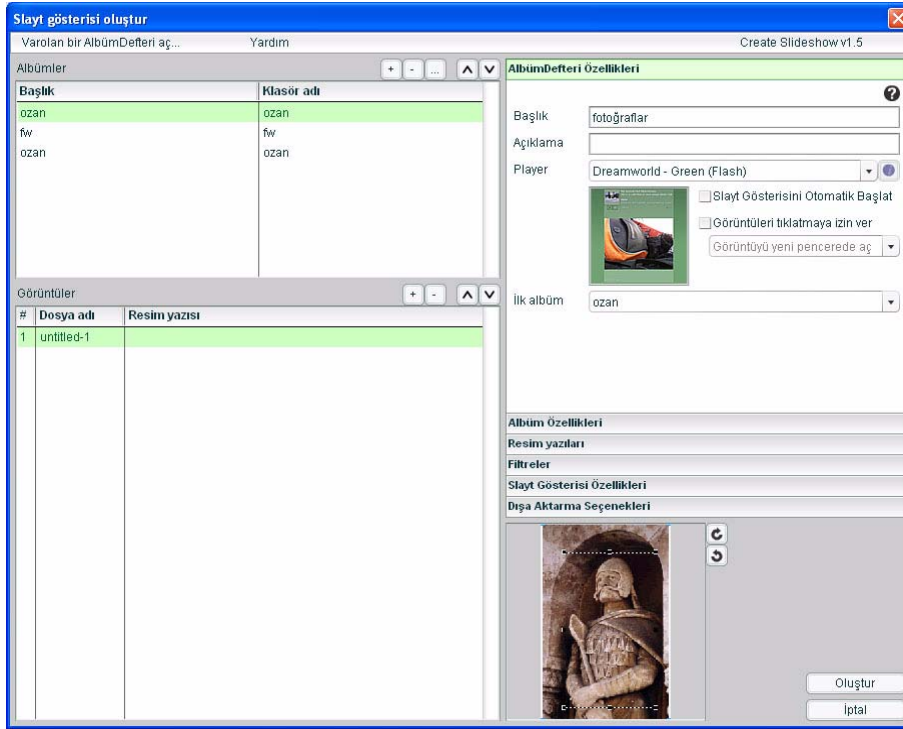


Slayt Gösterisi Oluştur çıktısı oluşturulur, böylece herhangi bir Flash tasarımcısı/geliştiricisi Flash yazılımında, üretilen XML çıktısını kullanan bir Fireworks Albüm Player oluşturabilir.

Slayt gösterisini oluşturma ve düzenleme

Slayt Gösterisi Oluştur komutu, görüntülerin bulunduğu bir klasör seçerek, slayt gösterisi seçeneklerini ekleyerek ve ardından web'de kullanılmak üzere bir slayt gösterisi üreterek Flash tabanlı (veya Flash olmayan) bir slayt gösterisi oluşturmaya olanak sağlar. Mevcut slayt gösterilerini, görüntüleri ekleyerek veya silerek yada tek bir slayt gösterisine birden çok albüm ekleyerek düzenleyebilirsiniz.

Flash tasarımcısı veya geliştiricisi iseniz, Fireworks Album Creator'ın XML çıktısını görüntülemek için Flash yazılımında özel bir albüm player da oluşturabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Özel bir Fireworks albüm player oluşturma", sayfa 265.



Slayt gösterisi oluşturmak için:

- 1 Komutlar > Slayt Gösterisi Oluştur'u seçin.
- 2 Albümler'in yanındaki Albüm ekle düğmesini (artı işareti) tıklayın.
- 3 Slayt gösterisine dahil etmek için görüntü dosyalarını seçin. Ardından Tamam'ı tıklayın.
- 4 Slayt gösterisi için AlbümDefteri Özellikleri ve Albüm Özellikleri'ni doldurun. Bu özellikler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "AlbümDefteri Özellikleri paneli", sayfa 263.
- 5 Slayt gösterisi özelliklerini yapılandırmak için sağdaki panellerin her birini seçin. Kullanılabilir slayt gösterisi özellikleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Slayt gösterisi özellikleri", sayfa 263.
- 6 Dış Aktarma Seçenekleri panelinde tamamlanan slayt gösterisi için konum seçin.
- 7 Tüm slayt gösterisi ayarlarını yapılandırdıktan sonra Oluştur'u tıklayın.
- 8 Slayt gösterisi işlemi bitirdikten sonra, Tarayıcıda slayt gösterisini başlat onay kutusunu seçebilir ve varsayılan tarayıcınızda slayt gösterisini görüntülemek için Kapat'ı tıklayabilirsiniz.

Mevcut bir slayt gösterisini açmak için:

- 1 Komutlar > Slayt Gösterisi Oluştur'u seçin.
- 2 Slayt Gösterisi Oluştur penceresinde, Albümler > Varolan bir AlbümDefteri aç'ı seçin.
- 3 Mevcut slayt gösterisi XML dosyasını içeren klasöre gözetin ve Aç'ı tıklatın.

Not: Albümler'in yanındaki Gözet düğmesini (...) tıklatarak da mevcut bir slayt gösterisini açabilirsiniz.

Albümü silmek için:

- 1 Komutlar > Slayt Gösterisi Oluştur'u seçin.
- 2 Slayt Gösterisi Oluştur penceresinde, Albümler > Varolan bir AlbümDefteri aç'ı seçin.
- 3 Mevcut slayt gösterisi XML dosyasını içeren klasöre gözetin ve Aç'ı tıklatın.
- 4 Albümler listelerinde albümü seçin ve ardından Albüm kaldır düğmesini (eksi işareti) tıklatın.

Albüme ilave görüntüler eklemek için:

- 1 Komutlar > Slayt Gösterisi Oluştur'u seçin.
- 2 Slayt Gösterisi Oluştur penceresinde, yeni albümü oluşturun ya da mevcut bir albümü açmak için Albümler > Varolan bir AlbümDefterini aç'ı seçin.
- 3 Mevcut bir albümü açıyorsanız, mevcut slayt gösterisi XML dosyasını içeren klasöre gözetin ve Aç'ı tıklatın.
- 4 Seçmek için Albümler listesindeki albümü tıklatın.
- 5 Görüntüler'in yanındaki Görüntü ekle düğmesini (artı işareti) tıklatın.
- 6 Gözet düğmesini (...) tıklatın ve albüme eklemek için bir veya birden çok görüntü seçin, ardından Bitti'yi tıklatın. Yeni görüntüler, albüm görüntü listesinin sonuna eklenir.

Albümdeki görüntülerin sırasını değiştirmek için:

- 1 Komutlar > Slayt Gösterisi Oluştur'u seçin.
- 2 Slayt Gösterisi Oluştur penceresinde, yeni albümü oluşturun ya da mevcut bir albümü açmak için Albümler > Varolan bir AlbümDefterini aç'ı seçin.
- 3 Mevcut bir albümü açıyorsanız, mevcut slayt gösterisi XML dosyasını içeren klasöre gözetin ve Aç'ı tıklatın.
- 4 Seçmek için Albümler listesindeki albümü tıklatın.
- 5 Tek tek görüntüleri seçin ve görüntüleri liste içinde yukarı veya aşağı taşımak için görüntü listesinin üstündeki yukarı ve aşağı ok tuşlarını tıklatın.

Slayt gösterisi özellikleri

Aşağıdaki özellikler slayt gösterilerinizi özelleştirmek için kullanılabilir. Paneli açmak ve özellikleri değiştirmek için Slayt Gösterisi Oluştur penceresinin sağ tarafındaki her bir özellik panelini tıklatın.

AlbümDefteri Özellikleri paneli

AlbümDefteri özellikleri birden çok albüm içerebilen AlbümDefteri'ne uygulanır.

Başlık: AlbümDefteri'nin başlığı.

Açıklama: AlbümDefteri'nin açıklaması.

Player: Görüntüleri gösteren slayt gösterisi player türü (varsayılan değer olarak seçenekler Player_Black, Player_White, DW PhotoAlbum, Simple, Sliver Silver veya Flex Blue'dur)

Bilgi simgesi (Player'ın yanında): Bu simge etkinleştirildiğinde, player hakkında, seçilen player türünün hangi albüm ve AlbümDeferi özelliklerini destekleyeceği gibi, ilave bilgileri görmek için simgeyi tıklatabilirsiniz.

Slayt Gösterisini Otomatik Başlat: Player açıldığında slayt gösterisini otomatik olarak başlatır.

Görüntüleri tıklatmaya izin ver: Görüntüleyicinin, görüntüyü tıklatıp yeni bir tarayıcı penceresinde açmasına izin verir. Bu, slayt gösterisi görüntüleyicisinin görüntüleri kaydetmesine, yeni bir sekmede görüntülemesine ya da görüntünün tam boyutlu sürümünü görüntülemesine izin verir.

İlk Albüm: Player başladığında AlbümDeferi'ndeki hangi albümün yükleneceğini seçer.

Albüm Özellikleri paneli

Aşağıdaki özellikler yalnızca tekil seçili albüme uygulanır.

Başlık: Slayt Gösterisindeki Albümün başlığı. (Bu başlık boşluk içerebilir, örneğin "My Journey.")

Klasör adı: Geçerli albüm için üretilen klasörün adı. Slayt gösterisini bir web sunucusuna yüklemeyi planlarsanız, şunlar önerilir: 1) Ada boşluk veya özel karakterler dahil etmeyin ve 2) Büyük harf kullanmayın.

Açıklama: Geçerli albümün açıklaması.

Küçük Resim: Geçerli albüm için küçük resim görüntüsü önizleme seçeneği. Seçildiğinde, açılır bir menü, slayt gösterisinde küçük resim önizlemesi için kullanmak üzere bir görüntü seçmenize izin verir.

Arka Plan: Geçerli albüm için arka plan görüntü seçimi. Slayt gösterisi için özel bir arka plan görüntüsü isterseniz bu seçeneği belirleyin. Açılır menüler, kullanmak için görüntüyü seçmenize ve görüntünün nasıl ölçeklenmesi gerektiğini seçmenize izin verir.

Resim yazıları paneli

Slayt gösterinizdeki resim yazılarını özelleştirmek için bu seçenekleri kullanın.

Tüm albümlere uygula: Seçilen resim yazısı seçeneklerini AlbümDeferi'ndeki tüm albümlere uygular. Bu, varsayılan değer olarak seçilidir.

Değişiklik yok: Mevcut resim yazılarına hiçbir değişiklik yapılmaz.

Tüm resim yazılarını temizle: Slayt gösterisi üretildiğinde geçerli albümdeki tüm görüntüler için tüm resim yazılarını temizler.

Dosya adları kullan: Dosyanın gerçek adını (uzantısıyla veya uzantısız olarak) geçerli albümdeki her görüntü için resim yazısı olarak kullanır.

Metin ekle: Belirlenmiş metni, geçerli albümdeki her görüntü için resim yazısı olarak kullanır.

Uygula Düğmesi: Belirlenmiş resim yazısı özelliklerini uygulamak için tıklatın. Bu düğme tıklatılana kadar hiçbir değişiklik yapılmayacaktır.

Filtreler paneli

Slayt gösterinizin görüntülerini değiştirmek için dahil edilen filtrelerden birini uygulamak üzere bu seçenekleri kullanın. Filtreleri yalnızca yeni bir albüme uygulayabilirsiniz.

Tüm albümlere uygula: Belirlenmiş filtreyi veya filtreleri AlbümDeferi'ndeki tüm albümlere ya da sadece seçili albüme uygular.

Filtre Seç: Uygulamak için bir filtre seçer. Dahil edilen filtreler Otomatik Düzey, Bulanıklaştır, Gri Tonlamaya Dönüştür, Sepya Tonuna Dönüştür, Ters Çevir ve Keskinleştir'dir.

Sil düğmesi: Seçilen filtreyi siler.

Filtreyi Yukarı Taşı düğmesi: Seçilen filtreyi listede yukarı taşır.

Filtreyi Aşağı Taşı düğmesi: Seçilen filtreyi listede aşağı taşır.

Slayt Gösterisi Özellikleri paneli

Geçerli seçilen slayt gösterisini özelleştirmek için bu seçenekleri kullanın.

Tüm albümlere uygula: Belirlenmiş seçenekleri AlbümDefteri'ndeki tüm albümlere ya da sadece geçerli seçilen albüme uygular.

Aralık: Her görüntü arasındaki saniye sayısı.

Geçiş Kullan: Slayt gösterisindeki görüntüler arasında belirli bir geçiş efekti kullanmak için bu seçeneği kullanın.

İlk görüntü: Player'ın slayt gösterisinde görüntülediği ilk görüntünün, görüntü numarasını seçer.

Görüntüleme sırası: Görüntülerin sırayla yoksa rasgele mi görüntüleneceğini seçer.

Dışa Aktarma Seçenekleri paneli

Bu seçenekleri görüntülerin dışa aktarılmasını düzenlemek için kullanın.

Görüntüleri dışa aktar: Tam boyutlu ve küçük resim görüntülerini belirlenmiş ayarlarla dışa aktarmak için bu seçeneği belirleyin. Yalnızca XML dosyasını dışa aktarmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

XML Oluştur: Slayt gösterisi için seçilen görüntü ve dizinler için slayt gösterisi .xml dosyası oluşturmak üzere bu seçeneği belirleyin. Yalnızca görüntüleri dışa aktarmak için bu seçeneğin seçimini kaldırın.

Dışa aktarma yolu: Slayt gösterisi ve ilişkilendirilmiş dosyaların dışa aktarılacağı veya oluşturulacağı konum.

Genişlik ve Yükseklik: Dışa aktarılan tam boyutlu görüntülerin genişlik ve yüksekliği. Görüntüler, orijinal boyut oranları korunarak, belirlenmiş boyuta sığmaları için ölçeklenir.

Küçük resimleri dışa aktar: Küçük resimleri tam boyutlu görüntülerle birlikte dışa aktarmak için bu seçeneği belirleyin.

Genişlik ve Yükseklik: Dışa aktarılan küçük resim görüntülerinin genişlik ve yüksekliği.

Görüntü Kalitesi: Dışa aktarılan tam boyutlu ve küçük resim görüntülerinin çıktı kalitesini belirler. 100 ayarı, mümkün olan en iyi kaliteyi belirtir.

Görüntüleri sığdırmak için büyüt: Orijinal görüntü belirlenen genişlik ve yükseklikten küçükse, bu seçenek dışa aktarma boyutuna eşlemek için görüntüyü büyütecektir.

Özel bir Fireworks albüm player oluşturma

Kendi player'ınızı oluşturmak isterseniz, Slayt Gösterisi Oluştur komutu ile çalışması için özel bir player oluşturabilirsiniz. Ayrıca, varsayılan slayt gösterisi player'larının kaynak dosyaları yazılımın içindedir, bu durumda player'ları değiştirebilir veya kaplayabilirsiniz. Özel player'ınızı Fireworks uygulamasına eklemek veya diğer kullanıcılarla paylaşmak için aşağıdaki basamakları izleyin.

Bir Fireworks albüm player'ı yayınlarken ve paketlerken, aşağıdakilere dikkat edin.

- Hem SWF hem de HTML dosyasını (ya .htm ya da .html uzantısıyla) yayınlayın. HTML dosyası isteğe bağlıdır.
- SWF dosyasının uzantısını .swf'den farklı olacak biçimde değiştirin.

Not: Macintosh'ta, Finder içinde sadece SWF dosyasını yeniden adlandırmak işe yaramayabilir ("dosya uzantılarını göster" seçeneğini ayarlamadıysanız). Dosyayı, Ad & Uzantı altında, dosyanın özellikler iletişimini kullanarak yeniden adlandırmak zorunda kalabilirsiniz.

- Aynı klasörde, aşağıdaki SWF dosyası formatıyla aynı formata sahip bir XML dosyasını oluşturun:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
    <File src="player_black.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_black.info"/>
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf"/>
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info"/>
  </Player>
</FWACPlayer>
```

- Aynı temel player'ın birden çok sürümüne sahipseniz, bunları XML'de listeleyebilirsiniz (yukarıda gösterildiği gibi).
- Her Player düğümü için, Dosya düğümü içinde kaynak ve hedef dosya adlarını listeleyin.
- Player için ilave bilgi sağlamaya karar verirsiniz, Bilgi düğümünü, dosyanın adını içeren src niteliği ile birlikte ekleyin. Bilgi dosyası HTML metnini içermelidir. Dosya HTML olmayan basit metin içerirse, satır beslemeleri, satır başları ve sekmeler metin görüntülenmeden önce kaldırılır.
- MXI dosyasını, yeniden adlandırılan SWF ve HTML "Configurations/Commands/Create Slideshow/players" klasörüne yerleştirilecek biçimde oluşturun veya düzenleyin.

Not: Bir işlemin sonunda Tarayıcıda Başlat seçeneğinin çalışması için, hem SWF hem de HTML dosyasının aynı ada sahip olduğundan emin olun.

Oluşturulan XML dosyası aşağıdaki yapıya sahiptir:

```
<AlbümDefteri... >
  <Albüm ... >
    <Slayt ... />
    <Slayt ... />
    <Slayt ... />
  </Albüm>
  <Albüm ... >
    <Slayt ... />
    <Slayt ... />
    <Slayt ... />
  </Albüm>
</AlbümDefteri>
```


Düğüm tanımları

AlbümDeferi düğümü

ver: XML dosyasını oluşturan Slayt Gösterisi Oluştur komutunun sürümü

title: slayt gösterisinin ana başlığı

description: tüm slayt gösterisi için açıklama

firstAlbum: görüntülenecek ilk albümün sıfır tabanlı dizini

width: slayt gösterisinin genişliği

height: slayt gösterisinin yüksekliği

showThumbnails: küçük resimlerin gösterilip gösterilmeyeceği ya da küçük resimlerin dışa aktarılıp aktarılmadığı

thumbWidth: küçük resmin genişliği

thumbHeight: küçük resmin yüksekliği

autoStart: slayt gösterisini otomatik olarak başlatır

allowClick: kullanıcıların görüntüleri tıklatmasına izin verip vermeyeceği

clickAction: görüntü tıklatıldığında hangi eylemin alınacağı (bunu yeni pencere veya yeni sekmede açar ya da player karar verir)

Albüm düğümü

title: bu tekil albümün başlığı

description: albüm için açıklama

path: bu albüm için görüntüleri içeren klasörün adı; küçük resimler, yol içindeki “thumbs” klasöründe dışa aktarılır

hasThumb: küçük resmi var

thumbSrc: albüm küçük resim görüntüsü

hasBg: arka plan görüntüsü var

bgSrc: albüm arka plan görüntüsü

bgScale: albüm arka planı için ölçekleme yöntemi

interval: bu albüm için saniye olarak slayt gösterisi aralığı

useTransition: görüntüler arasında geçiş yaparken geçiş kullanır

transType: bu albüm için slayt gösterisi geçişi

transTime: geçiş zamanı

firstImage: görüntülenecek ilk görüntünün sıfır tabanlı dizini

dispSequence: görüntülerin gösterileceği sıra (sırayla ya da rasgele)

Slayt düğümü

src: bu slayt için görüntü dosyası adı

caption: bu slaytla ilişkilendirilmiş resim yazısı

width: slaydın genişliği

height: slaydın yüksekliği

thumbWidth: slayt küçük resminin genişliği

thumbHeight: slayt küçük resminin yüksekliği

Bölüm 15: En İyileştirme ve Dışa Aktarma

Web grafik tasarımında nihai amaç, mümkün olduğunca hızlı inen çok iyi görünümlü görüntüler oluşturmaktır. Bunu yapmak için, kaliteyi mümkün olduğunca korurken, görüntünüz için bir dosya formatını en iyi sıkıştırma ile seçmelisiniz. Bu dengeleme işlemi, yani doğru renk karışımı, sıkıştırma ve kaliteyi bulma işi, *en iyileştirmedir*.

Grafikleri Fireworks uygulamasından dışa aktarmak iki basamaklı bir işlemdir:

- İlk olarak, en iyileştirme ayarlarını seçerek ve kalite ve dosya boyutu arasında kabul edilebilir bir denge belirlemek için önizlemeleri karşılaştırarak, bir belge veya tek bir dilimli grafiği dışa aktarma için hazırlarsınız.
- Daha sonra, belge veya tekil dilimli grafiği, web veya başka bir yerdeki hedefleri için uygun dışa aktarma ayarlarını kullanarak dışa aktarırsınız (ya da bazı durumlarda, kaydedersiniz).

Web grafiklerini en iyileştirme ve dışa aktarmada yeniyseniz, Dışa Aktarma Sihirbazını kullanabilirsiniz. Sihirbaz, dışa aktarma işleminde size kılavuzluk eder ve ayarlar önerir. Sihirbaz ayrıca, dışa aktarma işleminin bir parçası olarak, içinde bir belgeyi en iyileştirebileceğiniz Görüntü Önizleme'yi görüntüler.

Grafikleri en iyileştirme ve dışa aktarma görevlerini rahatça yapıyorsanız, Fireworks uygulamasındaki diğer kullanılabilir en iyileştirme ve dışa aktarma araçlarını kullanmak isteyeceksiniz. En iyileştirme için, En İyileştir panelini ve Belge penceresindeki önizleme düğmelerini kullanırsınız. Bunlar, en iyileştirme işlemi üzerinde çok daha iyi kontrol sunar. Dışa aktarma için, Dışa Aktarma iletişim kutusunu ya da Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanırsınız. Bazı durumlarda, grafiği dışa aktarmadan sadece kaydedebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Belgeleri diğer formatlarda kaydetme”, sayfa 24.

Hızlı Dışa Aktarma düğmesi, Dışa Aktarma iletişim kutusunda uygun seçenekleri sizin yerinize otomatik olarak ayarlayarak, grafikleri diğer uygulamalarda kullanmak üzere dışa aktarma işlemini kolaylaştırır. Fireworks uygulamasını diğer uygulamalarla birlikte kullanıyorsanız, Hızlı Dışa Aktarma düğmesi tasarım iş akışınızı basitleştirebilir.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “En iyileştirme hakkında”, sayfa 268
- “Dışa Aktarma Sihirbazını kullanma”, sayfa 269
- “Çalışma alanında en iyileştirme”, sayfa 273
- “Fireworks uygulamasından dışa aktarma”, sayfa 288
- “Fireworks belgesini e-posta eki olarak gönderme”, sayfa 301
- “Dosya Yönetimi düğmesini kullanma”, sayfa 302

En iyileştirme hakkında

Fireworks uygulamasında grafiklerin en iyileştirilmesi aşağıdaki işlemleri içerir:

- En iyi dosya formatını seçme. Her dosya formatının farklı bir renk bilgisi sıkıştırma yöntemi vardı. Belirli grafik türleri için uygun formatı seçmek, dosya boyutunu çok büyük oranda düşürebilir.

- Formata özel seçenekleri ayarlama. Her grafik dosya formatının özgün bir seçenekler kümesi vardır. Dosya boyutunu küçültmek için renk derinliği gibi seçenekleri kullanabilirsiniz. GIF ve JPEG gibi bazı grafik formatlarında görüntü sıkıştırmasını kontrol etmek için de seçenekler bulunur.
- Grafikte renkleri ayarlama (yalnızca 8 bit dosya formatları için). Görüntüyü, renk paleti olarak adlandırılan belirli bir renkler kümesine sınırlayarak, renkleri sınırlandırabilirsiniz. Bu durumda kullanılmayan renkleri renk paletinden kesersiniz. Palette daha az renk olması, görüntüde daha az renk anlamına gelir; bu durum paletlenmiş görüntü dosyası türleri için daha küçük dosya boyutları ile sonuçlanır.

Kalite ve boyut arasında en iyi dengeyi bulmak için tüm en iyileştirme kontrollerini denemelisiniz.

Dışa Aktarma Sihirbazını kullanma

Web grafiklerini en iyileştirme ve dışa aktarmada yeniyseniz, Dışa Aktarma Sihirbazını kullanabilirsiniz. Dışa Aktarma Sihirbazını kullanarak, en iyileştirme ve dışa aktarmanın ayrıntılarını anlamadan grafikleri kolayca dışa aktarabilirsiniz.

Dışa Aktarma Sihirbazı, en iyileştirme ve dışa aktarma işleminde adım adım ilerlemenizi sağlar. Dosya hedefi ve amaçlanan kullanım hakkındaki sorulara cevap verdiğinizde, Dışa Aktarma Sihirbazı dosya türü ve en iyileştirme ayarlarını önerir.

Bir hedef dosya boyutuna en iyileştirmeyi tercih ederseniz, Dışa Aktarma Sihirbazı, ayarladığınız boyut sınırlamasına sığması için dışa aktarılan dosyayı en iyileştirir.

En iyileştirme ve dışa aktarmaya alışmaya başladığınızda, grafikleri en iyileştirmek için En İyileştir paneli ve Belge penceresindeki önizleme düğmelerini kullanmak isteyeceksiniz. Bunlar Dışa Aktarma Sihirbazından daha kullanışlıdır ve en iyileştirme işlemine aşina olan kullanıcılara daha fazla en iyileştirme kontrolü sunar. Grafikleri bu biçimde en iyileştirdikten sonra, grafikleri dışa aktarmak (ya da bazı durumlarda kaydetmek) için bir adım daha atmalısınız. Dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Çalışma alanında en iyileştirme”, sayfa 273 veya “Fireworks uygulamasından dışa aktarma”, sayfa 288. Kaydetme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Belgeleri diğer formatlarda kaydetme”, sayfa 24.

Dışa Aktarma Sihirbazı’nı kullanarak belgeyi dışa aktarmak için:

1 Dosya > Dışa Aktarma Sihirbazı’nı seçin.

2 Her panelde görüntülenen tüm soruları cevaplayın ve Devam’ı tıklayın.

Fireworks, dosya formatları hakkında öneriler yapar.



Maksimum dosya boyutuna en iyileştirmek için ilk panelde Hedef Dışa Aktarma Dosya Boyutu’nu seçin.

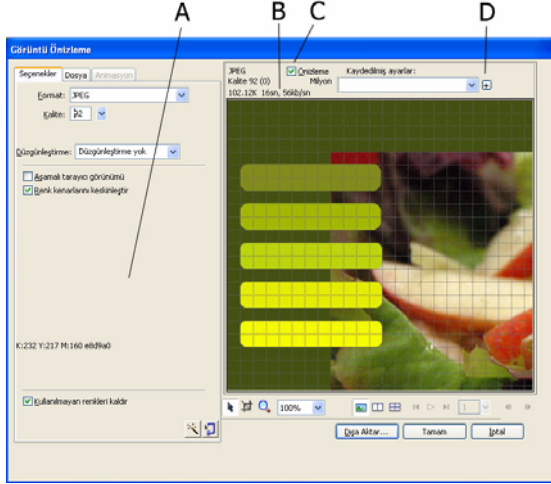
3 Sihirbazın Analiz Sonuçları penceresinde Çık’ı tıklayın.

Görüntü Önizleme, önerilen dışa aktarma seçenekleri ile açılır. Daha fazla bilgi için, bkz. “Görüntü Önizleme’yi kullanma”, sayfa 269.

Görüntü Önizleme’yi kullanma

Dışa Aktarma Sihirbazı kanalıyla erişildiğinde, Görüntü Önizleme geçerli belge için önerilen en iyileştirme ve dışa aktarma seçeneklerini görüntüler. Dosya menüsünden doğrudan seçtiğinizde, Görüntü Önizleme geçerli belge dışa aktarma ayarlarını, en iyileştir panelinde tanımlandığı gibi görüntüler.

Görüntü Önizleme'nin önizleme alanı, belge veya grafiği tam olarak dışa aktarılacağı gibi görüntüler ve geçerli dışa aktarma ayarları ile dosya boyutunu ve yükleme süresini hesaplar.



A. Seçilen dışa aktarma için kaydedilen seçenekler kümesi B. Dosya boyutu ve yükleme süresi tahminleri C. Seçilen dışa aktarma ayarları önizlemesi D. Dışa aktarma ayarlarını etkin görünümde kaydetme

Kabul edilebilir bir kalite düzeyini karşılayan en küçük dosya boyutunu bulmak için çeşitli ayarları karşılaştırmak üzere bölünmüş görünümleri kullanabilirsiniz. Ayrıca, Boyuta En İyiyeştir sihirbazını kullanarak da dosya boyutunu sınırlandırabilirsiniz.

Animasyonlu GIF'leri ya da JavaScript rollover'larını dışa aktardığınızda, tahmin edilen dosya boyutu, tüm karelerdeki toplam boyutu ifade eder.

Not: Görüntü Önizleme'nin yeniden çizim hızını artırmak için, Önizleme'nin seçimini kaldırın. Ayarları değiştirirken önizleme alanının yeniden çizimini durdurmak için Escape tuşuna basın.

Görüntü Önizleme'yi kullanarak dışa aktarmak için:

1 Görüntü Önizleme'yi açmak için Dosya > Görüntü Önizleme'yi seçin.

- En iyileştirme ayarlarını düzenlemek için Seçenekler sekmesini tıklatın. Bu sekmedeki kullanılabilir seçenekler hakkında bilgi için aşağıdaki işlemlere bakın.
- Dışa aktarılan görüntünün boyut ve alanını düzenlemek için Dosya sekmesini tıklatın ve istediğiniz ayarları değiştirin. Bu sekmedeki kullanılabilir seçenekler hakkında bilgi için aşağıdaki işlemlere bakın.
- Görüntü için animasyon ayarlarını düzenlemek üzere Animasyon sekmesini tıklatın ve istediğiniz değişiklikleri yapın. Bu sekmedeki kullanılabilir seçenekler hakkında bilgi için aşağıdaki işlemlere bakın.

2  Önizlemeyi yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için iletişim kutusunun altındaki Yakınlaştır düğmesini kullanın. Yakınlaştırma büyütmesi aracını etkinleştirmek için bu düğmeyi tıklatın ve ardından önizlemeyi büyütme için önizleme içini tıklatın. Uzaklaştırmak için Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup önizlemedeki düğmeyi tıklatın.

3 Önizleme alanını kaydırmak için aşağıdakilerden birini yapın:

-  İletişim kutusunun altındaki İşaretçi düğmesini tıklatın ve önizlemeye sürükleyin.
- Yakınlaştırma işaretçisi etkinken Ara Çubuğu'nu basılı tutarak önizlemeye sürükleyin.

4 Ayarları karşılaştırmak üzere önizleme alanını iki veya dört önizlemeye bölmek için bir görünümü bölme düğmesini tıklatın.



Her önizleme penceresi, grafiğin önizlemesini farklı dış aktarma ayarları ile görüntüleyebilir.

Not: Birden çok pencere açıkken yakınlaştırma veya kaydırma yaparsanız, tüm görünümüler eş zamanlı olarak yakınlaşır ve kayar.

5 Ayarları değiştirmeyi bitirdiğinizde Dış Aktar'ı tıklatın.

6 Dış Aktarma iletişim kutusunda, dosya için bir ad yazın, bir hedef seçin, istiyorsanız diğer seçenekleri ayarlayın ve Kaydet'i tıklatın.

Dış Aktarma iletişim kutusundaki seçenekler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Fireworks uygulamasından dış aktarma", sayfa 288.

Görüntü Önizleme'yi kullanarak en iyileştirme ayarlarını belirlemek için:

1 Seçenekler sekmesini tıklatın. Buradaki kullanılabilir seçeneklerin çoğu En İyileştir panelindekilere benzer. Bu seçenekler hakkında daha fazlası için, bkz. "En iyileştirme ayarlarını kullanma", sayfa 273.

2  Bir hedef dosya boyutuna dayanan bir grafiği en iyileştirmek için Boyuta En İyileştir Sihirbazı düğmesini tıklatın.

Kilobayt cinsinden bir dosya boyutu girin ve Tamam'ı tıklatın.

Boyuta En İyileştir Sihirbazı, şu yöntemleri kullanarak istenen dosya boyutunu karşılamaya çalışır:

- JPEG kalitesini ayarlama
- JPEG düzgünleştirmesini değiştirme
- 8 bit görüntülerde renk sayısı değiştirme
- 8 bit görüntülerde renk taklidi ayarlarını değiştirme
- En iyileştirme ayarlarını etkinleştirme veya devre dışı bırakma

Görüntü Önizleme'yi kullanarak dış aktarılan görüntü boyutlarını ayarlamak için:

1 Dosya sekmesini tıklatın.

2 Bir ölçek yüzdesi belirleyin ya da istenen genişlik ve yüksekliği piksel olarak girin. Genişlik ve yüksekliği orantılı olarak ölçeklemek için Sınırla'yı seçin.



Görüntü Önizleme'yi kullanarak dış aktarma için görüntünün sadece bir bölümünü tanımlamak için:

- 1 Dosya sekmesini tıklatın.
- 2 Alanı Dış Aktar seçeneğini belirleyin ve dış aktarma alanını belirlemek için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Önizleme etrafında görüntülenen noktalı kenarlığı, istenen dış aktarma alanını çevreleyene kadar sürükleyin. (Gizli alanları görünüme taşımak için önizleme içine sürükleyin.)
 - Dış aktarma alanının kenarlıkları için piksel koordinatlarını girin.

**Görüntü Önizleme'yi kullanarak animasyon ayarlarını belirlemek için:**

- 1 Animasyon sekmesini tıklatın.
- 2 Animasyon karelerinin önizlemesini görüntülemek için aşağıdaki teknikleri kullanın:
 - Tek bir kareyi görüntülemek için, iletişim kutusunun sol tarafındaki listede istediğiniz kareyi seçin ya da iletişim kutusunun sağ alt alanındaki kare kontrollerini kullanın.
 - Animasyonu oynatmak için iletişim kutusunun sağ alt alanındaki Oynat/Durdur kontrolünü kullanın.
- 3 Animasyona düzenlemeler yapın:
 - Kare atma yöntemini belirlemek için listede istediğiniz kareyi seçin ve açılır menüden bir seçenek belirleyin (çöp tenekesi simgesi tarafından belirtilen).
 - Kare gecikmesini ayarlamak için listede istediğiniz kareyi seçin ve Kare Gecikmesi alanına saniyenin yüzde biri cinsinden gecikme süresini girin.



- Animasyonun tekrar tekrar oynamasını ayarlamak için Döngü düğmesini tıklatın ve açılır menüden istediğiniz tekrar sayısını seçin.
- Her kareyi dikdörtgen bir alan olarak kırpma için Otomatik Kırp seçeneğini belirleyin, böylece çıktı, yalnızca kareler arasında farklılaşan görüntü alanı olur. Bu seçeneği belirlemek dosya boyutunu küçültür.
- Yalnızca kareler arasında değişen pikselleri çıktı yapmak için Otomatik Fark seçeneğini belirleyin. Bu seçeneği belirlemek dosya boyutunu küçültür.

Çalışma alanında en iyileştirme

Web'de kullanmak üzere grafikleri dışa aktarmak iki basamaklı bir işlemdir: en iyileştirme ve ardından dışa aktarma (ya da bazı durumlarda sadece kaydetme). Grafikleri en iyileştirme, grafiklerin doğru renk karışımı, sıkıştırma ve kaliteye sahip olmasını sağlar. Bir grafiğin en iyileştirme ayarlarının bitirdikten sonra, grafik dışa aktarma için hazırdır.

Grafikleri en iyileştirme ve dışa aktarmada rahatsanız, Dışa Aktarma Sihirbazı ve Görüntü Önizleme'yi kullanmak zorunda değilsiniz. Fireworks çalışma alanında, dosyaların nasıl dışa aktarılacağı üzerinde çok daha iyi kontrol sağlayan en iyileştirme ve dışa aktarma özellikleri bulunur.

- En İyileştir paneli, en iyileştirme için tuş kontrolleri içerir. Ayrıca 8 bit dosya formatları için, geçerli dışa aktarma renk paletindeki renkleri görüntüleyen bir renk tablosu yer alır.

Not: Bir dilim seçildiğinde, En İyileştir paneli seçilen dilim için en iyileştirme ayarlarını görüntüler. Benzer şekilde, tüm belge seçildiğinde, En İyileştir paneli tüm belge için en iyileştirme ayarlarını görüntüler. Diğer bir deyişle, En İyileştir panelinde neyin görüntüleneceğini etkin seçim belirler.

- Bir dilim seçildiğinde, Özellik denetçisinde, hazır ayar veya kaydedilmiş en iyileştirme ayarlarını seçebileceğiniz bir Dilim Dışa Aktarma Ayarları açılır menüsü yer alır.
- Belge penceresindeki önizleme düğmeleri, dışa aktarılan grafiğin geçerli en iyileştirme ayarları ile nasıl görüntüleneceğini gösterir.

Tüm belgeyi aynı biçimde en iyileştirebilir ya da tek tek dilimler veya bir JPEG görüntüsünün seçili alanlarını seçip her biri için farklı en iyileştirme ayarları atayabilirsiniz.

En iyileştirme ayarlarını kullanma

Bir dosya formatını hızlıca ayarlamak veya birkaç formata özgü ayar uygulamak için Özellik denetçisi veya En İyileştir panelindeki ortak en iyileştirme ayarlarından seçim yapabilirsiniz. Özellik denetçisindeki Varsayılan dışa aktarma seçenekleri açılır menüsünden bir seçenek belirlediğinizde, En İyileştir panelindeki seçeneklerin geri kalanı sizin için otomatik olarak ayarlanır. İsterseniz her seçeneği tek tek ayarlamaya devam edebilirsiniz.

Hazır ayar seçeneklerin sunduğundan daha özel en iyileştirme kontrolüne ihtiyacınız varsa, En İyileştir panelinde özel en iyileştirme ayarları oluşturabilirsiniz. Ayrıca, En İyileştir panelindeki renk tablosunu kullanarak bir grafiğin renk paletini değiştirebilirsiniz.



Bir hazır ayar en iyileştirme seçmek için:

❖ Özellik denetçisi veya En İyileştir panelindeki Ayarlar açılır menüsünden bir hazır ayar seçin:

GIF Web 216. tüm renkleri web uyumlu renklere zorlar Renk paleti 216 renge kadar renk içerebilir (bkz. “GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme”, sayfa 277).

GIF WebUyumlu 256. web uyumlu olmayan renkleri, en yakın web uyumlu renge dönüştürür. Renk paleti maksimum 256 renge kadar renk içerir.

GIF WebUyumlu 128. web uyumlu olmayan renkleri, en yakın web uyumlu renge dönüştürür. Renk paleti 128 renge kadar renk içerir.

GIF Bağdaşık 256. yalnızca grafikte kullanılan gerçek renkleri içeren bir renk paletidir. Renk paleti maksimum 256 renge kadar renk içerir.

JPEG – Daha İyi Kalite. kaliteyi 80’e ve düzgünleştirmeyi 0’a ayarlayarak yüksek-kaliteli fakat daha büyük bir grafik ortaya çıkarır.

JPEG – Daha Küçük Dosya. kaliteyi 60’a ve düzgünleştirmeyi 2’ye ayarlayarak, Daha İyi Kalite JPEG grafiğinin yarı boyutunda fakat daha düşük kaliteli bir grafik ortaya çıkarır.

Animasyonlu GIF WebUyumlu 128. dosya formatını Animasyonlu GIF formatına ayarlar ve web uyumlu olmayan renkleri en yakın web uyumlu renge dönüştürür. Renk paleti 128 renge kadar renk içerir.

Dosya türleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Dosya türü seçme”, sayfa 276.

Özel en iyileştirme ayarlarını belirlemek için:

1 En İyileştir panelinde, Dışa Aktarma Dosya Formatı açılır menüsünden bir seçenek belirleyin.

2 Renk derinliği, renk taklidi ve kalite gibi formata özgü seçenekleri ayarlayın.

3 En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden diğer en iyileştirme ayarlarını gerektiği gibi seçin.

Belirli en iyileştirme kontrolleri hakkında daha fazla bilgi için, “Çalışma alanında en iyileştirme”, sayfa 273 içinde uygun bölümlere bakın.

4 Özel en iyileştirme ayarlarını adlandırabilir ve kaydedebilirsiniz. Dilimler, düğmeler veya tuval seçili olduğunda, kaydedilen ayarların adları, En İyileştir paneli ve Özellik denetçisinde yer alan Ayarlar açılır menüsündeki hazır ayar en iyileştirme ayarlarında görüntülenir. Daha fazla bilgi için, bkz. “En iyileştirme ayarlarını kaydetme ve yeniden kullanma”, sayfa 287.

Renk paletini değiştirmek için:

❖ En İyileştir paneli henüz açık değilse, bir belgenin renk paletini görüntülemek ve düzenlemek için Pencere > En İyileştir’i seçin.

Daha fazla bilgi için, bkz. “GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme”, sayfa 277.

Tek tek dilimleri en iyileştirmek için:

1 Seçmek için bir dilim tıklatın. Birden fazla dilim seçmek için Shift tuşunu basılı tutup tıklatın.

2 En İyileştir panelini kullanarak seçilen dilimleri en iyileştirin.

En iyileştirme ayarlarını önizleme ve karşılaştırma

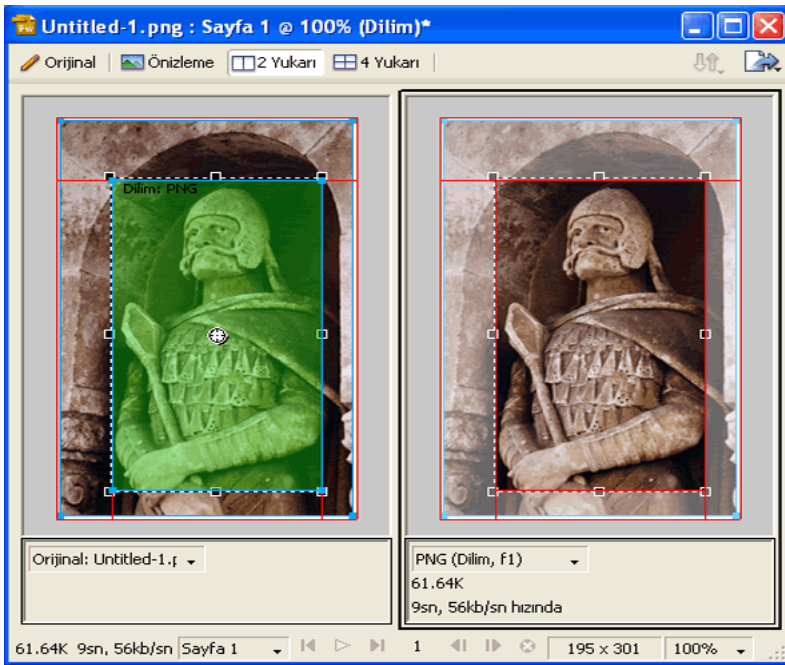
Belge önizleme düğmeleri, en iyileştirme ayarlarına dayanarak, grafiği bir web tarayıcıda görüntüleneceği gibi gösterir. Animasyonun yanı sıra rollover ve gezinme davranışlarının da önizlemelerini görüntüleyebilirsiniz.



Orijinal düğmesi ve belge önizleme düğmeleri

Belge önizleme düğmeleri bir belgenin toplam boyutunu, tahmini yükleme süresini ve dosya formatını görüntüler. Tahmini yükleme süresi, tüm belge dilimleri ve karelerinin 56K bir modem üzerinde yükleneceği ortalama süre miktarıdır. 2 Yukarı ve 4 Yukarı görünümü, seçilen dosya türüne bağlı olarak değişen ilave bilgileri görüntüler.

Orijinal görünümdeymiş gibi bir önizlemeyi görüntülerken, bir belgeyi en iyileştirmek için En İyileştir panelini kullanabilirsiniz. Tüm belgeyi bir seferde ya da yalnızca seçilen dilimleri en iyileştirebilirsiniz. Dilim kaplama, geçerli olarak en iyileştirilen dilimleri belgenin geri kalanından ayırt etmenize yardımcı olur. Dilim kaplama, geçerli olarak en iyileştirilmeyen alanları soluk, saydam beyaz bir tonla görüntüler. Dilim kaplamayı açabilir veya kapatabilirsiniz.



Seçilen bir dilimi en iyileştirdiğinizde, en iyileştirilmeyen dilimler soluklaştırılır.

Geçerli en iyileştirme ayarlarına dayanan bir grafiğin önizlemesini görüntülemek için:

❖ Belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme düğmesini tıklatın.

Not:  Önizlerken dilimleri ve dilim kılavuzlarını gizlemek için Araçlar panelinde Dilimleri Gizle'yi tıklatın.

Farklı en iyileştirme ayarları ile görünümü karşılaştırmak için:

- 1 Belge penceresinin sol üst tarafındaki 2 Yukarı veya 4 Yukarı düğmesini tıklatın.
 - 2 Seçmek için bölünmüş önizleme görünümlerinden birini tıklatın.
 - 3 En İyileştir panelinde ayarları girin.
 - 4 Diğer önizlemeleri seçin ve her önizleme için bunları karşılaştırmak üzere farklı en iyileştirme ayarları belirleyin.
- 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünü seçtiğinizde, birinci bölünmüş görünüm orijinal Fireworks PNG belgesini görüntüler; böylece bunu en iyileştirilmiş sürümlerle karşılaştırabilirsiniz. Bu görünümü, başka bir en iyileştirilmiş sürümle değiştirebilirsiniz.

Herhangi bir en iyileştirilmiş görünümü 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünden Orijinal görünüme değiştirmek için:

- 1 En iyileştirilmiş bir görünüm seçin.
- 2 Önizleme penceresinin altındaki Önizleme açılır menüsünden Orijinal (Önizleme Yok)'u seçin.

Orijinal görünümü 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünden en iyileştirilmiş bir görünüme değiştirmek için:

- 1 Orijinali içeren görünümü seçin.
- 2 Önizleme açılır menüsünden Görüntü Önizleme'yi seçin.

Dilim kaplamayı gizlemek veya göstermek için:

- ❖ Görünüm > Dilim Kaplama'yı seçin.

Not: Bu komut, Önizleme, 2 Yukarı önizleme veya 4 Yukarı önizlemedeyken faydalıdır.

Dosya türü seçme

Dosya formatını, tasarım ve grafiğin kullanım amacına göre seçmelisiniz. Bir grafiğin görünümü formattan formata farklılık gösterebilir, özellikle farklı sıkıştırma türleri kullanıldığında. Ayrıca, yalnızca belirli grafik dosyası türleri çoğu web tarayıcı tarafından kabul edilir. Bununla beraber diğer dosya türleri baskı yayıncılığı veya multimedya uygulamalarında kullanmak için idealdir.

Aşağıdaki dosya türleri kullanılabilir:

GIF. (Grafik Değişim Formatı), yaygın bir web grafik formatıdır. GIF'ler en fazla 256 renk içerir. GIF'ler ayrıca, saydam bir alan ve animasyon için birden çok kare içerir. Düz renk alanları olan görüntülerin en iyi sıkıştırması GIF olarak dışa aktarıldıklarında gerçekleşir. GIF genellikle çizgi filmler, amblemler, saydam alanlı grafikler ve animasyonlar için idealdir.

JPEG. özel olarak fotoğrafik veya yüksek renkli görüntüler için Joint Photographic Experts Group tarafından geliştirildi. JPEG milyonlarca rengi destekler (24 bit). JPEG formatı taranmış fotoğraflar, metin kullanılan görüntüler, degrade renk geçişli görüntüler ve 256'dan fazla renk gerektiren tüm görüntüler için en iyi sonuçları verir.

PNG. (Taşınabilir Ağ Grafiği), çok yönlü bir web grafik formatıdır. Fakat, tüm web tarayıcılar PNG grafiklerini görüntüleyemez. PNG 32 bit'e kadar rengi destekleyebilir, saydamlık veya alfa kanalı içerebilir ve aşamalı olabilir. PNG, Fireworks için asıl dosya formatıdır. Fakat, Fireworks PNG dosyaları, dışa aktarılan bir PNG dosyasında veya diğer uygulamalarda oluşturulmuş dosyalarda saklanmayan, uygulamaya özel ilave bilgiler içerir.

WBMP. (Kablosuz Bitmap), cep telefonları veya PDA'lar gibi mobil hesaplama cihazları için oluşturulmuş bir grafik formatıdır. Bu format Kablosuz Uygulama Protokolü (WAP) sayfalarında kullanılır. WBMP 1 bit'lik bir formattır, bu yüzden yalnızca iki renk görünürdür: siyah ve beyaz.

TIFF. (Etiketli Resim Dosyası Formatı), bitmap görüntülerini saklamak için kullanılan bir grafik formatıdır. TIFF'ler en çok baskı yayıncılığında kullanılır. Birçok multimedya uygulaması da içe aktarılan TIFF grafiklerini kabul eder.

BMP. (Microsoft Windows grafik dosyası formatı), bitmap görüntülerini görüntülemek için kullanılan yaygın bir dosya formatıdır. BMP'ler en çok Windows işletim sisteminde kullanılır. Birçok uygulama BMP görüntülerini içe aktarabilir.

PICT. Apple Computer tarafından geliştirilen, Macintosh işletim sistemlerinde yaygın olarak kullanılan bir grafik dosyası formatıdır. Çoğu Mac uygulaması PICT görüntülerini içe aktarabilir.

GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme

Fireworks uygulamasındaki her grafik dosyası formatında bir en iyileştirme seçenekleri kümesi bulunur. Genellikle, GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 ve PICT 8 gibi yalnızca 8 bit dosya türleri, en iyileştirme kontrolünün önemli bir miktarını sunar.

Not: JPEG dosyaları bir istisnadır. JPEG en iyileştirme kontrolleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “JPEG’leri en iyileştirme”, sayfa 284.

Fireworks en iyileştirme kontrolleri, tüm 8-bit grafik dosyası formatları için benzerdir. GIF ve PNG gibi web dosyası formatları için, grafikte istediğiniz sıkıştırma miktarını da belirleyebilirsiniz.

Renk paletlerini ayarlayarak 8 bit dosya türlerini en iyileştirebilirsiniz. Palette daha az renk, görüntüde de daha az renk anlamına gelir ve daha küçük dosya boyutu sağlar. Renkleri düşürmekle ilgili sorun, bunun aynı zamanda görüntü kalitesini de düşürmesidir.

Değişik en iyileştirme ayarlarını denerken, bir grafiğin görünümünü ve tahmini dosya boyutunu sınamak ve karşılaştırmak için 2 Yukarı ve 4 Yukarı düğmelerini kullanabilirsiniz. Belge önizleme düğmelerini kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “En iyileştirme ayarlarını önizleme ve karşılaştırma”, sayfa 274.

Not: Yukarıda belirtilen tüm dosya türleri (yalnızca Fireworks uygulamasının Macintosh sürümünde desteklenen PICT hariç), Fireworks CS3 uygulamasında “Farklı Kaydet” iletişim kutusu içinden orijinal formatlarında kaydedilebilir. Bu davranış, Fireworks uygulamasının önceki sürümlerindekilerden farklıdır. Daha fazla bilgi için, bkz. “Belgeleri diğer formatlarda kaydetme”, sayfa 24.

Renk paleti seçme

GIF’ler ve diğer 8 bit görüntü formatları renk paleti içerir. Renk paleti, dosya tarafından kullanılabilen 256 renge kadar renk içeren bir listedir. Yalnızca renk paletinde tanımlanan renkler grafikte görüntülenir, fakat bazı renk paletleri grafikte bulunmayan renkler içerir.

Aşağıdaki paletler Fireworks uygulamasında kullanılabilir:

Bağdaşık. Belgedeki gerçek renklerden elde edilmiş özel bir palettir. Bağdaşık paletler genellikle en yüksek görüntü kalitesini üretir.

Web Bağdaşık. İçinde web uyumlu renklere yakın renklerin en yakın web uyumlu renge dönüştürüldüğü, bağdaşık bir palettir. Web uyumlu renkler, Web 216 paletinden gelen renklerdir.

Web 216. Hem Windows hem de Macintosh bilgisayarlarında ortan olan 216 renkli bir palettir. Bu palet genellikle web uyumlu veya tarayıcı uyumlu olarak adlandırılır, çünkü 8 bit monitörlerde görüntülendiğinde, her iki platformdaki çeşitli web tarayıcılarında oldukça tutarlı sonuçlar üretir.

Tam. Görüntüde kullanılan tam renkleri içerir. Yalnızca 256 ya da daha az renk içeren görüntüler Tam paleti kullanabilir. Görüntü 256’dan fazla renk içeriyorsa, palet Bağdaşık palete geçer.

Windows ve Macintosh. Her biri sırasıyla Windows ve Macintosh platform standartları tarafından tanımlanan 256 rengi içerir.

Gri Tonlama. 256 veya daha az gri tonlu palettir. Bu paleti seçmek görüntüyü gri tonlamaya dönüştürür.

Siyah ve Beyaz. Yalnızca siyah ve beyazdan oluşan iki renkli bir palettir.

Birörnek. RGB piksel değerlerine dayanan matematiksel bir palettir.

Özel. Harici bir palet (ACT dosyası) veya bir GIF dosyasından dönüştürülen veya yüklenen bir palettir.

En iyileştirme sırasında renk paletini ayarlamak görüntüdeki renkleri etkiler. En İyileştir panelindeki renk tablosunu kullanarak renk paletlerini en iyileştirebilir ve özelleştirebilirsiniz.

Renk paleti seçmek için:

- ❖ En İyileştir panelindeki Dizine Alınmış Palet açılır menüsünden bir seçenek belirleyin.

Bir özel paleti içe aktarmak için:**1** Aşağıdakilerden birini yapın:

- En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Palet Yükle'yi seçin.
- En İyileştir paneli Dizine Alınmış Palet açılır menüsünden Özel'i seçin.

2 Bir ACT veya GIF palet dosyasına gelin ve Aç'ı tıklayın.

ACT veya GIF dosyasından renkler, En İyileştir panelindeki renk tablosuna eklenir.

Not: Windows kullanıcıları, dosyaları Aç iletişim kutusunda bir .gif uzantısıyla görmek için Tür açılır menüsünün Dosyalar'ından GIF Dosyaları'nı seçmeli.

Renk derinliğini ayarlama

Renk derinliği, grafikteki renklerin sayısıdır. Dosyalarınızın kullandığı renkleri azaltarak dosyalarınızı küçültebilirsiniz. Renk derinliğini düşürmek, en az kullanılanlardan başlayarak görüntüdeki bazı renkleri çıkarır. Çıkarılan renkleri içeren pikseller, palette kalan renklerden en yakın renge dönüştürülür. Bu, görüntünün kalitesini düşürebilir.

Not: Renk derinliği seçeneği, yalnızca GIF'ler ve diğer 8 bit grafik dosyası formatları için kullanılabilir.

Renk derinliği seçmek için:

- ❖ En İyileştir panelindeki Renkler açılır menüsünden bir seçenek belirleyin ya da metin kutusuna bir değer girin. 2 ile 256 renk arasında bir seçim yapabilirsiniz.

Not: Görüntüdeki gerçek renkler, seçtiğiniz renklerin maksimum sayısından daha az olabilir. Renk tablosunun altındaki sayı, görüntüde görünür olan renklerin gerçek sayısını belirtir. Bir sayı görünmüyorsa, renk paletini yeniden oluşturmanız gerektiğini belirten bir Yeniden Oluştur düğmesi göreceksiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Paletteki renkleri görüntüleme", sayfa 279.

256 rengin ötesinde bir renk derinliği seçmek için:

- ❖ En İyileştir panelindeki Dışa Aktar Dosya Formatı açılır menüsünden 24 veya 32 bit bir dosya formatı seçin.

Not: Daha yüksek renk derinlikleri daha büyük dosyalar oluşturur ve genel olarak web grafikleri için ideal değildir. Fotoğrafik görüntüleri, sürekli tonlarla veya renklerin karmaşık degrade karışımlarıyla dışa aktarır veya kaydederken, yalnızca 24 veya 32 bit renk derinlikleri kullanın. Web'deki yüksek renk derinlikli grafikler için JPEG dosyaları kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. "JPEG'leri en iyileştirme", sayfa 284.

Kullanılmayan renkleri kaldırma

Dışa aktarma veya kaydetmeden önce kullanılmayan renkleri bir görüntüden kaldırmak, görüntünün dosya boyutunu küçültür.

Not: Bu seçenek, yalnızca GIF'ler ve diğer 8 bit grafik dosyası formatları için kullanılabilir.

Kullanılmayan renkleri kaldırmak için:

- ❖ En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Kullanılmayan Renkleri Kaldır'ı seçin.

Dışa aktarılan veya kaydedilen görüntüde bulunmayan renkler dahil paletteki tüm renkleri dahil etmek için:

- ❖ Kullanılmayan Renkleri Kaldır'ın seçeneğini kaldırın.

Kayıp renkleri yaklaşık olarak yeniden oluşturmak için renk taklidi

Renk taklidi, geçerli palette olmayan renkleri, benzer şekilde renklendirilmiş pikselleri değiştirerek yaklaştırır. Bir mesafeden, eksik rengin görünümünü oluşturmak için renkler karışır. Renk taklidi özellikle karmaşık karışımlar veya degradeler bulunan görüntüleri dışa aktarırken ya da fotoğrafik görüntüleri GIF gibi 8 bit bir grafik dosyası formatına dışa aktarırken faydalıdır.

Renk taklidi dosya boyutunu çok büyük oranda artırabilir.

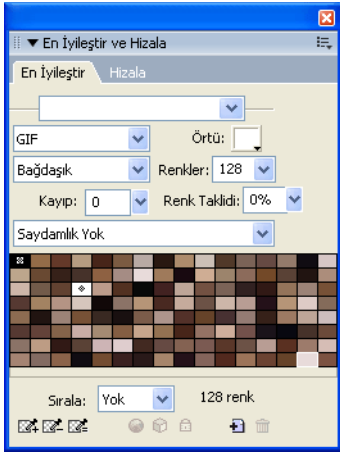
Not: Renk taklidi seçeneği, yalnızca GIF'ler, diğer 8 bit grafik dosyası formatları ve WBMP'ler için kullanılabilir.

Grafikte renk taklidi kullanmak için:

❖ En İyileştir panelinin Renk Taklidi metin kutusuna bir yüzde değeri girin.

Paletteki renkleri görüntüleme

8-bit veya daha düşük bir renkle çalışırken, En İyileştir panelindeki renk tablosu renkleri geçerli önizlemede görüntüler ve bir görüntünün paletini değiştirmenize olanak sağlar. Önizleme modundayken, renk tablosu otomatik olarak güncellenir. Bir seferde birden fazla dilimi en iyileştiriyorsanız veya GIF gibi 8 bit bir formatta en iyileştirme yapmıyorsanız, tablo boş olarak görüntülenir.



Çeşitli küçük semboller bazı renk örnekleri üzerinde, tek tek renklerin belirli özelliklerini belirterek, aşağıdaki gibi görüntülenirler:

Sembol	Anlam
	Renk, yalnızca dışa aktarılan belgeyi etkileyerek düzenlendi. Bu, kaynak belgedeki rengi değiştirmez.
	Renk kilitli.
	Renk saydam.
	Renk web uyumlu.
	Rengin birden fazla niteliği var. Bu durumda, renk web uyumlu, kilitli ve düzenlenmiştir.

Belgeyi düzenlerseniz, renk tablosu artık belgedeki tüm renkleri göstermeyebilir. Bu meydana geldiğinde, renk tablosunu yeniden oluşturmalısınız. Renk tablosunu yeniden oluşturmanız gerektiğinde, En İyileştir panelinin altında bir Yeniden Oluştur düğmesi görüntülenir.

Belgedeki düzenlemeleri yansıtmak için renk tablosunu yeniden oluşturmak üzere:

- ❖ En İyileştir panelinin altındaki Yeniden Oluştur'u tıklatın.

Tablo yeniden oluşturulduğunda, Yeniden Oluştur düğmesi kaybolur ve bunun yerinde görüntüde kullanılan renklerin gerçek sayısı görüntülenir.

Renk seçmek için:

- ❖ En İyileştir paneli renk tablosunda rengi tıklatın.

Birden çok renk seçmek için:

- ❖ Renkleri, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın.

Bir renk dizisi seçmek için:

- 1 Bir renk tıklatın.
- 2 Shift tuşunu basılı tutun ve dizide seçmek istediğiniz son rengi tıklatın.

Belgede özel bir renk içeren tüm piksellerin önizlemesini görüntülemek için:

- 1 Belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme düğmesini tıklatın.
- 2 En İyileştir paneli renk tablosundaki bir rengi tıklatın ve düğmeyi basılı tutun.

Seçilen renk örneğini içeren pikseller, siz fare düğmesini bırakana kadar geçici olarak başka bir vurgu rengine dönüşür.

***Not:** 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünü kullanarak belgedeki pikselleri önizlerken, Orijinal görümden başka bir görünüm seçin.*

Palettteki renkleri kilitleme

Tek tek renkleri kilitleyebilirsiniz, böylece paletleri değiştirirken veya palettteki renklerin sayısını düşürürken, bu renkleri kaldıramaz ya da değiştiremezsiniz. Renkler kilitlendikten sonra başka bir palete geçerseniz, kilitli renkler yeni palete eklenir.

Seçilen bir rengi kilitlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

-  En İyileştir panelinin altındaki Kilitle düğmesini tıklatın.
- Renk örneğini, sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın ve bağlam menüsünden Rengi Kilitle'yi seçin.

Rengin kilidini açmak için:

- 1 En İyileştir paneli renk tablosunda kilitli bir renk seçin.
- 2 En İyileştir panelindeki Kilitle düğmesini tıklatın ya da renk örneğini sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basılı tutup tıklatın ve Rengi Kilitle'yi seçin.

Tüm renklerin kilidini açmak için:

- ❖ En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Tüm Renklerin Kilitlerini Aç'ı seçin.

Paletteki renkleri düzenleme

Geçerli paletteki bir rengi, En İyileştir paneli renk tablosunda düzenleyerek değiştirebilirsiniz. Bir rengi düzenlemek bu rengin, dışa aktarılacak veya bitmap olarak kaydedilecek görüntüdeki tüm örneklerini değiştirir. Bir bitmap'le çalışmıyorsanız ve görüntüyü bitmap olarak kaydetmiyorsanız, düzenleme orijinal görüntüdeki rengi değiştirmez; tersi durumda ise, orijinal görüntünün düzenlenebilir bir sürümünü korumak için görüntüyü ayrıca bir PNG dosyası olarak da kaydetmelisiniz.

Rengi düzenlemek için:

1 Sistem renk seçiciyi açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

-  Bir renk seçin ve En İyileştir panelinin altındaki Rengi Düzenle düğmesini tıklayın.
- Renk tablosunda bir rengi çift tıklayın.

2 Sistem renk seçiciyi kullanarak rengi değiştirin.

Yeni renk, önizleme alanında değiştirilen rengin tüm örneklerini değiştirir.

Not: Bir renk için düzenleme seçeneklerinin kısa yol menüsünü görüntülemek üzere paletteki bir rengi sağ tıklayın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklayın.

Web uyumlu renkleri kullanma

Web uyumlu renkler, hem Macintosh hem de Windows platformlarında ortak olan renklerdir. Bu renkler, 256 renge ayarlanmış bir bilgisayar ekranındaki bir web tarayıcıda görüntülenirken renk taklidi kullanılamaz.

Fireworks uygulamasında web uyumlu renkleri uygulamak ve kullanmak için birkaç yöntem bulunur.

Tüm renkleri web uyumlu renkler olmaya zorlamak için:

- ❖ En İyileştir panelindeki Dizin Alınmış Palet açılır menüsünden Web 216'yı seçin.

Web uyumlu renklere öncelik veren bağdaşık bir palet oluşturmak için:

- ❖ En İyileştir panelindeki Dizin Alınmış Palet açılır menüsünden Web Bağdaşık'ı seçin.

Web uyumlu renklere yakın olan web uyumlu olmayan renkler, en yakın web uyumlu renge dönüştürülür.

Rengi, en yakın web uyumlu eşdeğerine zorlamak için:

- 1 En İyileştir paneli renk tablosunda bir renk seçin.
- 2  Web Uyumlu Yap düğmesini tıklayın.

Bir Fireworks PNG'yi kaydederseniz, En İyileştir panelinde renkleri web uyumlu hale dönüştürmek, gerçek görüntüyü değil yalnızca görüntünün dışa aktarılan sürümünü etkiler.

Paletleri kaydetme

Özel paletleri, harici palet dosyaları olarak kaydedebilirsiniz. Kaydedilmiş paletleri, diğer Fireworks belgeleriyle veya harici palet dosyalarını destekleyen Adobe FreeHand, Adobe Flash ve Adobe Photoshop gibi diğer uygulamalarda kullanabilirsiniz. Kaydedilmiş palet dosyalarında .act uzantısı olur.

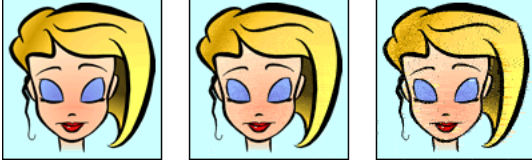
Özel bir renk paleti kaydetmek için:

- 1 En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Paleti Kaydet'i seçin.
- 2 Palet için bir ad yazın ve bir hedef klasör seçin.
- 3 Kaydet'i tıklayın.

Diğer belgeleri dışa aktarırken kullanmak üzere kaydedilmiş paleti Renk Örnekleri veya En İyileştir paneline yükleyebilirsiniz.

Sıkıştırmayı ayarlama

GIF dosyalarını, normalinden bile daha küçük hale getirmek için dosyaların kayıp ayarını değiştirerek sıkıştırabilirsiniz. Daha yüksek kayıp ayarları daha küçük dosyalara ve fakat daha düşük görüntü kalitesine neden olabilir. En iyi sonuçlar genellikle 5 ile 15 arasındaki bir kayıp ayarından alınır.



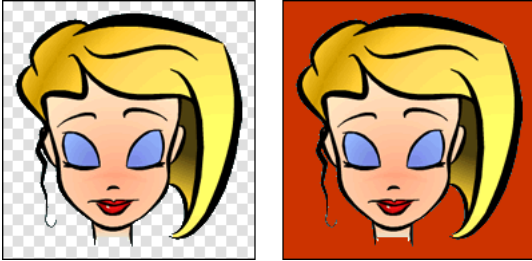
Orijinal GIF; 30 kayıp değeri; 100 kayıp değeri

GIF'in sıkıştırmasını değiştirmek için:

- ❖ En İyileştir panelinde bir Kayıp ayarı girin.

Alanları saydam yapma

GIF'ler ve 8 bit PNG'ler için saydam alanlar ayarlayabilirsiniz, böylece bir web tarayıcıda web sayfasının arka planı bu alanlardan görünür olur. Fireworks uygulamasında, belge önizlemeleri üzerindeki gri beyaz bir dama tahtası, saydam alanları gösterir.



Fireworks uygulamasında en iyileştirilmiş görüntü önizlemesi; saydamlıkla dışa aktarılan ve renkli bir arka planla web sayfasına yerleştirilen görüntü

Not: 32 bit PNG'ler için En İyileştir panelinde bir saydamlık seçeneği görmeyecek olmanıza rağmen, 32 bit PNG'ler otomatik olarak saydamlık içerir.

Saydam alanlar içeren GIF görüntülerini dışa aktarırken dizin saydamlığı kullanmalısınız. Dizin saydamlığı ile, dışa aktarma üzerine belirli renklerin saydam olmasını ayarlarsınız. Dizin saydamlığı, belirli renk değerli pikselleri açabilir veya kapatabilir. GIF'ler dizin saydamlığını desteklediğinden, web'de en yaygın kullanılan saydamlık biçimi dizin saydamlığıdır.

Not: Fireworks uygulamasında GIF görüntüleri, varsayılan değer olarak saydamlık olmadan dışa aktarılır. Fireworks uygulamasında Orijinal görünümde bir görüntü veya nesnenin arkasındaki tuval saydam görüntülense bile, bu, görüntüyü web'de kullanmak üzere bir GIF olarak dışa aktardığınızda görüntünün arka planının saydam olacağı anlamına gelmez. Dışa aktarmadan önce Dizin Saydamlığı'nı seçmelisiniz.

Alfa saydamlığını yalnızca PNG'lerin desteklemesi ve çoğu web tarayıcısının PNG formatını desteklememesinden dolayı web grafikleriyle pek kullanılsa da alfa saydamlığını da kullanabilirsiniz. Alfa saydamlığı genellikle degrade saydamlık ve yarı opak pikseller içeren, dışa aktarılan grafiklerde kullanılır. Alfa saydamlığı ayrıca dosyaları Flash veya Adobe Director uygulamalarına dışa aktarmak için de faydalıdır, çünkü her iki uygulamada bu tür saydamlığı destekler.

Not: Renkleri saydamlığa ayarlamak görüntünün gerçek görüntüyü değil yalnızca dışa aktarılan sürümünü etkiler. Dışa aktarılan görüntünün nasıl görüneceğini bir önizlemede görebilirsiniz. Belge önizleme düğmeleri hakkında bilgi için, bkz. "En iyileştirme ayarlarını önizleme ve karşılaştırma", sayfa 274.

Saydamlık için renk seçmek üzere:

1 Belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme, 2 Yukarı veya 4 Yukarı düğmesini tıklatın. 2 Yukarı veya 4- Yukarı görünümünde, orijinalden başka bir görünüm tıklatın.

2 En İyileştir panelinde, panelin altındaki Saydamlık açılır menüsünden Dizin Saydamlığı'nı seçin.

Tuval rengi, önizlemede saydam yapılır.

3  Farklı bir renk seçmek için Saydamlık Rengi Seç düğmesini tıklatın.

İşaretçi, bir damlalığa dönüşür.

4 Saydam yapmak üzere bir renk seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

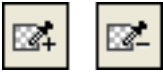
- En İyileştir paneli renk tablosunda bir renk örneğini tıklatın.
- Belgede bir rengi tıklatın.

Saydam renkleri eklemek veya kaldırmak için:

1 Belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme, 2 Yukarı veya 4 Yukarı düğmesini tıklatın. 2 Yukarı veya 4- Yukarı görünümünde, orijinalden başka bir görünüm tıklatın.

Not: Orijinal görünümde saydam renkleri ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz, fakat bir önizleme görüntüleyene kadar sonuçlarınızı göremeyeceksiniz.

2 En İyileştir panelinde, Saydamlığa Renk Ekle veya Saydamlıktaki Rengi Kaldır düğmesini tıklatın.



3 Bir rengi, saydamlığa eklemek veya saydamlıktan kaldırmak üzere seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- En İyileştir paneli renk tablosunda bir renk örneğini tıklatın.
- Önizlemede bir rengi tıklatın.

Görüntü arka planını saydam yapmak için:

1 Belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme, 2 Yukarı veya 4 Yukarı düğmesini tıklatın. 2 Yukarı veya 4- Yukarı görünümünde, orijinalden başka bir görünüm tıklatın.

2 En İyileştir panelinde dosya formatı olarak GIF formatını seçin ve Saydamlık açılır menüsünden Dizin Saydamlığı'nı seçin.

Tuval rengi önizlemede saydam yapılır ve grafik dışa aktarma için hazırdır.

Tarama: Kademeli olarak yükleme

Bir web tarayıcıda görüntülenme sırasında, taramalı görüntüler yüklenirken kademeli olarak görüntülenir. İlk önce düşük bir çözünürlükte görüntülenir, yükleme tamamlandığında ise tam çözünürlüğe geçer.

Not: Bu seçenek yalnızca GIF ve PNG dosya formatları için kullanılabilir. Bir JPEG dosyasını aşamalı yaparak, JPEG dosyasından da benzer sonuçlar alabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “JPEG’leri en iyileştirme”, sayfa 284.

Bir GIF veya Fireworks olmayan PNG’yi taramalı yapmak için:

❖ En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Taramalı’yı seçin.

JPEG’leri en iyileştirme

En İyileştir panelini kullanarak, sıkıştırma ve düzgünleştirme seçeneklerini kullanma yoluyla JPEG’leri en iyileştirebilirsiniz.

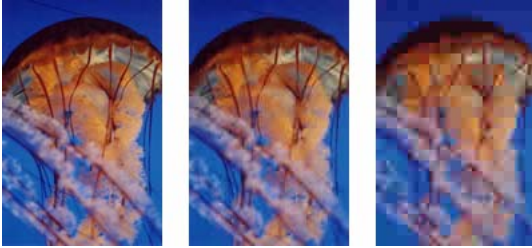
JPEG’ler her zaman 24 bit renkte kaydedilir ve dışa aktarılır, bu yüzden bir JPEG görüntüsünü renk paletini düzenleyerek en iyileştiremezsiniz. Bir JPEG görüntüsü seçiliyken renk tablosu boştur.

Değişik en iyileştirme ayarlarını denerken, bir JPEG resminin görünümünü ve tahmini dosya boyutunu sınamak ve karşılaştırmak için 2 Yukarı ve 4 Yukarı düğmelerini kullanabilirsiniz. Belge önizleme düğmelerini kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “En iyileştirme ayarlarını önizleme ve karşılaştırma”, sayfa 274.

Not: Fireworks CS3’te, JPEG’ler “Farklı Kaydet” iletişim kutusu içinden doğrudan kaydedilebilir. Bu davranış, Fireworks uygulamasının önceki sürümlerindekilerden farklıdır. Daha fazla bilgi için, bkz. “Belgeleri diğer formatlarda kaydetme”, sayfa 24.

JPEG kalitesini ayarlama

JPEG kayıplı bir formattır, yani sıkıştırıldığında, final dosyasının kalitesi düşürülerek, bazı görüntü verileri yoksayılır. Fakat, görüntü verileri bazen çok küçük ya da fark edilemeyen kalite farkıyla yok sayılabilir.



Orijinal görüntü; 50 kalite ayarı; 20 kalite ayarı

JPEG dosyasını sıkıştırırken ne kadar kalite kaybı olacağını kontrol etmek için:

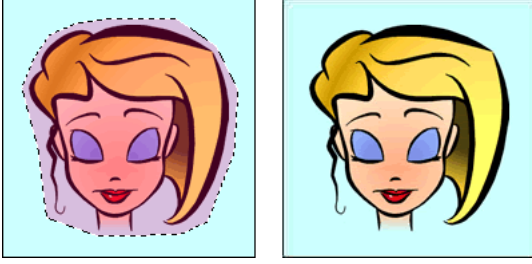
❖ En İyileştir panelindeki Kalite kaydırıcı açılır menüsü ile kaliteyi ayarlayın.

Yüksek yüzdeli bir ayar görüntü kalitesini korur, fakat daha az sıkıştırma yaparak daha büyük dosyalar oluşturur.

Düşük yüzdeli bir ayar ise küçük dosya oluşturur, fakat daha düşük kaliteli bir görüntüye neden olur.

JPEG dosyasının alanlarını seçerek sıkıştırma

Seçmeli JPEG sıkıştırması, JPEG dosyasının farklı alanlarını farklı düzeylerde sıkıştırmanıza olanak sağlar. Bir görüntüdeki özel ilgi alanları daha yüksek bir kalite düzeyinde sıkıştırılabilir. Arka planlar gibi daha az önemli alanlar ise daha düşük bir kalite düzeyinde sıkıştırılabilir, böylece daha önemli alanların kalitesi korunurken toplam boyut düşürülebilir.



Bu görüntüdeki seçili alan 90 kalite düzeyinde sıkıştırılıyor, seçili olmayan alan ise 50 kalite düzeyinde sıkıştırılıyor.

JPEG dosyasının seçili alanlarını sıkıştırmak için:

- 1 Orijinal görünümde, Seçim Çerçevesi araçlarından birini kullanarak grafiğin bir alanını sıkıştırma için seçin.
- 2 Değiştir > Seçmeli JPEG > Seçimi JPEG Maskesi Olarak Kaydet'i seçin.
- 3 Henüz seçili değilse, En İyileştir panelindeki Dışa Aktar Dosya Formatı açılır menüsünden JPEG formatını seçin.
- 4 En İyileştir panelindeki Seçmeli Kalite Seçeneklerini Düzenle düğmesini tıklatın.

Seçmeli JPEG Ayarları iletişim kutusu açılır.

- 5 Seçmeli Kaliteyi Etkinleştir'i seçin ve metin kutusuna bir değer girin.

Düşük bir değer girmek, Seçmeli JPEG alanını görüntünün geri kalanından daha fazla sıkıştırır. Yüksek bir değer girmek, Seçmeli JPEG alanını görüntünün geri kalanından daha az sıkıştırır.

- 6 İstiyorsanız, Seçmeli JPEG alanı için Kaplama Rengi'ni değiştirin. Bu, çıktıyı etkilemez.
- 7 Metin Kalitesini Korumayı seçin. Seçmeli Kalite değerine bakılmaksızın, tüm metin öğeleri otomatik olarak yüksek bir düzeyde dışa aktarılacaktır.
- 8 Düğme Kalitesini Korumayı seçin. Tüm düğme sembolleri otomatik olarak yüksek bir düzeyde dışa aktarılacaktır.
- 9 Tamam'ı tıklatın.

Seçmeli JPEG sıkıştırması alanını değiştirmek için:

- 1 Değiştir > Seçmeli JPEG > JPEG Maskesini Seçim Olarak Geri Yükle'yi seçin.

Seçim vurgulanır.

- 2 Alanın boyutuna değişiklikler yapmak için Seçim Çerçevesi aracı ya da başka bir seçim aracı kullanın.
- 3 Değiştir > Seçmeli JPEG > Seçimi JPEG Maskesi Olarak Kaydet'i seçin.
- 4 İstiyorsanız, En İyileştir panelinde seçmeli kalite ayarlarını değiştirin.

Not: Bir seçimi geri almak için Değiştir > Seçmeli JPEG > JPEG Maskesini Kaldır'ı seçin.

Ayrıntıyı bulanıklaştırma veya keskinleştirme

JPEG'lerin dosya boyutunu düşürmeye yardımcı olmak için En İyileştir panelinde Düzgünleştirme'yi ayarlayabilirsiniz. Düzgünleştirme, JPEG'lerde iyi sıkışmayan sert kenarları bulanıklaştırır. Yüksek sayılar, dışa aktarılan veya kaydedilen JPEG dosyasında daha fazla bulanıklaştırma yaparak genel olarak daha küçük dosyalar oluşturur. 3 civarında bir düzgünleştirme ayarı, makul kaliteyi korumaya devam ederken görüntünün boyutunu düşürür.

İki renk arasında ince kenarları korumaya yardımcı olmak için:

- ❖ En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden JPEG Kenarlarını Keskinleştir'i seçin.

Metinli veya ince ayrıntılı JPEG'leri dışa aktarırken veya kaydederken bu alanların keskinliğini korumak için JPEG Kenarlarını Keskinleştir'i kullanın. JPEG Kenarlarını Keskinleştir'i seçmek dosya boyutunu artırır.

Aşamalı JPEG'leri kullanma

Taramalı GIF'ler ve PNG'ler gibi aşamalı JPEG'ler, başlangıçta düşük çözünürlükte görüntülenirler fakat yüklenirken kaliteleri artar.

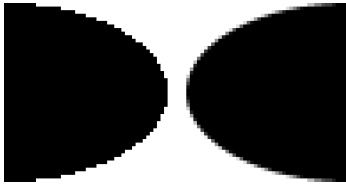
Aşamalı bir JPEG dosyasını dışa aktarmak veya kaydetmek için:

- ❖ En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Aşamalı JPEG seçeneğini belirleyin.

Not: Bazı eski bitmap düzenleme uygulamaları aşamalı JPEG'leri açamaz.

Hedef arka plan rengi eşleştirme

Kenar Yumuşatma, bir nesnenin rengini nesnenin üzerine yerleştirildiği arka plana karıştırarak, nesnenin daha yumuşak görüntülenmesini sağlar. Örneğin, nesne siyah ve üzerinde bulunduğu sayfa beyazsa, kenar yumuşatma, siyah ve beyaz arasında daha yumuşak bir geçiş yapmak için nesne kenarlığını çevreleyen piksellere grinin birkaç tonunu ekler.



En İyileştir panelindeki Örtü seçeneğini ayarlayarak, doğrudan tuvalin üzerinde yer alan nesneleri Örtü rengine kenar yumuşatabilirsiniz. Bu, grafikleri renkli arka planlı web sayfalarına yerleştirmek için dışa aktarır veya kaydederken faydalıdır.

Hedef arka plan rengi eşleştirmek için:

- ❖ En İyileştir panelinde, Örtü açılır menüsünden bir renk seçin. Bunu, grafiğin yerleştirileceği hedef arka plan rengine mümkün olduğunca yakın eşleştirin.

Not: Kenar yumuşatma, yalnızca doğrudan tuvalin üstünde yer alan yumuşak kenarlı nesnelere uygulanır.

Haleleri kaldırma

Daha önceden kenarları yumuşatılmış bir nesne üzerinde tuval rengini saydam yaparsanız, kenar yumuşatmadan pikseller kalır. Bu durumda, grafiği dışa aktardığınızda (veya bazı durumlarda, kaydettiğinizde) ve farklı bir arka plan rengi olan bir web sayfasına yerleştirdiğinizde, kenarları yumuşatılmış nesnenin çeper pikselleri, web sayfasının arka planında görünür olabilir. Bunlar, özellikle koyu bir arka planda daha fark edilir olan bir hale oluşturur.



Asıl Fireworks PNG dosyalarında ve içe aktarılan Photoshop dosyalarında haleleri kolayca önleyebilirsiniz. Fakat GIF gibi diğer dosya türleri için haleyi elle kaldırmamız gerekir.

Asıl Fireworks PNG dosyalarında ve içe aktarılan Photoshop dosyalarında haleleri önlemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Özellik denetçisindeki Tuval Rengi'ni veya En İyileştir panelindeki Örtü Rengi'ni, hedef web sayfası arka planı rengine ayarlayın.
- Dışa aktarmak istediğinizi seçili nesneyle, Özellik denetçisindeki Kenar açılır menüsünden Sert'i seçin.

GIF veya diğer grafik dosyasından haleyi elle kaldırmak için:

1 Fireworks uygulamasında açık olan dosyayla, belge penceresinin sol üst tarafındaki Önizleme, 2 Yukarı veya 4 Yukarı düğmesini tıklayın. 2 Yukarı veya 4 Yukarı görünümünde, orijinalden başka bir görünüm tıklayın.

2 En İyileştir panelinde, Saydamlık açılır menüsünden Dizin Saydamlığı'nı seçin.

3  Saydamlığa Renk Ekle düğmesini tıklayın ve halede bir piksel tıklayın.

Aynı renkli tüm pikseller önizlemede kaldırılır.

4 Hale hala yerindeyse, hale gidene kadar basamak 3'ü tekrarlayın.

**En iyileştirme ayarlarını kaydetme ve yeniden kullanma**

Fireworks, aşağıdaki eylemlerden herhangi birini gerçekleştirdikten sonra, kullandığınız son en iyileştirme ayarlarını hatırlar.

- Dosya > Kaydet
- Dosya > Farklı Kaydet
- Dosya > Farklı Kaydet/Kopya Olarak Kaydet
- Dosya > Dışa Aktar

Fireworks daha sonra bu ayarları yeni belgelere uygular.

Not: Fireworks uygulamasının daha önceki sürümlerindeki gibi, yeni dilimler varsayılan en iyileştirme ayarlarını hala ana belgeden alır.

Ayrıca, özel en iyileştirme ayarlarını, gelecekteki en iyileştirme ve toplu işlemede kullanmak için kaydedebilirsiniz. Aşağıdaki bilgiler özel hazır ayar en iyileştirmelerinde kaydedilir:

- En İyileştir panelindeki ayarlar ve renk tablosu
- Kareler panelinde seçilen kare gecikmesi ayarları (yalnızca animasyonlar için)

En iyileştirme ayarlarını hazır ayar olarak kaydetmek için:

1 En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Ayarları Kaydet'i seçin.

2 En iyileştirme hazır ayarı için bir ad yazın ve Tamam'ı tıklayın.

Kaydedilen en iyileştirme ayarları, En İyileştir panelindeki Ayarlar açılır menüsünün altında ve Özellik denetçisinde görüntülenir. Bunlar, daha sonraki tüm belgelerde kullanılabilir. Hazır ayar dosyası, kullanıcıya özel Fireworks konfigürasyon klasörünüzdeki Dışa Aktarma Ayarları klasöründe kaydedilir. Bu klasörün konumu hakkında bilgi için, bkz. "Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında", sayfa 366.

Kaydedilmiş en iyileştirme ayarlarını bir başka Fireworks kullanıcısı ile paylaşmak için:

❖ Kaydedilmiş en iyileştirme hazır ayar dosyasını, Dışa Aktarma Ayarları klasöründen, başka bir bilgisayardaki aynı klasöre kopyalayın.

Not: Dışa Aktarma Ayarları klasörünün yeri işletim sisteminize bağlı olarak değişir. Daha fazla bilgi için önceki işleme bakın.

Özel bir hazır ayar en iyileştirmeyi silmek için:

1 En İyileştir paneli Kaydedilmiş Ayarlar açılır menüsünde, silmek istediğiniz en iyileştirme ayarını seçin.

2 En İyileştir paneli Seçenekler menüsünden Ayarları Sil'i seçin.

Bir Fireworks hazır ayar en iyileştirme ayarını silemezsiniz.

Fireworks uygulamasından dışa aktarma

Fireworks uygulamasından dışa aktarma iki basamaklı bir işlemdir: Önce, grafik veya belgenizi en iyileştirerek dışa aktarma için hazırlamalısınız. Grafik veya belgeniz en iyileştirildikten sonra, dışa aktarabilirsiniz (ya da kaydedebilirsiniz, orijinal dosya türüne bağlı olarak). En iyileştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “En iyileştirme hakkında”, sayfa 268. Kaydetme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Belgeleri diğer formatlarda kaydetme”, sayfa 24.

Fireworks grafiklerini birkaç yoldan dışa aktarabilirsiniz. Bir belgeyi, GIF, JPEG veya başka bir grafik dosyası formatı içinde tek bir görüntü olarak dışa aktarabilirsiniz (ya da bazı durumlarda, kaydedebilirsiniz). Ya da, tüm belgeyi bir HTML dosyası ve ilişkilendirilmiş görüntü dosyaları olarak dışa aktarabilirsiniz. Ya da, yalnızca seçilen dilimleri dışa aktarmayı seçebilirsiniz. Ayrıca, belgenizin yalnızca belirlenmiş bir alanını da dışa aktarabilirsiniz. Ek olarak, Fireworks kareleri ve katmanlarını ayrı görüntü dosyaları olarak da dışa aktarabilirsiniz.

Fireworks uygulamasının dosyaları dışa aktardığı varsayılan konum, aşağıdakilerce şu sırayla belirlenir:

- 1 Belgenin geçerli dışa aktarma tercihi; belgeyi daha önce dışa aktardıysanız ve ardından PNG'yi kaydettiyseniz tanımlanır.
- 2 Kaydet, Farklı Kaydet, Kopyasını Kaydet veya Dışa Aktar iletişim kutusunda, varsayılan konumdan her gözattığınızda tanımlanan, geçerli dışa aktar/kaydet konumu
- 3 Geçerli dosyanın konumu
- 4 İşletim sisteminizde yeni belgelerin ve görüntülerin kaydedildiği varsayılan konum

Dışa aktarmanın aksine, Fireworks uygulamasının bir belgeyi kaydettiği varsayılan konum başka bir ölçütler kümesince belirlenir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Fireworks dosyalarını kaydetme”, sayfa 23.

Tek bir görüntüyü dışa aktarma

Dosya > Dışa Aktar komutunu, grafiği çalışma alanında en iyileştirdikten sonra dışa aktarmak için kullanırsınız.

Fireworks uygulamasında açtığınız mevcut bir görüntüyle çalışıyorsanız, bu görüntüyü dışa aktarma yerine kaydedebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Belgeleri diğer formatlarda kaydetme”, sayfa 24.

Not: Bir belgedeki yalnızca belirli görüntüleri dışa aktarmak için, öncelikle belgenizi dilimlemeli ve ardından yalnızca istediğiniz dilimi dışa aktarmalısınız. Daha fazla bilgi için, bkz. “Seçilen dilimleri dışa aktarma”, sayfa 289.

Fireworks belgesini tek bir görüntü olarak dışa aktarmak için:

1 En İyileştir panelinde dışa aktarmada kullanmak istediğiniz dosya formatını seçin ve formata özel seçenekleri ayarlayın.

2 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

3 Görüntü dosyasını dışa aktaracağınız bir konum seçin.

Web grafikleri için, en iyi konum genel olarak yerel web siteniz içindeki bir klasördür.

4 Bir dosya adı girin. Bir dosya uzantısı girmenize gerek yoktur; Fireworks dışa aktarma üzerine, en iyileştirme ayarlarınızda belirlediğiniz dosya türünü kullanarak bunu sizin yerinize yapar. En iyileştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "En iyileştirme hakkında", sayfa 268.

5 Dışa Aktar açılır menüsünden Sadece Görüntüler'i seçin.

6 Dışa Aktar'ı tıklatın.

Dilimli bir belgeyi dışa aktarma

Varsayılan değer olarak, dilimli bir Fireworks belgesini dışa aktardığınızda, bir HTML dosyası ve ilişkilendirilmiş görüntüler dışa aktarılır. Dışa aktarılan HTML dosyası, bir web tarayıcıda görüntülenebilir ya da daha ileri düzenleme için diğer uygulamalara içe aktarılabilir.

Not: Birkaç teknikten herhangi birini kullanarak Fireworks HTML'yi diğer uygulamalara aktarabilirsiniz. HTML ve Fireworks HTML'yi dışa aktarma için diğer yollar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dışa HTML aktarma", sayfa 292.

Dışa aktarmadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda uygun HTML stiline seçili olduğundan emin olun. Daha fazla bilgi için, bkz. "HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama", sayfa 299.

Dilimli bir Fireworks belgesini dışa aktarmak için:

1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

2 Sabit diskinizde istediğiniz klasöre gelin.

3 Dışa Aktar açılır menüsünden HTML ve Görüntüler'i seçin.

4 Dosya Adı (Windows) veya Farklı Kaydet (Macintosh) kutusuna bir dosya adı girin.

5 HTML açılır menüsünden HTML Dosyasını Dışa Aktar'ı seçin.

6 Dilimler açılır menüsünden Dilimleri Dışa Aktar'ı seçin.

7 (İsteğe bağlı) Görüntüleri Alt Klasöre Koy'u seçin.

8 Dışa Aktar'ı tıklatın.

Fireworks uygulamasının dışa aktardığı dosyalar sabit diskinizde görüntülenir. Görüntüler ve bir HTML dosyası, Dışa Aktar iletişim kutusunda belirlediğiniz konumda oluşturulur. Dosya türü olarak HTML ve Görüntüler seçildiğinde, Dışa Aktar iletişim kutusunda kullanılabilir olan seçenekler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Fireworks HTML'yi dışa aktarma", sayfa 294.

Seçilen dilimleri dışa aktarma

Bir Fireworks belgesindeki seçili dilimleri dışa aktarabilirsiniz. Birden çok dilim seçmek için Shift tuşuna basılı tutup tıklatın.

Not: Dilimleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dilimleri oluşturma ve düzenleme", sayfa 208.

Seilen dilimleri dıřa aktarmak iin:

1 Ařağıdakilerden birini yapın:

- Dosya > Dıřa Aktar'ı sein.
- Tek bir dilimi dıřa aktarmak iin, dilimi saė tıkladın (Windows) veya Control (Macintosh) tuřunu basılı tutup tıkladın ve Seilen Dilimi Dıřa Aktar'ı sein.

2 Dıřa aktarılan dosyaları saklamak iin bir konum sein.

Genel olarak, en iyi konum yerel web siteniz iindeki bir klasördür.

3 Bir dosya adı girin. Bir uzantı girmeniz gerekmez, Fireworks bunu sizin iin yapar.

Birden ok dilimi dıřa aktarıyorsanız, Fireworks, kök adı olarak girdiėiniz adı, Katmanlar paneli veya Özellik denetisini kullanarak özel adlandırdıklarınız hari, dıřa aktarılan tüm grafikler iin kullanır.

4 Dilimler aılır menüsünden Dilimleri Dıřa Aktar'ı sein.

5 Yalnızca dıřa aktarmadan önce setiėiniz dilimleri dıřa aktarmak iin, Sadece Seilen Dilimleri'i sein ve Dilimleri Olmayan Alanları Dahil Et seeneėinin seili **olmadıėından** emin olun.

6 Dıřa Aktar'ı tıkladın.

Her dilim, en iyileřtirme ayarları, En İyileřtir panelinde tanımlandıėı řekliyle kullanılarak dıřa aktarılır. En iyileřtirme hakkında daha fazla bilgi iin, bkz. "En iyileřtirme hakkında", sayfa 268.

Dilimi gncelleme

Dilimli bir belgeyi henüz dıřa aktardıysanız ve Fireworks uygulamasındaki orijinal belgeye dıřa aktardıėınızdan bu yana deėiřiklikler yaptıysanız, tüm dilimli görüntüyü dıřa aktarmak ve yüklemek zorunda kalmadan yalnızca deėiřen görüntüyü veya dilimi gncelleyebilirsiniz. Dilimleri özel adlandırmanız önerilir, bu sayede deėiřtirme dilimini kolayca bulabilirsiniz. Daha fazla bilgi iin, bkz. "Dilimleri adlandırma", sayfa 221.

Tek bir dilimi gncelleme iin:

1 Dilimi gizleyin ve altındaki alanı düzenleyin.

2 Dilimi tekrar gsterin.

3 Dilimi, saė tıkladın (Windows) veya Control (Macintosh) tuřuna basıp tıkladın ve baėlam menüsünden Seilen Dilimi Dıřa Aktar'ı sein.

4 Dilimi, aynı taban adını kullanan orijinal dilimle aynı klasöre dıřa aktarmak iin Dıřa Aktar'ı tıkladın.

5 Mevcut dosyayı deėiřtirmek mi istediėiniz sorulduėunda Tamam'ı tıkladın.

Gncellenen dilim iin orijinal dosya adını korur ve dilimi web sitenizde orijinal dilimin geldiėi yere yüklerseniz, HTML belgesinde orijinal dilim yeni dilimle deėiřtirilir.

Not: Dilimi, Fireworks uygulamasındaki orijinal dıřa aktarma boyutunun ötesinde yeniden boyutlandırmayı engelleyin, aksi halde, dilim gncellendikten sonra, HTML belgesinde beklenmeyen sonular oluřturabilirsiniz.

Animasyonu dıřa aktarma

Oluřturulma ve en iyileřtirmeden sonra animasyon dıřa aktarmaya hazırdır. Bir animasyonu Animasyonlu GIF, Flash SWF dosyası veya oklu dosyalar olarak dıřa aktarabilirsiniz.

Belgeniz birden fazla animasyon ieriyorsa, her bir animasyonu dıřa aktarmak iin dngü ve kare gecikmesi gibi farklı animasyon ayarları kullanarak her animasyonun üstüne dilimler ekleyebilirsiniz.

Çoklu dosyalara dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Kareleri veya katmanları dışa aktarma”, sayfa 291. Animasyonları Flash SWF dosyaları olarak dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Flash ile çalışma”, sayfa 317.

Bir animasyonu, animasyonlu GIF olarak dışa aktarmak için:

1 Tüm dilim ve nesnelerin seçimini kaldırmak için Düzenle > Seçimi Kaldır’ı seçin ve En İyileştir panelinde dosya formatı olarak Animasyonlu GIF’i seçin.

En iyileştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme”, sayfa 277.

2 Dosya > Dışa Aktar’ı seçin.

3 Dışa Aktar iletişim kutusunda, dosya için bir ad girin ve hedefi seçin.

4 Dışa Aktar’ı tıklatın.

Birden çok animasyonu farklı animasyon ayarlarıyla animasyonlu GIF’ler olarak dışa aktarmak için:

1 Tümünü seçmek için Shift tuşunu basılı tutup animasyonları tıklatın.

2 Düzenle > Ekle > Dilim’i seçin.

Tek dilim mi yoksa birden çok dilim mi eklemek istediğinizi soran bir mesaj kutusu görüntülenir.

3 Çoklu’yu tıklatın.

4 Her dilimi tek tek seçin ve her birine farklı animasyon ayarları belirlemek için Kareler panelini kullanın. Animasyon ayarları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Animasyonlar Oluşturma”, sayfa 248.

5 Canlandırmak istediğiniz tüm dilimleri seçin ve En İyileştir panelinde dosya formatı olarak Animasyonlu GIF’i seçin.

En iyileştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme”, sayfa 277.

6 Her dilimi, sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın ve her dilimi tek tek dışa aktarmak için bağlam menüsünden Seçilen Dilimi Dışa Aktar’ı seçin. Dışa Aktar iletişim kutusunda, her dosya için bir ad girin, hedefi seçin ve Dışa Aktar’ı tıklatın.

Kareleri veya katmanları dışa aktarma

Fireworks, En İyileştir panelinde belirlenen en iyileştirme ayarlarını kullanarak, bir belgedeki her bir katman veya kareyi ayrı bir görüntü dosyası olarak dışa aktarabilir. Katman veya karenin adı, dışa aktarılan her dosyanın dosya adını belirler. Bu dışa aktarma yöntemi bazen animasyonları dışa aktarmak için kullanılır.

Kareleri veya katmanları birden çok dosya olarak dışa aktarmak için:

1 Dosya > Dışa Aktar’ı seçin.

2 Bir dosya adı girin ve bir hedef klasör seçin.

3 Dışa Aktar açılır menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:

Kareler Dosyaya. kareleri çoklu dosyalar olarak dışa aktarır.

Katmanlar Dosyaya. katmanları çoklu dosyalar olarak dışa aktarır.

***Not:** Bu seçenek, geçerli karedeki tüm katmanları dışa aktarır.*

4 Dışa aktarılan görüntüleri her karedeki nesnelere sığdırmak için otomatik olarak kırpma üzere Görüntüleri Kes'i seçin.

Kareleri veya katmanları, belgeyle aynı boyutta dışa aktarmak isterseniz, Görüntüleri Kes'in seçimini kaldırın.

5 Dışa Aktar'ı tıklatın.

Bir alanı dışa aktarma



Bir Fireworks belgesinin bir bölümünü dışa aktarmak için Alanı Dışa Aktarma aracını kullanabilirsiniz.

Belgenin bir bölümünü dışa aktarmak için:

1 Araçlar panelinden Alanı Dışa Aktarma aracını seçin.

2 Belgenin dışa aktarılacak bölümünü tanımlayacak bir seçim çerçevesi sürükleyin.

Not: Seçim çerçevesinin konumunu sürüklerken ayarlayabilirsiniz. Fare düğmesini basılı tutarken, Ara Çubuğu'nu basılı tutun, ardından seçim çerçevesini tuval üzerinde başka bir konuma sürükleyin. Seçim çerçevesini çizmeye devam etmek için Ara Çubuğu'nu bırakın.

Fare düğmesini bıraktığınızda, dışa aktarma alanı seçili kalır.

3 Gerekliyse, dışa aktarma alanını yeniden boyutlandırın.

- Dışa aktarma alanı seçim çerçevesini orantılı olarak yeniden boyutlandırmak için Shift tuşunu basılı tutup bir tutamaç sürükleyin.
- Seçim çerçevesini ortadan yeniden boyutlandırmak için bir tutamacı, Alt (Windows) veya Option (Macintosh) tuşunu basılı tutup sürükleyin.
- Oranları sınırlamak ve ortadan yeniden boyutlandırmak için bir tutamacı, Alt-Shift (Windows) veya Option-Shift (Macintosh) tuşlarını basılı tutup sürükleyin.

4 Görüntü Önizleme'ye gitmek için dışa aktarma alanı seçim çerçevesinin içini çift tıklatın.

5 Görüntü Önizleme'de ayarları düzenleyin ve Dışa Aktar'ı tıklatın.

6 Dışa Aktar iletişim kutusunda, bir dosya adı girin ve bir hedef klasör seçin.

7 Dışa Aktar açılır menüsünde Sadece Görüntüler'i seçin.

8 Dışa Aktar'ı tıklatın.

Not: Dışa aktarmadan iptal etmek için dışa aktarma alanı seçim çerçevesinin dışını çift tıklatın, Escape tuşuna basın ya da başka bir araç seçin.

Dışa HTML aktarma

Başka türlü belirlemezseniz, dilimli bir Fireworks belgesini dışa aktardığınızda, dışa aktardığınız aslında bir HTML dosyası ve onun görüntüleridir.

Fireworks, çoğu web tarayıcı ve HTML düzenleyici tarafından okunabilen saf HTML oluşturur. Fireworks HTML dosyasını dışa aktarmanın çeşitli yolları vardır:

- Bir HTML düzenleyicide düzenlemek için daha sonra açabileceğiniz bir HTML dosyasını dışa aktarın.
- Bir Fireworks dosyasındaki her sayfayı ayrı bir HTML dosyasına dışa aktarın.
- HTML kodunu Fireworks uygulamasındaki Pano'ya kopyalayın ve ardından bu kodu doğrudan mevcut bir HTML belgesine yapıştırın.

- Bir HTML dosyasını dışa aktarın, bunu bir HTML düzenleyicide açın, dosyadan kod bölümlerini elle kopyalayın ve bu kodu başka bir HTML belgesine yapıştırın.
- Daha önceden oluşturduğunuz bir HTML dosyasına değişiklikler yapmak için HTML'yi Güncelle komutunu kullanın.

Not: Adobe Dreamweaver, Fireworks ile sıkı bir tümleştirme içindedir. Fireworks, HTML'nin Dreamweaver uygulamasına dışa aktarılması, diğer HTML düzenleyicilere dışa aktarılmasında farklı biçimde ele alır. Fireworks HTML'yi Dreamweaver uygulamasına dışa aktarıyorsanız, bkz. "Dreamweaver uygulamasıyla çalışma", sayfa 304.

Varsayılan değer olarak, HTML'yi dışa aktardığınızda Fireworks, HTML'deki karakterlerin tüm dillerde doğru biçimde görüntüleneceğini garanti altına alan UTF-8 kodlamasını belirler.

HTML'yi ayrıca Geçişli Stil Sayfası (CSS) katmanları veya XHTML olarak da dışa aktarabilirsiniz.

Fireworks uygulamasının HTML'yi nasıl dışa aktaracağını tanımlamak için HTML Ayarı iletişim kutusunu kullanırsınız. Bu ayarlar, belgeye özel olabilir veya Fireworks uygulamasının dışa aktardığı tüm HTML'ler için varsayılan ayarlar olarak kullanılabilir.

HTML hakkında

HTML kodu, HTML'yi dışa aktardığınızda, kopyaladığınızda veya güncellediğinizde Fireworks tarafından otomatik olarak oluşturulur. Kullanmak için HTML'yi anlamınıza gerek yoktur. HTML oluşturulduktan sonra, yeniden adlandırmadığınız veya dosyaları taşımadığınız sürece, çalıştırmak için HTML'yi değiştirmeye gerek yoktur.

HTML, veya Bağlantılı Metin Dili, şu anda Internet üzerinde web sayfalarını görüntülemek için standarttır. Bir HTML dosyası aşağıdaki öğeleri içeren bir metin dosyasıdır:

- Web sayfasında görüntülenecek metin
- Bu metnin ve tüm belgenin yanı sıra görüntüleme bağların ve diğer HTML belgelerinin (web sayfaları) biçimlendirmesini ve yapısını tanımlayan HTML etiketleri

HTML etiketleri köşeli parantezler içine alınır ve şu şekilde görünür:

```
<ETİKET> etkilenen metin </ETİKET>
```

Açılış etiketi, bir tarayıcıya metni belirli bir yolu izleyerek biçimlendirmesini veya bir grafik dahil etmesini söyler. Kapanış etiketi (</ETİKET>), bir tane olduğunda, bu biçimlendirmenin sonunu belirtir.

HTML'ye açıklamalar dahil etme

Fireworks HTML açıklamalıdır, kod parçalarının neyle ilişkili olduğunu size söyler. Fireworks HTML açıklamaları <!-- ile başlar ve --> ile sonlanır. Bu iki işaret arasındaki hiçbir şey HTML veya JavaScript kodu olarak yorumlanmaz. HTML'nize açıklamalar dahil etmek isterseniz, Fireworks uygulamasında bu seçeneğin açılmasını istediğinizi belirtmelisiniz.

Dışa aktarılan HTML'ye açıklamalar dahil etmek için:

- ❖ Dışa aktarmadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunun Genel sekmesinde HTML Yorumlarını Dahil Et'i seçin.

Dışa aktarmanın sonuçları

HTML'yi Fireworks uygulamasından dışa aktardığınızda ve kopyaladığınızda, aşağıdaki oluşturulur ve böylece Fireworks görüntünüz bir web sayfasında yeniden oluşturulabilir:

- Belge etkileşimli öğeler içeriyorsa, dilimli görüntüleri ve herhangi bir JavaScript kodunu yeniden birleştirmek için HTML kodu zorunludur. Fireworks HTML, dışa aktarılan görüntülere bağlar içerir ve web sayfasının arka plan rengini tuval rengine ayarlar.

- Belgenizde kaç dilim bulunduğuna ve düğmelere kaç durum dahil ettiğinize bağlı olarak, bir veya daha fazla görüntü dosyası.
- Gerekliyse, spacer.gif olarak adlandırılan bir dosya. Spacer.gif, dilimli görüntüler bir HTML tablosunda yeniden birleştirilirken Fireworks uygulamasının aralık sorunlarını düzeltmek için kullandığı saydam, 1 piksele 1-piksel bir GIF dosyasıdır. Fireworks uygulamasının bir boşluk ekleyiciyi dışa aktarmasını veya aktarmamasını seçebilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama”, sayfa 299.
- Fireworks belgenizde açılır menüler varsa ve bu açılır menüleri dışa aktırırsanız, aşağıdaki dosyalar dışa aktarılır: mm_css_menu.js ve CSS açılır menü kodu içeren bir .css dosyası. Açılır menüleriniz alt menüler içeriyorsa, bir arrows.gif dosyası da dışa aktarılır.
- HTML’yi Dreamweaver uygulamasına dışa aktarır veya kopyalarsanız, Fireworks ile Dreamweaver arasında tümleştirmeyi kolaylaştıran notlar dosyaları oluşturulur. Bu dosyalar .mno uzantısına sahip olur.

Fireworks HTML’yi dışa aktarma

Fireworks HTML’yi Generic, Dreamweaver, FrontPage ve Adobe GoLive formatlarında dışa aktarmanıza olanak sağlar. Generic HTML çoğu HTML düzenleyicide çalışır. Fireworks HTML’yi dışa aktarmak belirlediğiniz konumda bir HTML dosyası ve ilgili görüntü dosyaları oluşturur.

Not: CSS katmanlarına veya Director uygulamasına dışa aktardığınızda da, Fireworks HTML’yi dışa aktarır. CSS katmanları hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “CSS katmanlarını dışa aktarma”, sayfa 297. Director hakkında daha fazlası için, bkz. “Director ile çalışma”, sayfa 330.

Bir takım ortamında çalışıyorsanız, Fireworks HTML’yi diğer uygulamalara aktarmak için ideal yöntem dışa aktarmadır. Bir HTML dosyasını dışa aktarmak iş akışını parçalara böler, böylece bir kişi bir görevi bir uygulamada gerçekleştirebilir ve daha sonra başka biri başka bir uygulama kullanarak bu görevi üzerine alabilir.

HTML Ayarı iletişim kutusunu kullanarak, global HTML dışa aktarma tercihlerini ayarlayabilirsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. “HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama”, sayfa 299.

Not: Dreamweaver, Fireworks ile sıkı bir tümleştirme içindedir. Fireworks, HTML Dreamweaver dışa aktarmasını diğer HTML düzenleyicilerden farklı biçimde ele alır. Fireworks HTML’yi Dreamweaver uygulamasına dışa aktarıyorsanız, aşağıdaki talimatları izleyin, fakat ilave uygulamaya özel notlar için, ayrıca bkz. “Dreamweaver uygulamasıyla çalışma”, sayfa 304.

Fireworks HTML’yi dışa aktarmak için:

1 Dışa Aktar iletişim kutusu açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosya > Dışa Aktar’ı seçin.
- Belge penceresinin sağ üst köşesindeki Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve ardından hedef uygulamanın açılır menüsünden bir dışa aktarma seçeneği belirleyin. Fireworks, Dışa Aktar iletişim kutusunun metin kutularını seçilen uygulama için uygun seçeneklerle otomatik olarak doldurur.

Not: Adobe olmayan uygulamalar, Hızlı Dışa Aktarma > Diğer alt menüsünde bulunur.

2 Sabit diskinizde istediğiniz site klasörüne gelin.

3 Dışa Aktar açılır menüsünden HTML ve Görüntüler’i seçin.

4 Seçenekler düğmesini tıklatın ve HTML Ayarı iletişim kutusunun Genel sekmesindeki HTML Stili açılır menüsünden HTML düzenleyiciyi seçin. HTML düzenleyiciniz listelenmemişse, Genel’i seçin.

Not: HTML stili olarak HTML düzenleyicinizi seçmeniz önemlidir; böyle yapmazsanız, düğme ve rollover’lar gibi etkileşimli öğeler HTML düzenleyicinize içe aktarıldığında düzgün çalışmayabilir.

5 Dışa Aktar iletişim kutusuna geri dönmek için Tamam'ı tıklatın.

6 HTML açılır menüsünden HTML Dosyasını Dışa Aktar'ı seçin.

HTML'yi Dışa Aktar'ı seçmek belirlediğiniz konumda bir HTML dosyası ve ilgili görüntü dosyaları oluşturur.

7 Belgeniz dilimler içeriyorsa Dilimler açılır menüsünden Dilimleri Dışa Aktar'ı seçin.

8 Görüntülerin ayrı bir klasörde saklanmasını isterseniz, Görüntüleri Alt Klasöre Koy'u seçin. Belirli bir klasör seçebilir ya da görüntüler olarak adlandırılan Fireworks varsayılan klasörünü kullanabilirsiniz.

9 Birden çok sayfalı bir Fireworks belgesini dışa aktarıyorsanız, tüm belgeleri ayrı HTML belgelerine dışa aktarmak için Sadece geçerli sayfa onay kutusunun seçimini kaldırın.

10 Dışa Aktar'ı tıklatın.

Dışa aktarımdan sonra, Fireworks uygulamasının dışa aktardığı dosyaları sabit diskinizde göreceksiniz. Görüntüler ve bir HTML dosyası, Dışa Aktar iletişim kutusunda belirlediğiniz konumda oluşturulur.

HTML'yi Pano'ya kopyalama

Fireworks uygulamasında oluşturulmuş HTML'yi dışa aktarmanın hızlı bir yolu, bunu Pano'ya kopyalamaktır.

Fireworks uygulamasında HTML kodunu iki yoldan kopyalayabilirsiniz. HTML Kodunu Kopyala komutunu kullanabilirsiniz ya da alternatif olarak Dışa Aktar iletişim kutusunda Pano'ya Kopyala'yı seçebilirsiniz. Bunu yapmak, Fireworks HTML'yi Pano'ya kopyalar ve ilgili görüntü dosyalarını belirlediğiniz konumda oluşturur. Daha sonra bu HTML'yi tercih ettiğiniz HTML düzenleyicinizde bir belgeye yapıştıracaksınız.

Pano'ya kopyalama, Fireworks HTML'yi diğer uygulamalara aktarmanın hızlı bir yolu olmasına rağmen, her durumda ideal değildir. HTML'yi Pano'ya kopyalamanın şu sakıncaları vardır:

- Görüntüleri bir alt klasöre kopyalama seçeneğiniz yoktur. Görüntülerin, kopyalanan HTML'yi yapıştırdığınız HTML dosyasıyla aynı klasörde bulunması gerekir. Dreamweaver uygulamasına kopyalanan HTML bir istisnadır.
- Fireworks açılır menülerinde kullanılan bağlar ve yollar sabit diskinize eşlenecektir. Dreamweaver uygulamasına kopyalanan HTML bir istisnadır.
- Dreamweaver veya Microsoft FrontPage dışında bir HTML düzenleyici kullanırsanız, düğmeler, davranışlar ve rollover görüntüleriyle ilişkilendirilen JavaScript kodu kopyalanır, fakat düzgün çalışmayabilir.

Bu meseleler sizin için bir sorun oluşturuyorsa, HTML'yi Pano'ya kopyalama yerine HTML'yi Dışa Aktar seçeneğini kullanın.

Not: HTML kodunun kopyalamadan önce, uygun HTML stilini seçtiğinizden ve HTML Ayarı iletişim kutusunun Genel sekmesinden HTML Yorumlarını Dahil Et'i seçtiğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için, bkz. "HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama", sayfa 299.

HTML Kodunu Kopyala seçeneğini kullanarak Fireworks HTML'yi kopyalamak için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Düzenle > HTML Kodunu Kopyala'yı seçin.
- Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve açılır menüden HTML Kodunu Kopyala'yı seçin.

2 HTML ve görüntülerinizi dışa aktarma ayarları içinde sihirbazın yönlendirmelerini izleyin. İstendiğinde, dışa aktarılan görüntüler için hedef olarak istediğiniz bir klasörü belirleyin. Bu, HTML dosyanızın bulunacağı konum olmalı.

Not: HTML kodunu Dreamweaver uygulamasına yapıştırmayı planlıyorsanız, görüntüler, kodunuzu yapıştıracağınız HTML dosyası olarak aynı Dreamweaver sitesi içinde yer aldığı sürece, görüntüleri nereye dışa aktardığınız fark etmez.

Sihirbaz, görüntüleri belirlenen hedefe dışa aktarır ve HTML kodunu Pano'ya kopyalar.

Dışa Aktar iletişim kutusunu kullanarak Fireworks HTML'yi dışa aktarmak için:

1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

Not: İsteğe bağlı olarak, Dreamweaver uygulamasına dışa aktarıyorsanız, Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve Dreamweaver alt menüsünden HTML'yi Pano'ya Kopyala'yı seçin.

2 Dışa Aktar iletişim kutusunda, dışa aktarılan görüntüler için hedef olarak bir klasör belirleyin. Bu, HTML dosyanızın bulunacağı konumla aynı olmalı.

Not: HTML kodunu Dreamweaver uygulamasına yapıştırmayı planlıyorsanız, görüntüler, kodunuzu yapıştıracağınız HTML dosyası olarak aynı Dreamweaver sitesi içinde yer aldığı sürece, görüntüleri nereye dışa aktardığınız fark etmez.

3 Dışa Aktar açılır menüsünden HTML ve Görüntüler'i seçin.

4 HTML açılır menüsünden Pano'ya Kopyala'yı seçin.

5 Belgeniz dilimler içeriyorsa Dilimler açılır menüsünden Dilimleri Dışa Aktar'ı seçin.

6 Seçenekler düğmesini tıklatın, HTML Ayarı iletişim kutusundan HTML düzenleyicinizi seçin ve Tamam'ı tıklatın.

7 Dışa Aktar iletişim kutusunda Dışa Aktar'ı tıklatın.

Fireworks uygulamasından kopyalanan HTML'yi, bir HTML belgesine yapıştırmak için:

1 HTML düzenleyicinizde, mevcut bir HTML belgesini açın veya yeni bir belge oluşturun. Belgeyi, görüntülerinizi dışa aktardığınız konuma kaydedin.

Not: Dreamweaver kullanıyorsanız, HTML dosyasını dışa aktarılan görüntülerle aynı konuma kaydetmek zorunlu değildir. Görüntüleri Fireworks uygulamasından bir Dreamweaver sitesine dışa aktardığınız ve HTML dosyasını bu site içinde bir konuma kaydettiğiniz sürece, Dreamweaver, yolları ilgili görüntülere otomatik olarak dönüştürür.

2 HTML kodunu görüntüleyin ve ekleme noktasını <BODY> etiketleri arasında istediğiniz konuma yerleştirin.

Not: Fireworks uygulamasından kopyalanan HTML kodu, açılış veya kapanış <HTML> ve <BODY> etiketlerini içermez.

3 HTML kodunu yapıştırın. Pano'dan içerikleri yapıştırma hakkındaki talimatlar için özel HTML düzenleyicinizdeki yardım sistemine başvurun.

Kodu HTML düzenleyicilere yapıştırırken, görüntüleri ve HTML dosyalarını doğru konumda tutmak önemlidir, aksi halde bağlar koparılabilir. Mümkünse, Pano'ya kopyalarken, görüntülerin web sitesinde yer alacakları son konuma dışa aktarıldıklarından emin olun. Fireworks belgeye bağlı URL'ler kullanır, bu yüzden HTML veya görüntüler taşınırsa, URL bağları koparılır.

Dışa aktarılan bir Fireworks dosyasından HTML'yi kopyalama ve yapıştırma

Dışa aktarılan Fireworks HTML'yi bir HTML düzenleyicide açabilir ve kod bölümlerini başka bir HTML dosyasına kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Kodu, dışa aktarılan bir Fireworks dosyasından kopyalamak ve bunu başka bir HTML belgesine yapıştırmak için:

1 Bir HTML düzenleyiciye dışa aktardığınız Fireworks HTML dosyasını açın.

2 Gerekli kodu vurgulayın ve bunu Pano'ya kopyalayın.

3 Mevcut bir HTML belgesi açın ya da yeni bir belge oluşturun.

4 Kodu, Pano'dan yeni HTML dosyasında istediğiniz konuma yapıştırın. <HTML> ve <BODY> etiketlerini kopyalamak zorunda değilsiniz, çünkü bunlar hedef HTML belgesinde zaten dahil edilmiş olmalıdır.

Fireworks uygulamasında HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML Yorumlarını Dahil Et'i seçtiyseniz, kodu uygun konuma kopyalayıp yapıştırmak için yorumlardaki talimatları izleyin.

5 Fireworks belgenizde etkileşimli öğeler varsa, JavaScript kodunu da kopyalamanız gerekecek.

JavaScript kodu <SCRIPT> etiketleriyle çevrelenmiştir ve belgenin <HEAD> bölümüne konumlanmıştır. Hedef belgenizde halihazırda bir <SCRIPT> bölümü yoksa, tüm <SCRIPT> bölümünü kopyalayıp yapıştırın. Bu durumda, mevcut <SCRIPT> bölümüne, <SCRIPT> bölümünün yalnızca içeriklerini kopyalayıp yapıştırmalısınız, bunu yaparken mevcut bölümün içeriklerini üstüste yazmamaya dikkat edin. Ayrıca, kodu yapıştırdıktan sonra <SCRIPT> bölümünde çoğaltılmış JavaScript işlevleri olmadığından da emin olun.

Dışa aktarılan HTML'yi güncelleme

HTML'yi Güncelle komutu, daha önceden dışa aktardığınız bir Fireworks HTML belgesine değişiklikler yapmanıza izin verir. Bu özellik, belgenin yalnızca bir bölümünü güncellemek isterseniz faydalıdır.

Not: HTML'yi Güncelle, Dreamweaver belgeleriyle, diğer HTML belgelerinden farklı bir biçimde çalışır. Daha fazla bilgi için, bkz. "Dreamweaver uygulamasıyla çalışma", sayfa 304.

Fireworks HTML'yi güncellerken, yalnızca değiştirilen görüntüleri değiştirmeyi seçebilirsiniz ya da tüm kod ve görüntülerin üstüne yazabilirsiniz. Yalnızca değiştirilen görüntüleri değiştirmeyi seçerseniz, Fireworks uygulamasının dışındaki HTML dosyasına yaptığınız tüm değişiklikler korunur.

Not: Belge katmanına yapılacak önemli değişiklikler için, değişikliklerinizi Fireworks uygulamasında yapın ve HTML dosyasını yeniden dışa aktarın.

HTML'yi Güncelle komutunu kullanarak HTML'yi güncellemek için:

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosya > HTML'yi Güncelle'yi seçin.
- Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve açılır menüden HTML Güncelle'yi seçin.

2 HTML Dosyasını Bul iletişim kutusunda güncellemek için dosyayı seçin.

3 Aç'ı tıklatın.

4 Fireworks uygulamasında oluşturulan bir HTML bulunmazsa, belgenin sonuna yeni HTML eklemek için Tamam'ı tıklatın.

5 Fireworks uygulamasında oluşturulmuş HTML bulunursa, aşağıdakilerden birini seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Görüntüleri ve Görüntülerin HTML'sini Değiştir. önceki Fireworks HTML'yi değiştirir.

Sadece Görüntüleri Güncelle. yalnızca görüntülerin üstüne yazar.

6 Görüntüler Klasörünü Seç iletişim kutusu görüntülenirse, bir klasör seçin ve Aç'ı tıklatın.

CSS katmanlarını dışa aktarma

Geçişli Stil Sayfaları (CSS), web sayfaların nasıl görüntüleneceği üzerine ilave kontrol sunar. CSS katmanları, stil sayfaları veya üst bilgi ve bağlar gibi farklı öğelerin nasıl görüntülenmesi gerektiğini tanımlayan şablonlar oluşturmanızı sağlar. CSS ile, birden çok web sayfasının stilini ve katmanını aynı anda kontrol edebilirsiniz. CSS katmanları üstüste binebilir ve bir katman bir diğerrinin üstüne yığılabilir. Fireworks uygulamasında normal HTML çıktısı üstüste binmez.

CSS katmanlarındaki bir grafiği dışa aktarmak için:

- 1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Dışa Aktar iletişim kutusunda, bir dosya adı girin ve bir hedef klasör seçin.
- 3 Dışa Aktar açılır menüsünden CSS Katmanları'nı seçin.
- 4 Kaynak açılır menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:
Fireworks Katmanları. tüm katmanları CSS katmanları olarak dışa aktarır.
Fireworks Kareleri. tüm kareleri CSS katmanları olarak dışa aktarır.
Fireworks Dilimleri. belgedeki dilimleri CSS katmanları olarak dışa aktarır.
- 5 Dışa aktarılan görüntüler ve katmanları nesnelere sığdırmak üzere otomatik olarak kırpma için Görüntüleri Kes'i seçin.
- 6 Görüntüler için bir klasör seçmek üzere Görüntüleri Alt Klasöre Koy'u seçin.
- 7 Dışa Aktar'ı tıklatın.

XHTML'yi dışa aktarma

Çok uzak olmayan gelecekte, web içeriğini görüntüleme standardı olarak HTML'nin yerini XHTML'nin alması bekleniyor. XHTML yalnızca geriye doğru uyumlu değil (yani şu anki web tarayıcılarının çoğu bunu görüntüleyebilir), aynı zamanda XML içeriğini görüntüleyen, PDA'lar, cep telefonları ve diğer elle kullanılan cihazlar gibi tüm cihazlar tarafından da okunabilir.

XHTML, HTML (web sayfalarını biçimlendirme ve görüntülemenin şu anki standardı) ve XML'nin (Genişletilebilir İşaretleme Dili) kombinasyonudur. XHTML, hem HTML öğeleri içerir, hem de XML'nin daha sıkı söz dizimi kurallarına bağlı kalır.

Bu standardı desteklemek için, Fireworks XHTML'yi dışa aktarmanıza izin verir.

Not: Fireworks XHTML'yi içe de aktarabilir. Daha fazla bilgi için, bkz. "HTML dosyalarından Fireworks PNG dosyaları oluşturma", sayfa 19.

XHTML hakkında daha fazla bilgi için, www.w3.org adresindeki World Wide Web Consortium (W3C) XHTML belirlemesini ziyaret edin.

XHTML'yi Fireworks uygulamasından dışa aktarmak için:

- 1 Dosya > HTML Ayarı'nı seçin, Genel sekmesindeki HTML Stili açılır menüsünden bir XHTML stili seçin ve Tamam'ı tıklatın.
- 2 HTML'yi dışa aktarma veya kopyalama için kullanılabilir olan yöntemlerden herhangi birini kullanarak belgenizi dışa aktarın. HTML'yi Fireworks uygulamasından dışa aktarabileceğiniz veya kopyalayabileceğiniz çeşitli yollar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dışa HTML aktarma", sayfa 292.

Not: Fireworks, XHTML'ye dışa aktarırken UTF-8 kodlaması kullanır. UTF-8 kodlaması hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dosyaları UTF-8 kodlamalı ve kodlamasız dışa aktarma", sayfa 298.

Dosyaları UTF-8 kodlamalı ve kodlamasız dışa aktarma

Tarihsel olarak, web tarayıcılar, tek bir HTML belgesi içinde farklı karakter kümelerini görüntüleyemiyordu. Örneğin, Çince metin ve İngilizce metin aynı sayfada görüntülenemiyordu, çünkü web tarayıcılar farklı karakter kümelerini tek bir belgede görüntüleme yeteneğinden yoksundu.

UTF-8, Evrensel Karakter Kümesi Dönüştürme Formatı-8, web tarayıcıların farklı karakter kümelerini aynı HTML sayfasında görüntülemesine olanak sağlayan bir metin kodlaması yöntemidir. Fireworks, HTML'yi UTF-8 kodlaması ile dışa aktarmanıza olanak sağlar.

Not: Fireworks ayrıca UTF-8 kodlaması kullanan belgeleri içe de aktarabilir. Daha fazla bilgi için, bkz. "HTML dosyalarından Fireworks PNG dosyaları oluşturma", sayfa 19.

Fireworks uygulamasında, UTF-8 kodlaması varsayılan değer olarak açıktır, bu yüzden dışa aktardığınız herhangi bir HTML belgesi birden çok karakter kümesinden karakterleri görüntüleyebilir. İsterseniz, UTF-8 kodlamasını kapatabilirsiniz.

Belgeleri UTF-8 kodlamasız dışa aktarmak için:

1 Dosya > HTML Ayarı'nı seçin.

2 Belgeye Özgü sekmesinde, UTF-8 kodlaması kutusunu temizleyin ve Tamam'ı tıklatın.

Not: HTML ayarı seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama", sayfa 299.

3 HTML'yi dışa aktarma veya kopyalama için kullanılabilir olan yöntemlerden herhangi birini kullanarak belgenizi dışa aktarın. HTML'yi Fireworks uygulamasından dışa aktarabileceğiniz veya kopyalayabileceğiniz çeşitli yollar hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dışa HTML aktarma", sayfa 292.

HTML dışa aktarma seçeneklerini ayarlama

HTML Ayarı iletişim kutusu, Fireworks uygulamasının HTML'yi nasıl dışa aktaracağını tanımlamanıza olanak sağlar. Bu ayarlar, belgeye özel olabilir veya tüm HTML dışa aktarmaları için varsayılan ayarlarınız olarak kullanılabilir. Belgeye Özel sekmesinde yapılan değişiklikler sadece geçerli belgeyi etkiler, fakat HTML Ayarı iletişim kutusunu kapatmadan önce Varsayılanları Ayarla'yı tıklırsanız, bu ayarları yeni belgeler için varsayılan ayarlar olarak kullanabilirsiniz. Genel ve Tablo ayarları global tercihlerdir ve tüm yeni belgeleri etkiler.

Fireworks uygulamasının HTML'yi nasıl dışa aktaracağını tanımlamak için:

1 Dosya > HTML Ayarı'nı seçin ya da Dışa Aktar iletişim kutusunda Seçenekler menüsünü tıklatın.

2 Genel sekmesinde, aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

- Dışa aktarılan HTML için stili ayarlamak üzere bir HTML Stili seçin.

Generic HTML tüm HTML düzenleyicilerde çalışır. Fakat, belgenizde davranışlar veya diğer etkileşimli içerik bulunuyorsa, listede görüntülenmesi durumunda özel düzenleyicinizi seçin. Seçilen HTML stiline bağlı olarak, etkileşimli öğeler Fireworks uygulamasından farklı biçimde dışa aktarılır.

XHTML standardını kullanarak belgenizi dışa aktarmak için, açılır menüden uygun XHTML stilini seçin. XHTML hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "XHTML'yi dışa aktarma", sayfa 298.

- Uzantı açılır menüsünden bir dosya uzantısı seçin veya yeni bir tane girin.
- HTML içinde nereye kopyalanıp yapıştırılacağıyla ilgili yorumları dahil etmek için HTML Yorumlarını Dahil Et'i seçin. Bu seçenek, belgeniz düğmeler, davranışlar ve rollover görüntüleri gibi etkileşimli öğeler içeriyorsa önerilir. HTML yorumları, kodun hangi bölümünün kopyalanıp yapıştırılacağını belirlemenize yardımcı olur.
- HTML dosyası ve ilgili görüntü dosyalarının adlarını dışa aktarmada küçük harfli yapmak için Küçük Harfli Dosya Adı'nı seçin.

Not: Bu seçenek, Uzantı açılır menüsünde büyük harfli bir uzantı seçilmişse, HTML dosyasının uzantısını küçük harfli yapmayacaktır.

- Açılır menü kodunuz için JavaScript yerine CSS kullanmak isterseniz, Açılır Menüler İçin CSS Kullan'ı seçin. Bu, kodu anlamayı ve korumayı kolaylaştırır. Ayrıca, Dreamweaver kullanarak kod içindeki bağlantıları güncelleyebilmenin yanı sıra, menüleri dizinleyebileceksiniz.
- CSS kodunun, HTML dosyasıyla aynı konuma dışa aktarılan harici bir .css dosyasına yazılmasını isterseniz, Harici Dosyaya CSS Yaz'ı seçin. HTML dosyasının adıyla, .css dosyasının adı eşleşir (dosya uzantısı hariç). Bu seçeneği belirlemek ayrıca, mm_css_menu.js olarak adlandırılan bir dosyayı HTML dosyasıyla aynı konuma dışa aktarır.

Not: Harici dosyaya CSS yaz seçeneği, yalnızca Açılır Menüler için CSS Kullan seçeneğini belirlediyseniz kullanılabilir.

- Dosya Oluşturucu açılır menüsünden (Macintosh) ilgili bir uygulama seçin. Dışa aktarılan HTML dosyasını sabit diskinizde çift tıklattığınızda, dosya belirlediğiniz uygulamada otomatik olarak açılır.
- 3** Tablo sekmesinde, HTML tablolarınız için ayarları seçin. Dışa aktarılan Fireworks HTML tabloları için özellikler tanımlama hakkında bilgi için, bkz. "HTML tablolarının nasıl dışa aktarılacağını tanımlama", sayfa 223.
- 4** Belgeye Özgü sekmesinde, aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

- Dilim Otomatik Adlandırma açılır menülerinde dilimleri otomatik adlandırmak için bir formül seçin. Varsayılan ayarları seçebilir ya da kendi seçeneklerinizi belirleyebilirsiniz.

Not: Dilim otomatik adlandırması için bir menü seçeneği olarak Yok'u seçerken dikkatli olun. İlk üç menüden herhangi biri için Yok'u seçerseniz, Fireworks uygulamasının dışa aktardığı dilim dosyaları üstüste yazılı olur; bu da, tek bir grafiğin dışa aktarılmasına ve her hücrede bu grafiği görüntüleyen bir tabloya neden olur.

- Alternatif Görüntü Açıklaması metin kutusuna metin girin. Bu alternatif metin, görüntüler yüklenirken tüm görüntülerin yerine ve görüntülenemeyen tüm görüntülerin yerine görüntülenir. Bazı tarayıcılarda bu metin ayrıca, işaretçi görüntünün üzerinden geçtiğinde bir araç ucu olarak görüntülenebilir. Bu ayrıca, görme-engelli web kullanıcıları için bir yardımdır.
- Birçok sayfayı birbirine bağlayan bir gezinme çubuğunu dışa aktarırken, Birden Çok Gez Çubuğu HTML Sayfası'nı seçin. Bu seçenek belirlenmiş olduğunda, Fireworks, gezinme çubuğundaki her düğme için ilave sayfalar dışa aktarır.
- Dışa aktarılan belgenizin birden çok karakter kümesinden karakterleri görüntülemesine olanak sağlayan UTF-8 Kodlaması, Fireworks uygulamasında varsayılan değer olarak açıktır. Bu seçeneği kapatmak isterseniz, UTF-8 Kodlaması kutusunu temizleyin. UTF-8 kodlaması hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dosyaları UTF-8 kodlamalı ve kodlamasız dışa aktarma", sayfa 298.

5 Bu ayarları, global varsayılan ayarlarınız olarak kaydetmek için Varsayılanları Ayarla'yı seçin.

6 Tamam'ı tıklattın.

Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanma



Belge penceresinin sağ üste köşesinde konumlandırılan Hızlı Dışa Aktarma düğmesi, Fireworks dosyalarını diğer uygulamalara dışa aktarmak için ortak seçeneklere kolay erişim sunar. Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanarak, Dreamweaver ve GoLive formatlarının dahil olduğu çeşitli formatlara dışa aktarma yapabilirsiniz.

Hızlı Dışa Aktarma düğmesinde kullanılabilir olan dışa aktarma seçenekleri, Fireworks uygulamasında, Dışa Aktar iletişim kutusu ve Düzenle menüsü gibi başka yerlerde de kullanılabilir. Hızlı Dışa Aktarma düğmesi, en yaygın dışa aktarma seçeneklerine kısayol sağlar. Tek tek her formatta dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz.

"Fireworks Uygulamasını Diğer Uygulamalarla Kullanma", sayfa 303.

Çoğu format için, birkaç dışa aktarma yöntemi kullanılabilir. Örneğin, Dreamweaver HTML'yi dışa aktarabilir ya da mevcut Dreamweaver HTML'yi güncelleyebilirsiniz. Ya da, Dreamweaver HTML'yi Pano'ya kopyalayabilirsiniz. Bir Flash SWF dosyasını dışa aktarabilir veya seçilen nesneleri vektörler olarak kopyalayabilirsiniz.

Hatta, Hızlı Dışa Aktarma düğmesini diğer uygulamaları başlatmanın yanı sıra, Fireworks belgelerinin önizlemesini tercih edilen bir tarayıcıda görüntülemek için kullanabilirsiniz. Hızlı Dışa Aktarma düğmesi, dışa aktarma işlemini düzene koyarak, zaman tasarrufu sağlar ve tasarım iş akışını geliştirir.

Not: Hızlı Dışa Aktarma düğmesi, grafikleri ve dilimleri, *En İyileştir* panelinde belirlediğiniz ayarları kullanarak dışa aktarır. Hızlı Dışa Aktarma düğmesiyle dışa aktarmadan önce grafiğinizi en iyileştirdiğinizden emin olun. En iyileştirme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “En iyileştirme hakkında”, sayfa 268.

Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanarak bir Fireworks belgesini veya seçilen grafikleri dışa aktarmak için:

1 Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve görüntülenen açılır menüden bir dışa aktarma seçeneği belirleyin.

Uygun seçenekler, sizin için Dışa Aktar iletişim kutusunda otomatik olarak ayarlanır. İsterseniz, seçeneklerde değişiklikler yapın.

2 Dışa aktarılan dosyaları saklamak için bir konum seçin, bir dosya adı girin ve Dışa Aktar’ı tıklatın.

Hızlı Dışa Aktarma düğmesini kullanarak başka bir uygulamayı başlatmak için:

❖ Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve uygulama alt menüsünden Başlat seçeneğini belirleyin.

Hızlı Dışa Aktarma açılır menüsünü özelleştirme

JavaScript ve XML’yi biliyorsanız, Hızlı Dışa Aktarma açılır menüsüne ilave seçenekler ekleyebilirsiniz.

Hızlı Dışa Aktarma açılır menüsüne seçenekler eklemek için:

1 Kendi JSF dosyalarınızı oluşturun ve bunları sabit diskinizdeki Hızlı Dışa Aktarma Menüsü klasörüne bırakın.

Not: Bu klasörün tam yeri işletim sisteminize bağlı olarak değişir. Hızlı Dışa Aktarma Menüsü klasörü, Windows sistemlerinde, Fireworks uygulama klasörünün İngilizce alt klasöründe konumlandırılır. Macintosh sistemlerinde ise, bu klasör, Fireworks uygulama paketindeki Contents/Resources/English.lproj klasöründe konumlandırılır. Uygulama paketleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Paket içeriklerini görüntüleme (sadece Macintosh)”, sayfa 367.

2 Yeni JSF dosyalarına referansları dahil ederek Hızlı Dışa Aktarma Menüsü.xml dosyasını düzenleyin.

Fireworks uygulamasını bir sonraki başlatmanızda, oluşturduğunuz yeni seçenekler, Hızlı Dışa Aktarma açılır menüsüne eklenir. Daha fazla bilgi için, bkz. *Fireworks’ü Genişletme*.

Fireworks belgesini e-posta eki olarak gönderme

Belgeleri Fireworks içinden e-posta ekleri olarak kolayca gönderebilirsiniz. Bir Fireworks PNG’yi, sıkıştırılmış bir JPEG dosyasını veya En İyileştir panelinde kullanılabilir olan diğer dosya formatları ve en iyileştirme ayarlarını kullanan bir belgeyi gönderebilirsiniz.

Varsayılan e-posta istemcinizi kullanarak belgeyi bir e-posta eki olarak göndermek için:

1 Dosya > E-postaya Gönder’i seçin.

2 Aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:

Fireworks PNG. geçerli PNG belgesini, yeni bir e-posta mesajına ekler.

JPEG Sıkıştırılmış. JPEG - Daha İyi Kalite en iyileştirme ayarını kullanarak, geçerli belgeyi yeni bir e-posta mesajına ekler.

Dışa Aktarma Ayarlarını Kullan. En İyileştir panelinde tanımlanan ayarları kullanarak, geçerli belgeyi yeni bir e-posta mesajına ekler.

Not: Mozilla, Netscape 6 ve Nisus Emler Macintosh'ta desteklenmez.

Dosya Yönetimi düğmesini kullanma

 Belge penceresinin üstünde, Hızlı Dışa Aktarma düğmesinin yanında konumlandırılan Dosya Yönetimi düğmesi, dosya aktarım komutlarına hızlı erişim sunar. Belgeniz bir Dreamweaver site klasöründe bulunuyorsa ve sitenin bir uzak sunucuya erişimi varsa, Dosya Yönetimi düğmesini kullanabilirsiniz. Hedef klasörü veya hedef klasörü içeren bir klasörü bir site için yerel kök klasör olarak tanımlamak üzere Dreamweaver uygulamasındaki Siteyi Yönet iletişim kutusunu kullandıysanız, Fireworks, klasörünüzü bir site olarak tanır.

Dosya Yönetimi düğmesi aşağıdaki menü komutlarını görüntüler:

Al. dosyanın uzak sürümünü, uzak kopyayı yerel dosyanın üzerine yazarak, yerel siteye kopyalar

Teslim Al. uzak kopyayı yerel dosyanın üzerine yazarak, dosyayı teslim alır. Yalnızca, Dreamweaver uygulamasında belgenin bulunduğu site için Dosya Teslim Etme ve Teslim Almayı Etkinleştir seçeneğinin etkinleştirilmesi durumunda, Fireworks uygulamasındaki Teslim Al seçeneği etkinleştirilir.

Koy. dosyanın yerel sürümünü, yerel kopyayı uzak dosyanın üzerine yazarak, uzak siteye kopyalar

Teslim Et. yerel kopyayı uzak dosyanın üzerine yazarak, yerel dosyayı teslim eder. Yalnızca, Dreamweaver uygulamasında belgenin bulunduğu site için Dosya Teslim Etme ve Teslim Almayı Etkinleştir seçeneğinin etkinleştirilmesi durumunda, Fireworks uygulamasındaki Teslim Et seçeneği etkinleştirilir.

Teslim Almayı Geri Al. uzak kopyayı yerel dosyanın üzerine yazarak, yerel dosyanın Teslim Almasını geri alır ve dosyayı teslim eder. Yalnızca, Dreamweaver uygulamasında belgenin bulunduğu site için Dosya Teslim Etme ve Teslim Almayı Etkinleştir seçeneğinin etkinleştirilmesi durumunda, Fireworks uygulamasındaki Teslim Almayı Geri Al seçeneği etkinleştirilir.

Not: Dosya Yönetimi komutları, yalnızca belgenizin tanımlı bir uzak sunuculu bir Dreamweaver site klasöründe bulunması durumunda, Fireworks uygulamasında etkinleştirilir. Fireworks Dosya Yönetimi komutları, yalnızca Yerel/Ağ ve FTP aktarma yöntemlerini kullanan sitelerde bulunan dosyalar için kullanılabilir. FTP veya SourceSafe, WebDAV ve RDS gibi üçüncü taraf aktarma yöntemlerini kullanan sitelerdeki dosyalar, Fireworks içinden uzak sunucuya veya uzak sunucudan aktarılamaz.

Dosya Yönetimi menüsü hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dreamweaver uygulamasıyla çalışma", sayfa 304.

Bölüm 16: Fireworks Uygulamasını Diğer Uygulamalarla Kullanma

İster web içeriği ister multimedya içeriği oluşturun, Fireworks, tasarımcı araç kutusunun ayrılmaz bir parçasıdır. Fireworks, tasarım işlemini düzene koyan bir dizi tümleştirme özelliği sunarak diğer uygulamalarla birlikte iyi çalışır.

Fireworks grafiklerini, diğer Adobe ürünlerinin de dahil olduğu birçok uygulamaya dışa aktarabilirsiniz. Diğer Adobe uygulamalarıyla birlikte kullanıldığında Fireworks, güçlü tümleştirme özellikleri sunar:

- Fireworks uygulaması Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, HomeSite, Adobe FreeHand ve Adobe Director gibi birçok Adobe uygulaması içinden seçilen grafikleri düzenlemek için açılabilir.
- Fireworks davranışları, Dreamweaver ve Director uygulamalarına dışa aktarıldığında korunarak, düğmeler ve rollover'lar gibi etkileşimli öğeleri dışa aktarmanıza olanak sağlar.
- Dreamweaver ve Fireworks, Roundtrip HTML olarak bilinen sıkı bir tümleştirmeyi paylaşır. Roundtrip HTML, bir uygulamada değişiklikler yapmanızı ve bu değişikliklerin sorunsuzca diğer uygulamaya yansıtılmasını sağlar.
- Dreamweaver ve Fireworks, dosyaları Dreamweaver web sitesine teslim etmenize ve buradan teslim almanıza olanak sağlayan bir dosya yönetimi özelliğini paylaşır.
- Flash ve Fireworks arasında da sıkı bir tümleştirme vardır. Fireworks PNG kaynak dosyalarını, başka herhangi bir grafik formatına dışa aktarmak zorunda kalmadan, doğrudan Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz. Flash uygulamasında, Fireworks nesne ve katmanlarının nasıl içe aktarılacağını kontrol etmenize olanak sağlayan çeşitli seçenekler bulunur.

Fireworks ayrıca, Adobe Photoshop ve Adobe GoLive gibi uygulamalarla çalışma görevini de basitleştirir. Örneğin, Photoshop grafiklerini tamamen düzenlenebilir dosyalar olarak içe veya dışa aktarabilir ya da Fireworks ve GoLive uygulamalarını kullanarak HTML oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Dreamweaver uygulamasıyla çalışma”, sayfa 304
- “Flash ile çalışma”, sayfa 317
- “FreeHand ile çalışma”, sayfa 325
- “Director ile çalışma”, sayfa 330
- “HomeSite ile çalışma”, sayfa 333
- “PhotoShop ile çalışma”, sayfa 336
- “Illustrator ile çalışma hakkında”, sayfa 340
- “GoLive ile çalışma hakkında”, sayfa 341
- “HTML düzenleyiciler ile çalışma hakkında”, sayfa 341
- “Fireworks uygulamasını genişletme hakkında”, sayfa 341
- “Adobe XMP hakkında”, sayfa 342
- “Adobe Bridge hakkında”, sayfa 342
- “Zengin Internet uygulaması mizanpajları için Flex tümleştirmesi (MXML dışa aktarması)”, sayfa 343

Dreamweaver uygulamasıyla çalışma

Özgün tümleştirme özellikleri, dosyalarla Dreamweaver ve Fireworks içinde değiştirilebilir bir biçimde çalışmayı kolaylaştırır. Dreamweaver ve Fireworks, bağlar üzerinde yapılan değişiklikler, görüntü eşleştirmeleri, tablo dilimleri ve çok daha fazlası dahil olmak üzere aynı dosya düzenlemelerinden birçoğunu tanır ve paylaşır. İki uygulama birlikte, düzenleme, en iyileştirme ve web grafik dosyalarını HTML sayfalarına yerleştirmek için kolaylaştırılmış bir iş akışı sağlar.

Dreamweaver belgesine yerleştirilmiş Fireworks görüntü ve tablolarını değiştirmek isterseniz, düzenlemeleri yapmak ve ardından Dreamweaver uygulamasında güncellenmiş belgeye geri dönmek için, Fireworks uygulamasını, Dreamweaver Özellik denetiminden başlatabilirsiniz. Görüntü ve animasyonlara hızlı en iyileştirme düzenlemeleri yapmak isterseniz, Fireworks Dışa Aktarma Önizleme iletişim kutusunu, Dreamweaver Özellik denetiminden açabilir ve güncellenmiş ayarları girebilirsiniz. Her iki durumda da, güncellemeler hem Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen dosyalara, hem de açılmış olmaları durumunda kaynak Fireworks dosyalarına uygulanır.

Web tasarım iş akışını daha etkin hale getirmek üzere gelecekteki Fireworks görüntüleri için Dreamweaver uygulamasında görüntü yer tutucular oluşturabilirsiniz. Dreamweaver yer tutucu görüntüleri tarafından belirlenen boyutlarda istenilen grafikleri oluşturmak için daha sonra bu yer tutucuları seçebilir ve Fireworks uygulamasını başlatabilirsiniz. Fireworks uygulamasına geçtikten sonra, isterseniz görüntü boyutlarını değiştirebilirsiniz.

Fireworks görüntülerini Dreamweaver dosyalarına yerleştirme

Fireworks grafiklerini bir Dreamweaver belgesine yerleştirmenin birkaç yolu vardır. Bitirilmiş bir Fireworks grafiğini, Dreamweaver uygulamasındaki Dosyalar paneli veya Ekle menüsünü kullanarak yerleştirebilir ya da bir Dreamweaver görüntü yer tutucudan yeni bir Fireworks belgesi oluşturabilirsiniz.

Fireworks ve Dreamweaver tarafından desteklenen herhangi bir grafik dosyası formatını, Dreamweaver Dosyalar paneli veya Ekle menüsünü kullanarak doğrudan Dreamweaver belgesine ekleyebilirsiniz. Önce, görüntüleri Fireworks uygulamasından dışa aktarmalısınız. Görüntüleri dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Dosyalar panelini kullanarak, Fireworks görüntüsünü Dreamweaver belgesine eklemek için:

- 1 Görüntünüzü, Dreamweaver uygulamasında tanımlandığı gibi, Fireworks uygulamasından yerel site klasörüne dışa aktarın.
- 2 Dreamweaver belgesini açın ve Design görünümünde olduğunuzdan emin olun.
- 3 Görüntüyü, Dosyalar panelinden Dreamweaver belgesine sürükleyin.

Ekle menüsünü kullanarak, Fireworks görüntüsünü Dreamweaver belgesine eklemek için:

- 1 Dreamweaver Belge penceresinde görüntünün gösterilmesini istediğiniz yere ekleme noktasını yerleştirin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Ekle > Görüntü'yü seçin.
 - Görüntüler'i tıklatın: Ekle çubuğunun Ortak kategorisindeki Görüntü düğmesi.
- 3 Fireworks uygulamasından dışa aktardığınız görüntüye gelin ve Aç'ı tıklatın.

Görüntü dosyası geçerli Dreamweaver sitesinde değilse, dosyayı site klasörüne kopyalamayı isteyip istemediğinizi soran bir mesaj görüntülenir.

Dreamweaver yer tutucularından yeni Fireworks dosyaları oluşturma

Görüntü yer tutucuları, sayfanız için nihai çalışmayı oluşturmadan önce çeşitli web sayfası mizanpajlarını denemenize olanak sağlayarak Fireworks ve Dreamweaver uygulamalarının güçlerini birleştirir. Görüntü yer tutucuları, Dreamweaver uygulamasına yerleştirilecek gelecekteki Fireworks görüntülerinin boyut ve konumunu belirlemenize olanak sağlar.

Bir Dreamweaver yer tutucudan bir Fireworks görüntüsü oluşturduğunuzda, seçilen yer tutucuyla aynı boyutlarda bir tuvale sahip yeni bir Fireworks belgesi oluşturulur. Fireworks içinde, grafiğinizi oluşturmak için tüm Fireworks araçlarını kullanabilirsiniz. Hatta belgenizi dilimleyebilir ve düğmeler, rollover'lar ve diğer davranışları kullanarak etkileşim ekleyebilirsiniz.

Not: Fireworks içinde uygulanan tüm davranışlar, Dreamweaver uygulamasına geri dışa aktarma üzerine korunur. Benzer biçimde, görüntü yer tutuculara uygulanan çoğu Dreamweaver davranışı da, Fireworks uygulamasıyla başlatma ve düzenleme boyunca korunur. Fakat, bir istisna vardır: Dreamweaver uygulamasında görüntü yer tutuculara uygulanan ayrık rollover'lar, Fireworks uygulamasında açılıp düzenlendiklerinde korunmaz.

Fireworks oturumu bir kez sonlandırıldığında ve Dreamweaver uygulamasına geri döndüğünüzde, oluşturduğunuz yeni Fireworks grafiği, orijinal olarak seçilen görüntü yer tutucunun yerini alır.

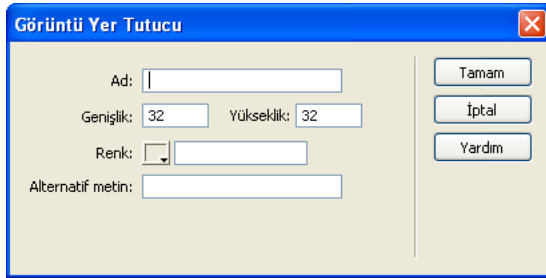
Dreamweaver uygulamasında görüntü yer tutucudan Fireworks görüntüsü oluşturmak için:

1 Dreamweaver uygulamasında, istediğiniz HTML belgesini, Dreamweaver site klasörünüz içinde bir konuma kaydedin.

2 Ekleme noktasını, belgenizde istediğiniz konuma yerleştirin ve aşağıdakilerden birini yapın:

- Ekle > Görüntü Nesneleri > Görüntü Yer Tutucu'yu seçin.
- Görüntüler'i tıklatın: Ekle çubuğunun Ortak kategorisindeki Görüntü açılır menüsünü ve Görüntü Yer Tutucu'yu seçin.

Görüntü Yer Tutucu iletişim kutusu görüntülenir.



3 Görüntü yer tutucu için ad, boyutlar, renk ve alternatif metin girin ve 'Tamam'ı tıklatın.

Bir görüntü yer tutucu Dreamweaver belgesine eklenir.

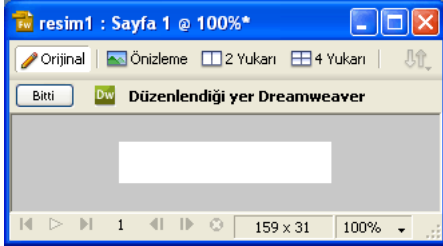


4 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Görüntü yer tutucuyu seçin ve Özellik denetiminde Oluştur'u tıklatın.
- Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup görüntü yer tutucuyu çift tıklatın.

- Sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın ve Fireworks'te Görüntü Oluştur'u seçin.

Fireworks, yer tutucu görüntüyle tamamen aynı boyutta boş bir tuvalle açılır. Belge penceresi, Dreamweaver uygulamasından bir görüntüyü düzenlediğinizi belirtir.



5 Fireworks uygulamasında bir görüntü oluşturun ve bitirdiğinizde Bitti'yi tıklatın.

6 Kaynak PNG dosyası için Farklı Kaydet iletişim kutusunda bir ad ve konum belirleyin ve Kaydet'i tıklatın.

Not: Dreamweaver Özellik denetiminden gelen görüntü yer tutucu için bir ad girdiyseniz, bu ad Fireworks uygulamasında varsayılan dosya adı olarak kullanılır.

Fireworks PNG dosyalarını kaydetme hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

7 Dışa aktarılan görüntü dosyası veya dosyaları için Dışa Aktar iletişim kutusunda bir ad belirleyin.

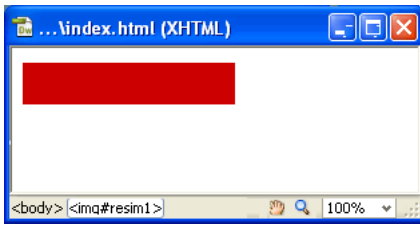
Bunlar, Dreamweaver uygulamasında görüntülenen görüntü dosyalarıdır.

8 Dışa aktarılan görüntü dosyası veya dosyaları için bir konum belirleyin. Seçtiğiniz konum, Dreamweaver site klasörü içinde olmalıdır.

Dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

9 Kaydet'i tıklatın.

Dreamweaver uygulamasına geri döndüğünüzde, orijinal olarak seçtiğiniz görüntü yer tutucu, oluşturduğunuz yeni Fireworks görüntüsü veya tablosuyla değiştirilir.



Fireworks HTML kodunu Dreamweaver uygulamasında yerleştirme

Fireworks uygulamasında oluşturulmuş HTML kodunu Dreamweaver uygulamasına yerleştirmenin birkaç yolu vardır. HTML'yi dışa aktarabilir veya Fireworks HTML kodunu Pano'ya kopyalayabilirsiniz. Ayrıca, dışa aktarılan Fireworks HTML dosyasını Dreamweaver uygulamasında açabilir ve kodun seçilen bölümlerini kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Fireworks uygulamasındaki HTML'yi Güncelle komutunu kullanarak, Dreamweaver uygulamasına dışa aktardığımız kodu kolayca güncelleyebilirsiniz. Hatta, HTML'yi bir Dreamweaver kitaplık öğesi olarak bile dışa aktarabilirsiniz.

HTML'yi dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Not: Dreamweaver uygulamasında kullanmak üzere Fireworks HTML'yi dışa aktarma, kopyalama veya güncellemeden önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Dreamweaver uygulamasını seçtiğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks HTML'yi Dreamweaver uygulamasına dışa aktarma

Fireworks dosyalarını Dreamweaver uygulamasına dışa aktarma iki basamaklı bir işlemdir. Fireworks uygulamasından, dosyaları bir Dreamweaver site klasörüne doğrudan dışa aktarırsınız. Bu, belirlediğiniz konumda bir HTML dosyası ve ilgili görüntü dosyalarını oluşturur. Ardından, Fireworks HTML'si Ekle özelliğini kullanarak, HTML kodunu Dreamweaver uygulamasına yerleştirirsiniz.

Not: Dışa aktarmadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Dreamweaver uygulamasını seçtiğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks HTML'yi dışa aktarmak için:

- ❖ Belgenizi HTML formatına dışa aktarın. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks HTML'yi Dreamweaver belgesine eklemek için:

- 1 Dreamweaver uygulamasında, belgenizi tanımlanmış bir siteye kaydedin.
 - 2 Belgede, eklenen HTML kodunun başlamasını istediğiniz yere ekleme noktasını yerleştirin.
 - 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Ekle > Görüntü Nesneleri > Fireworks HTML'yi seçin.
 - Görüntüler'i tıklatın: Ekle çubuğunun Ortak kategorisindeki Görüntü açılır menüsünü ve Fireworks HTML'yi seçin.
 - 4 Görüntülenen iletişim kutusunda, istediğiniz Fireworks HTML dosyasını seçmek için Gözet'i tıklatın.
 - 5 İşlem tamamlandıktan sonra, HTML dosyasını Geri Dönüşüm Kutusu'na taşımak (Windows) veya kalıcı olarak silmek (Macintosh) için Eklendikten Sonra Dosyayı Sil'i seçin.
- Fireworks HTML dosyasına, eklemekten sonra ihtiyacınız yoksa, bu seçeneği kullanın. Bu seçenek, HTML dosyasıyla ilişkilendirilen kaynak PNG dosyasını etkilemez.

Not: HTML dosyası bir ağ sürücüsü üzerindeyse, dosya, kalıcı olarak silinir, Geri Dönüşüm Kutusu'na taşınmaz (Windows).

- 6 HTML kodunu, ilgili görüntüler, dilimler ve JavaScript'le birlikte Dreamweaver belgesine eklemek için Tamam'ı tıklatın

Dreamweaver uygulamasında kullanmak üzere Fireworks HTML kodunu Pano'ya kopyalama

Fireworks uygulamasında oluşturulmuş HTML kodunu Dreamweaver uygulamasına yerleştirmenin hızlı bir yolu, kodu Fireworks uygulamasından Pano'ya kopyalamak ve bunu doğrudan bir Dreamweaver belgesine yapıştırmaktır. Fireworks belgesiyle ilişkili tüm HTML ve JavaScript kodu Dreamweaver belgesine kopyalanır, görüntüler belirlediğiniz bir konuma dışa aktarılır ve Dreamweaver, belgeye bağlı bağlarla HTML'yi bu görüntülere günceller.

Not: Pano'ya kopyalamadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Dreamweaver uygulamasını seçtiğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Dreamweaver uygulamasında kullanmak üzere Fireworks HTML'yi Pano'ya kopyalamak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Fireworks uygulamasında HTML'yi Pano'ya kopyalayın ve ardından bunu Dreamweaver belgesine yapıştırın.

- Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıkladıp HTML Kodunu Kopyala'yı seçin ve ardından bunu bir Dreamweaver belgesine yapıştırın.

Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Not: Bu yöntem sadece Dreamweaver ile çalışır, diğer HTML düzenleyiciler ile çalışmaz. HTML kodunu Dreamweaver belgesine yapıştırdığınızda, yalnızca Dreamweaver, Fireworks görüntülerine bağlantı, belgeye bağlı olarak günceller.

Dışa aktarılan bir Fireworks belgesinden kodu kopyalama ve bunu Dreamweaver uygulamasına yapıştırma

Dışa aktarılan bir Fireworks HTML dosyasını Dreamweaver uygulamasında açabilir ve ardından sadece istediğiniz bölümlerini başka bir Dreamweaver belgesine elle kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

Not: Fireworks uygulamasından dışa aktarmadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Dreamweaver uygulamasını seçtiğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Dışa aktarılan bir Fireworks belgesinden kodu kopyalamak ve bunu Dreamweaver uygulamasına yapıştırmak için:

- ❖ Bir Fireworks HTML dosyasını dışa aktarın ve ardından kodu mevcut bir Dreamweaver belgesine kopyalayıp yapıştırın. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Dreamweaver uygulamasına dışa aktarılan Fireworks HTML'yi güncelleme

Fireworks uygulamasındaki HTML'yi Güncelle komutu, daha önceden Dreamweaver uygulamasına dışa aktardığınız bir HTML belgesine değişiklikler yapmanıza izin verir.

Not: HTML'yi Güncelle, daha önceden Dreamweaver uygulamasına dışa aktardığınız HTML'yi güncellemek için yararlı bir özellik olmasına rağmen, Roundtrip HTML daha fazla yarar sağlar. Daha fazla bilgi için, bkz. "Fireworks dosyalarını Dreamweaver uygulamasından düzenleme", sayfa 310.

HTML'yi Güncelle komutuyla, Fireworks uygulamasında kaynak PNG görüntüsünü düzenleyebilir ve ardından dışa aktarılan HTML kodunu ve Dreamweaver belgesine yerleştirilen görüntü dosyalarını otomatik olarak güncelleyebilirsiniz. Bu komut, Dreamweaver uygulaması açık olmadığı zaman bile Dreamweaver dosyalarını güncelleme olanağı sağlar.

Not: HTML'yi güncellemeden önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Dreamweaver uygulamasını seçtiğinizden emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen Fireworks HTML'yi güncellemek için:

- 1 Fireworks uygulamasında istediğiniz PNG belgesinde değişiklikler yapın.
- 2 Dosya > HTML'yi Güncelle'yi seçin ya da Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıkladın ve Dreamweaver açılır menüsünden HTML'yi Güncelle'yi seçin.
- 3 Güncellemek istediğiniz HTML'yi içeren Dreamweaver dosyasına gelin ve Aç'ı tıkladın.
- 4 Güncellenen görüntü dosyalarını yerleştirmek istediğiniz klasör hedefine gelin ve Aç'ı tıkladın.

Fireworks, Dreamweaver belgesindeki HTML ve JavaScript kodunu günceller. Fireworks ayrıca, HTML ile ilgili güncellenmiş görüntüleri dışa aktarır ve görüntüleri belirlenen hedef klasöre yerleştirir.

Fireworks, güncellemek için eşleşen HTML kodunu bulamazsa, Dreamweaver belgesine yerleştirmek için yeni HTML kodu ekleme seçeneği sunar. Fireworks, yeni kodun JavaScript bölümünü belgenin başlangıcına, HTML tablosu veya başını ise en sondaki görüntüye yerleştirir.

Fireworks dosyalarını Dreamweaver kitaplıklarına dışa aktarma

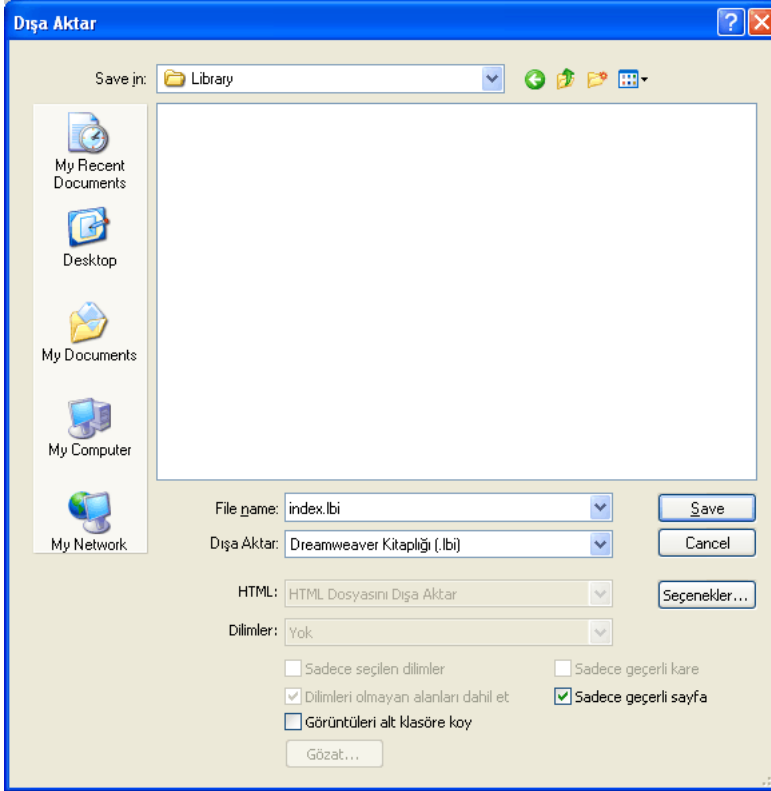
Dreamweaver kitaplık öğeleri, şirket amblemleri veya bir sitenin her sayfasında görüntülenen diğer grafikler gibi sık kullanılan web bileşenlerini düzenleme ve güncelleme işlemini basitleştirir. Kitaplık öğesi, site kök klasörünüzde Kitaplık olarak adlandırılan klasöre konumlandırılmış bir HTML dosyasının bir bölümüdür. Kitaplık öğeleri, Dreamweaver Varlıklar panelinde bir kategori olarak görüntülenir. Bir kitaplık öğesini (.lbi uzantılı bir dosya) Dreamweaver belgenize eklemek için, kitaplık öğesini Varlıklar panelinden web sitenizdeki herhangi bir sayfaya sürükleyebilirsiniz.

Bir kitaplık öğesini doğrudan Dreamweaver belgesi içinde düzenleyemezsiniz; sadece ana kitaplık öğesini düzenleyebilirsiniz. Bu durumda, bu öğenin web sayfanız boyunca yerleştirildiği gibi her kopyasının Dreamweaver güncellemesini elde edebilirsiniz. Dreamweaver kitaplık öğeleri Fireworks sembollerine benzerler; ana kitaplık (LBI) belgesine yapılan değişiklikler siteniz boyunca tüm kitaplık örneklerine yansıtılır.

Not: Dreamweaver kitaplık öğeleri açılır menüleri desteklemez.

Fireworks belgesini Dreamweaver kitaplık öğesi olarak dışa aktarmak için:

- 1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Farklı Kaydetme Türü açılır menüsünden Dreamweaver Kiaplığı'nı seçin.



Dreamweaver sitenizde dosyaların yerleştirileceği konum olarak Kitaplık klasörünü seçin. Bu klasör bulunmuyorsa, klasörü oluşturmak veya bulmak için Klasör Seç iletişim kutusunu kullanın. Klasör Kitaplık olarak adlandırılmalıdır, büyük/küçük harf önemlidir, çünkü Dreamweaver büyük/küçük harf duyarlıdır.

Not: Dışa aktarılan dosya Kitaplık klasörüne kaydedilmezse, Dreamweaver bu dosyayı bir kitaplık öğesi olarak tanımaz.

- 3 Dışa Aktar iletişim kutusunda bir dosya adı girin.
- 4 Görüntünüz dilimler içeriyorsa, dilimleme seçeneklerini belirleyin. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.
- 5 Görüntüleri kaydetmek için ayrı bir klasör seçmek üzere Görüntüleri Alt Klasöre Koy'u seçin.
- 6 Kaydet'i tıklatın.

Fireworks dosyalarını Dreamweaver uygulamasından düzenleme

Roundtrip HTML, Fireworks ve Dreamweaver uygulamalarını sıkı bir şekilde tümleştiren güçlü bir özelliktir. Bu özellik, bir uygulamada değişiklikler yapmanızı ve bu değişikliklerin sorunsuzca diğer uygulamaya yansıtılmasını sağlar. Roundtrip HTML ile, Dreamweaver belgesine yerleştirilen Fireworks uygulamasında oluşturulmuş görüntüleri düzenlemek için başlat ve düzenle tümleştirmesini kullanırsınız. Dreamweaver, yerleştirilen görüntü veya tablo için Fireworks kaynak PNG dosyasını otomatik olarak açar, böylece Fireworks uygulamasında istediğiniz düzenlemeleri yapma olanağı sağlar. Fireworks uygulamasında yaptığınız güncellemeler, Dreamweaver uygulamasına geri döndüğünüzde yerleştirilen görüntü veya tabloya uygulanır.

Not: Roundtrip HTML ile çalışmadan önce, bazı hazırlayıcı görevleri gerçekleştirmelisiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Başlat ve düzenle seçeneklerini ayarlama", sayfa 314.

Roundtrip HTML hakkında

Fireworks, Dreamweaver uygulamasındaki bir belgeye yapılan çoğu düzenleme türünü tanıır ve korur; değiştirilen bağlar, düzenlenen görüntü eşlemeleri, HTML dilimlerinde düzenlenen HTML ve metin ile Fireworks ve Dreamweaver arasında paylaşılan davranışlar bu türler arasındadır. Dreamweaver Özellik denetimi, Fireworks uygulamasında-oluşturulmuş görüntüleri, tablo dilimlerini ve bir belgedeki tabloları belirlemenize yardımcı olur.

Fireworks, çoğu Dreamweaver düzenleme türünü desteklese de, Dreamweaver uygulamasında bir tablonun yapısında gerçekleştirilen radikal değişiklikler, iki uygulama arasında uyumlandırılamaz farklar oluşturabilir. Dreamweaver uygulamasında bir tablo mizanpajına radikal değişiklikler yapar ve ardından tabloyu Fireworks uygulamasında başlatıp düzenlemeyi denerseniz, Fireworks uygulamasında yaptığınız değişikliklerin, tabloya daha önce Dreamweaver uygulamasında yapılan değişikliklerin üzerine yazılacağı konusunda sizi uyan bir mesaj görüntülenir. Bir tablo mizanpajında önemli değişiklikler yapmak isterseniz, tabloyu Fireworks uygulamasında düzenlemek için Dreamweaver başlat ve düzenle özelliğini kullanın.

Fireworks görüntülerini düzenleme

Bir Dreamweaver belgesine yerleştirilen tek tek görüntüleri düzenlemek için Fireworks uygulamasını başlatabilirsiniz.

Not: Dreamweaver uygulamasından Fireworks grafiklerini düzenlemeden önce, bazı hazırlayıcı görevleri gerçekleştirmeniz gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Başlat ve düzenle seçeneklerini ayarlama", sayfa 314.

Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen bir Fireworks görüntüsünü açmak ve düzenlemek için:

- 1 Dreamweaver uygulamasında, henüz açık değilse Özellik denetimini açmak için Pencere > Özellikler'i seçin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - İsteddiğiniz görüntüyü seçin. (Özellik denetimi, seçimi bir Fireworks görüntüsü olarak tanımlar ve görüntü için bilinen PNG kaynak dosyasının adını görüntüler.) Ardından, Özellik denetiminde Düzenle'yi tıklatın.
 - Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutarak düzenlemek istediğiniz görüntüyü çift tıklatın.

- İstedığınız görüntüyü, sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın ve bağlam menüsünden Bununla Düzenle > Fireworks'ü seçin.

Henüz açık değilse, Dreamweaver Fireworks uygulamasını başlatır.

3 İstenirse, yerleştirilen görüntü için bir kaynak Fireworks dosyası konumlandırıp konumlandırmamayı belirleyin. Fireworks kaynak PNG dosyaları hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

4 Fireworks uygulamasında görüntüyü düzenleyin. Belge penceresi, Dreamweaver uygulamasından bir görüntüyü düzenlediğinizi belirtir.

Dreamweaver, görüntüye Fireworks uygulamasında uygulanan tüm düzenlemeleri tanır ve korur.

5 Görüntüyü düzenlemeyi bitirdiğinizde, Belge penceresinde Bitti'yi tıklatın.

Görüntü geçerli en iyileştirme ayarları kullanılarak dışa aktarılır, Dreamweaver tarafından kullanılan GIF veya JPEG dosyası güncellenir ve bir kaynak dosyası seçilmişse, PNG kaynak dosyası kaydedilir.

Not: Fireworks teknolojisini kullanarak, Dreamweaver, harici bir görüntü düzenleme uygulaması kullanmak zorunda kalmadan görüntüleri değiştirmenize olanak sağlayan temel görüntü düzenleme özellikleri sağlar. Dreamweaver uygulamasından çıkmadan kırpmaya, yeniden boyutlandırma, yeniden örnekleme ve çok daha fazlasını yapabilirsiniz. Dreamweaver görüntü düzenleme özellikleri sadece JPEG ve GIF görüntü dosyası formatlarına uygulanır. Diğer bitmap görüntü dosyası formatları, bu görüntü düzenleme özellikleri kullanılarak düzenlenemez. Dreamweaver uygulamasında görüntüleri düzenleme hakkında daha fazla bilgi için Dreamweaver Yardım'a bakın.

Not: Dreamweaver Site panelinden bir görüntüyü açtığınızda, bu görüntü türü için Dreamweaver Tercihler içinde ayarlanan varsayılan düzenleyici dosyayı açar. Görüntüler bu konumdan açıldığında, Fireworks orijinal PNG dosyasını açmaz. Fireworks tümleştirme özelliklerini kullanmak için, görüntüleri Dreamweaver Belge penceresi içinden açın.

Fireworks tablolarını düzenleme

Yerleştirilen bir Fireworks tablosunun parçası olan bir görüntü dilimini açıp düzenlediğinizde, Dreamweaver, kaynak PNG dosyasını tüm tablo için otomatik olarak açar.

Dreamweaver uygulamasından Fireworks tablolarını düzenlemeden önce, bazı hazırlayıcı görevleri gerçekleştirmeniz gerekir. Daha fazla bilgi için, bkz. "Başlat ve düzenle seçeneklerini ayarlama", sayfa 314.

Not: Fireworks uygulamasında oluşturulmuş orijinal tablonun içine başka bir tablo yerleştirir ve ardından Dreamweaver uygulamasındaki Roundtrip düzenlemeyi kullanarak tabloyu düzenlemeye çalışırsanız, bir Dreamweaver hatası ile karşılaşabilirsiniz. Daha fazla bilgi için Adobe web sitesindeki TechNote 19231'e bakın.

Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen bir Fireworks tablosunu açmak ve düzenlemek için:

- 1 Dreamweaver uygulamasında, henüz açık değilse Özellik denetimini açmak için Pencere > Özellikler'i seçin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Tablonun içini tıklatın ve tüm tabloyu seçmek için durumu çubuğundaki TABLO etiketini tıklatın. (Özellik denetimi, seçimi bir Fireworks tablosu olarak tanımlar ve tablo için bilinen PNG kaynak dosyasının adını görüntüler.) Ardından, Özellik denetiminde Düzenle'yi tıklatın.
 - Seçmek için tablonun sol üst köşesini tıklatın ve ardından Özellik denetiminde Düzenle'yi tıklatın.
 - Tabloda bir görüntü seçin, ardından Özellik denetiminde Düzenle'yi tıklatın.
 - Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutup düzenlemek istediğiniz görüntüyü çift tıklatın.
 - Görüntüyü, sağ tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşuna basıp tıklatın ve ardından bağlam menüsünden Fireworks ile Düzenle'yi seçin.

Henüz açık değilse, Dreamweaver Fireworks uygulamasını başlatır. Tüm tablo için kaynak PNG dosyası, Belge penceresinde görüntülenir.

Fireworks kaynak PNG dosyaları hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

3 Fireworks uygulamasında istediğiniz düzenlemeleri yapın.

Dreamweaver, tabloya Fireworks uygulamasında uygulanan tüm düzenlemeleri tanır ve korur.

4 Tabloyu düzenlemeyi bitirdiğinizde, Belge penceresinde Bitti'yi tıklatın.

HTML ve tablo için görüntü dilim dosyaları geçerli en iyileştirme ayarları kullanılarak dışa aktarılır, Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen tablo güncellenir ve PNG kaynak dosyası kaydedilir.

Dreamweaver davranışları hakkında

Tek bir, dilimlenmemiş Fireworks grafiği bir Dreamweaver belgesine eklenir ve bir Dreamweaver davranışı uygulanırsa, grafik Fireworks uygulamasında açılıp düzenlendiğinde, grafiğini üstünde bir dilim olacaktır. Dilim aslında görünür değildir, çünkü Dreamweaver davranışları uygulanmış tekil, dilimlenmemiş grafikleri açıp düzenlediğinizde, dilimler otomatik olarak kapatılır. Dilimi, Web Katmanı veya Katmanlar panelinden görünürlüğünü açarak görüntüleyebilirsiniz.

Fireworks uygulamasında, Dreamweaver davranışı eklenmiş bir dilim için özellikleri görüntülediğinizde, Özellik denetçisindeki Bağ metin kutusu `javascript:; metnini` görüntüleyebilir. Bu metni silmek zararsızdır. İsterseniz bir URL girmek için bu metnin üstüne yazabilirsiniz, yine de Dreamweaver uygulamasına geri döndüğünüzde davranış aynı şekilde kalacaktır.

Dreamweaver uygulamasından Roundtrip HTML ile çalışırken, Fireworks, CFM ve PHP gibi sunucu tarafı dosya formatlarını destekler.

Dreamweaver, rollover'lar ve düğmeler için gerekli olanlar dahil, Fireworks uygulamasında uygulanan tüm davranışları destekler. Aşağıdaki Dreamweaver davranışları, bir başlat-ve düzenle oturumu boyunca Fireworks tarafından desteklenir.

- Basit Rollover
- Görüntüyü Takas Et
- Görüntüyü Geri Takas Et
- Durum Çubuğunun Metnini Ayarla
- Gezinme Çubuğu Görüntüsünü Ayarla
- Açılır Menüler

Not: Fireworks, sunucu tarafı davranışları dahil, yerel olmayan davranışları desteklemez.

Not: Dreamweaver kitaplık öğeleri açılır menüleri desteklemez.

Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen Fireworks görüntüleri ve animasyonlarını en iyileştirme

Yerleştirilen Fireworks görüntüleri ve animasyonlarına, yeniden örnekleme veya dosya türünü değiştirme gibi, hızlı dışa aktarma değişiklikleri yapmak için Fireworks uygulamasını Dreamweaver uygulamasından başlatabilirsiniz. Fireworks, en iyileştirme ayarlarına, animasyon ayarlarına ve dışa aktarılan görüntünün boyut ve alanına değişiklikler yapmanıza imkan sağlar.

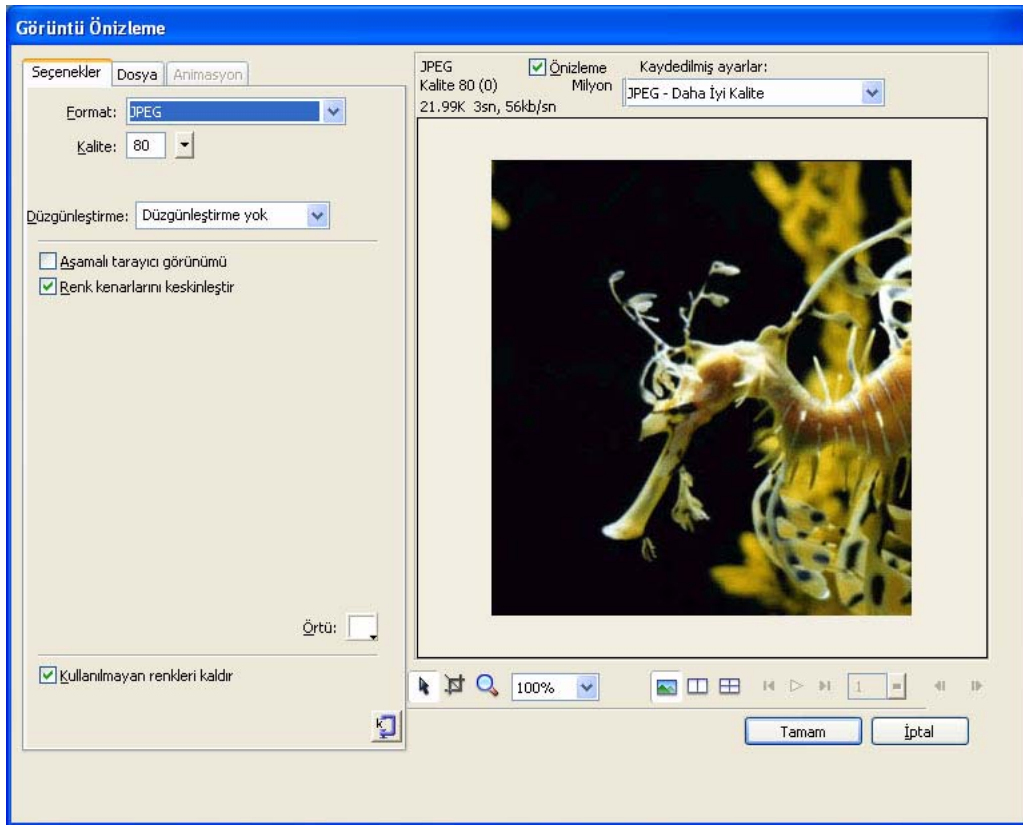
Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen bir Fireworks görüntüsü için en iyileştirme ayarlarını değiştirmek üzere:

1 Dreamweaver uygulamasında, istediğiniz görüntüyü seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:

- Komutlar > Fireworks'te Görüntüyü En İyileştir'i seçin.
- Özellik denetiminde Fireworks'te En İyileştir düğmesini tıklayın.
- Sağ tıklayın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklayın ve açılır menüden Fireworks'te En İyileştir'i seçin.

2 İstenirse, yerleştirilen görüntü için bir Fireworks kaynak dosyası açıp açmamayı belirleyin.

Bir iletişim kutusu açılır. Başlık çubuğu bu adı görüntülememesine rağmen, bu aslında Fireworks Dışa Aktarma Önizlemesi iletişim kutusudur.



3 Dışa Aktarma Önizlemesi iletişim kutusunda istediğiniz düzenlemeleri yapın.

- En iyileştirme ayarlarını düzenlemek için Seçenekler sekmesini tıklayın.
- Dışa aktarılan görüntünün boyut ve alanını düzenlemek için Dosya sekmesini tıklayın ve istediğiniz ayarları değiştirin. Fireworks uygulamasında görüntü boyutlarını değiştirirseniz, Dreamweaver uygulamasına geri döndüğünüzde ayrıca Özellik denetiminde görüntünün boyutunu sıfırlamanız gerekecek.
- Görüntü için animasyon ayarlarını düzenlemek üzere Animasyon sekmesini tıklayın ve istediğiniz değişiklikleri yapın.

Bu sekmelerde kullanılabilir olan seçenekler hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

4 Görüntüyü düzenlemeyi bitirdiğinizde, Güncelle'yi tıklatın.

Görüntü yeni en iyileştirme ayarları kullanılarak dışa aktarılır, Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen GIF veya JPEG dosyası güncellenir ve bir kaynak dosyası seçilmişse, PNG kaynak dosyası kaydedilir.

Görüntü formatını değiştirdiyseniz, Dreamweaver bağ onaylayıcı, görüntüye referansları güncellemenizi ister. Örneğin, resmim olarak adlandırılan bir görüntünün formatını GIF'ten JPEG formatına dönüştürdüyseniz, bu komut isteminde Tamam'ı tıklatmak sitenizdeki resmim.gif dosyasına tüm referansları resmim.jpg'ye dönüştürür.

Animasyon ayarlarını değiştirme

Bir Animasyonlu GIF dosyasını açıp düzenliyorsanız, animasyon ayarlarını da düzenleyebilirsiniz. Dışa Aktarma Önizlemesi iletişim kutusundaki animasyon seçenekleri, Fireworks Kareler panelindeki kullanılabilir olan seçeneklere benzer.

Not: Dreamweaver uygulamasından açılan bir en iyileştirme oturumu sırasında, bir Fireworks animasyonu içindeki tekil grafik öğelerini düzenleyemezsiniz. Bir animasyondaki grafik öğelerini düzenlemek için Fireworks animasyonunu açmalı ve düzenlemelisiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Fireworks dosyalarını Dreamweaver uygulamasından düzenleme", sayfa 310.

Yerleştirilen bir animasyonun ayarlarını düzenlemek için, bkz. "Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen Fireworks görüntüleri ve animasyonlarını en iyileştirme", sayfa 312 ve Fireworks Yardım'daki "Dışa Aktarma Önizlemesini Kullanma".

Başlat ve düzenle seçeneklerini ayarlama

Roundtrip HTML'yi etkili biçimde kullanmak için, Fireworks uygulamasını Dreamweaver uygulamasında ana görüntü düzenleyiciniz olarak ayarlamak ve Fireworks uygulamasında başlat ve düzenle tercihlerini belirlemek gibi bazı hazırlayıcı görevleri gerçekleştirmeniz gerekir.

Not: Roundtrip HTML ile çalışmadan önce ayrıca Dreamweaver uygulamasında yerel bir site tanımlamalısınız. Daha fazla bilgi için, bkz. Dreamweaver'ı Kullanma.

Dreamweaver için ana harici görüntü düzenleyici olarak Fireworks uygulamasını belirleme

Dreamweaver, belirli dosya türlerini düzenlemek üzere belirli uygulamaları otomatik olarak başlatmak için tercihler sağlar. Fireworks başlat ve düzenle özelliklerini kullanmak için, Dreamweaver uygulamasındaki GIF, JPEG ve PNG dosyaları için ana düzenleyici olarak Fireworks uygulamasının ayarlandığından emin olun.

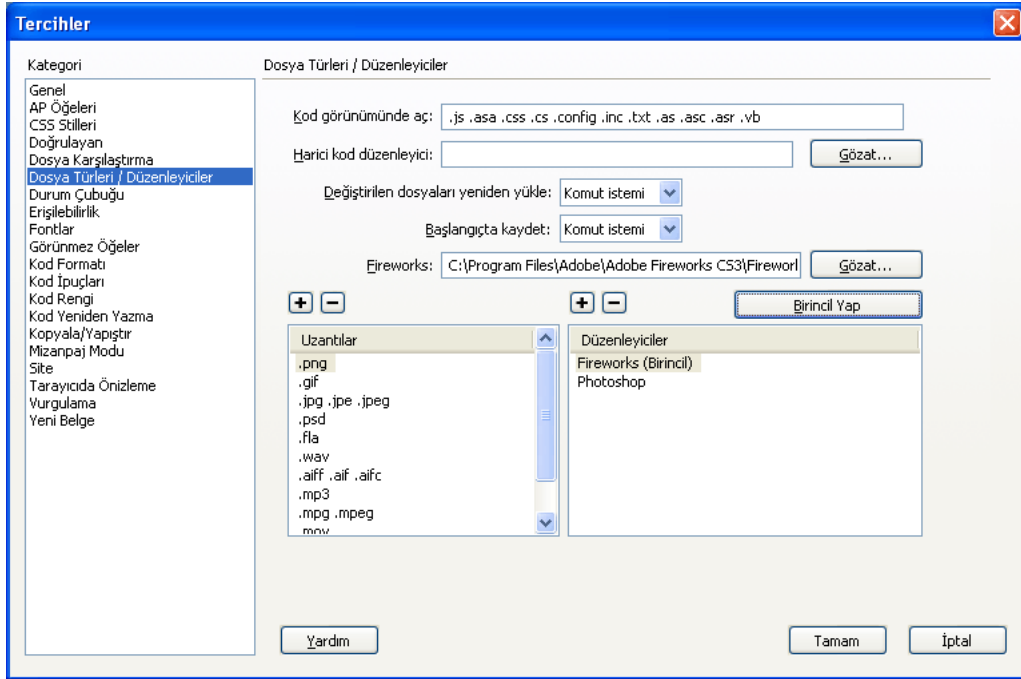
Harici görüntü düzenleyici olarak Fireworks uygulamasının daha önceki sürümlerini de kullanabilirsiniz, ancak bu sürümler sınırlı başlat ve düzenle yetenekleri sunar. Roundtrip HTML ile çalışırken, Fireworks MX ve Fireworks 4, Dreamweaver tablolarındaki hücre özelliklerine yapılan düzenlemeleri tam olarak desteklemezler; Dreamweaver uygulamasında uygulanan davranışlar da bu sürümler tarafından desteklenmez. Fireworks 3 tablolar içine yerleştirilen tabloları ve dilimleri açmayı ve düzenlemeyi tam olarak desteklemez, Fireworks 2 ise yerleştirilen görüntüler için kaynak PNG dosyalarını açmayı ve düzenlemeyi desteklemez.

Not: Fireworks, Dreamweaver uygulamasında varsayılan harici görüntü düzenleyici olduğundan, bu tercihi ayarlamak sadece Fireworks CS3 uygulamasını Dreamweaver içinden başlatmakta sorun yaşıyorsanız zorunludur.

Dreamweaver için ana harici görüntü düzenleyici olarak Fireworks uygulamasını ayarlamak üzere:

- 1 Dreamweaver uygulamasında, Düzenle > Tercihler'i seçin ve ardından Dosya Türleri/Düzenleyiciler'i seçin.
- 2 Uzantılar listesinde, bir web görüntü dosyası uzantısı seçin (.gif, .jpg veya .png)

3 Düzenleyiciler listesinde, Fireworks listede görüntüleniyorsa, bunu seçin. Fireworks listede yoksa, Artı (+) düğmesini tıklayın, sabit diskinizde Fireworks uygulamasını bulun ve Aç'ı tıklayın.



4 Birincil Yap'ı tıklayın.

5 Fireworks uygulamasını diğer web görüntü dosyası türleri için ana düzenleyici olarak ayarlamak için 2 ve 4 arasındaki basamakları tekrarlayın.

Tasarım Notları ve kaynak dosyaları hakkında

Bir Fireworks dosyasını, kaydedilmiş bir kaynak PNG dosyasından bir Dreamweaver sitesine her dışa aktardığınızda, Fireworks, dosya hakkında bilgiler içeren bir Tasarım Notu yazar. Örneğin, bir Fireworks tablosunu dışa aktardığınızda, Fireworks dışa aktarılan her görüntü için bir Tasarım Notu yazar. Bu Tasarım Notları, dışa aktarılan dosyaları üreten kaynak PNG dosyasına referanslar içerir.

Fireworks görüntüsünü Dreamweaver içinden açıp düzenlediğinizde, Dreamweaver, bu dosya için bir kaynak PNG konumlandırmak üzere Tasarım Notu'nu kullanır. En iyi sonuçlar için, Fireworks kaynak PNG dosyanızı ve dışa aktarılan dosyalarınızı her zaman bir Dreamweaver sitesine kaydedin. Bu, siteyi paylaşan kullanıcı, Fireworks uygulamasını Dreamweaver içinden başlattığında, kullanıcının kaynak PNG dosyasını bulabilmesini garanti altına alır.

Fireworks kaynak dosyaları için başlat ve düzenle tercihlerini belirleme

Fireworks başlat ve düzenle tercihleri, Fireworks dosyalarını başka bir uygulamadan açtığınızda, kaynak PNG dosyalarının nasıl ele alınacağını belirlemenize olanak sağlar.

Dreamweaver, Fireworks başlat ve düzenle tercihlerini sadece bir Fireworks görüntüsünü açtığınız ve en iyileştirdiğiniz belirli durumlarda tanır. Şöyle ki, bir Fireworks tablosunun parçası olmayan ve bir kaynak PNG dosyasına doğru bir Tasarım Notu yolu içermeyen bir görüntüyü açıyor ve en iyileştiriyor olmalısınız. Diğer tüm durumlarda, Fireworks görüntülerinin başlat ve düzenle durumları dahil, Dreamweaver, bulunamazsa kaynak dosyasını konumlandırmanızı isteyerek, otomatik olarak kaynak PNG dosyasını açar.

Fireworks için başlat ve düzenle tercihlerini belirlemek üzere:

1 Fireworks uygulamasında, Düzenle> Tercihler'i seçin.

Not: Mac OS X'te, Fireworks > Tercihler'i seçin.

2 Başlat ve Düzenle sekmesini tıklatın (Windows) veya açılır menüden Başlat ve Düzenle'yi seçin.(Macintosh).

3 Harici bir uygulamaya yerleştirilen Fireworks görüntülerini düzenlerken veya en iyileştirirken kullanmak üzere seçenekleri belirleyin.

Her Zaman Kaynak PNG'yi Kullan. otomatik olarak yerleştirilen görüntü için kaynak olarak Tasarım Notu'nda tanımlanan Fireworks PNG dosyasını açar. Güncellemeler, hem kaynak PNG'ye hem de buna karşılık gelen yerleştirilen görüntüye yapılır.

Asla Kaynak PNG'yi Kullan. kaynak bir PNG dosyası olup olmadığına bakmaksızın, otomatik olarak yerleştirilen Fireworks görüntüsünü açar. Güncellemeler sadece yerleştirilen görüntüye yapılır.

Başlatılırken Sor. Her seferinde kaynak PNG dosyasını açıp açmamayı belirlemenize olanak sağlar. Yerleştirilen bir görüntüyü düzenler veya en iyileştirirken, Fireworks, bir başlat ve düzenle kararı vermenizi isteyen bir mesaj görüntüler. Bu komut isteminden global başlat ve düzenle tercihlerini de belirleyebilirsiniz.

Dosya Yönetimi düğmesini kullanma

Dosya Yönetimi düğmesi , belge penceresinin üstünde, Hızlı Dışa Aktarma düğmesinin yanında konumlandırılır ve dosya aktarım komutlarına hızlı erişim sunar. Belgeniz bir Dreamweaver site klasöründe bulunuyorsa ve sitenin bir uzak sunucuya erişimi varsa, Dosya Yönetimi düğmesini kullanabilirsiniz. Hedef klasörü veya hedef klasörü içeren bir klasörü bir site için yerel kök klasör olarak tanımlamak üzere Dreamweaver uygulamasındaki Siteyi Yönet iletişim kutusunu kullandıysanız, Fireworks, klasörünüzü bir site olarak tanır.

Dosya Yönetimi düğmesi aşağıdaki menü komutlarını görüntüler:

Al. dosyanın uzak sürümünü, uzak kopyayı yerel dosyanın üzerine yazarak, yerel siteye kopyalar

Teslim Al. uzak kopyayı yerel dosyanın üzerine yazarak, dosyayı teslim alır. Yalnızca, Dreamweaver uygulamasında belgenin bulunduğu site için Dosya Teslim Etme ve Teslim Almayı Etkinleştir seçeneğinin etkinleştirilmesi durumunda, Fireworks uygulamasındaki Teslim Al seçeneği etkinleştirilir.

Koy. dosyanın yerel sürümünü, yerel kopyayı uzak dosyanın üzerine yazarak, uzak siteye kopyalar.

Teslim Et. yerel kopyayı uzak dosyanın üzerine yazarak, yerel dosyayı teslim eder. Yalnızca, Dreamweaver uygulamasında belgenin bulunduğu site için Dosya Teslim Etme ve Teslim Almayı Etkinleştir seçeneğinin etkinleştirilmesi durumunda, Fireworks uygulamasındaki Teslim Et seçeneği etkinleştirilir.

Teslim Almayı Geri Al. uzak kopyayı yerel dosyanın üzerine yazarak, yerel dosyanın Teslim Almasını geri alır ve dosyayı teslim eder. Yalnızca, Dreamweaver uygulamasında belgenin bulunduğu site için Dosya Teslim Etme ve Teslim Almayı Etkinleştir seçeneğinin etkinleştirilmesi durumunda, Fireworks uygulamasındaki Teslim Almayı Geri Al seçeneği etkinleştirilir.

Not: Dosya Yönetimi komutları, yalnızca belgenizin tanımlı bir uzak sunuculu bir Dreamweaver site klasöründe bulunması durumunda, Fireworks uygulamasında etkinleştirilir. Fireworks Dosya Yönetimi komutları, yalnızca Yerel/Ağ ve FTP aktarma yöntemlerini kullanan sitelerde bulunan dosyalar için kullanılabilir. SFTP veya SourceSafe, WebDAV ve RDS gibi üçüncü taraf aktarma yöntemlerini kullanan sitelerdeki dosyalar, Fireworks içinden uzak sunucuya veya uzak sunucudan aktarılamaz.

Flash ile çalışma

Fireworks, Flash ile iyi bir tümleştirme içindedir. Flash uygulamasında kullanmak üzere, Fireworks vektörlerini, bitmap'lerini, animasyonlarını ve çok durumlu düğme grafiklerini kolayca içe aktarabilir, kopyalayıp yapıştırabilir veya dışa aktarabilirsiniz. Başlat ve düzenle işlevselliği de, Fireworks grafiklerini Flash içinden düzenlemeyi kolaylaştırır.

Not: Flash HTML stili, açılır menü kodunu desteklemez. Fireworks düğme davranışları ve diğer etkileşim türleri Flash uygulamasına içe aktarılmaz.

Fireworks grafiklerini Flash uygulamasına yerleştirme

Fireworks grafiklerini birkaç yoldan Flash uygulamasına yerleştirebilirsiniz. Grafiklerin ve animasyonların Flash uygulamasına nasıl içe aktarılacağı üzerinde en iyi kontrolü sunan yöntem, Fireworks PNG dosyasını içe aktarma ya da kopyalayıp yapıştırma'dır.

Fireworks PNG dosyalarını içe aktarırken veya kopyalayıp yapıştırırken daha fazla kontrole sahip olmanıza rağmen, Fireworks uygulamasından dışa aktarılan JPEG, GIF, PNG ve SWF dosyalarını da içe aktarabilirsiniz.

Not: Fireworks grafikleri, Flash uygulamasına içe aktarıldığında ve kopyalanıp yapıştırıldığında, Canlı Filtreler ve dokular gibi bazı nitelikler kaybolur. Fireworks uygulamasından bir kontur degrade efektini bir Flash belgesine içe aktaramaz veya kopyalayıp yapıştırıramazsınız. Ayrıca, Flash sadece düz dolguları, degrade dolguları ve temel konturları destekler.

Fireworks PNG dosyalarını Flash uygulamasına içe aktarma

Fireworks PNG kaynak dosyalarını, başka herhangi bir grafik formatına dışa aktarmak zorunda kalmadan, doğrudan Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz. Tüm Fireworks vektörleri, bitmap'leri, animasyonları ve çok durumlu düğme grafikleri Flash uygulamasına içe aktarılabilir.

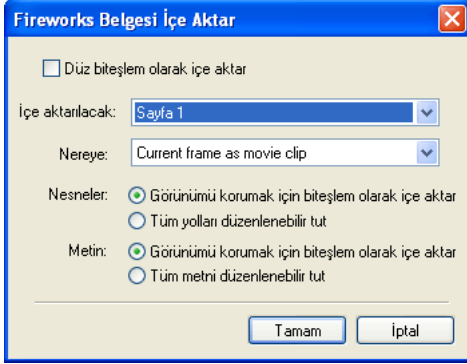
Not: Fireworks düğme davranışları ve diğer etkileşim türleri Flash uygulamasına içe aktarılmaz, çünkü Fireworks davranışları, dosya formatına harici olan JavaScript tarafından etkinleştirilir. Flash, dahili ActionScript™ kodu kullanır.

Bir Fireworks PNG dosyasını Flash uygulamasına içe aktarırken, çeşitli içe aktarma seçenekleri arasında seçim yapabilirsiniz. PNG dosyanız birden çok sayfa içeriyorsa, tüm sayfaları yeni Flash karelerine veya sahnelerine içe aktarabilir ya da geçerli kareye içe aktarmak için belirli bir sayfa seçebilirsiniz. Kareler, katmanlar ve nesneler dahil bir sayfanın tüm içeriklerini, bir Flash film klibi olarak içe aktarabilir ya da tüm içeriği tek bir yeni katman üzerine içe aktarabilirsiniz. Vektör ve metin nesnelerinin düzenlenebilirlik özelliğini tamamen koruyabilirsiniz ya da tüm düzenlenebilirlik özelliğinden vaz geçip Fireworks PNG dosyasını düzleştirilmiş tek bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarabilirsiniz.

Fireworks PNG'yi Flash uygulamasına içe aktarmak için:

- 1 Fireworks uygulamasında istediğiniz belgeyi kaydedin.
Dosyaları kaydetme hakkında bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.
- 2 Flash uygulamasında açık bir belgeye geçin.
- 3 (İsteğe bağlı) Fireworks içeriğini içe aktarmak istediğiniz ana kare veya katmanı tıklayın.
- 4 Dosya > İçe Aktar'ı seçin.
- 5 İçe Aktar iletişim kutusundan istediğiniz PNG dosyasına gelerek dosyayı seçin ve Tamam'ı tıklayın.

Fireworks Belgesini İçe Aktar iletişim kutusu görüntülenir.



Aşağıdakilerden birini yapın:

- a Dosyayı tek bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarmak ve tüm düzenlenebilirlik özelliğini kaybetmek için Tek Bir Düzleştirilmiş Bitmap Olarak İçe Aktar seçeneğini belirleyin. PNG birden çok sayfaya sahipse, sadece ilk sayfa içe aktarılır.

Not: Bu seçenek belirlenirse, iletişim kutusundaki diğer seçeneklerden hiçbirisi kullanılabilir olmaz.

- b İki açılır menüden bir içe aktarma seçeneği belirleyin:

Tüm sayfaları film klipleri olarak yeni karelere içe aktar. PNG dosyasındaki tüm sayfaları, PNG dosyasının adını alan yeni bir Flash katmanına içe aktarır. Yeni katmanda geçerli karenin konumunda bir ana kare oluşturulur, PNG dosyasının ilk sayfası bir film klipi olarak bu kareye yerleştirilir ve diğer tüm sayfalar film klipleri olarak bu karenin ardından gelen karelere yerleştirilir. PNG dosyası içindeki katman hiyerarşisi ve kareler korunur.

Sayfa 1'i film klipi olarak geçerli kareye içe aktar. Seçilen sayfanın içerikleri, Flash dosyasında etkin kare ve katmana yerleştirilen, bir film klipi olarak içe aktarılır PNG dosyası içindeki katman hiyerarşisi ve kareler korunur.

Tüm sayfaları film klipleri olarak yeni sahnelere içe aktar. PNG dosyasından tüm sayfaları içe aktarır ve her birini film klipleri olarak yeni bir sahneye eşleştirir. Sayfalardaki tüm katmanlar ve kareler korunur. Flash dosyasında halihazırda sahneler bulunuyorsa, içe aktarma işlemi yeni sahneleri varolanlardan sonra ekler.

Sayfa 1'i yeni katmana içe aktar. Seçilen sayfa yeni katman olarak içe aktarılır. Kareler, zaman çizelgesine ayrı kareler olarak içe aktarılır.

- 6 Vektör nesnelerinin içe aktarılmasını istediğiniz yolu seçin:

Görünümü korumak için bитеşlem olarak içe aktar. Flash uygulamasının desteklemediği özel dolguları, konturları veya efektleri yoksa vektör nesnelerinin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Böyle nesnelerin görünümünü korumak için, Flash bu nesneleri düzenlenemeyen bitmap görüntülerine dönüştürür.

Düzenlenebilir yollar olarak içe aktar. tüm vektör nesnelerinin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Nesnelerin, Flash uygulamasının desteklemediği özel dolguları, konturları veya efektleri varsa, bu özellikler ya kaybolur ya da aynı görünmeyebilen Flash eşdeğerliklerine dönüştürülür.

- 7 Metnin içe aktarılmasını istediğiniz yolu seçin:

Görünümü korumak için bitmap'ler olarak içe aktar. Flash uygulamasının desteklemediği özel dolguları, konturları veya efektleri yoksa metnin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Böyle metinlerin görünümünü korumak için, Flash, metni düzenlenemeyen bir bitmap görüntüsüne dönüştürür.

Tüm metni düzenlenebilir tut. tüm metnin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Metin nesneleri, Flash uygulamasının desteklemediği özel dolgular, konturlar veya efektler içeriyorsa, bu özellikler ya kaybolur ya da aynı görünmeyebilen Flash eşdeğerliklerine dönüştürülür.

8 Tamam'ı tıklatın.

Fireworks PNG dosyası, seçtiğiniz içe aktarma seçenekleri kullanılarak Flash uygulamasına içe aktarılır.

Not: Fireworks Belgesini İçe Aktar iletişim kutusundaki seçimler kaydedilir ve bir PNG dosyasını bir dahaki içe aktarmanızda varsayılan ayarlar olarak kullanılır.

Fireworks grafiklerini Flash uygulamasına kopyalayıp yapıştırma

Fireworks grafiklerini Flash uygulamasına yerleştirmenin hızlı bir yolu, bunları kopyalayıp yapıştırmak veya sürükleyip bırakmaktır.

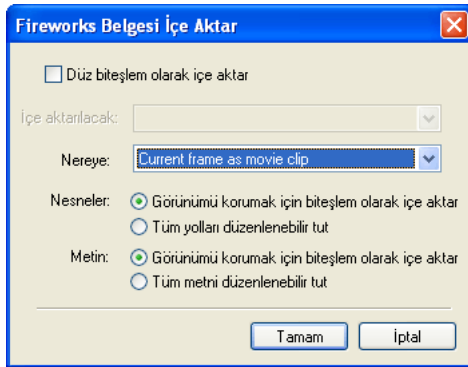
Not: Grafikleri, Flash 8'den önceki Flash sürümlerine kopyalamak için, Düzenle > Yol Anahatlarını Kopyala'yı seçmelisiniz.

Not: Değiştir > Grubunu Çöz'ü kullanarak nesnelerin grubunu çözmek zorunda kalabilirsiniz, böylece nesneler, Flash uygulamasında ayrı vektör nesneleri olarak düzenlenebilir olacaktır.

Grafikleri Fireworks uygulamasından Flash uygulamasına kopyalayıp yapıştırmak veya sürükleyip bırakmak için:

- 1 Fireworks uygulamasında, kopyalamak için nesneyi veya nesneleri seçin.
- 2 Düzenle > Kopyala'yı seçin veya Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve Flash açılır menüsünden Kopyala'yı seçin.
- 3 Flash uygulamasında, yeni bir belge oluşturun ve Düzenle > Yapıştır'ı seçin ya da dosyayı doğrudan Fireworks uygulamasından Flash uygulamasına sürükleyin.

Fireworks Belgesini İçe Aktar iletişim kutusu görüntülenir.



4 Nereye açılır menüsünden bir seçenek belirleyin:

Current frame as movie clip. Yapıştırılan içerikler, Flash dosyasında etkin kare ve katmana yerleştirilen, bir film klipi olarak içe aktarılır PNG dosyası içindeki katman hiyerarşisi ve kareler korunur.

Yeni katman. Yapıştırılan içerik yeni katman olarak içe aktarılır. Kareler, zaman çizelgesine ayrı kareler olarak içe aktarılır.

5 Vektör nesnelerinin içe aktarılmasını istediğiniz yolu seçin:

Görünümü korumak için bíteşlem olarak içe aktar. Flash uygulamasının desteklemediği özel dolguları, konturları veya efektleri yoksa vektör nesnelerinin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Böyle nesnelerin görünümünü korumak için, Flash bu nesneleri düzenlenemeyen bitmap görüntülerine dönüştürür.

Düzenlenebilir yollar olarak içe aktar. tüm vektör nesnelerinin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Nesnelerin, Flash uygulamasının desteklemediği özel dolguları, konturları veya efektleri varsa, bu özellikler ya kaybolur ya da aynı görünmeyebilen Flash eşdeğerliklerine dönüştürülür.

6 Metnin içe aktarılmasını istediğiniz yolu seçin:

Görünümü korumak için bíteşlem olarak içe aktar. Flash uygulamasının desteklemediği özel dolguları, konturları veya efektleri yoksa metnin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Böyle metinlerin görünümünü korumak için, Flash, metni düzenlenemeyen bir bitmap görüntüsüne dönüştürür.

Tüm metni düzenlenebilir tut. tüm metnin düzenlenebilirlik özelliğini korur. Metin nesneleri, Flash uygulamasının desteklemediği özel dolgular, konturlar veya efektler içeriyorsa, bu özellikler ya kaybolur ya da aynı görünmeyebilen Flash eşdeğerliklerine dönüştürülür.

7 Tamam'ı tıklatın.

Yapıştırılan içerik, seçtiğiniz içe aktarma seçenekleri kullanılarak Flash uygulamasına içe aktarılır.

Not: *Fireworks Belgesini İçe Aktar iletişim kutusundaki seçimler kaydedilir ve bir PNG dosyasını Flash uygulamasına bir dahaki kopyalayıp yapıştırmanızda veya sürükleyip bırakmanızda varsayılan ayarlar olarak kullanılır.*

Flash kitaplık yapısı hakkında

Fireworks nesneleri, Flash kitaplığındaki bir *Fireworks Objects Klasörüne* içe aktarılır. Bu klasörün yapısı aşağıdaki gibidir.

Dosya 1 klasörü // Fireworks dosya adı ile adlandırılır

- Sayfa 1 klasörü // Sayfa adı ile adlandırılır (birden fazla sayfa ise)
 - Sayfa 1 // Sayfa adı ile adlandırılır
 - — Frame 1 klasörü // Kare adı ile adlandırılır (birden fazla kare ise)
 - — Frame 1 // Kare adı ile adlandırılır
 - — — Frame 1 içinde Sembol 1 // Sembol adına dayanılarak adlandırılır
 - — — Frame 1 içinde Sembol 2
 - ...
 - Paylaşılan Katmanlar klasörü // Sayfa 1'de kareler boyunca paylaşılan katmanlar
 - — Paylaşılan Katmanlar klasörü // Paylaşılan katmanın adıyla adlandırılır
 - — Paylaşılan Katman sembolü
- Sayfa 2 klasörü
 - Sayfa 2
 - Sayfa 2 içinde Sembol 1 (Karesiz bir sayfa için)
 - ...
- AnaSayfa klasörü
 - AnaSayfa
 - AnaSayfa içinde Sembol 1
 - ...
 - Paylaşılan Katmanlar klasörü // Sayfalar boyunca paylaşılan katmanlar
 - — Paylaşılan Katmanlar klasörü // Paylaşılan katmanın adıyla adlandırılır
 - — Paylaşılan Katman sembolü

9 dilimli ölçeklemesi olan sembolleri içe aktarma hakkında

9 dilimli ölçekleme kullanan bir Fireworks sembolünü içe aktarırken, dört dilim kılavuzu Flash uygulamasına içe aktarılır ve korunur.

9 dilimli ölçekleme grafik, zengin grafik ve düğme sembolleri için korunur, fakat animasyonlar için korunmaz, çünkü bu özellik Fireworks uygulamasında animasyonlar için desteklenmez. İçe aktarılan semboller, Flash kitaplığında semboller olarak kaydedilir.

Zengin grafik sembollerini içe aktarma hakkında

Flex bileşenleri gibi zengin grafik sembollerini Flash uygulamasına içe aktarırken, birkaç kısıtlama vardır:

- Sembol uygulanan yumuşak düzenlemeler kaybolur. Sembolün ana kopyası içe aktarılır.
- Zengin grafik sembolleri, bir PNG dosyası ve bir JSF dosyası olarak kaydedilir. Sadece PNG dosyası içe aktarılır. Sembol birkaç yoldan oluşuyorsa, yollar tek bir sembolde birleştirilir.

Flash uygulamasında sembolün tam işlevselliğine ihtiyacınız varsa, bunu sembolün Flash sürümü ile değiştirmeniz gerekir.

Photoshop katman efektlerini koruma hakkında

Fireworks, aşağıda listelenen Photoshop katman efektlerini destekler. Bu liste, her bir efektin Flash uygulamasına nasıl içe aktarıldığını gösterir.

Photoshop Canlı efekti - Alt Gölge: Eşleştirme aşağıdaki gibidir:

boyut, bulanıklaştırmaX, bulanıklaştırmaY'ye eşlenir
mesafe, mesafeye eşlenir
renk, renge eşlenir
açı, 180'e eşlenir – (Photoshop Efekt açısı)

Photoshop Canlı efekti - Alt Gölge: Eşleştirme aşağıdaki gibidir:

boyut, bulanıklaştırmaX, bulanıklaştırmaY'ye eşlenir
mesafe, mesafeye eşlenir
renk, renge eşlenir
açı, 180'e eşlenir – (Photoshop Efekt açısı)

Photoshop Canlı efekti - Dış Işıma: Eşleştirme aşağıdaki gibidir:

Opaklık, kuvvete eşlenir
renk, renge eşlenir
boyut, bulanıklaştırmaX, bulanıklaştırmaY'ye eşlenir

Photoshop Canlı efekti - Dış Işıma: Eşleştirme aşağıdaki gibidir:

Opaklık, kuvvete eşlenir
renk, renge eşlenir
boyut, bulanıklaştırmaX, bulanıklaştırmaY'ye eşlenir

Diğer Photoshop katman efektli nesneler bölümlenir.

Görünürlüğü koruma ve kilitleme hakkında

PNG dosyasında gizlenen nesneler ve katmanlar Flash uygulamasına içe aktarılır ve gizli kalır. Fakat, zengin bir grafik sembolünün görünmeyen bölümleri içe aktarılmaz (örneğin, düğme üzerinde veya aşağıda durumları)

Bir katman kilitlenir veya gizlenirse, katmandaki tüm nesneler ve alt katmanlar, bu ayarı üzerine alır ve Flash uygulamasına içe aktarıldıklarında bu durumu devam ettirir.

Fakat, tek bir sayfayı Flash uygulamasında yeni bir katmana içe aktarırsanız, tüm sayfa için bir katman oluşturulur ve tüm nesneler görüntülenir; bu durumda görünürlük ve kitleme nitelikleri korunmaz.

Flash uygulamasında kullanmak üzere Fireworks grafiklerini diğer formatlara dışa aktarma hakkında

Fireworks grafiklerini JPEG, GIF, PNG ve Adobe Illustrator 7 (AI) dosyaları olarak dışa aktarabilir ve ardından bunları Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz.

JPEG ve GIF dosyalarını dışa aktarma hakkında bilgi için Fireworks Yardım'a bakın. PNG formatına dışa aktarma hakkında bilgi için, bkz. "PNG dosyalarını saydamlıkla dışa aktarma", sayfa 323. Bu formatlardan herhangi birini Flash uygulamasına içe aktarma hakkında bilgi için, bkz. "Dışa aktarılan Fireworks grafikleri ve animasyonlarını Flash uygulamasına içe aktarma", sayfa 324.

Not: PNG, Fireworks için yerel dosya formatı olmasına rağmen, Fireworks uygulamasından dışa aktarılan PNG grafik dosyaları Fireworks uygulamasında kaydettiğiniz kaynak PNG dosyalarından farklıdır. Dışa aktarılan PNG dosyaları GIF'ler veya JPEG'lerden farklı değildir; bunlar sadece görüntü verisi içerir ve dilimleme, katmanlar, etkileşim, Canlı Filtreler veya diğer düzenlenebilir içerik gibi ilave bilgiler içermez. PNG kaynak dosyaları hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks grafikleri ve animasyonlarını SWF dosyaları olarak dışa aktarma

Fireworks grafikleri ve animasyonları Flash SWF dosyaları olarak dışa aktarılabilir. Nesnelerin nasıl dışa aktarılacağı ile ilgili birçok seçim yapabilirsiniz.

Flash SWF Dışa Aktarma Seçenekleri iletişim kutusunda Görünümü Koru'yu seçmezseniz, bazı biçimlendirmeler kaybolur. Kontur boyutu ve kontur rengi korunur. SWF formatına dışa aktarma sırasında aşağıdaki biçimlendirmeler kaybolur:

- Karışım modu
- Katmanlar
- Maskeler (dışa aktarmadan önce uygulanan)
- Dilim nesneleri, görüntü eşleştirmeleri ve davranışlar
- Desen dolguları
- Kontur degradeleri

Fireworks grafiği veya animasyonunu SWF dosyası olarak dışa aktarmak için:

- 1 Düzenle > Dışa Aktar'ı seçin veya Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve Flash açılır menüsünden SWF'yi Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Dışa Aktar iletişim kutusunda, bir dosya adı girin ve bir hedef klasör seçin.
- 3 Farklı Kaydet açılır menüsünden Flash SWF'yi seçin.
- 4 Seçenekler düğmesini tıklatın.

Flash SWF Dışa Aktarma Seçenekleri iletişim kutusu görüntülenir.



5 Nesneler bölümünde aşağıdakilerden birini seçin:

Yolları Korumu. yol düzenlenebilirliğini korumanıza olanak sağlar. Efektler ve biçimlendirme kaybolur.

Görünümü Korumu. vektör nesnelerini gerektiği gibi bitmap nesnelere dönüştürür ve uygulanan kontur ve dolguların görünümünü korur. Düzenlenebilirlik özelliği kaybolur.

6 Metin bölümünde aşağıdakilerden birini seçin:

Düzenlenebilirlik Özelliğini Koruma. metin düzenlenebilirlik özelliğini korumanıza olanak sağlar. Efektler ve biçimlendirme kaybolur.

Yollara Dönüştür. Fireworks uygulamasında girdiğiniz tüm özel harf aralığı veya aralığı koruyarak, metni yollara dönüştürür. Metin olarak düzenlenebilme özelliği kaybolur.

7 JPEG Kalitesi açılır kaydırıcısını kullanarak, JPEG görüntülerinin kalitesini ayarlayın.

8 Dışa aktarılacak kareleri ve saniye türünden kare hızını seçin.

9 Tamam'ı tıklayın.

10 Dışa Aktar iletişim kutusunda Kaydet'i tıklayın.

Dışa aktarılan bir SWF dosyasını Flash uygulamasına içe aktarma hakkında bilgi için, bkz. "Dışa aktarılan Fireworks grafikleri ve animasyonlarını Flash uygulamasına içe aktarma", sayfa 324.

PNG dosyalarını saydamlıkla dışa aktarma

PNG formatı, 32 bit renk görüntülerle saydamlığı destekler. Fireworks PNG kaynak dosyalarını doğrudan Flash uygulamasına içe aktarabilirsiniz.

8 bit PNG dosyasıyla da saydamlık oluşturabilirsiniz. 8 bit PNG dosyasıyla, mükemmel saydamlık sonuçları alır ve GIF dosya formatıyla elde ettiğinizden daha iyi dosya sıkıştırması elde edersiniz. Flash uygulamasına eklemek üzere, Fireworks 8 bit PNG grafiklerini saydamlıkla dışa aktarabilirsiniz.

8 bit PNG dosyasını saydamlıkla dışa aktarmak için:

1 Fireworks uygulamasında, henüz açık değilse En İyi panelini açmak için Pencere > En İyi'i seçin.

- 2 Dışa Aktarma dosya formatı olarak PNG 8'i ve Saydamlık açılır menüsünden Alfa Saydamlığı'nı seçin.
- 3 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Farklı Kaydetme Türü açılır menüsünden Sadece Görüntüler'i seçin. Dosyayı adlandırın ve Kaydet'i tıklattın.

Dışa aktarılan PNG dosyalarını Flash uygulamasına içe aktarma hakkında bilgi için, bkz. "Dışa aktarılan Fireworks grafikleri ve animasyonlarını Flash uygulamasına içe aktarma", sayfa 324.

Dışa aktarılan Fireworks grafikleri ve animasyonlarını Flash uygulamasına içe aktarma

Flash uygulamasında, Fireworks uygulamasından dışa aktarılmış grafikleri ve animasyonları içe aktarmak için İçe Aktar komutunu kullanırsınız.

Fireworks grafikleri ve animasyonlarını Flash uygulamasına içe aktarmak için:

- 1 Flash uygulamasında yeni bir belge oluşturun.

Not: Bir Fireworks grafiğini mevcut bir Flash dosyasına içe aktarıyorsanız, Flash uygulamasında yeni bir katman oluşturun.

- 2 Dosya > İçe Aktar'ı seçin ve grafik veya animasyon dosyasını bulun.
- 3 Dosyayı açmak için Aç'ı tıklattın.

Flash uygulamasına içe aktarılan grafikleri düzenlemek için Fireworks uygulamasını kullanma

Başlat ve düzenle tümleştirmesiyle, daha önceden Flash uygulamasına içe aktardığınız bir grafiğe değişiklikler yapmak için Fireworks uygulamasını kullanabilirsiniz. Bu yolla içe aktarılan tüm grafikleri düzenleyebilirsiniz, Fireworks uygulamasından dışa aktarılmayan grafikleri bile.

Not: PNG dosyasını düzleştirilmiş bir bitmap görüntüsü olarak içe aktarmadıysanız, Flash uygulamasına içe aktarılan Fireworks yerel PNG dosyaları bir istisna oluşturur.

Grafik Fireworks uygulamasından dışa aktarılmışsa ve orijinal PNG dosyasını dışa aktarılan PNG dosyasıyla birlikte kaydettiyseniz, değişikliklerinizi yapmak üzere Fireworks uygulamasındaki orijinal PNG dosyasını Flash içinden açabilirsiniz. Flash uygulamasına geri döndüğünüzde, hem PNG dosyası hem de Flash uygulamasındaki grafik güncellenir.

- 1 Flash Kitaplık panelindeki grafik dosyasını çift tıklattın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklattın.

- 2 Açılır menüden Fireworks ile Düzenle'yi seçin.

Not: Fireworks ile Düzenle açılır menüde görüntülenmezse, Birlikte Düzenle'yi seçin ve Fireworks uygulamanızı bulun.

- 3 Fireworks grafiğiniz için orijinal PNG dosyasını bulmak istiyorsanız Kaynağı Bul kutusunda Evet'i tıklattın ve ardından Aç'ı tıklattın.

Not: Fireworks başlat ve düzenle tercihlerini değiştirdiyseniz, bu iletişim kutusu görüntülenmeyebilir.

Dosya Fireworks uygulamasında açılır ve Belge penceresi Flash uygulamasından bir dosya düzenlediğinizi belirtir.

- 4 Görüntüye değişiklikleri yapın ve bittiğinde Bitti'yi tıklattın.

Fireworks, yeni bir grafik dosyasını Flash uygulamasına dışa aktarır ve orijinal PNG dosyasını kaydettiyseniz, bu da kaydedilir.

FreeHand ile çalışma

Her iki uygulama da vektörleri desteklediğinden, vektör grafikleri Fireworks ve FreeHand arasında kolayca paylaşılabılır. Fakat, nesnelerin görünümü uygulamalar arasında farklılık gösterebilir, çünkü Fireworks ve FreeHand tamamen aynı özellikleri paylaşmaz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Diğer vektör grafikleri uygulamalarıyla çalışma”, sayfa 329.

Bu bölümde anlatılan işlemler, Fireworks uygulamasını sadece FreeHand ile kullanmak için değil, Fireworks uygulamasını Adobe Illustrator ve CorelDraw gibi diğer vektör grafikleri uygulamaları ile birlikte kullanmak için de geçerlidir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Diğer vektör grafikleri uygulamalarıyla çalışma”, sayfa 329.

FreeHand grafiklerini Fireworks’e yerleştirme

FreeHand grafiklerini birkaç yoldan Fireworks uygulamasına yerleştirebilirsiniz. Grafikleri içe aktarabilir, kopyalayıp yapıştırabilir veya sürükleyebilirsiniz. Fireworks CS3, FreeHand 7 ve sonrası grafikleri destekler.

FreeHand grafiklerini Fireworks uygulamasına içe aktarma

Fireworks, FreeHand uygulamasında oluşturulmuş vektör grafiklerini içe aktarabilir. Bir FreeHand grafiğini içe aktarırken aşağıdaki seçenekleri ayarlayabilirsiniz:

Ölçek. içe aktarılan dosya için ölçek yüzdesini belirler.

Genişlik ve Yükseklik. içe aktarılan dosyanın genişlik ve yüksekliğini piksel, inç veya santimetre türünden belirler.

Çözünürlük. içe aktarılan dosyanın çözünürlüğünü belirler.

Kenar Yumuşatma. pürüzlü kenarları engellemek için içe aktarılan nesneleri düzgünleştirir. Bu seçeneği, yollar ve metin için ayrı ayrı belirleyebilirsiniz.

Not: Seçilen nesneleri Kenar Yumuşatma veya Sert Kenar’a değiştirmek için Özellik denetçisini kullanın.

Dosya Dönüştürme. içe aktarıldıklarında birden çok sayfalı belgelerin nasıl ele alınacağını belirler.

- Bir Sayfa Aç seçeneği, sadece belirlenen sayfayı içe aktarır.
- Sayfaları Kareler Olarak Aç seçeneği, tüm sayfaları belgeden içe aktarır ve her sayfayı ayrı bir kareye yerleştirir.
- Katmanları Yoksay seçeneği, tüm nesneleri tek bir katmana içe aktarır.
- Katmanları Hatırla seçeneği, içe aktarılan dosyanın katman yapısını korur.
- Katmanları Karelere Dönüştür seçeneği, içe aktarılan belgenin her katmanını ayrı bir kareye yerleştirir.

Görünmez Katmanları Dahil Et. gizlenen katmanlardaki nesneleri içe aktarır. Diğer türlü, görünmez katmanlar yoksayılır.

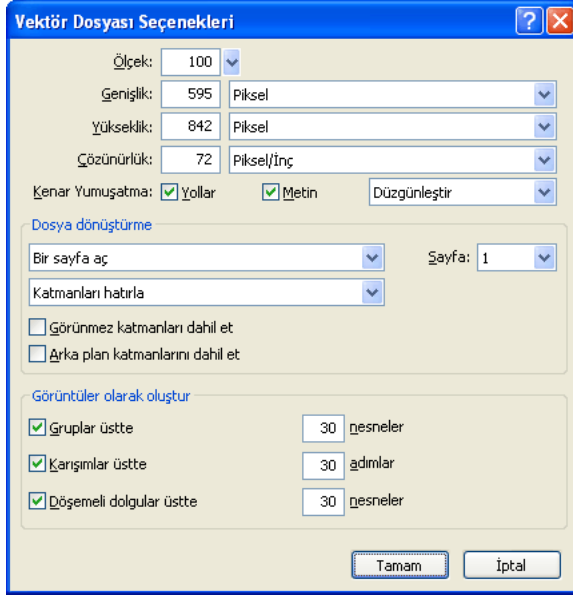
Arka Plan Katmanlarını Dahil Et. belgenin arka plan katmanından nesneleri içe aktarır. Diğer türlü, arka plan katmanı yoksayılır.

Görüntüler Olarak Oluştur. karmaşık grupları, karışımları veya döşemeli dolguları bölümler ve her birini tek bir bitmap nesnesi olarak bir Fireworks belgesine yerleştirir. İçe aktarma sırasında bölümlenmeden önce bir grup, karışım veya döşemeli dolgunun kaç nesne içerebileceğini belirlemek için metin kutusuna bir sayı girin.

FreeHand dosyasından vektör grafikleri içe aktarmak için:

1 Fireworks uygulamasında, istediğiniz FreeHand dosyasına gelmek için Dosya > İçe Aktar’ı tıklatın ve ardından Aç’ı tıklatın.

Vektör Dosyası Seçenekleri iletişim kutusu görüntülenir.



2 İstedığınız seçeneği belirleyin.

3 Tamam'ı tıklayın.

FreeHand grafiklerini Fireworks uygulamasına kopyalayıp yapıştırma veya sürükleme

FreeHand grafiklerini, kopyalayıp yapıştırarak veya belgenize sürükleyerek, Fireworks uygulamasına hızlıca yerleştirebilirsiniz.

Seçilen FreeHand grafiğini Fireworks uygulamasına kopyalayıp yapıştırmak için:

- 1 FreeHand uygulamasında, Edit (Düzenle) > Copy (Kopyala'yı) seçin.
- 2 Fireworks uygulamasında yeni bir belge oluşturun veya mevcut bir belgeyi açın:
- 3 Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

FreeHand grafiğini Fireworks uygulamasına sürüklemek için:

- ❖ Grafiği FreeHand uygulamasından Fireworks uygulamasındaki açık bir belgeye sürükleyin.



Windows'da, FreeHand ve Fireworks uygulamalarınız maksimize edilmişlerse, FreeHand grafiği Fireworks düğmesine görev çubuğunda sürükleyin. Grafiği burada birkaç saniye tuttuğunuzda, Fireworks belge penceresi görüntülenecektir. İmleci tuval üzerine sürükleyin ve bırakın.

Fireworks grafiklerini FreeHand uygulamasına yerleştirme

Fireworks grafiklerini birkaç yoldan FreeHand uygulamasına yerleştirebilirsiniz. Fireworks grafiklerini içe aktararak veya kopyalayıp yapıştırarak, hızlıca FreeHand uygulamasına yerleştirebilirsiniz. Fireworks grafiklerini ayrıca FreeHand uyumlu bir formata dışa aktarabilir ve ardından bunları FreeHand uygulamasına içe aktarabilirsiniz.

Fireworks grafiklerini FreeHand uygulamasına içe aktarma

FreeHand, Fireworks uygulamasında oluşturulmuş vektör grafiklerini içe aktarabilir. İçe aktarır veya açarken belirlediğiniz seçeneklere bağlı olarak, FreeHand, Fireworks katmanları, kareleri, vektörleri, metni, bitmap'leri ve iki uygulama tarafından paylaşılan bazı efektleri içe aktarabilir. Gizli Fireworks katmanları yoksayılr ve içe aktarılmaz. İçe aktardığınız veya açtığınız içeriğin FreeHand uygulamasında düzenlenebilir olup olmayacağı, Fireworks PNG İçe Aktarma Ayarları iletişim kutusunda belirlediğiniz içe aktarma seçeneklerine bağlıdır.

Fireworks PNG dosyasını FreeHand uygulamasına içe aktarmak için:

1 Fireworks uygulamasında istediğiniz belgeyi kaydedin.

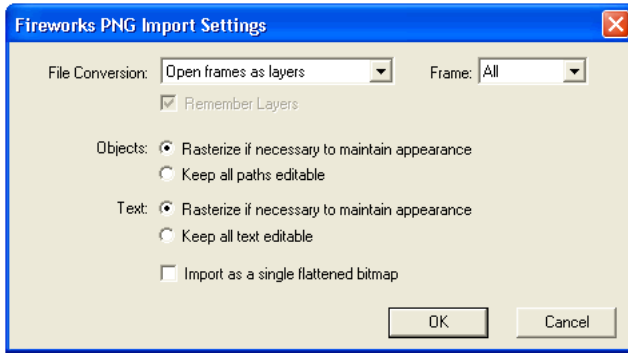
Dosyaları kaydetme hakkında bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

2 FreeHand uygulamasında açık bir belgeye geçin.

3 File (Dosya) > Import (İçe Aktar'ı) veya File (Dosya) > Open (Aç'ı) seçin.

4 Import (İçe Aktar) iletişim kutusundan istediğiniz PNG dosyasını bularak seçin ve Open (Aç'ı) tıklatın.

Fireworks PNG Import Settings (Fireworks PNG İçe Aktarma Ayarları) iletişim kutusu görüntülenir.



5 Bir File Conversion Option (Dosya Dönüştürme Seçeneği) belirleyin:

Open Frames as Pages (Kareleri Sayfalar Olarak Aç). Fireworks karelerini ayrı FreeHand sayfalarına içe aktarır. İsterseniz, Fireworks katmanlarını FreeHand katmanlarına dönüştürmek için Remember Layers (Katmanları Hatırla'yı) seçin. Bu seçeneğin seçimini kaldırmak, tüm Fireworks katmanlarının içeriğinin tek bir katmanda birleştirilmesine neden olur.

Open Frames as Layers (Kareleri Katmanlar Olarak Aç). Fireworks karelerini ayrı katmanlar olarak içe aktarır.

6 İçe aktarmak için Frame (Kare) açılır menüsünden bir kare seçin. Tüm kareleri içe aktarmak için All (Tümü'nü) seçin.

Not: All (Tümü) seçeneği yalnızca, kareleri katmanlar olarak açıyorsanız veya bir PNG dosyasını açıyorsanız (bunu içe aktarmak yerine), kullanılabilir.

7 Nesnelerin nasıl içe aktarılacağını seçin:

Rasterize If Necessary to Maintain Appearance (Görünümü Korumak İçin Gerekliyse Rasterleştir). bazı vektör nesnelerini düzenlenemeyen bitmap görüntülerine dönüştürür. Sadece FreeHand uygulamasıyla paylaşılmayan efektler, konturlar ve dolgular içeren nesneler dönüştürülür.

Keep All Paths Editable (Tüm Yolları Düzenlenebilir Tut). içe aktarılan tüm vektör nesnelerini düzenlemenize olanak sağlar. İki uygulamanın bilgileri yorumlama biçimindeki farklardan dolayı, bazı nesneler FreeHand uygulamasında Fireworks uygulamasında göründüklerinden çok az farklı görüntülenebilir. Ayrıca, iki uygulama tarafından paylaşılmayan bazı efektler yoksayılabilir.

8 Metnin nasıl içe aktarılacağını seçin:

Rasterize If Necessary to Maintain Appearance (Görünümü Korumak için Gerekliyse Rasterleştir). bazı metin nesnelerini düzenlenemeyen bitmap görüntülerine dönüştürür. Sadece FreeHand uygulamasıyla paylaşılmayan efektler, konturlar ve dolgular içeren metin bölümlerini.

Keep All Text Editable (Tüm Metni Düzenlenebilir Tut). içe aktarılan tüm metni düzenlemenize olanak sağlar. Bazı metinler FreeHand uygulamasında Fireworks uygulamasında görüldüğünden çok az farklı görüntülenebilir ve iki uygulama tarafından paylaşılmayan bazı efektler yoksayılabilir.

9 Tüm Fireworks belgesinin görünümünü korumak isterseniz, Import as a Single Flattened Bitmap (Tek Bir Düzleştirilmiş Bitmap olarak İçe Aktar) seçeneğini belirleyin. Bu seçenek belirlenmiş olduğunda, Fireworks PNG Import Settings (Fireworks PNG İçe Aktarma Ayarları) iletişim kutusundaki seçeneklerin geri kalanları soluklaştırılır. Bu seçeneği yalnızca, düzenlenebilirlik sizin için önemli değilse seçin.

10 Tamam'ı tıklatın.

11 Fireworks PNG dosyasının görüntülenmesini istediğiniz FreeHand Document (Belge) penceresini tıklatın.

Fireworks grafiklerini FreeHand uygulamasına kopyalayıp yapıştırma

Fireworks grafiklerini kopyalayıp yapıştırarak, hızlıca FreeHand uygulamasına yerleştirebilirsiniz.

Fireworks grafikleri FreeHand uygulamasına yerleştirildiğinde, Canlı Filtreler ve dokular gibi bazı nitelikler kaybolur. Daha fazla bilgi için, bkz. "Desteklenmeyen özellikler", sayfa 329.

Not: Fireworks grafiklerini diğer uygulamalara yerleştirmek için kopyalayıp yapıştırma yöntemi Illustrator, CorelDraw ve Photoshop uygulamaları için de kullanılabilir.

Grafikleri FreeHand uygulamasına kopyalayıp yapıştırmak için:

1 Fireworks uygulamasında, kopyalamak için nesneyi veya nesneleri seçin.

2 Düzenle > Kopyala'yı seçin veya Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve FreeHand açılır menüsünden Kopyala'yı seçin.

3 FreeHand uygulamasında açık bir belgeye geçin.

4 Edit (Düzenle) > Paste (Yapıştır) seçin.

Fireworks PNG Import Settings (Fireworks PNG İçe Aktarma Ayarları) iletişim kutusu görüntülenir. Seçeneklerin ayrıntılı bir açıklaması için, bkz. "Fireworks grafiklerini FreeHand uygulamasına içe aktarma", sayfa 327.

5 İstediğiniz seçeneği belirleyin ve OK (Tamam) düğmesini tıklatın.

Fireworks yollarını FreeHand uygulamasına kopyalayıp yapıştırma

Seçilen Fireworks yollarını FreeHand uygulamasına kopyalamak için Yol Anahatlarını Kopyala komutunu kullanabilirsiniz. Sadece yolları kopyalamak ve bunların içeriklerini bırakmak istiyorsanız, Yol Anahatlarını Kopyala komutu faydalıdır.

Not: Yol Anahatları Kopyala komutunu, FreeHand 10 ve öncesi sürümleri ile kullanın. FreeHand MX ile, tam nesne görünümü ve geliştirilmiş düzenlenebilirlik elde etmek için Edit (Düzenle) > Copy (Kopyala'yı) kullanın. Daha fazla bilgi için, bkz. "Fireworks grafiklerini FreeHand uygulamasına kopyalayıp yapıştırma", sayfa 328.

Seilen Fireworks yollarını kopyalamak iin:

- 1 Dzenle > Yol Anahatlarını Kopyala'yı sein veya Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıkladın ve FreeHand açılır menüsünden Yol Anahatlarını Kopyala'yı sein.
- 2 FreeHand uygulamasında açık bir belgeye gein.
- 3 Yolları yapıştırmak iin Edit (Dzenle) > Paste (Yapıştır) komutunu sein.

Fireworks grafiklerini FreeHand uygulamasına dışa aktarma

Fireworks grafiklerini FreeHand uyumlu bir formata dışa aktarabilir ve grafikleri FreeHand uygulamasına ie aktarabilirsiniz.

Vektr grafiğini FreeHand uygulamasına dışa aktarmak iin:

- 1 Fireworks uygulamasında, Dzenle > Dışa Aktar'ı sein veya Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıkladın ve FreeHand açılır menüsünden FreeHand'e Dışa Aktar'ı sein.
- 2 Dışa Aktar iletiřim kutusunda, bir dosya adı girin ve bir hedef klasr sein.
- 3 Farklı Kaydet açılır menüsünden Illustrator 7'yi sein.

Not: Illustrator 7, Fireworks uygulamasından FreeHand dahil diğerk vektr grafikleri uygulamalarına dışa aktarma yaparken kullandığınız grafik dosyası formatıdır. oğru vektr uygulaması Illustrator 7 dosya formatını okuyabilir.

- 4 Seenekler düğmesini tıkladın.
- 5 Illustrator Dışa Aktarma Seenekleri iletiřim kutusunda ařağıdakilerden birini sein.

Sadece Geerli Kareyi Dışa Aktar. Katman adlarını korur ve sadece geerli kareyi dışa aktarır.

Kareleri Katmanlara Dnřtr. Her Fireworks karesini bir katman olarak dışa aktarır.

- 6 Dosyayı FreeHand uygulamasında kullanmak zere dışa aktarmak iin FreeHand Uyumlu'yu sein.
- FreeHand Uyumlu'yu semek, bitmap'leri yoksayar ve degrade dolguları dz dolgulara dnřtrr.
- 7 Tamam'ı tıkladın.

- 8 Dışa Aktar iletiřim kutusunda Kaydet'i tıkladın.

Not: Dışa aktarma zerine, Fireworks, nesne kenarlarını Sert'e ayarlar.

- 9 FreeHand uygulamasında açık bir belgeye gein.
- 10 Fireworks uygulamasından dışa aktardığınız dosyaya gelmek iin File (Dosya) > Open (A) veya File (Dosya) > Import (İe Aktar'ı) sein ve Open (A'ı) tıkladın.

Diğerk vektr grafikleri uygulamalarıyla alışma

Fireworks, vektr grafiklerini Adobe Illustrator gibi diğerk vektr grafikleri uygulamalarıyla paylařabilir. Fireworks uygulamasında, vektr grafiklerini bu uygulamalardan dışa aktarma ve ie aktarmayı, grafikleri FreeHand uygulamasından dışa aktardığınız ve ie aktardığınız yolla yaparsınız. Daha fazla bilgi iin, bkz. "FreeHand ile alışma", sayfa 325.

Desteklenmeyen zellikler

Fireworks ve diğerk vektr grafikleri uygulamaları her zaman aynı zellikleri paylařmadıklarından, nesnelerin grnm uygulamalar arasında farklılık gsterecektir.

FreeHand dahil diğerk oğru vektr grafik dzenleyicileri, ařağıdaki Fireworks zelliklerini desteklemez:

- Canlı Filtreler
- Karışım modları
- Dokular, desen dolgular, web renk taklidi dolguları ve degrade dolgular
- Dilim nesneleri ve görüntü eşleştirmeleri
- Birçok metin biçimlendirme seçeneği
- Kılavuzlar, ızgaralar ve tuval rengi
- Bitmap görüntüleri
- Bazı konturlar

Director ile çalışma

Fireworks ve Director uygulamalarının güçlerini birleştirebilirsiniz. Fireworks, grafikleri ve etkileşimli içeriği Director uygulamasına dışa aktarmanıza olanak sağlar. Dışa aktarma işlemi, grafiğin davranış ve dilimlerini korur. Dilimli görüntüleri, rollover'larla ve hatta katmanlı görüntülerle güvenli dışa aktarabilirsiniz. Bu durum, Director kullanıcılarının, kaliteden ödün vermeden Fireworks uygulamasının en iyileştirme ve grafik tasarım araçlarının avantajlarından yararlanmalarına olanak sağlar.

Not: Director HTML stili, açılır menü kodunu desteklemez.

Fireworks dosyalarını Director uygulamasına yerleştirme

Director, Fireworks uygulamasından JPEG ve GIF görüntüleri gibi düzleştirilmiş görüntüleri içe aktarabilir. Director ayrıca 32 bit PNG görüntülerini saydamlıkla içe aktarabilir. Dilimli, etkileşimli ve animasyonlu içerik için, Director, Fireworks HTML'yi içe aktarabilir.

JPEG ve GIF gibi düzleştirilmiş Fireworks görüntülerini dışa aktarma hakkında bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Grafikleri saydamlıkla dışa aktarma

Director uygulamasında, 32 bit PNG görüntüleri içe aktararak saydamlık elde edilebilir. 32 bit PNG grafiklerini saydamlıkla Fireworks uygulamasından dışa aktarabilirsiniz.

32 bit PNG görüntüsünü saydamlıkla dışa aktarmak için:

- 1 Fireworks uygulamasında, Pencere > En İyileştir'i seçin, dışa aktarma dosya formatını PNG 32 olarak değiştirin ve Örtü'yü saydama ayarlayın.
- 2 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 3 Farklı Kaydetme Türü açılır menüsünden Sadece Görüntüler'i seçin. Dosyayı adlandırın ve Kaydet'i tıklayın.

Katmanlı ve dilimli içeriği Director uygulamasına dışa aktarma

Fireworks dilimlerini Director uygulamasına dışa aktararak, düğmeler ve rollover görüntüleri gibi dilimli ve etkileşimli içeriği dışa aktarabilirsiniz. Katmanları Director uygulamasına dışa aktararak, animasyonlar gibi katmanlı Fireworks içeriğini dışa aktarabilirsiniz.

Fireworks dosyalarını Director uygulamasına dışa aktarmak için:

- 1 Fireworks uygulamasında, Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.

Not: Alternatif olarak, Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatıp, Director açılır menüsünden Kaynak Olarak Katmanlar veya Kaynak Olarak Dilimler'i seçebilirsiniz. Bir animasyonu dışa aktarıyorsanız Kaynak Olarak Katmanlar'ı, düğmeler gibi etkileşimli içeriği dışa aktarıyorsanız ise Kaynak Olarak Dilimler'i seçin.

2 Dışa Aktar iletişim kutusunda, bir dosya adı girin ve bir hedef klasör seçin.

3 Farklı Kaydet açılır menüsünden Director seçeneğini belirleyin.

4 Kaynak açılır menüsünden bir seçenek belirleyin:

Fireworks Katmanları. belgedeki her katmanı dışa aktarır. Katmanlı içerik veya bir animasyonu dışa aktarıyorsanız, bu seçeneği belirleyin.

Fireworks Dilimleri. belgedeki dilimleri dışa aktarır. Rollover görüntüleri veya düğmeler gibi dilimli veya etkileşimli içerik dışa aktarıyorsanız, bu seçeneği belirleyin.

5 Dışa aktarılan görüntüleri her karedeki nesnelere sığdırmak için otomatik olarak kırpma üzere Görüntüleri Kes'i seçin.

6 Görüntüler için bir klasör seçmek üzere Görüntüleri Alt Klasöre Koy'u seçin.

7 Kaydet'i tıklatın.

Fireworks dosyalarını Director uygulamasına içe aktarma

Director uygulamasında, Fireworks uygulamasından dışa aktardığınız JPEG, GIF ve 32 bit PNG görüntüleri gibi düzleştirilmiş görüntüleri içe aktarabilirsiniz. Ya da, Fireworks HTML'yi ekleyerek, Fireworks katmanları, dilimleri ve etkileşimli öğelerini içe aktarabilirsiniz.

Düzleştirilmiş bir Fireworks görüntüsünü içe aktarmak için:

1 Director uygulamasında, File (Dosya) > Import (İçe Aktar'ı) seçin.

2 İstedığınız dosyaya gelin ve Import (İçe Aktar'ı) tıklatın.

3 İsterseniz, Image Options (Görüntü Seçenekleri) iletişim kutusunda seçenekleri değiştirin. Her seçenek hakkında bilgi için bkz. *Director'ı Kullanma*.

4 OK (Tamam'ı) tıklatın.

İçe aktarılan grafik bir bitmap olarak Cast penceresinde görüntülenir.

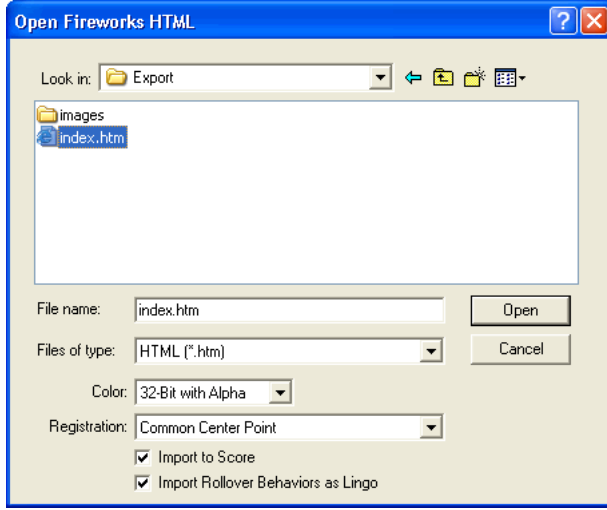
Katmanlı, dilimli veya etkileşimli Fireworks içeriğini içe aktarmak için:

1 Director uygulamasında, Insert (Ekle) > Fireworks > Images from Fireworks HTML (Fireworks HTML'den Görüntüler'i) seçin.

Not: Director sürümünüze bağlı olarak, bu menü komutunun konumu ve adı farklılık gösterebilir.

2 Director uygulamasında kullanmak üzere dışa aktardığınız Fireworks HTML dosyasını konumlandırın.

Open Fireworks HTML (Fireworks HTML'yi) Aç iletişim kutusu görüntülenir.



3 İsterseniz seçenekleri değiştirin.

Color (Renk). içe aktarılan grafikler için renk derinliği belirlemenize olanak sağlar. Grafikler saydamlık içeriyorlarsa, 32 bir rengi seçin.

Registration (Kayıt). içe aktarılan grafikler için kayıt noktasını ayarlamanıza olanak sağlar.

Import Rollover Behaviors as Lingo (Rollover Davranışlarını Lingo Olarak İçe Aktar). Fireworks davranışlarını Lingo koduna dönüştürür.

Import to Score (Skora İçe Aktar). içe aktarma üzerine kalıpları Skor'a yerleştirir.

4 Open (Aç'ı) tıklatın.

Fireworks HTML dosyasından grafikler ve kod içe aktarılır.

Not: Bir Fireworks animasyonunu içe aktarıyorsanız, içe aktarılan her katmanın zamanlamasını gerektiği gibi kaydırmak için ana kareleri Director uygulamasına sürükleyin.

Director kalıplarını Fireworks uygulamasında düzenleme

Fireworks uygulamasını Director içinden başlatıp, başlat ve düzenle tümleştirmesini kullanarak, Director kalıplarını düzenlemek için, bunlara değişiklikler yapabilirsiniz. Kalıpları en iyileştirmek için de Fireworks uygulamasını Director içinden başlatabilirsiniz.

Director kalıbını düzenlemek için Fireworks uygulamasını başlatmak üzere:

1 Director uygulamasında, Cast penceresindeki grafiği çift tıklatın (Windows) veya Control (Macintosh) tuşunu basılı tutup tıklatın.

2 Açılır menüden Launch External Editor (Harici Düzenleyiciyi Başlat'ı) seçin.

Not: Fireworks, harici görüntü düzenleyiciniz olarak başlamazsa, Director uygulamasında File (Dosya) > Preferences (Tercihler) > Editors (Düzenleyiciler'i) seçin ve bitmap grafiği dosya türleri için harici düzenleyici olarak Fireworks uygulamasını ayarlayın.

Dosya Fireworks uygulamasında açılır ve Belge penceresi Director uygulamasından bir dosya düzenlediğinizi belirtir.



3 Görüntü üzerindeki değişiklikleri yapın ve bittiğinde Bitti'yi tıklayın.

Fireworks, yeni grafiği Director uygulamasına dışa aktarır.

Director uygulamasında kalıpları en iyileştirme

Seçilen kalıplara yapılan en iyileştirme değişikliklerinin önizlemesini görüntülemek için Fireworks uygulamasını Director uygulamasından başlatabilirsiniz.

Director kalıbı için en iyileştirme ayarlarının önizlemesini görüntülemek üzere Fireworks uygulamasını başlatmak için:

- 1 Director uygulamasında, Cast penceresinde kalıbı seçin ve Property (Özellik) denetçisinin Bitmap sekmesinde Optimize in Fireworks (Fireworks'te En İyi'leştir'i) tıklayın.
- 2 Fireworks uygulamasında, en iyileştirme ayarlarını istediğiniz gibi değiştirin.
- 3 Bittiğinde Güncelle'yi tıklayın. MIX Düzenleme iletişim kutusu görüntülenirse Bitti'yi tıklayın.

Görüntü, yeni ayarlar kullanılarak Director uygulamasında güncellenir.

HomeSite ile çalışma

Web sayfaları oluşturmak ve düzenlemek için Fireworks ve HomeSite® uygulamalarını birlikte kullanabilirsiniz. Fireworks HTML'yi HomeSite uygulamasına dışa aktarıp açmak ve HomeSite belgelerine Fireworks grafikleri eklemek kolay işlemlerdir. Fakat daha önemlisi, Fireworks ve HomeSite, web grafiklerini düzenlemek üzere Fireworks uygulamasını HomeSite uygulamasından başlatmanıza olanak sağlayan güçlü bir tümleştirmeyi paylaşır.

Fireworks görüntülerini HomeSite uygulamasına yerleştirme

Fireworks uygulamasında oluşturulmuş GIF veya JPEG görüntülerini bir HomeSite belgesine ekleyebilirsiniz. Önce, görüntüleri Fireworks uygulamasından dışa aktarmalısınız. GIF ve JPEG görüntülerini dışa aktarma hakkında bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks görüntüsünü HomeSite belgesine eklemek için:

- 1 HomeSite uygulamasında belgenizi kaydedin.

Not: HomeSite görüntülere bağıl yollar oluşturabilir, fakat belgeniz kaydedilmezse bunu yapamaz.

2 Resources (Kaynaklar) penceresinde, dışa aktardığınız Fireworks görüntüsünü bularak seçin.

3 Fireworks görüntüsünü HomeSite belgenize eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Dosyayı, Resources (Kaynaklar) penceresinden, Document (Belge) penceresinin Edit (Düzenle) sekmesindeki HTML kodu içinde istediğiniz konuma sürükleyin.
- Document (Belge) penceresinin Edit (Düzenle) sekmesinde, Fireworks görüntüsünü eklemek istediğiniz yere eklemek noktasını yerleştirin ve ardından Resources (Kaynaklar) penceresindeki dosyayı sağ tıklatın ve Insert as Link (Bağ Olarak Ekle'yi) seçin.

HTML kodunda Fireworks görüntüsüne bir bağ oluşturulur. HomeSite belgesi içindeki görüntünüzün önizlemesini görüntülemek için Browse (Gözet) sekmesini tıklatın.

Fireworks HTML'yi HomeSite uygulamasına yerleştirme

Fireworks HTML'yi HomeSite uygulamasına yerleştirmenin birkaç yolu vardır. Fireworks HTML'yi dışa aktarabilir veya HTML'yi Pano'ya kopyalayabilirsiniz. Ayrıca, dışa aktarılan bir Fireworks HTML dosyasını HomeSite uygulamasında açabilir ve kodun seçilen bölümlerini kopyalayıp yapıştırabilirsiniz. Ayrıca, Fireworks uygulamasındaki HTML'yi Güncelle komutunu kullanarak, HomeSite uygulamasına dışa aktardığınız kodu kolayca güncelleyebilirsiniz.

Not: HomeSite uygulamasında kullanmak üzere Fireworks HTML'yi dışa aktarma, kopyalama veya güncellemeden önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Genel'i ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks HTML'yi HomeSite uygulamasına dışa aktarma

HTML'yi Fireworks uygulamasından dışa aktarmak belirlediğiniz konumda bir HTML dosyası ve ilgili görüntü dosyaları oluşturur. Daha ileri düzenleme için HTML dosyasını HomeSite uygulamasında açabilirsiniz.

Not: Dışa aktarmadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Genel'i ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks HTML'yi HomeSite uygulamasına dışa aktarmak için:

- ❖ Fireworks uygulamasında, belgenizi HTML'ye dışa aktarın ve ardından dışa aktarılan dosyayı HomeSite uygulamasında File (Dosya) > Open (Aç'ı) kullanarak açın. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

HomeSite uygulamasında kullanmak üzere Fireworks HTML'yi Pano'ya kopyalama

Fireworks uygulamasında oluşturulmuş HTML kodunu HomeSite uygulamasına yerleştirmenin hızlı bir yolu, kodu Fireworks uygulamasından Pano'ya kopyalamak ve bunu doğrudan bir HomeSite belgesine yapıştırmaktır. Fireworks HTML'yi Pano'ya kopyalarken, gerekli görüntüler belirlediğiniz bir konuma dışa aktarılır.

Not: Pano'ya kopyalamadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Genel'i ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

HomeSite uygulamasında kullanmak üzere Fireworks HTML'yi kopyalamak için:

- ❖ Fireworks uygulamasında HTML'yi Pano'ya kopyalayın ve ardından bunu yeni bir HomeSite belgesine yapıştırın. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Dışa aktarılan bir Fireworks belgesinden kodu kopyalama ve bunu HomeSite uygulamasına yapıştırma

Dışa aktarılan bir Fireworks HTML dosyasını HomeSite uygulamasında açabilir ve ardından sadece istediğiniz bölümlerini başka bir HomeSite belgesine elle kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

***Not:** Dışa aktarmadan önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Genel'i ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.*

Dışa aktarılan bir Fireworks belgesinden kodu kopyalama ve bunu HomeSite uygulamasına yapıştırmak için:

❖ Bir Fireworks HTML dosyasını dışa aktarın ve ardından istediğiniz kodu mevcut bir HomeSite belgesine kopyalayıp yapıştırın. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

HomeSite uygulamasına dışa aktarılan Fireworks HTML'yi güncelleme

HTML'yi Güncelle komutu, daha önceden HomeSite uygulamasına dışa aktardığınız bir Fireworks HTML belgesine değişiklikler yapmanıza izin verir.

***Not:** HTML'yi güncellemeden önce, HTML Ayarı iletişim kutusunda HTML türü olarak Genel'i ayarladığınızdan emin olun. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.*

HomeSite uygulamasına dışa aktarılan Fireworks HTML'yi güncellemek için:

❖ Fireworks uygulamasında HTML'yi Güncelle komutunu kullanın. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks görüntülerini HomeSite uygulamasında düzenleme

Görüntüleri bir HomeSite belgesinde düzenlemek için başlat ve düzenle tümleştirmesini kullanabilirsiniz. HomeSite, Fireworks uygulamasını otomatik olarak başlatarak, görüntüye istediğiniz düzenlemeleri yapmanıza olanak sağlar. Fireworks uygulamasından çıktığınızda, yaptığınız güncellemeler HomeSite uygulamasına yerleştirilen görüntüye otomatik olarak uygulanır. İki uygulama birlikte, web grafiklerini HTML sayfalarında düzenlemek için kolaylaştırılmış bir iş akışı sağlar.

HomeSite uygulamasına yerleştirilen Fireworks görüntülerini açmak ve düzenlemek için:

1 HomeSite uygulamasında belgenizi kaydedin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Resources (Kaynaklar) penceresinde Files (Dosyalar) sekmelerinden birindeki görüntü dosyasını tıklatın.
- Results (Sonuçlar) penceresinin Thumbnails (Küçük Resimler) sekmesindeki görüntüyü tıklatın.
- Document (Belge) penceresinin Edit (Düzenle) sekmesinde yer alan HTML kodunda ilgili `img` etiketini sağ tıklatın.

3 Açılır menüden Edit in Fireworks (Fireworks'te Düzenle) komutunu seçin.

HomeSite, henüz açık değilse, Fireworks uygulamasını başlatır.

4 İstenirse, yerleştirilen görüntü için bir Fireworks kaynak dosyası konumlandırıp konumlandırmamayı belirleyin. Fireworks kaynak PNG dosyaları hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

5 Fireworks uygulamasında görüntüyü düzenleyin.

Belge penceresi, başka bir uygulamadan bir Fireworks görüntüsünü düzenlediğinizi belirtir.

6 Düzenlemeleri bitirdiğinizde, Belge penceresinde Bitti'yi tıklatın.

Güncellenen görüntü HomeSite uygulamasına geri dışa aktarılır ve bir kaynak dosyası seçilmişse PNG kaynak dosyası kaydedilir.

PhotoShop ile çalışma

Fireworks, yerel Photoshop (PSD) dosyalarını içe aktarmak için, katmanlar, maskeler ve düzenlenebilir metin dahil içe aktarılan dosyaların birçok boyutunu korumak için seçeneklerle birlikte, mükemmel destek sunar. Sonuç olarak, Photoshop görüntülerini, bu görüntüleri tekrar Photoshop uygulamasına dışa aktarma yeteneğini kaybetmeden, daha ileri düzenleme ve web en iyileştirmesi için Fireworks uygulamasına aktarabilirsiniz.

Photoshop grafiklerini Fireworks uygulamasına yerleştirme

Tek tek Photoshop grafiklerini Fireworks uygulamasına sürükleyebilir ya da bütün bir Photoshop dosyasını içe aktarabilirsiniz.

Tek tek Photoshop grafiklerini Fireworks uygulamasına sürükleme

Photoshop grafiklerini belgenize sürükleyerek Fireworks uygulamasına yerleştirebilirsiniz.

Photoshop grafiğini Fireworks uygulamasına sürüklemek için:

- ❖ Grafiği Photoshop uygulamasından Fireworks uygulamasındaki açık bir belgeye sürükleyin.

Sürüklediğiniz her grafik yeni bir bitmap nesnesi olur. Metin de bir bitmap nesnesi olarak içe aktarılır ve metin olarak düzenleme olmaz. Daha fazla bilgi için, bkz. “Photoshop uygulamasından metin içe aktarma hakkında”, sayfa 337.

Photoshop dosyalarını Fireworks uygulamasına içe aktarma

Bir Photoshop dosyasını Fireworks uygulamasında içe aktardığınızda veya açtığınızda, Photoshop dosyası belirlediğiniz içe aktarma tercihleri kullanılarak bir PNG dosyasına içe aktarılır. Katmanların ve metnin, içe aktarma seçenekleri tarafından belirlendiği gibi korunmasına ek olarak, Fireworks, aşağıdaki Photoshop özelliklerini korur ve dönüştürür.

- Katman maskeleri, Fireworks nesne maskelerine dönüşür.
- Katman efektleri, karşılık gelen Canlı Filtreler varsa Fireworks Canlı Filtreleri’ne dönüşür. Örneğin, Alt Gölge katman efekti, Fireworks uygulamasında bir Alt Gölge Canlı Filtresi’ne dönüşür.

Not: Katman efektleri ve Canlı Filtrelerin görünimleri hafif farklılık gösterebilir.

- Katmanlar için karışım modları, Fireworks tarafından destekleniyorsa, karşılık gelen nesneler için Fireworks karışım modlarına dönüşürler
- Kanallar paletindeki ilk alfa kanalı, Fireworks görüntüsündeki saydam alanlara dönüşür. Fireworks, ilave Photoshop alfa kanallarını desteklemez.

Photoshop ayarlama katmanları, kırpma grupları ve yolları Fireworks tarafından desteklenmez. Fireworks, Photoshop dosyalarını içe aktarırken bu özellikleri yoksayar. Fakat, Photoshop uygulamasında yolları Illustrator uygulamasına dışa aktarabilir ve ardından AI dosyasını Fireworks uygulamasına içe aktarabilirsiniz.

Not: Windows’da, Fireworks uygulamasının Photoshop dosya türünü tanıması için Photoshop dosya adları bir PSD uzantısı içermelidir.

Photoshop dosyasını Fireworks uygulamasına içe aktarmak için:

- 1 Dosya > İçe Aktar veya Dosya > Aç’ı seçin ve bir Photoshop (PSD) dosyasına gelin.
- 2 Aç’ı tıklayın.

Photoshop dosyası bir PNG dosyasına içe aktarılır. Değişiklikler yaparsanız ve dosyayı bir PSD olarak kaydetmek isterseniz, dosyayı PSD formatına dışa aktarmalısınız. Daha fazla bilgi için, bkz. “Fireworks grafiklerini Photoshop uygulamasına yerleştirme”, sayfa 338.

Photoshop uygulamasından metin içe aktarma hakkında

Metin içeren bir Photoshop dosyasını açabilir veya içe aktarabilirsiniz.

Metin içeren Photoshop dosyalarını açarken, Fireworks sisteminizde gerekli fontların olup olmadığını kontrol eder. Yoksa, Fireworks fontları değiştirmek mi yoksa görünümlerini korumak mı istediğinizi sorar. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım’a bakın.

Photoshop dosyanızda Fireworks uygulamasının desteklediği efektler uygulanmış metin varsa, efektler Fireworks uygulamasına taşındığında hala uygulanmış kalır. Fakat, Fireworks ve Photoshop efektleri farklı biçimde uyguladıklarından, efektler her iki uygulamada farklı görüntülenebilir.

Metin içeren Photoshop 6 veya 7 dosyaları Fireworks uygulamasında, Görünümü Korumayı seçeneği seçili olarak, içe aktarıldıklarında veya açıldıklarında, metnin önbelleklenmiş bir görüntüsü görüntülenir, böylece metnin görünümü Photoshop uygulamasındaki haliyle kalır. Metni bir kez düzenlediğinizde, önbelleklenmiş görüntü, orijinal metinden farklı bir görünüme sahip olabilen gerçek metinle değiştirilir. Orijinal font verileri PNG dosyasında saklanır, bu nedenle dosya fontların bulunduğu bir sistemdeyse, bu fontları kullanmayı ya da görünümü korumayı seçebilirsiniz.

Not: Fireworks, metni Photoshop 6 veya 7 formatına dışa aktaramaz. Photoshop 6 veya 7 metni içeren bir belgeyi düzenlerseniz ve ardından belgeyi tekrar Photoshop uygulamasına dışa aktarırsanız, dosya Photoshop 5.5 formatına dışa aktarılır. Fakat, metne herhangi bir değişiklik yapmazsanız, dosya Photoshop 6 formatına dışa aktarılır. Photoshop dosyalarını dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Fireworks grafiklerini Photoshop uygulamasına yerleştirme”, sayfa 338.

Photoshop dosyası içe aktarma seçeneklerini belirleme

Fireworks uygulamasındaki içe aktarma tercih seçenekleri, içe aktarılan Photoshop dosyalarındaki katmanlar ve metnin nasıl ele alınacağını belirlemenize olanak sağlar. Belirlediğiniz seçeneklere bağlı olarak, içe aktarılan dosyalarda korunan görünüm ve düzenlenebilirliğin derecesini kontrol edebilirsiniz.

Photoshop dosyaları için içe aktarma seçeneklerini belirlemek üzere:

1 Düzenle > Tercihler’i seçin.

Not: Mac OS X’te, Fireworks > Tercihler’i seçin.

2 İçe Aktar sekmesini tıklatın (Windows) veya açılır menüden İçe Aktar’ı seçin (Macintosh).

3 İçe aktarma seçeneklerini belirleyin:

Katmanlar: Fireworks Nesnelere Dönüştür. Photoshop dosyasındaki her katmanı, Fireworks uygulamasında tek bir katman üzerinde ayrı bir nesne olarak içe aktarır.

Katmanlar: Katmanı Kareler Arasında Paylaş. İçe aktarılan katmanları, Fireworks uygulamasında tüm kareler boyunca görünür kılar.

Katmanlar: Karelere Dönüştür. Photoshop dosyasındaki her katmanı, Fireworks uygulamasında ayrı bir kare üzerinde bir nesne olarak içe aktarır. Bu seçenek, animasyonlar olarak kullanmak istediğiniz dosyaları içe aktarmak için faydalıdır.

Metin: Düzenlenebilir. Photoshop dosyasındaki metni düzenlenebilir Fireworks metnine dönüştürür. Bu seçenek, Fireworks Metin aracı ve Özellik denetçisini kullanarak içe aktarılan metni düzenlemenize olanak sağlar. Dönüştürülen metnin görünümü, orijinalinden hafif farklılık gösterebilir.

Metin: Görünümü Korumak. Photoshop dosyasındaki metni, Fireworks uygulamasında bir bitmap nesnesine dönüştürür. Bu seçenek metnin orijinal görünümünü korur, fakat Fireworks Metin aracını kullanarak metni düzenlemenize izin vermez. Orijinal font verileri PNG dosyasında saklanır, bu nedenle dosya fontların bulunduğu bir sistemdeyse, bu fontları kullanmayı ya da görünümü korumayı seçebilirsiniz.

Düz Bileşik Görüntü Kullan. Photoshop dosyasını katmansız, düzleştirilmiş bir görüntü olarak içe aktarır.

4 Tamam'ı tıklatın.

Photoshop filtreleri ve eklentilerini kullanma

Fireworks, birçok Photoshop ve diğer üçüncü taraf filtreleri ve eklentilerini kullanmanıza olanak sağlar. Eklentileri, ya Canlı Filtreler penceresinde ya da Filtreler menüsünde kullanabilirsiniz.

Not: Photoshop 5.5 ve öncesi sürümler için eklentiler ve filtreler desteklenir. Photoshop 6 ve sonrası eklentiler ve filtreleri, Fireworks CS3 ile uyumlu değildir.

Canlı Filtreler penceresi ve Filtreler menüsü hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Tercihler iletişim kutusunu kullanarak, Photoshop ve diğer üçüncü taraf filtreleri ve eklentilerini kullanmak için:

1 Düzenle > Tercihler'i seçin.

Not: Mac OS X'te, Fireworks > Tercihler'i seçin.

2 Klasörler sekmesini tıklatın (Windows) veya açılır menüden Klasörler'i seçin (Macintosh).

3 Photoshop Eklentileri seçeneğini belirleyin.

Photoshop Eklentileri klasörünü seçin iletişim kutusu açılır.

Not: İletişim kutusu otomatik olarak açılmazsa, Gözet'i tıklatın.

4 Photoshop veya diğer filtreler ve eklentilerinin kurulduğu klasöre gelin ve Seç'i tıklatın.

5 Tercihler iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın.

6 Filtreler ve eklentileri yüklemek için Fireworks uygulamasını yeniden başlatın.

Canlı Filtreler penceresini kullanarak, Photoshop ve diğer üçüncü taraf filtreleri ve eklentilerini kullanmak için:

1 Tuval üzerinde herhangi bir vektör nesnesi, bitmap nesnesi veya metin bloğu seçin ve Özellik denetçisindeki Efektler Ekle düğmesini tıklatın.

Not: Efektler Ekle düğmesi sadece, tuval üzerinde bir nesne seçili olduğunda kullanılabilir.

2 Görüntülenen açılır menüden, Seçenekler > Eklentileri Bul'u seçin.

3 Photoshop veya diğer filtreler ve eklentilerinin kurulduğu klasöre gelin ve Seç'i tıklatın. Fireworks uygulamasını yeniden başlatmak isteyip istemediğinizi soran bir mesaj görüntülenirse, Tamam'ı tıklatın.

4 Filtreler ve eklentileri yüklemek için Fireworks uygulamasını yeniden başlatın.

Not: Alternatif olarak, eklentileri doğrudan Fireworks Eklentiler klasörüne kurabilirsiniz.

Fireworks grafiklerini Photoshop uygulamasına yerleştirme

Fireworks, dosyaları Photoshop (PSD) formatına dışa aktarmak için kapsamlı destek sağlar. Dışa aktarma ayarları, dosyayı Photoshop uygulamasında yeniden açtığınızda, dosyadaki hangi öğelerin düzenlenebilir nitelikte kalacağını kontrol etmenizi sağlar.

Photoshop uygulamasına dışa aktarılan bir Fireworks görüntüsü, Fireworks uygulamasında yeniden açıldığında diğer Photoshop grafikleri gibi aynı düzenlenebilirlik özelliğini korur. Düzenlenebilirlik, görünüm ve dosya boyutu için dışa aktarma seçenekleri, grafiğiniz için mümkün olan en iyi dışa aktarma işlemini belirlemenize olanak sağlar. Photoshop kullanıcıları, Fireworks uygulamasında grafikleriyle çalışıp ardından Photoshop uygulamasında düzenlemeye devam edebilirler.

Dosyayı Photoshop formatında dışa aktarmak için:

- 1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin veya Hızlı Dışa Aktarma düğmesini tıklatın ve Diğer > Photoshop'a Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Dışa Aktar iletişim kutusunda dosyanızı adlandırın ve Farklı Kaydet menüsünden Photoshop PSD'yi seçin.
- 3 Gruplanmış dışa aktarma ayarlarını belirlemek için Ayarlar menüsünden bir seçenek belirleyin. Bu ayarlar, Fireworks dosyasındaki nesneler, efektler ve metin için tek tek dışa aktarma seçeneklerinin hazır ayar kombinasyonlarını sağlar. Tekil dışa aktarma seçenekleri "Photoshop uygulamasına dışa aktarmak için dosyaları özelleştirme", sayfa 339 içinde ayrıntılı biçimde anlatılır.

Düzenlenebilirliği Görünüme Tercih Et. nesneleri katmanlara dönüştürür, efektlerin düzenlenebilirlik özelliğini korur ve metni düzenlenebilir Photoshop metin katmanlarına dönüştürür. Görüntüyü Photoshop uygulamasında kapsamlı olarak düzenlemeyi planlıyorsanız ve Fireworks görüntüsünün mutlak görünümünü korumaya gereksiniminiz yoksa, bu seçeneği belirleyin.

Fireworks Görünümünü Korumu. her nesneyi tekil bir Photoshop katmanına dönüştürür ve efektler ve metin düzenlenemez olur. Photoshop uygulamasında Fireworks nesneleri üzerindeki kontrolü korumak, fakat ayrıca Fireworks görüntüsünün orijinal görünümünü korumak isterseniz, bu seçeneği belirleyin.

Daha Küçük Photoshop Dosyası. her katmanı, tamamen işlenmiş bir görüntüye düzleştirir. Çok sayıda Fireworks nesnesi içeren bir dosyayı dışa aktarıyorsanız, bu seçeneği kullanın.

Özel. nesneler, efektler ve metin için özel ayarlar seçmenize olanak sağlar.

- 4 Photoshop dosyasını dışa aktarmak için Kaydet'i tıklatın.

***Not:** Photoshop 5.5 ve öncesi, 100'den fazla katman içeren dosyaları açamaz. Dışa aktardığınız Fireworks belgesi 100'den fazla nesne içeriyorsa, nesneleri silmeli veya birleştirmelisiniz.*

Photoshop uygulamasına dışa aktarmak için dosyaları özelleştirme

Bir dosyayı Photoshop uygulamasına dışa aktarırken, nesneler, efektler ve metni dışa aktarmak için özelleştirilmiş ayarlar belirleyebilirsiniz.

Photoshop uygulamasına dışa aktarma için ayarları özelleştirmek üzere:

- 1 Dışa Aktar iletişim kutusunda, dışa aktarma dosya türü olarak Photoshop PSD seçiliyken, Ayarlar açılır menüsünden Özel'i seçin.

- 2 Nesneler açılır menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:

Photoshop Katmanlarına Dönüştür. tekil Fireworks nesnelerini Photoshop katmanlarına, Fireworks maskelerini ise Photoshop katman maskelerine dönüştürür.

Tüm Fireworks Katmanlarını Düzleştir. her tekil Fireworks katmanı üzerindeki tüm nesneleri düzleştirir ve her Fireworks katmanı Photoshop uygulamasında bir katman olur. Bu seçeneği belirlediğinizde, Fireworks nesnelerini Photoshop uygulamasında düzenleme yeteneğini kaybedersiniz. Ayrıca, karışım modları gibi Fireworks nesneleriyle ilişkilendirilen özellikleri de kaybedersiniz.

- 3 Efektler açılır menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:

Düzenlenebilirliği Korumak. Fireworks Canlı Filtreler'ini Photoshop eşdeğerliklerine dönüştürür. Photoshop uygulamasında efektler yoksa, bunlar yoksayılır.

Efektler Oluştur. efektleri, nesnelere düzleştirir. Bu seçeneği belirlediğinizde, efektleri Photoshop uygulamasında düzenleme yeteneği pahasına, efektlerin görünümünü korursunuz.

4 Metin açılır menüsünde aşağıdakilerden birini seçin:

Düzenlenebilirliği Korumak. metni düzenlenebilir nitelikte bir Photoshop katmanına dönüştürür. Photoshop tarafından desteklenmeyen metin biçimlendirmesi kaybolur.

Metin Oluştur. metni bir görüntü nesnesine dönüştürür. Bu seçeneği belirlediğinizde, metni düzenleme yeteneği pahasına, metnin görünümünü korursunuz.

Illustrator ile çalışma hakkında

Fireworks, yerel Illustrator (AI) CS2 ve CS3 dosyalarını içe aktarmak için, katmanlar, desenler ve bağlı görüntüler dahil içe aktarılan dosyaların birçok boyutunu korumak için seçeneklerle birlikte, destek sunar. Sonuç olarak, Illustrator görüntülerini ileri düzenleme ve web en iyileştirmesi için Fireworks uygulamasına taşıyabilirsiniz. Ayrıca, Illustrator 8.0 yazılımı ile uyumlu olan Illustrator dosyalarını, Fireworks uygulamasından dışa aktarabilirsiniz.

Illustrator dosyaları içe aktarılırken aşağıdaki özellikler korunurlar:

Bezier Noktaları: Bezier noktalarının sayısı ve konumu korunacaktır.

Renkler: AI içeriği Fireworks uygulamasına içe aktarılırken, renkler mümkün olduğunca yakın şekilde korunacaklardır.

Metin Nitelikleri: Aşağıdaki font nitelikleri korunacaktır:

- Font
- Boyut
- Renk
- Kalın
- İtalik
- Hizalama (Sol, Sağ, Orta, Yaslanmış)
- Yönlendirme (Yatay, Soldan Sağa Dikey, Sağdan Sola Dikey)
- Harf Aralığı
- Karakter Konumu (Normal, Üst Simge, Alt Simge)
- Otomatik harf aralığı
- Harf aralığı çiftleri

Degrade Dolgular: Degrade'ler, yerel Fireworks degrade'leri olarak içe aktarılacaklardır. Degrade'nin tüm rampa noktaları korunacaktır.

Görüntüler: Illustrator AI dosyaları, aşağıdaki türlerde bağlı dosyalar ve yerleştirilmiş dosyalar içerebilirler: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA ve TIFF. Gömülü Görüntüler, Fireworks uygulamasına raster görüntüleri olarak taşınır. Bağlı görüntüler, Fireworks uygulamasında bağlı bitmap'ler olarak korunur.

Kırpma Maskeleri: Fireworks, kırpma maskelerinin yollar ve bileşik yollarla birlikte içe aktarılmasını destekler.

Dolgulu Konturlar: Dolgulu konturlar, tek bir çizim nesnesi olarak içe aktarılır.

Düz Dolgular: Dolgulu yollar, tek bir çizim nesnesi olarak içe aktarılır.

Bileşik Yollar: Bileşik yollar, tek bir çizim nesnesi olarak içe aktarılır.

Gruplar: Grup korunur ve gruplanmış tekil nesneler çizim nesneleri olarak taşınır.

Grafikler: Grafikler, gruplar olarak içe aktarılır ve grafik olarak özel düzenlenebilirlik niteliğini kaybeder.

Temel Öğeler: Illustrator temel öğeleri, aslında yoldur, bu nedenle Fireworks temel öğeleri olarak içe aktarılmazlar.

Desenler: Desenler tekil döşemeler olarak içe aktarılır. Bu döşemeler, Fireworks uygulamasında yerel bir desen olarak içe aktarılırlar ve desen çizim nesnesine atanır.

Fırça Konturları: Fırça konturları birden çok grup olarak içe aktarılırlar (kapalı yol başına bir grup).

Semboller: Semboller, normal grup nesneleri olarak içe aktarılır.

Saydamlık: Fireworks, orijinal Illustrator değerlerindeki nesne saydamlık değerlerini koruyarak nesne opaklığını doğru biçimde içe aktarır.

Alt Katmanlar: Fireworks, tüm alt katmanları yerel Fireworks alt katmanları olarak içe aktarır.

GoLive ile çalışma hakkında

Web sayfaları oluşturmak ve düzenlemek için Fireworks ve GoLive uygulamalarını birlikte kullanabilirsiniz. Diğer çoğu HTML düzenleyici ile yapabildiğiniz biçimde, Fireworks HTML'yi GoLive uygulamasına dışa aktarabilir ve kopyalayabilirsiniz. Tek istisna şudur ki, HTML'yi Fireworks uygulamasından dışa aktarmadan veya kopyalamadan önce, HTML stiliniz olarak GoLive HTML'yi seçmelisiniz.

HTML stili seçme ve Fireworks HTML'yi dışa aktarma hakkında daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Not: GoLive HTML stili, açılır menü kodunu desteklemez. Fireworks belgeniz açılır menüler içeriyorsa, dışa aktarmadan önce HTML stili olarak Genel HTML'yi seçmelisiniz.

HTML düzenleyiciler ile çalışma hakkında

Fireworks, tüm HTML düzenleyiciler tarafından okunabilen saf HTML üretir. Fireworks HTML'yi HTML düzenleyicilere yerleştirme hakkında genel bilgiler için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks ayrıca HTML içeriğini de içe aktarabilir. Bu, Fireworks belgesi içindeki tüm HTML belgelerini açma ve düzenlemenize olanak sağlayan güçlü bir özelliktir. Daha fazla bilgi için Fireworks Yardım'a bakın.

Fireworks uygulamasını genişletme hakkında

JavaScript ve Fireworks uygulamasında uzmansanız, Fireworks belgelerini ve bunlar içindeki öğeleri etkileyen nesne komutlarınızı yazmak için JavaScript kullanabilirsiniz. Ayrıca, Fireworks uygulamasını kontrol etmek üzere ActionScript™ 2.0 ve C++ uygulamalarına izin vermek için Fireworks Cross Product Communication Architecture'ı kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için Fireworks'ü Genişletme Yardım'a bakın.

Adobe XMP hakkında

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform), PNG, GIF, JPEG, Photoshop ve TIFF formatlarında kaydedilen dosyalara dosya bilgileri eklemek için kullanıcıya destek olan bir teknolojidir. XMP, Adobe uygulamaları arasında meta veriler alışverişini kolaylaştırır. Örneğin, kullanıcılar bir dosyadan meta verileri şablon olarak kaydedebilir ve ardından meta verileri diğer dosyalara içe aktarabilir.

Kullanıcı, meta verileri diğer dosyalara içe aktarmak üzere meta verileri bir şablon veya XMP dosyası olarak kaydetmek için aşağıdakileri yapabilir.

1 Dosya > Dosya Bilgileri'ni seçin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Meta verileri bir şablon olarak kaydetmek için, iletişim kutusunun üstündeki üçgen simgesini tıklatın ve Save Metadata Template'ı seçin. Bir şablon adı girin ve Kaydet'i tıklatın.
- Meta verileri bir XMP dosyasına kaydetmek için iletişim kutusunun Gelişmiş bölümünde Kaydet'i tıklatın. Bir dosya adı girin, dosya için bir konum belirleyin ve Kaydet'i tıklatın.

Adobe Bridge hakkında

Adobe® Bridge, baskı, web, video ve ses içeriği oluşturmak için gereken varlıkları konumlandırma, düzenleme ve gözetmanıza yardımcı olan Adobe® Creative Suite® 3 bileşenlerine dahil edilmiş bir çapraz platform uygulamasıdır. Herhangi bir Creative Suite bileşeninden (Acrobat 8 hariç) Bridge uygulamasını başlatabilir ve bunu hem Adobe hem de Adobe-olmayan varlıklara erişim için kullanabilirsiniz.

Adobe Bridge uygulamasından, şunları yapabilirsiniz:

- Görüntü, görüntü kaydı ve ses dosyalarını yönetebilirsiniz: Tekil uygulamaları açmadan, dosyaları önizler, arar, sıralar ve işler. Ayrıca, dosyalar için meta verileri düzenleyebilir ve dosyaları belgelerinize, projelerinize veya kompozisyonlarınıza yerleştirmek için Bridge uygulamasını kullanabilirsiniz.
- Fotoğraflarınızı yönetebilirsiniz: Bir görüntüler grubundan bir web galerisi oluşturabilir, dijital kamera kartınızdan fotoğrafları içe aktarabilir ve düzenleyebilir, ilgili fotoğrafları yığınlarda gruplayabilir ve kamera ham dosyalarınızı açabilir veya düzenleyebilir ve Photoshop uygulamasını başlatmadan bunların ayarlarını düzenleyebilirsiniz. Ayrıca, Adobe Stock Photos yoluyla önemli stok kitaplıklarını tarayabilir ve telifsiz görüntüleri indirebilirsiniz.
- Adobe Version Cue® yönetimli varlıklarla çalışabilirsiniz.
- Toplu komutlar gibi otomatikleştirilmiş görevleri gerçekleştirebilirsiniz.
- Renk yönetimli Creative Suite bileşenleri boyunca renk ayarlarını eşitleyebilirsiniz.
- Masaüstünüzü paylaşmak ve belgeleri incelemek için gerçek-zamanlı bir web konferansı başlatabilirsiniz.

Zengin Internet uygulaması mizanpajları için Flex tümleştirmesi (MXML dışa aktarması)

Tasarımcılar teknolojinin sınırlarını zorladıkça daha iyi araçlar ve tümleştirme her zamankinden daha da önemli hale geliyor. Fireworks yeni kuşak zengin Internet uygulamalarının—RIA olarak anılmaktadır—geliştirilmesine, bileşenler olarak bilinen ortak kitaplık varlıklarını, Adobe Flex™ Builder™ ile kullanılmak üzere dışa aktarmayı mümkün kılarak yardımcı olabilir.

İşin en iyi tarafı sizin herhangi bir şey yapmanızın gerekmemesidir çünkü Fireworks gerekli Flex kodunu (MXML) stillendirme ve mutlak konumlandırmayı koruyarak sizin yerinize dışa aktarır. Artık Flex ortak kitaplık varlıklarından yararlanarak kolaylıkla bir Flex uygulaması sayfa düzenini Fireworks uygulamasında oluşturabilir ve bunu Flex Builder uygulamasına yüklemek için MXML olarak dışa aktarabilirsiniz.

MXML verilerini dışa aktarmak için

- 1 Dosya > Dışa Aktar'ı seçin.
- 2 Dışa Aktar açılır menüsünden MXML ve Görüntüler'i seçin.
- 3 Görüntüleri MXML kodundan ayrı bir klasörde kaydetmek isterseniz, Görüntüleri alt klasöre koy seçeneğini belirleyin.
- 4 Sadece geçerli seçilen sayfayı dışa aktarmak için Sadece geçerli sayfa seçeneğini belirleyin.
- 5 Dışa aktarmayı tamamlamak için Kaydet'i tıklattın.

Bölüm 17: Yinelenen Görevleri Otomatikleştirme

Web tasarımcıları genellikle zamanın büyük bölümünü görüntüleri en iyileştirme veya görüntüleri belirli sınırlamalara sığmaları için dönüştürme gibi yinelenen görevleri yapmakla harcar. Birçok biktırıcı çizim, düzenleme ve dosya dönüştürme görevini otomatikleştirme ve basitleştirme yeteneği Fireworks CS3 uygulamasının güçlü yanlarından biridir.

Düzenleme işleminizi hızlandırmak üzere, bir dosyadaki veya birden çok dosyadaki öğeleri aramak ve değiştirmek için Bul ve Değiştir'i kullanabilirsiniz. Geçmiş panelinde oluşturulan URL'ler, fontlar, renk, metin ve komutlar gibi öğeleri bulup değiştirebilirsiniz.

Görüntü dosyalarının tüm gruplarını diğer formatlara dönüştürmek veya bunların renk paletlerini değiştirmek için Toplu İşlem özelliğini kullanabilirsiniz. Toplu İşlem, özel en iyileştirme ayarlarını dosya gruplarına uygulayabilir. Ayrıca, Toplu İşlem'i küçük resimler oluşturmak için ideal araç yapan dosyalar grubunu yeniden boyutlandırmayı işlemini de yapabilirsiniz.

Geçmiş panelini kullanarak, ortak kullanılan özellikler için kısayollar olan komutlar oluşturabilir veya karmaşık bir adımlar dizisini gerçekleştirebilen bir komut dosyası oluşturabilirsiniz. Fireworks, JavaScript kodunu anlayabilir ve çalıştırabilir, bu nedenle ileri düzey kullanıcılar JavaScript komutları yazarak ve ardından bunları Fireworks uygulamasında çalıştırarak çok karmaşık görevleri otomatikleştirebilir. Fireworks uygulamasındaki neredeyse tüm komut veya ayarları Fireworks uygulamasının anlayabileceği özel JavaScript komutlarıyla kontrol edebilirsiniz.

Extension Manager, Fireworks uygulamasının yeteneklerini geliştirmek için Adobe uygulamaları içinde uzantıları içe aktarma, yükleme ve silme olanağı sağlar.

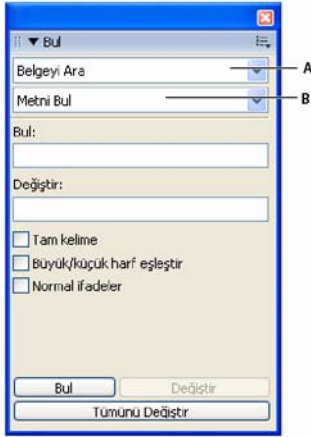
Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Bulma ve değiştirme”, sayfa 344
- “Toplu işleme”, sayfa 348
- “Fireworks’ü Genişletme”, sayfa 356
- “Fireworks panelleri olarak kullanılan Flash SWF filmleri”, sayfa 360

Bulma ve değiştirme

Bul ve Değiştir özelliği, metin, URL'ler, fontlar ve renkler gibi öğeleri arama ve bulmada size yardımcı olur. Bul ve Değiştir, geçerli belge veya birden çok dosyayı araştırabilir.

Bul ve Değiştir sadece Fireworks PNG dosyaları veya Adobe FreeHand, sıkıştırılmamış CorelDraw ve Adobe Illustrator dosyaları gibi vektör nesneleri içeren dosyalarda çalışır.



Bul paneli A. Ara seçeneği B. Bul seçeneği

Arama için kaynak seçmek üzere:

- 1 Belgeyi açın.
- 2 Bul panelini açmak için aşağıdakilerden birini yapın:
 - Pencere > Bul'u seçin.
 - Düzenle > Bul'u seçin.
 - Control+F (Windows) veya Command+F (Macintosh) tuşlarına basın.

Not: Seçtiğiniz dosyalar kilitliyse veya bir Adobe Dreamweaver sitesinden teslim edilmişse, işlemden önce bunların kilidini açmanız veya teslim almanız gerekir.

- 3 Ara açılır menüsünden, arama için bir kaynak seçin.

Seçimi Ara. sadece geçerli seçilen nesneler ve metin içindeki öğeleri bulur ve değiştirir.

Kareyi Ara. sadece geçerli kare içindeki öğeleri bulur ve değiştirir.

Belgeyi Ara. etkin belge içindeki öğeleri bulur ve değiştirir.

Dosyalar Ara. birden çok dosyadaki öğeleri bulur ve değiştirir. Bu seçenek, Ara açılır menüsünde henüz seçilmemişse, bunu seçmek içinde aranmasını istediğiniz dosyaları seçebileceğiniz bir iletişim kutusu açar. Dosyaları Ara, Ara açılır menüsünde zaten seçilmişse, Bul, Değiştir veya Tümünü Değiştir'i tıklatarak arama işlemini başlattıktan sonra hangi dosyaların aranacağını belirleme seçeneğiniz vardır.

- 4 Bul açılır menüsünden aramak için bir nitelik seçin. Paneldeki seçenekler, seçiminize bağlı olarak değişir.
- 5 Seçilen Bul niteliği için seçenekleri ayarlayın.
- 6 Bir bul ve değiştir işlemi seçin.

Bul. öğenin bir sonraki örneğini bulur. Bulunan öğeler belge içinde seçili görüntülenir.

Değiştir. bulunan öğeyi Değiştir seçeneğinin içeriğiyle değiştirir.

Tümünü Değiştir. bulunan öğenin arama aralığı boyunca tüm tekrarlamalarını bulur ve değiştirir.

Not: Birden çok dosyada nesneleri değiştirmek bu dosyaları otomatik olarak kaydeder; Düzenle > Geri Al'ı kullanarak değişikliği geri döndüremezsiniz. Daha fazla bilgi için, bkz. "Toplu işlem sırasında bulma ve değiştirme", sayfa 352.

Birden çok dosyada bulma ve değiştirme için seçenekleri belirleme

Birden çok sayfada bulur ve değiştirirken, aramadan sonra Fireworks uygulamasının birden çok açık dosyayı nasıl ele alacağını belirleyebilirsiniz.

Arandıktan sonra her dosyayı kaydetmek, kapatmak ve yedeklemek için:

- 1 Bul paneli Seçenekler menüsünden Değiştirme Seçenekleri'ni seçin.
- 2 Bul ve değiştirmeden sonra her dosyayı kaydetmek ve kapatmak için Dosyaları Kaydet ve Kapat'ı seçin.

Sadece orijinal olarak etkin olan belge açık kalır.

Not: *Kaydet ve Kapat devre dışı bırakılmışsa ve çok sayıda dosyayı toplu işleme tabi tutuyorsanız, Fireworks uygulamasının hafızası yetersiz kalabilir ve toplu işlem iptal edilebilir.*

- 3 Yedeklemeler açılır menüsünden aşağıdakilerden birini seçin:

Yedekleme Yok. Orijinal dosyaları yedeklemeden bulur ve değiştirir. Değiştirilen dosyalar orijinal dosyaların yerini alır.

Varolan Yedeklemelerin Üzerine Yaz. bul ve değiştir sırasında değiştirilen her dosyanın sadece bir yedekleme kopyasını oluşturur ve saklar. Ek bul ve değiştir işlemleri gerçekleştirirseniz, önceki orijinal dosya her zaman yedekleme kopyasının yerini alır. Yedekleme kopyaları, Orijinal Dosyalar olarak adlandırılan bir alt klasörde saklanır.

Artımlı Yedeklemeler. bul ve değiştir sırasında değiştirilen dosyaların tüm yedekleme kopyalarını kaydeder. Orijinal dosyalar geçerli klasörleri içindeki Orijinal Dosyalar alt klasörüne taşınırlar ve artımlı bir sayı her dosyanın sonuna eklenir. Ek bul ve değiştir işlemleri gerçekleştirirseniz, orijinal dosya Orijinal Dosyalar klasörüne kopyalanır ve bir sonraki daha büyük sayı bunun dosya adına eklenir. Örneğin, Drawing.png adlı bir dosya için, bir sonraki bul ve değiştir işleminizde, yedekleme dosyası Drawing-1.png olarak adlandırılır. İkinci bul ve değiştir işleminde yedekleme dosyası Drawing-2.png olarak adlandırılır, vb.

- 4 Tamam'ı tıklatın.

Metin bulma ve değiştirme

Fireworks, metin bulma ve değiştirmeyi kolaylaştırır. Büyük/küçük harfleri göz önünde bulundurma veya tüm sözcükleri veya sözcüklerin bölümlerini bulmak üzere aramanızı geliştirmeniz için çeşitli seçenekleriniz vardır.

Sözcükleri, sözcük gruplarını veya metin dizelerini aramak ve değiştirmek için:

- 1 Bul panelinin Bul açılır menüsünden Metni Bul'u seçin.
- 2 Bul metin kutusuna aramak için metni girin.
- 3 Değiştir metin kutusuna değiştirme metnini girin.
- 4 İsterseniz, aramayı daha ileri düzeyde tanımlamak için seçenekleri belirleyin:

Tam Kelime. metni başka bir kelimenin parçası olarak değil sadece Bul seçeneğinde görüntülediği biçimiyle bulur.

Büyük/Küçük Harf Eşleştir. arama sırasında büyük ve küçük harfler arasında ayrım yapar.

Normal İfadeler. arama sırasında sözcüklerin parçalarını veya sayıları şartlı olarak eşleştirir.

Fontları bulma ve değiştirme

Fireworks belgelerinizde fontları da kolayca bulabilir ve değiştirebilirsiniz.

Bir veya daha fazla Fireworks belgesinde fontları aramak ve değiştirmek için:

- 1 Bul panelinin Bul açılır menüsünden Fontu Bul'u seçin.
- 2 Bulmak için font ve font stilini seçin.



Minimum ve maksimum puntolarla aramanızı sınırlandırabilirsiniz.

- 3 Değiştir alanında değiştirme fontu olarak kullanmak üzere font, font stili ve puntoyu belirleyin.

Renkleri bulma ve değiştirme

Fireworks belgelerinizde belirli bir rengin tüm örneklerini bulabilir ve ardından bunu değiştirebilirsiniz.

Fireworks belgelerinde renkleri aramak ve değiştirmek için:

- 1 Bul açılır menüsünden Rengi Bul'u seçin.
- 2 Bulunan renklere nasıl uygulanacağını belirlemek için Uygula açılır menüsünden bir öge seçin.

Dolgular & Konturlar. hem dolgu hem de kontur renklerini bulur ve değiştirir.

Tüm Özellikler. dolgu, kontur ve efekt renklerini bulur ve değiştirir.

Dolgular. desen dolguları hariç dolgu renklerini bulur ve değiştirir.

Konturlar. sadece kontur renklerini bulur ve değiştirir.

Efektler. sadece efekt renklerini bulur ve değiştirir.

URL'leri bulma ve değiştirme

Sözcükler, yazı biçimleri ve renklere ek olarak, Fireworks belgenizdeki etkileşimli öğelere atanmış URL'leri de bulma ve değiştirmenize imkan verir.

Web nesnelere atanmış URL'leri aramak ve değiştirmek için:

- 1 Bul panelinin Bul açılır menüsünden URL'yi Bul'u seçin.
- 2 Bul metin kutusuna aramak için URL'yi girin.
- 3 Değiştir metin kutusuna değiştirme URL'sini girin.
- 4 İsterseniz, aramayı daha ileri düzeyde tanımlamak için seçenekleri belirleyin:

Tam Kelime. metni başka bir kelimenin parçası olarak değil sadece Bul seçeneğinde görüntülediği biçimiyle bulur.

Büyük/Küçük Harf Eşleştir. arama sırasında büyük ve küçük harfler arasında ayırım yapar.

Normal İfadeler. arama sırasında sözcüklerin parçalarını veya sayıları şartlı olarak eşleştirir.

Web uyumlu olmayan renkleri bulma ve değiştirme

Web uyumlu olmayan renkler, Web 216 renk paletinde içermeyen renklerdir. Bir renk, hem Macintosh hem de Windows platformlarında güvenli bir biçimde ayrı renk olarak görüntüleniyorsa web uyumludur. Web uyumlu renkler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "GIF, PNG, TIFF, BMP ve PICT dosyalarını en iyileştirme", sayfa 277.

Web uyumlu olmayan tüm renkleri aramak ve bunları web uyumlu renklerle değiştirmek için:

- ❖ Bul panelinin Bul açılır menüsünden Non-Web 216'yı Bul'u seçin.

Not: Non-Web 216'yı Bul, görüntü nesneleri içindeki pikselleri bulup değiştirmez.

Toplu işleme

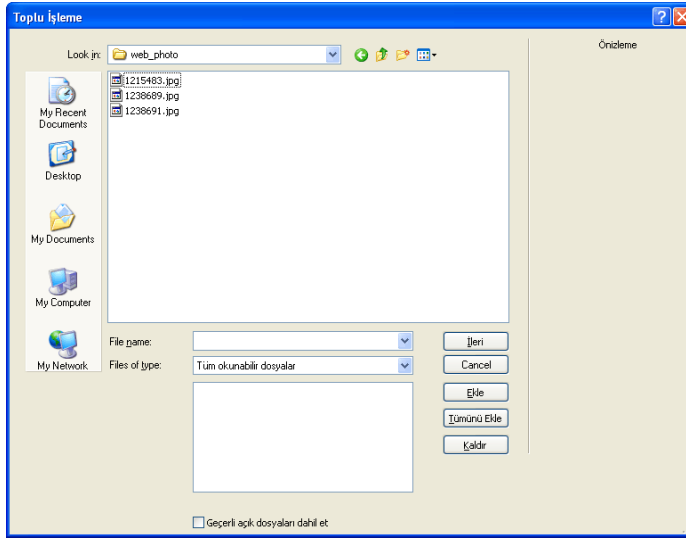
Toplu işleme, bir grafik dosyaları grubunu otomatik olarak dönüştürmenin rahat bir yoludur. Aşağıdakiler toplu işleme seçenekleridir:

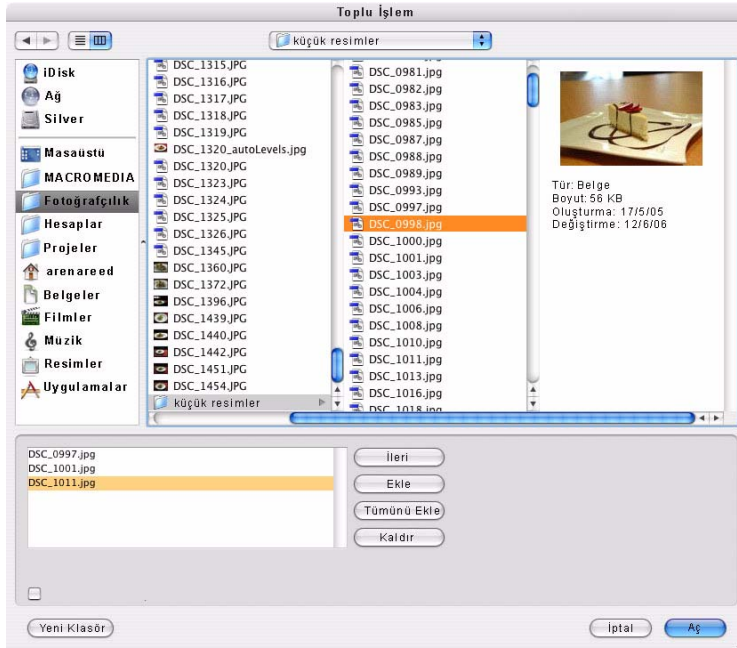
- Bir dosyalar seçimini başka bir formata dönüştürme.
- Bir dosyalar seçimini, farklı en iyileştirme ayarlarıyla aynı formata dönüştürme.
- Dışa aktarılan dosyaları ölçekleme.
- Metin, renkler, URL'ler, fontlar ve Web 216 olmayan renkleri bulma ve değiştirme.
- Herhangi bir önek ekleme, son ek ekleme, alt dize değiştirme ve boşlukları değiştirme kombinasyonu ile dosya gruplarını yeniden adlandırma.
- Bir dosyalar seçiminde komutlar gerçekleştirme.

Dosyalara toplu işlem yapmak için:

1 Dosya > Toplu İşlem'i seçin ve işlemi uygulamak için dosyalar seçin. Dosyaları farklı klasörlerden seçebilir ve ayrıca tüm geçerli olarak açık belgeleri toplu işleme dahil edebilirsiniz. Sihirbaz yoluyla çalışırken, dosya seçiminizde herhangi bir değişiklik yapmanız gerekirse Geri düğmesini kullanabilirsiniz.

Ayrıca, toplu işlem komut dosyasını sadece daha sonra kullanmak için kaydetmek isterseniz, hiç bir dosya seçmeme seçeneğiniz de vardır.





Not: Seçtiğiniz dosyalar kilitliyse veya bir Dreamweaver sitesinden teslim edilmişse, işlemden önce bunların kilidini açmanız veya teslim almanız gerekir.

2 Toplu İşlem iletişim kutusunda aşağıdakilerden birini tıklatın:

Ekle. seçilen dosya ve klasörleri toplu işleme için dosyalar listesine ekler. Bir klasör seçilirse, klasördeki tüm geçerli, okunabilir dosyalar toplu işleme eklenir.

Not: Geçerli dosyalar, oluşturulan, adlandırılan ve kaydedilen dosyalardır. En son dosya sürümü kaydedilmezse, kaydetmeniz gerekir, bundan sonra toplu işleme devam edebilirsiniz. Dosyayı kaydetmezseniz, tüm toplu işlem sonlanır.

Tümünü Ekle. geçerli seçilen klasördeki tüm geçerli dosyaları toplu işleme için dosyalar listesine ekler.

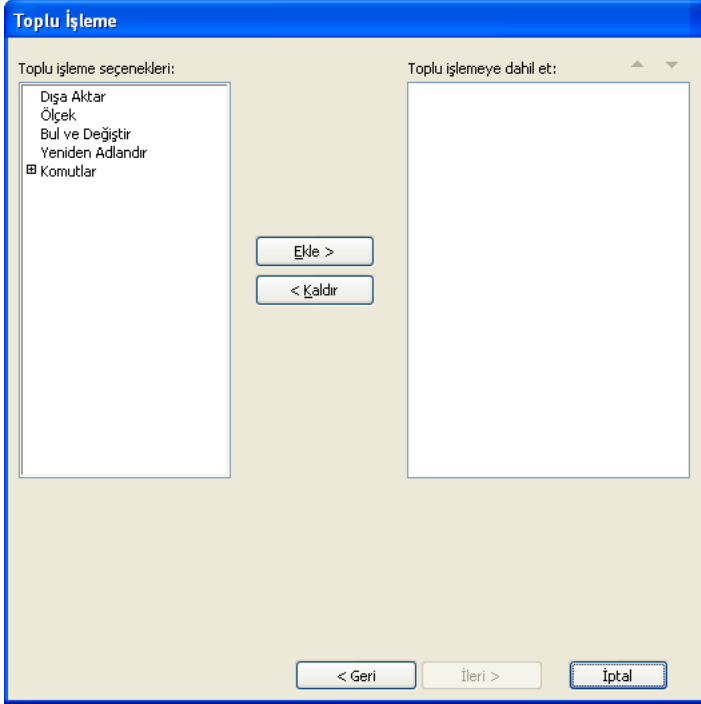
Kaldır. seçilen dosyaları toplu işleme için dosyalar listesinden kaldırır.

3 Geçerli olarak açık tüm dosyaları eklemek için Geçerli Açık Dosyaları Dahil Et'i seçin.

Bu dosyalar toplu işleme için dosyalar listesinde görüntülenmez, fakat işleme dahil edilir.

4 İleri'yi tıklatın, ardından aşağıdakilerden birini veya ikisini birden yapın:

- Toplu işleme bir görev eklemek için Toplu İşlem Seçenekleri listesinde Ekle'yi seçin. Her görev sadece bir kere eklenebilir. Ölçek seçeneği hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Grafikleri toplu işleme ölçekleme", sayfa 352. Yeniden Adlandır seçeneği hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Dosya adlarını toplu işleme değiştirme", sayfa 353. Komutlar ekleme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Toplu işleme komutları gerçekleştirme", sayfa 353.



- Listeyi yeniden sıralamak için Toplu İşleme Dahil Et listesinde görevi seçin ve yukarı ve aşağı ok düğmelerini tıklattın.



Not: Görevlerin, *Toplu İşleme Dahil Et* listesindeki görüntülenme sıraları, *Dışa Aktar* ve *Yeniden Adlandır* görevleri hariç ki bunlar her zaman en son gerçekleştirilir, *toplum işlem sırasında görevlerin gerçekleştirilme sıralarıdır*.

5 Bir görev için ilave seçenekler görüntülemek üzere Toplu İşleme Dahil Et listesinde görevi seçin.

6 Her seçenek için ayarları gerektiği gibi belirleyin.

Bir görevi toplu işlemde kaldırmak için Toplu İşleme Dahil Et listesinde görevi seçin ve Kaldır'ı tıklattın.

7 İleri'yi tıklattın.

8 İşlenen dosyaları kaydetmek için seçenekleri belirleyin:

Orijinal Dosyayla Aynı Konum. dosyayı, kaynak dosyasıyla aynı konuma kaydeder ve dosya adları aynıysa ve aynı formattaysa kaynak dosyanın üzerine yazar.

Özel Konum. işlenen dosyaları kaydetmeniz için konum seçmenize imkan verir.

9 Orijinal dosyalar için yedekleme seçeneklerini belirlemek üzere Yedeklemeler'i seçin.

Dosyaları yedeklemek her zaman daha güvenlidir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Toplu işlem çıktı konumunu belirleme”, sayfa 354.

10 Toplu işlem ayarlarını gelecek kullanımlar için kaydetmek isterseniz Komut Dosyasını Kaydet’i tıklatın.

Daha fazla bilgi için, bkz. “Toplu işlemleri komut dosyaları olarak kaydetme”, sayfa 355.

11 Toplu işleminizi gerçekleştirmek için Toplu İşlem’i tıklatın.

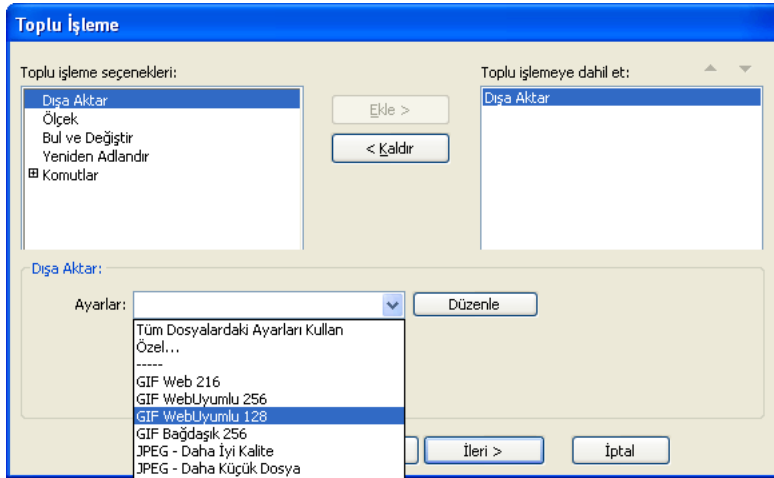
Toplu işlemin sonunda, toplu işleme eklenen dosyalardan herhangi biri işlenememişse, sizi sorun konusunda uyarıcı bir bildirim görüntülenir.

Ayrıca, toplu işlem sırasında FireworksBatchLog.txt olarak adlandırılan bir günlük dosyası oluşturulur. Bu dosya, işlenen tüm dosyaları, açılmayan belirli dosyaları (varsa) ve diğer bilgileri listeler. Bu günlük dosyasını şurada bulabilirsiniz:

- \\Documents and Settings\username\Application Data\Adobe\Fireworks 9\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/username/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

Toplu işlemle en iyileştirme ayarlarını değiştirme

Toplu İşlem iletişim kutusundaki Dışa Aktar seçeneğini kullanarak dosya en iyileştirme ayarlarını değiştirebilirsiniz.



Toplu işlem için dışa aktarma ayarlarını ayarlamak üzere:

1 Toplu İşlem Seçenekleri listesinden Dışa Aktar’ı seçin ve Ekle’yi tıklatın.

2 Ayarlar açılır menüsünden aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin ve Tamam’ı tıklatın:

- Toplu işlem sırasında tüm dosyaların önceki dışa aktarma ayarlarını tutmak için Tüm Dosyalardaki Ayarları Kullan’ı seçin. Örneğin, bir GIF’ler ve JPEG’ler klasörüne toplu işlem uyguluyorsanız, sonuç dosyaları GIF’ler ve JPEG’ler olarak kalır ve Fireworks tüm dosyaları dışa aktarırken orijinal palet ve sıkıştırma ayarlarını kullanır.
- Dışa Aktarma Özizlemesi iletişim kutusunda ayarları değiştirmek için Özel’i seçin veya Düzenle’yi tıklatın.
- GIF Web 216 veya JPEG – Daha İyi Kalite gibi hazır ayar bir dışa aktarma ayarı seçin. Tüm dosyalar bu ayara dönüştürülür.

3 Toplu işleme devam etmek için İleri’yi tıklatın.

Toplu işlemi tamamlama hakkında bilgi için, bkz. “Toplu işleme”, sayfa 348.

Grafikleri toplu işlemle ölçekleme

Toplu İşlem iletişim kutusundaki Ölçek seçeneğini kullanarak dışa aktarılan görüntülerin yükseklik ve genişliğini değiştirebilirsiniz.

Toplu işlenen dosyalar için ölçekleme ayarlarını ayarlamak üzere:

1 Toplu İşlem Seçenekleri listesinden Ölçek'i seçin ve Ekle'yi tıklayın.

2 Ölçek açılır menüsünde bir seçenek belirleyin:

Ölçek Yok. dosyaları değiştirmeden dışa aktarır.

Boyuta Ölçekle. görüntüleri belirlediğiniz mutlak genişlik ve yüksekliğe ölçekler.

Sığacak Biçimde Ölçekleme Alanı. görüntüleri, belirlediğiniz maksimum genişlik ve yükseklik aralığıyla orantılı olarak sığdırır.



Sığacak Biçimde Ölçekleme Alanı seçeneğini, bir görüntüler grubunu birörnek boyutlu küçük resim görüntülerine dönüştürmek için kullanın.

Yüzdeye Ölçekle. görüntüleri bir yüzdeyle ölçekler.

3 Ölçek açılır menüsünde ister Boyuta Ölçekle'yi ister Sığacak Biçimde Ölçekleme Alanı'nı seçmiş olun, ayrıca sadece geçerli olarak hedef boyuttan büyük olan belgeleri ölçeklemeyi de seçebilirsiniz. Bunu yapmak için, Sadece Şu Anda Hedef Boyutundan Büyük Olan Belgeleri Ölçeklendir seçeneğini belirleyin.

4 Toplu işleme devam etmek için İleri'yi tıklayın.

Toplu işlemi tamamlama hakkında bilgi için, bkz. "Toplu işleme", sayfa 348.

Toplu işlem sırasında bulma ve değiştirme

Toplu İşlem iletişim kutusundaki Bul ve Değiştir seçeneğini kullanarak düğmeler, sıcak noktalar ve dilimlerdeki metin, fontlar, renkler veya URL'leri bulabilir ve değiştirebilirsiniz.

Toplu Değiştir sadece aşağıdaki dosya formatlarını etkiler: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand ve CorelDraw. Toplu Değiştir, GIF'ler ve JPEG'leri etkilemez.

Toplu işlem sırasında bulmak ve değiştirmek için nitelikler seçmek üzere:

- 1 Toplu İşlem Seçenekleri listesinden Bul ve Değiştir'i seçin ve Ekle'yi tıkklatın.
- 2 Düzenle'yi tıkklatın.
- 3 Bul açılır menüsünden bulmak ve değiştirmek için nitelik türü seçin: metin, font, renk, URL veya Non-Web 216.
- 4 Bul kutusunda bulmak için belirli öğeyi girin veya seçin.
- 5 Değiştir kutusunda değiştirmek için belirli öğeyi girin veya seçin.
- 6 Bul ve Değiştir ayarlarını saklamak için Tamam'ı tıkklatın.
- 7 Toplu işleme devam etmek için İleri'yi tıkklatın.

Toplu işlemi tamamlama hakkında bilgi için, bkz. "Toplu işleme", sayfa 348. Bul ve Değiştir seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Bulma ve değiştirme", sayfa 344.

Dosya adlarını toplu işlemle değiştirme

Toplu işlenen dosyaların adlarını, Toplu İşlem iletişim kutusundaki Yeniden Adlandır seçeneğini kullanarak değiştirebilirsiniz.

Toplu işlenen dosyalar için adlandırma ayarlarını ayarlamak üzere:

- 1 Toplu İşlem Seçenekleri listesinden Yeniden Adlandır'ı seçin ve Ekle'yi tıkklatın.

- 2 Toplu İşlem iletişim kutusunun altındaki Yeniden Adlandır seçeneklerini belirleyin:

Değiştir. her dosya adındaki karakterleri belirlediğiniz farklı karakterlerle değiştirme imkanı sağlar, bunun yerine tüm dosya adlarından karakterleri silebilirsiniz. Örneğin, Temp_123.jpg, Temp_124.jpg, ve Temp_125.jpg olarak adlandırılmış dosyalarınız varsa, "Temp_12" adını "Doğumgünü" ile değiştirebilirsiniz, böylece dosya adlarını Doğumgünü3.jpg, Doğumgünü4.jpg, ve Doğumgünü5.jpg olarak değiştirirsiniz.

Boşlukları şununla değiştir. dosya adındaki varolan boşlukları belirlediğiniz karakter ya da karakterlerle değiştirmenize imkan sağlar, bunun yerine tüm dosya adlarından tüm boşlukları silebilirsiniz. Örneğin, Gel git.jpg ve Talk show.jpg olarak adlandırılan dosyalar Gelgit.jpg ve Talkshow.jpg, or Gel-git.jpg ve Talk-show.jpg olarak değiştirilebilir.

Önek Ekle. dosya adının başına eklemek için metin girmenize imkan verir. Örneğin, "gece_" girerseniz, Gündoğumu.gif dosyası toplu işlem uygulanırken gece_Gündoğumu.gif olarak yeniden adlandırılır.

Sonek Ekle. dosya uzantısından önce dosya adının sonuna eklemek için metin girmenize imkan verir. Örneğin, "_gün" girerseniz, Günbatımı.gif dosyası toplu işlem uygulanırken Günbatımı_gün.gif olarak yeniden adlandırılır.

Not: Değiştirilen her dosya adı için Değiştir, Boşlukları değiştir, Önek Ekle ve Sonek Ekle seçeneklerinin herhangi bir kombinasyonunu yapabilirsiniz. Örneğin, "Temp" adını "Parti" ile değiştirme, tüm boşlukları kaldırma ve bir önek ve sonek ekleme işlemlerinin hepsini aynı anda yapabilirsiniz.

- 3 Toplu işleme devam etmek için İleri'yi tıkklatın.

Toplu işlemi tamamlama hakkında bilgi için, bkz. "Toplu işleme", sayfa 348.

Toplu işlemle komutları gerçekleştirme

Toplu İşlem iletişim kutusundaki Komutlar seçeneğini kullanarak dosyalar üzerinde JavaScrip komutlarını gerçekleştirebilirsiniz.

Toplu işlenen dosyalar için komut seçeneklerini ayarlamak üzere:

1 Kullanılabilir tüm komutları görmek için Toplu İşlem Seçenekleri listesindeki Komutlar seçeneğinin yanındaki Artı (+) düğmesini (Windows) veya üçgeni (Macintosh) tıklatın.

2 Bir komut seçin ve bunu Toplu İşleme Dahil Et listesine eklemek için Ekle'yi tıklatın.

Not: Bu komutlar düzenlenemez.

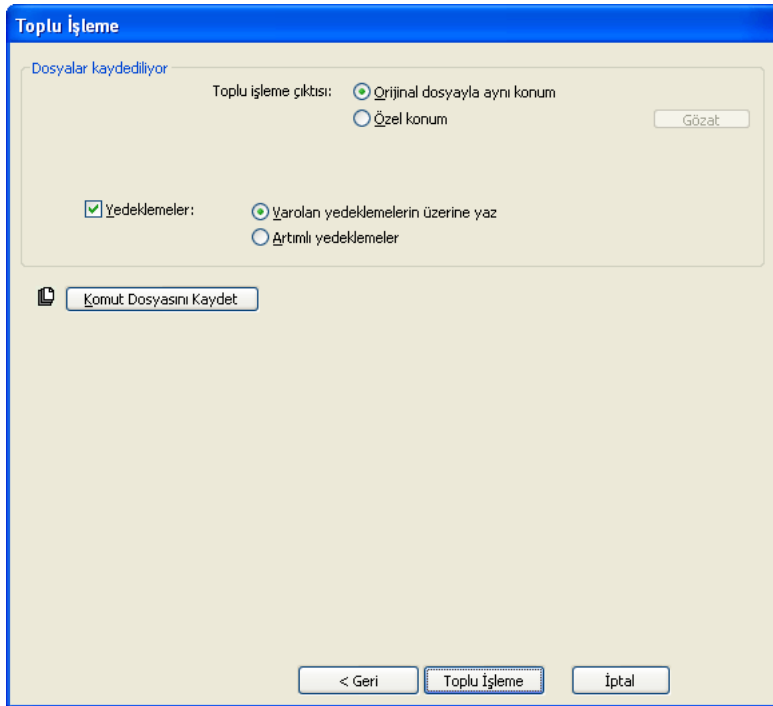
3 Toplu işleme devam etmek için İleri'yi tıklatın.

Toplu işlemi tamamlama hakkında bilgi için, bkz. “Toplu işleme”, sayfa 348. Komutlar oluşturma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Geçmiş paneliyle komut dosyası oluşturma”, sayfa 357.

Not: Bazı komutlar toplu işlem sırasında çalışmaz. Belge içinde herhangi bir nesne seçilmesini gerektirmeden çalışan komutları seçin.

Toplu işlem çıktı konumunu belirleme

Toplu İşlem iletişim kutusunda tüm toplu işlem seçeneklerini belirledikten sonra, dosyalarınızı kaydetmek için seçenekler belirlemelisiniz. Orijinal dosyaların yedekleme kopyalarını toplu işlemde kaydedebilirsiniz. Dosyaların yedekleme kopyaları her orijinal dosyayla aynı klasörde bir Orijinal Dosyalar alt klasörüne yerleştirilir.

**Toplu işlenen dosyaları yedeklemek için:**

1 Toplu işlem çıktısı için bir konum seçin.

2 Yedekleme seçeneklerinizi ayarlamak için Yedeklemeler'i seçin.

3 Dosyaların nasıl yedeklenmesini istediğinizi seçin:

Varolan Yedeklemelerin Üzerine Yaz. önceki yedekleme dosyasının üzerine yazar.

Artımlı Yedeklemeler. tüm yedekleme dosyalarının kopyalarını tutar. Yeni bir toplu işlem başlattığınızda, yeni yedekleme kopyasının dosya adının sonuna bir numara eklenir.

Not: Yedekle'nin seçimi kaldırılırsa, aynı dosya formatındaki toplu işleme, dosya adı aynıysa orijinal dosyanın üzerine yazar. Fakat, farklı bir dosya formatında toplu işleme, yeni bir dosya oluşturur ve orijinal dosyayı taşımaz veya silmez.

4 Toplu işlemi bitirmek için Toplu İşlem'i tıklatın veya Toplu İşlem iletişim kutusuna geri dönmek için Geri'yi tıklatın.

Toplu işlemleri komut dosyaları olarak kaydetme

Toplu işlemi gelecekte kolayca yeniden oluşturmak için toplu işlem ayarlarını komut dosyası veya komut olarak kaydedebilirsiniz. Toplu İşlem iletişim kutusunda tüm toplu işlem seçeneklerini belirledikten sonra, dosyalarınızı kaydetmeniz için seçenekler sunulur.

Toplu komut dosyası oluşturmak için:

- 1 Toplu komut dosyası oluşturmak için Komut Dosyasını Kaydet'i tıklatın.
- 2 Komut dosyası için bir ad ve hedef girin.
- 3 Kaydet'i tıklatın.

Komut dosyanızı sabit diskinizdeki Komutlar klasörüne kaydetmek, komut dosyasını Fireworks uygulamasındaki Komutlar klasörüne ekler.

Not: Bu klasörün tam konumu sistemden sisteme değişir ve komutun sadece sizin kullanıcı profilinize mi yoksa tüm kullanıcılara mı kullanılabilir olmasını istemenize bağlıdır. Komutlar klasörleri, Fireworks uygulama klasörünüzdeki Yapılandırma klasöründe ve ayrıca kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzde bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. "Yapılandırma dosyalarıyla çalışma", sayfa 365.

Toplu komut dosyasını çalıştırmak için:

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
 - Fireworks uygulamasında, Komutlar > Komut Dosyasını Çalıştır'ı seçin.
 - Fireworks dışında, sabit diskinizdeki komut dosyası dosya adını çift tıklatın.
- 2 Bir komut dosyası seçin ve Aç'ı tıklatın.
- 3 Komut dosyasıyla işlemek için dosyaları seçin:

Geçerli Açık Dosyalar. tüm açık belgeleri işler.

Özel. işlemek için dosyalar seçmenize imkan verir.

Not: İşlenecek dosyaları seçmek için İşlenecek Dosyalar açılır menüsünün yanındaki Üç Nokta (...) düğmesini tıklatın.

- 4 Tamam'ı tıklatın.

Dosyaları seçme hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Toplu işleme", sayfa 348.

Sürükleyip bırakarak komut dosyalarını çalıştırma

Sık sık tekrarladığınız bir toplu işleminiz varsa, bunu bir komut dosyası olarak kaydedin, ardından toplu işlemi başlatmak için bu komut dosyasını sabit diskinizden masaüstünüzdeki Fireworks simgesine sürükleyin. Fireworks uygulaması bu komut dosyasını başlatır ve çalıştırır.

Sürükleyip bırakarak toplu komut dosyasını çalıştırmak için:

1 Bir komut dosyasını kaydedin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Komut dosyası dosya simgesini Fireworks masaüstü simgesine sürükleyin.
- Komut dosyası dosya simgesini açık bir Fireworks belgesine sürükleyin.

Not: Çoklu komut dosyalarını ve çoklu grafik dosyalarını Fireworks uygulamasına sürüklemek, grafik dosyalarını birden çok defa işler, her komut dosyası için bir defa.

Fireworks'ü Genişletme

Fireworks uygulamasını genişletmek hiç bu kadar kolay olmamıştı. Fireworks, uygulamanın yeteneklerini genişleten özel komutlar oluşturabileceğiniz çeşitli yollar sunar.

Extension Manager ile, Fireworks uygulamasının işlevselliğini artıran uzantıları yükleyebilir ve yönetebilirsiniz. Ya da, özel JavaScript kodu yazabilir ve bunu Fireworks içinde özel bir komut olarak kullanabilirsiniz. Adobe Flash SWF filmlerini de Fireworks uygulamasında özel komutlar olarak kullanabilirsiniz. Renk değerlerini, Flash eylem komut dosyasından Fireworks renk kutularına doğrudan yapıştırabilirsiniz. Ayrıca, Fireworks Geçmiş paneli, bir dizi kaydedilmiş görevden özel komutlar oluşturmanıza olanak sağlayan kolay kullanımlı bir arayüz sunar.

Bir uzantı yükledikten veya bir özel komut oluşturduktan sonra, Fireworks bunu Komutlar menüsüne yerleştirir.

Not: Sabit diskinizdeki Komut Panellerinde bir SWF dosyası olarak saklanırlarsa, komutlar Pencere menüsünde paneller olarak kullanılabilir olur. Daha fazla bilgi için, bkz. “Flash SWF dosyaları ile komut dosyası oluşturma hakkında”, sayfa 358.

Adobe Extension Manager'ı kullanma

Uzantı, yeteneklerini geliştirmek için Fireworks uygulamasına eklenebilen bir komut dosyası, komut paneli, kitaplık, filtre, desen, doku veya Otomatik Şekil'dir. Fireworks uygulamasında, uzantıları kolayca yüklemenize, yönetmenize ve silmenize olanak sağlayan Adobe Extension Manager bulunur. Yükleme üzerine, Fireworks bir dizi varsayılan uzantıyı Komutlar menüsüne dahil eder.

Extension Manager'ı ayrıca kendi uzantılarınızı bir araya getirmek bunları Fireworks için Adobe Exchange'e göndermek için kullanabilirsiniz. Exchange yoluyla, uzantılarınızı diğer Fireworks kullanıcıları ile paylaşabilirsiniz.

Üçüncü taraf uzantıları, sabit diskinizdeki Fireworks uygulama klasörünüzde yer alan Yapılandırma klasöründeki alt klasörlerde saklanırlar (uzantı türüne bağlı olarak).

Geçmiş panelini kullanarak oluşturduğunuz ve kaydettiğiniz komutlar, kullanıcının Komutlar klasöründe saklanır. Bu klasörün konumu hakkında bilgi için, bkz. “Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında”, sayfa 366.

Fireworks içinden Extension Manager'ı açmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Komutlar > Uzantıları Yönet'i seçin.
- Yardım > Uzantıları Yönet'i seçin.

Extension Manager'ı kullanma hakkında daha fazla bilgi için Extension Manager Yardım'a bakın.

Adobe Fireworks Exchange web sitesini ziyaret etmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Fireworks içinden Yardım > Fireworks Exchange'i seçin.

- Bir web tarayıcıdan, www.adobe.com/go/fireworks_exchange_tr adresindeki Fireworks Exchange'e gidin.

Geçmiş paneliyle komut dosyası oluşturma

Geçmiş paneli, Fireworks uygulamasında çalışırken gerçekleştirdiğiniz adımların bir listesini kaydeder. Her adım, en yenisinden başlanarak Geçmiş panelinin ayrı bir satırında saklanır. Varsayılan değer olarak, panel 20 basamağı hatırlar. Fakat, bu değeri istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

Komutlar oluşturma

Geçmiş panelindeki adım gruplarını yeniden kullanabileceğiniz bir komut olarak kaydedebilirsiniz. Herhangi bir Fireworks belgesindeki kaydedilmiş komutları çalıştırabilirsiniz. Bunlar belgeye özel değildir.

Kaydedilen komutlar, kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzdeki Komutlar klasöründe JSF dosyaları olarak saklanır. Bu klasörün konumu hakkında bilgi için, bkz. "Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında", sayfa 366.

Adımları komut olarak kaydetmek için:

- 1 Komut olarak kaydetmek üzere adımları seçin:
 - Komut olarak kaydetmek üzere bir adımlar aralığı seçmek için bir adımı tıklatın, ardından Shift tuşunu basılı tutup başka bir adımı tıklatın.
 - Bitişik olmayan adımları seçmek için, Control (Windows) veya Command (Macintosh) tuşunu basılı tutarak tıklatın.
- 2 Geçmiş panelinin altındaki Adımları Komut Olarak Kaydet düğmesini tıklatın.
- 3 Komut için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Komut, Komutlar menüsünde görüntülenir.

Geçmiş panelini kullanarak adımları geri almak veya yinelemek için:

- 1 Geri almak veya yinelemek istediğiniz son adıma ulaşana kadar, Geri Alma İşaretçisi'ni panel üzerinde sürükleyin.
- 2 Geçmiş panelinin sol tarafındaki Geri Alma İşaretçisi parçası boyunca tıklatın.

Not: Geri alınan adımlar, Geçmiş panelinde gri renkle vurgulanmış olarak kalır.

Geçmiş panelinin hatırladığı adımların sayısını değiştirmek için:

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Fireworks > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
- 2 Geri Alma Adımları'nı, Geçmiş panelinin kaydetmesini istediğiniz adım sayısına değiştirin.

Not: Ek adımlar daha fazla bilgisayar belleği gerektirir.

Geçmiş panelinden tüm adımları temizlemek için:

- ❖ Geçmiş paneli Seçenekler menüsünden Geçmiş Temizle'yi seçin.

Bu işlem, bellek ve sabit diskte alan açar.

Not: Eylemleri Geçmiş panelinden temizlemek, düzenlemeleri geri alma yeteneğinizi ortadan kaldırır.

Komutları çalıştırma

Kaydedilen komutları veya bir eylemler seçimini, istediğiniz zaman Geçmiş panelinde çalıştırabilirsiniz.

Kaydedilen bir komutu çalıştırmak için:

- 1 Gerekliyse, bir veya daha fazla nesne seçin.
- 2 Komutlar menüsünden komutu seçin.

Basamaklar seçimini tekrarlamak için:

- 1 Bir veya daha fazla nesne seçin.
- 2 Geçmiş panelinde adımları seçin.
- 3 Geçmiş panelinin altındaki Tekrarla düğmesini tıklatın.

X ile işaretlenen adımlar tekrarlanamaz. Ayırma çizgileri, farklı bir nesnenin seçildiğini belirtir. Bir ayırma çizgisiyle kesişen adımlardan oluşturulan komutlar, önceden kestirilemeyen sonuçlar üretebilir.

Seçilen adımları birçok belgedeki nesnelere uygulamak için:

- 1 Bir basamaklar aralığı seçin.
- 2 Geçmiş panelinin altındaki Adımları Panoya Kopyala düğmesini tıklatın.
- 3 Herhangi bir Fireworks belgesinde bir veya daha fazla nesne seçin.
- 4 Düzenle > Yapıştır'ı seçin.

Son basamağı tekrarlamak için:

- ❖ Düzenle > Komut Dosyasını Tekrarla'yı seçin.

JavaScript ile komut dosyası oluşturma hakkında

Fireworks uygulamasında çalıştırmak üzere bir metin düzenleyicide kendi JavaScript kodunuzu yazarak, yinelenen görevlerin sıklığını azaltabilirsiniz. JavaScript yoluyla, Fireworks uygulamasındaki neredeyse tüm komut ve ayarları kontrol edebilirsiniz.

Dreamweaver da JavaScript kullanır. Dreamweaver içinden Fireworks uygulamasını kontrol eden komut dosyaları yazabilirsiniz.

JavaScript hakkındaki belgeler için, bkz. *Fireworks'ü Genişletme*.

Flash SWF dosyaları ile komut dosyası oluşturma hakkında

Flash uygulaması ile JavaScript kodu içeren SWF filmleri oluşturabilirsiniz. Bu filmler, Fireworks Komutlar menüsünden ulaşılarak Fireworks komutları olarak kullanılabilir.

Hatta bir SWF filmi oluşturabilir ve bunu Pencere menüsünden ulaşılabilen bir Fireworks paneli olarak kullanabilirsiniz. Fireworks uygulamasındaki Hizala paneli, panel olarak içe aktarılan bir Flash filmi örneğidir.

Komutlar olarak kullanılan SWF filmleri sabit diskinizdeki Komutlar klasöründe, paneller olarak kullanılan SWF filmleri ise Komut Panelleri klasöründe saklanır.

Not: Bu klasörlerin tam konumu sistemden sisteme değişir ve komutun veya panelin sadece sizin kullanıcı profilinize mi yoksa tüm kullanıcılara mı kullanılabilir olmasını istemenize bağlıdır. Komutlar ve Komut Panelleri klasörleri, Fireworks uygulama klasörünüzdeki Yapılandırma klasöründe ve ayrıca kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzde bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. "Yapılandırma dosyalarıyla çalışma", sayfa 365.

Flash SWF filmlerinden komutlar veya paneller oluşturma hakkında daha ayrıntılı talimatlar için, bkz. *Fireworks'ü Genişletme*.

Komutları yönetme

Komutlar menüsünde görüntülenen tüm komutları yeniden adlandırabilir veya silebilirsiniz.

Fireworks uygulamasındaki Kaydedilmiş Komutları Yönet seçeneğini kullanarak oluşturduğunuz tüm komutları yeniden adlandırabilir veya silebilirsiniz. Fireworks uygulamasıyla yüklenen veya Adobe Exchange web sitesinden indirip yüklediğiniz diğer komutlar ve uzantılar için Extension Manager'ı kullanmalısınız.

Oluşturduğunuz özel komutu yeniden adlandırmak için:

- 1 Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin.
- 2 Komutu seçin.
- 3 Yeniden Adlandır'ı tıklatın, yeni bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.

Oluşturduğunuz özel komutu silmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Fireworks uygulamasında, Komutlar > Kaydedilmiş Komutları Yönet'i seçin. Ardından komutu seçin ve Sil'i tıklatın.
- Sabit diskinizde, kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzdeki Komutlar listesinden komut JSF dosyasını silin. Bu klasörü bulma hakkında bilgi için, bkz. "Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında", sayfa 366.

Fireworks uygulamasıyla yüklenen veya Adobe Exchange sitesinden indirdiğiniz komutu yeniden adlandırmak veya silmek için:

- Komut > Uzantıları Yönet'i seçin.
- Yardım > Uzantıları Yönet'i seçin.

Extension Manager açılır. Uzantıların nasıl yönetileceği hakkında bilgi için Extension Manager Yardım'a bakın.

Komut dosyasını düzenleme veya özelleştirme

Komut dosyaları JavaScript olarak kaydedilir. JavaScript biliyorsanız, komutları Notepad (Windows) veya TextEdit (Macintosh) gibi herhangi bir metin düzenleyicide açabilir ve düzenleyebilirsiniz.

JavaScript kullanarak komut düzenlemek için:

- 1 Masaüstünüzden, sabit diskinizdeki uygun Komutlar veya Komut Panelleri klasörüne gelin.

Not: Bu klasörlerin tam konumu sistemden sisteme değişir ve komutun veya panelin sadece sizin kullanıcı profilinize mi yoksa tüm kullanıcılara mı kullanılabilir olmasını istemenize bağlıdır. Komutlar ve Komut Panelleri klasörleri, Fireworks uygulama klasörünüzdeki Yapılandırma klasöründe ve ayrıca kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzde bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. "Yapılandırma dosyalarıyla çalışma", sayfa 365.

- 2 İstedığınız komut dosyasını bir metin düzenleyicide açın ve JavaScript kodunu değiştirin.
- 3 Komut dosyasını kaydedin ve kapatın.

JavaScript kullanarak Geçmiş panelinden seçilen eylemleri düzenlemek için:

- 1 Fireworks uygulamasında, Geçmiş panelinde bir adımlar aralığı seçin.
- 2 Geçmiş panelinin altındaki Adımları Panoya Kopyala düğmesini tıklatın.
- 3 Bir metin düzenleme uygulamasında yeni bir belge oluşturun.
- 4 Adımları, yeni metin belgesine yapıştırın.
- 5 Adımları istediğiniz gibi değiştirin.

- 6 Komut dosyasını kaydedin ve kapatın.
- 7 Komut dosyasını, sabit diskinizdeki Komutlar klasörüne kaydedin.

Not: Bu klasörün tam konumu sistemden sisteme değişir ve komutun sadece sizin kullanıcı profilinize mi yoksa tüm kullanıcılara mı kullanılabilir olmasını istemenize bağlıdır. Komutlar klasörleri, Fireworks uygulama klasörünüzdeki Yapılandırma klasöründe ve ayrıca kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzde bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. “Yapılandırma dosyalarıyla çalışma”, sayfa 365.

Doğrudan Komutlar klasörüne kaydedilen komutların yanı sıra Geçmiş paneline kaydedilenler de, siz bunları kaydeder kaydetmez Komutlar panelinde görüntülenirler, bu nedenle Fireworks uygulamasını yeniden başlatmak gerekli değildir. Fakat, Komut Panelleri klasöründe kaydedilen komutlar ancak Fireworks yeniden başlatıldıktan sonra Pencere menüsünde kullanılabilir olur.

Fireworks panelleri olarak kullanılan Flash SWF filmleri

Fireworks uygulamasındaki Hizala paneli gibi bazı paneller aslında Flash SWF filmleridir.

JavaScript veya ActionScript biliyorsanız, Flash uygulamasında tasarlayıp kodlayarak ve bir SWF filmi olarak dışa aktararak kendi Fireworks panelinizi oluşturabilirsiniz. Film, sabit diskinizdeki Komut Panelleri klasörüne bırakılırsa, Fireworks Pencere menüsünde bir panel olarak görüntülenecektir.

Not: Bu klasörün tam konumu sistemden sisteme değişir ve panelin sadece sizin kullanıcı profilinize mi yoksa tüm kullanıcılara mı kullanılabilir olmasını istemenize bağlıdır. Komut Panelleri klasörleri, Fireworks uygulama klasörünüzdeki Yapılandırma klasöründe ve ayrıca kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzde bulunur. Daha fazla bilgi için, bkz. “Yapılandırma dosyalarıyla çalışma”, sayfa 365.

Flash SWF’leri Fireworks panelleri olarak kullanma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. *Fireworks’ü Genişletme*.

Bölüm 18: Tercihler ve Klavye Kısayolları

Fireworks CS3 tercih ayarları, kullanıcı arayüzünün genel görünümü yanı sıra düzenleme ve klasör görünümünü de kontrol etmenize olanak sağlar. Ayrıca, Fireworks klavye kısayollarınızı özelleştirmenize de olanak sağlar. Yani, kısayollarınızı özelleştirebilir ve bunları sık kullandığınız yazılım programları arasında standartlaştırabilirsiniz.

Bu bölümde aşağıdaki konular bulunur:

- “Tercihleri ayarlama”, sayfa 361
- “Klavye kısayolu ayarlarını değiştirme”, sayfa 364
- “Yapılandırma dosyalarıyla çalışma”, sayfa 365
- “Fireworks uygulamasını yeniden yükleme hakkında”, sayfa 367
- “Paket içeriklerini görüntüleme (sadece Macintosh)”, sayfa 367

Tercihleri ayarlama

Fireworks uygulamasında, kullanıcı arayüzünün görünümüne ek olarak varsayılan renkler, araç seçenekleri, klasör konumları ve dosya dönüştürmeleri gibi belirli özelliklerle ilgili seçenekleri de kontrol eden tercih ayarları bulunur.

Tercihleri ayarlamak için:

- 1 Düzenle > Tercihler (Windows) veya Fireworks > Tercihler'i (Macintosh) seçin.
- 2 Değiştirmek istediğiniz tercihler grubunu seçin: Genel, Düzenleme, Başlat ve Düzenle, Klasörler veya İçer Aktar.
- 3 Değişikliklerinizi yapın ve Tamam'ı tıklayın.

Genel tercihler

Aşağıdaki seçenekler Genel tercihler sekmesindedirler:

Geri Alma Adımları. Geri alma/yineleme adımlarını 0 ile 1009 arasında bir sayıya ayarlar. Bu ayar, hem Düzenle > Geri Al komutuna hem de Geçmiş paneline uygulanır. Çok sayıda geri alma, Fireworks uygulamasının gereksindiği bellek miktarını artırabilir. Bu ayardaki değişikliğin yürürlüğe girmesi için Fireworks uygulamasını yeniden başlatmalısınız.

Renk Varsayılanları. Fırça konturları, dolgular ve vurgu yolları için varsayılan renkleri ayarlar. Kontur ve Dolgu seçenekleri, Araçlar panelinin renk kutularında görüntülenen renkleri otomatik olarak değiştirmez; Araçlar panelindeki Varsayılan Kontur/Dolgu Renklerini Ayarla düğmesi tarafından belirlenen varsayılan renkleri değiştirmenize izin verir.

Enterpolasyon. Görüntüler ölçeklendiğinde piksel enterpolasyonu yapmak için Fireworks uygulamasının kullandığı dört farklı ölçekleme yönteminden birini ayarlar.

- Çift Kübik enterpolasyon çoğu zaman en keskin ve en yüksek kaliteyi verir ve varsayılan ölçekleme yöntemidir.
- Çift Doğrusal enterpolasyon, Çift Kübik kadar değil ama Yumuşak enterpolasyondan daha keskin sonuçlar verir.
- Fireworks 1'de kullanılan Yumuşak enterpolasyon, yumuşak bir bulanıklık verir ve keskin ayrıntıları ortadan kaldırır. Diğerleri istenmeyen yapaylıklar ürettiğinde bu yöntem yararlıdır.

- En Yakın Komşu enterpolasyonu, bulanıklıksız pürüzlü kenarlar ve keskin kontrastlar oluşturur. Efekt, Yakınlaştırma aracıyla bir görüntü üzerinde yakınlaştırma ve uzaklaştırma yapmaya benzer.

Daha hızlı ancak kesinliği daha az yeniden örnekleme. Varsayılan değer olarak devre dışıdır. Fireworks içinde yeniden örnekleme hızını kontrol etmenize olanak sağlar.

Başlatma seçenekleri. Başlangıç sayfasını göster seçeneği, uygulamayı açtığınızda Fireworks başlangıç sayfasının görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eder. Bu seçeneğin seçimi kaldırılırsa, uygulama doğrudan çalışma alanıyla açılır.

Kaydedilen dosyalar: Önizleme Simgeleri Ekle (sadece Macintosh). Sabit diskinizdeki Fireworks PNG dosyalarının küçük resimlerini görüntüleme veya gizlemenize imkan verir. Bu seçeneğin seçimini kaldırmak, Fireworks PNG dosyaları için kullanılan geleneksel Fireworks simgesini görüntüler. Bu seçenek, dosya kaydedildikten sonra yürürlüğe girer.

Tercihleri düzenleme

Düzenleme tercihleri, bitmap nesneleriyle çalışmak için işaretçi görünümü ve çalışma alanını kontrol eder.

Kırparken nesneleri sil. Düzenle > Belgeyi Kırp veya Değiştir > Tuval > Tuval Boyutu'nu seçtiğinizde, seçimin sınırlayıcı kutusu dışındaki piksel ve nesneleri kalıcı olarak siler.

Seçim çerçevesine dönüştürürken yolları sil. Seçim çerçevesine dönüştürüldükten sonra yolu kalıcı olarak siler.

Fırça boyutunda boyama imleçleri. Neyi çizmek veya silmek üzere olduğunuzu doğru olarak yansıtmak için Fırça, Silgi, Bulanıklaştırma, Keskinleştirme, Soldurma, Yakma ve Leke aracı işaretçilerinin boyut ve şekillerini ayarlar. Belirli büyüklükte çok uçlu fırçalar için varsayılan değer olarak haç biçimli işaretçi kullanılır. Bu seçenek ve Kesin İmleçler kapatıldığında, araç simge işaretçileri görüntülenir.

Kesin imleçler. Araç simge işaretçilerini haç biçimli işaretçiyle değiştirir.

"Kenarları gizle" özelliğini kapat. Seçim değiştiğinde Kenarları Gizle özelliğini otomatik olarak devre dışı bırakır.

Kalem önizlemesini göster. Kalem aracıyla tıklattığınız anda oluşturulacak bir sonraki yol parçasının bir önizlemesini sağlar.

Dolu noktaları göster. Seçilen noktaları boş, seçimi kaldırılan noktaları boş gösterir.

Fare vurgusu. O sırada farenin altında olan nesneyi tıklatırsanız neyi seçeceğinizi vurgular.

Sürüklenirken önizleme. Sürüklenirken yeni nesnenin konumunun önizlemesini gösterir.

Dolgu tutamaçlarını göster. Dolguların ekran düzenlemesine imkan verir.

Seçme mesafesi. Bir nesneyi seçmeden önce işaretçinin nesneye ne kadar yakınlıkta olmasını belirlemenize olanak sağlar. Seçme Mesafesi, 1 ile 10 piksel arasında olabilir.

Yapışma mesafesi. Taşıdığınız nesnenin bir ızgara veya kılavuz çizgisine yapışmadan önce ne kadar yakınlıkta olması gerektiğini belirlemenize olanak sağlar. Yapışma Mesafesi, Izgaraya Bitiştir veya Kılavuzlara Bitiştir açık olduğunda çalışır. Yapışma Mesafesi, 1 ile 10 piksel arasında olabilir.

Başlat ve Düzenle tercihleri

Başlat ve düzenle tercihlerini ayarlayarak, Adobe Flash ve Adobe Director gibi harici uygulamaların Fireworks uygulamasında grafikleri nasıl başlatacağını ve düzenleyeceğini kontrol edebilirsiniz.

Çoğu durumda, Fireworks, bir grafik için PNG'yi grafiğin kendi üzerine bulmaya çalışır. Kaynak PNG'yi bulamadığında, Fireworks, kaynak PNG dosyasını bulmayı nasıl ele alacağını belirlemek için ayarladığınız başlat ve düzenle tercihlerini kullanır.

Not: Flash bir istisnadır. Grafikleri Flash uygulamasında başlatıp düzenlerken, Fireworks her zaman Tercihler iletişim kutusunun Başlat ve Düzenle bölümünde ayarladığınız tercihleri kullanır.

Harici uygulamadan düzenlerken. Diğer uygulamalardan görüntüleri düzenlemek için Fireworks uygulamasını kullanırken orijinal Fireworks PNG dosyasının açılıp açılmayacağını belirler.

Harici uygulamadan en iyileştirirken. Bir grafiği en iyileştirirken orijinal Fireworks PNG dosyasının açılıp açılmayacağını belirler.

Not: Bu ayar, bu tercihi Fireworks uygulamasında farklı biçimde ayarlamış olsanız bile, grafiği her zaman bir kaynak PNG sormadan otomatik olarak açan ve en iyileştiren Director uygulaması için geçerli değildir.

Fireworks grafikleriyle Flash içinde çalışma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Flash ile çalışma”, sayfa 317.

Fireworks grafikleriyle Director içinde çalışma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Director ile çalışma”, sayfa 330.

Not: Adobe Dreamweaver başlat ve düzenle ayarları farklı biçimde ele alır. Dreamweaver, başlat ve düzenle tercihleri Fireworks uygulamasında başka türlü yapmış olsanız bile, her zaman kaynak PNG’yi açar. Hiç Design Note yoksa ve kaynak PNG’ye yol koparılmışsa, Dreamweaver her zaman kaynak PNG’yi bulmanızı ister. Fireworks grafikleri ve etkileşimli öğeleriyle Dreamweaver içinde çalışma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Dreamweaver uygulamasıyla çalışma”, sayfa 304.

Klasörler tercihleri

Klasörler tercihleri, harici kaynaklardan ilave Adobe Photoshop eklentileri, doku dolguları ve desen dolguları sunar.

Ek Malzemeler (Photoshop Eklentileri, Dokuları ve Desenleri). Eklentiler, dokular ve desenler içeren klasörleri hedefler. Klasörler, sabit diskinizdeki başka bir klasörde, bir CD-ROM’da veya diğer harici sürücüde veya bir ağ biriminde olabilir.

Photoshop eklentileri, Fireworks Fitreler menüsünde ve Özellik denetçisinin Efektler Ekle menüsünde görüntülenir. PNG, JPEG veya GIF olarak saklanan doku veya desenler, Özellik denetçisindeki Desen ve Doku açılır menülerinde seçenek olarak görüntülenir.

Dokular ve desenler hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “Bir dolguya doku ekleme”, sayfa 152.

Photoshop İçe Aktarma tercihleri

İçe Aktar sekmesindeki tercihler Photoshop dosya dönüşümlerini yönetmenizi sağlar.

- Katmaları, nesneler veya yeni kareler olarak dönüştürebilirsiniz.
- İçer aktarılan metni düzenleme veya görünümünü koruma arasında seçim yapabilirsiniz.
- Bir Photoshop dosyasını, düzleştirilmiş bir bitmap nesnesi olarak içe aktarabilirsiniz.

İçe Aktarma tercihleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. “PhotoShop ile çalışma”, sayfa 336.

Tercihleri geri yükleme

Tercihler dosyasını silerek, tercihleri orijinal ayarlarına geri yükleyebilirsiniz. Fireworks ilk defa başlatıldığında ve tercihler dosyası silindiğinde, Fireworks uygulamasını orijinal yapılandırmasına geri yükleyen yeni bir tercihler dosyası oluşturulur.

Varsayılan tercihleri geri yüklemek için:

- 1 Fireworks uygulamasından çıkın.

2 Sabit diskinizde Fireworks CS3 Tercihler dosyasını bulun ve silin.

Bu dosyanın tam konumu sistemden sisteme değişiklik gösterir. Daha fazla bilgi için, bkz. “Fireworks tercihler dosyasının konumu”, sayfa 366.

3 Fireworks uygulamasını yeniden başlatın.

Diller

Tercihler Diller sekmesi, Fireworks yazılımı tarafından kullanılan dili kontrol etmenize imkan verir. Varsayılan değer olarak, yazılım sisteminiz için varsayılan dili kullanır, fakat Diller sekmesindeki liste kutusundan desteklenen tüm dilleri seçebilirsiniz.

Klavye kısayolu ayarlarını değiştirme

Fireworks, menü komutlarını seçmek, Araçlar panelinden araçlar seçmek ve menü komutları olarak yer almayan çeşitli görevleri hızlandırmak için klavye kısayolları kullanmanıza imkan verir. Kısayollar kullanmak, basit eylemleri hızlıca gerçekleştirmenizi sağlayarak verimliliğinizi artırır. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop gibi uygulamalardan veya farklı bir standart kullanan ürünlerden kısayollar kullanmayan alışkınsanız, tercih ettiğiniz kısayol kümesine geçebilirsiniz.

Geçerli kısayol kümesini değiştirmek için:

- 1 Klavye Kısayolları iletişim kutusunu açmak için Düzenle > Klavye Kısayolları (Windows) veya Fireworks > Klavye Kısayolları'nı (Macintosh) seçin.
- 2 Geçerli Küme açılır menüsünden tercih ettiğiniz kısayol kümesini seçin ve Tamam'ı tıklatın.

Özel ve ikinci kısayollar oluşturma

Özel klavye kısayollarınızı oluşturabilir ve bir eylemi gerçekleştirmek için birkaç farklı yola gereksinim duyuyorsanız ikinci kısayollar oluşturabilirsiniz. Özel kısayol kümesi her zaman ön yüklenmiş bir kümeye dayanır.

Not: Fireworks uygulamasında, araç kısayolları değiştirici tuşlar içeremez: Control, Shift ve Alt (Windows) veya Command, Shift, Option ve Control (Macintosh). Araç kısayolları tek bir harf veya numaradan oluşur.

Menü komutu, araç veya çeşitli eylemler için özel veya ikinci kısayol oluşturmak üzere:

- 1 Klavye Kısayolları iletişim kutusunu açmak için Düzenle > Klavye Kısayolları'nı seçin.
 - 2 Kümeyi Çoğalt düğmesini tıklatın.
 - 3 Kümeyi Çoğalt iletişim kutusunda özel küme için bir ad girin ve Tamam'ı tıklatın.
- Yeni özel menünün adı Geçerli Küme metin kutusunda görüntülenir.
- 4 Komutlar listesinden uygun kısayol kategorisini seçin.

Menü Komutları. •menü çubuğundan erişilen tüm komutlar için özel kısayol oluşturur.

Araçlar. •Araçlar panelindeki tüm araçlar için özel kısayol oluşturur.

Çeşitli. •ön tanımlanmış bir dizi eylem için özel kısayol oluşturur.

Bir kere seçildiğinde, belirli kategorideki mümkün olan tüm kısayollar, Komutlar kaydırma listesinde görüntülenir.

- 5 Kısayolunu değiştirmek istediğiniz komutu Komutlar listesinden seçin.

Var olan tüm kısayollar, Kısayollar listesinde görüntülenir.

6 Basılacak Tuş metin kutusunu tıklatın ve yeni kısayol için klavyede istediğiniz tuşlara basın.

Seçtiğiniz tuş kombinasyonu başka bir kısayol tarafından kullanılıyorsa, Basılacak Tuş metin kutusunun altında bir uyarı mesajı görüntülenir.

7 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Kısayol listesine ikinci kısayol eklemek için Yeni Kısayol Ekle (+) düğmesini tıklatın.
- Seçilen kısayolu değiştirmek için Değiştir'i tıklatın.

Özel kısayolları ve özel kısayol kümelerini silme

Tüm özel kısayolları ve özel kısayol kümelerini silebilirsiniz.

Özel kısayol kümesini silmek için:

- 1 Klavye Kısayolları iletişim kutusunu açmak için Düzenle > Klavye Kısayolları'nı seçin.
- 2 Kümeyi Sil düğmesini (çöp tenekesi simgesi) tıklatın.
- 3 Kümeyi Sil iletişim kutusundan silmek istediğiniz kısayol kümesini seçin.
- 4 Sil düğmesini tıklatın.

Özel kısayolu silmek için:

- 1 Komutlar listesinden komutu seçin.
- 2 Kısayollar listesinden özel kısayolu seçin.
- 3 Seçilen Kısayolu Sil (-) düğmesini tıklatın.

Geçerli kısayol kümesi için başvuru sayfası oluşturma

Başvuru sayfası, geçerli kısayol kümesinin HTML tablosu formatında saklanan kayıdır. Başvuru sayfasını bir web tarayıcıda görüntüleyebilir veya yazdırabilirsiniz.

Not: Fireworks uygulamasından dışa aktarılan başvuru sayfaları UTF-8 kodlamalıdır.

Başvuru sayfası oluşturmak için:

- 1 Klavye Kısayolları iletişim kutusunu açmak için Düzenle > Klavye Kısayolları'nı seçin.
 - 2 Geçerli Küme metin kutusunun altındaki Kümeyi HTML olarak Dışa Aktar düğmesini tıklatın.
- Farklı Kaydet (Windows) veya Kaydet (Macintosh) iletişim kutusu görüntülenir.
- 3 Başvuru sayfası için adı girin ve dosya için uygun konumu seçin.
 - 4 Kaydet'i tıklatın.

Yapılandırma dosyalarıyla çalışma

Çoklu kullanıcı sistemleri sağlamak için, Fireworks kullanıcıya özel yapılandırma dosyalarını destekler. Bu destek, diğer kullanıcılar için Fireworks uygulamasının yapılandırmasını etkilemeden, stiller, klavye kısayolları, komutlar ve benzerleri gibi Fireworks özelliklerini özelleştirmenize olanak sağlar.

Fireworks, her kullanıcı için farklı bir yapılandırma dosyaları kümesi oluşturur. Fireworks ayrıca, Fireworks uygulama klasöründe ana yapılandırma dosyalarını kurar. Ana yapılandırma dosyaları Fireworks için varsayılan ayarları içerir ve tüm kullanıcıları etkiler. Fireworks eklentileri gibi bazı yapılandırma dosyaları sadece Fireworks uygulama klasöründe bulunur. Bazı sistemlerde, Fireworks uygulama klasöründeki ana yapılandırma dosyalarına sadece sistem yöneticilerinin erişimi vardır.

Not: Windows sistemi varsayılan değer olarak genellikle belirli dosya ve klasörleri gizler. Klasör Görünümü seçeneklerinizin tüm dosya ve klasörleri görüntülemeye ayarlandığından emin olun. Bazı sistemlerde, bir klasöre geldiğinizde klasör içeriklerini görmek için Dosyaları Göster'i tıklatmanız da gerekebilir. Tüm dosya ve klasörleri görüntüleme hakkında bilgi için Windows Yardım'a bakın.

Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında

Fireworks kullanıcı yapılandırma dosyaları, kullanıcıya özel Uygulama Verisi klasörü (Windows) veya Uygulama Desteği klasörünüzde (Macintosh) yer alan Adobe/Fireworks 9 klasöründe saklanır. Bu klasörün konumu, hangi işletim sisteminin kullandığınız ve sisteminizin çok kullanıcı mı yoksa tek kullanıcı mı olduğuna bağlı olarak değişir. Bu klasörü bulma hakkında bilgi için işletim sistemi belgelerinize bakın.

Not: Bazı sistem klasörlerinin adları, yerleştirilen ve özelleştirilen sistemlerde farklılık gösterebilir.

Tüm kullanıcıları etkileyen ana yapılandırma dosyaları hakkında

Tüm kullanıcıları etkileyen ana yapılandırma dosyaları, sabit diskinizde Fireworks uygulamasını kurduğunuz konumda bulunan Fireworks uygulama klasöründe bulunur.

Not: Birçok yapılandırma dosyası, Fireworks uygulama klasörü içindeki alt klasörlerde saklanır. İşletim sistemine bağlı olarak bunların konumları değişir. Ayrıca, Macintosh kullanıcıları Apple'ın paket kavramına aşina olmalıdır. Daha fazla bilgi için, bkz. "Paket içeriklerini görüntüleme (sadece Macintosh)", sayfa 367.

İster çok kullanıcı ister tek kullanıcı bir sistemde olun, çoğu ayarları kaydettiğinizde, Fireworks uygulama klasöründeki kullanıcıya özel yapılandırma dosyaları Fireworks tarafından değiştirilir, fakat ana yapılandırma dosyaları değiştirilmez. Bunun nedeni, çok kullanıcı sistemlerde iseler birçok kullanıcının tüm dosyalara erişimi olmamasıdır.

Yönetici düzeyi erişime sahip kullanıcılar, Fireworks uygulama klasöründeki ana yapılandırma dosyalarını değiştirerek, özellikleri tüm kullanıcılar için özelleştirebilir.

Ana yapılandırma ayarını tüm kullanıcılar için kaydetmek üzere:

❖ Dosyanın bir kopyasını, Fireworks uygulama klasöründe uygun bir konuma kaydedin veya sürükleyin.

Fireworks tercihler dosyasının konumu

Fireworks tercihleri, Fireworks 9 Tercihler.txt (Windows) veya Fireworks 9 Terciler (Macintosh) olarak adlandırılan bir dosyada saklanır. Bu klasörün konumu işletim sisteminize bağlı olarak değişir.

- Windows'da, tercihler kullanıcıya özel Fireworks yapılandırma klasörünüzdendir. Bu klasörü bulma hakkında daha fazla bilgi için, bkz. "Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında", sayfa 366.
- Macintosh'ta, tercihler kullanıcı klasörünüzdaki Kitaplık/Tercihler klasörünüzdendir. Macintosh kullanıcı klasörünüzü bulma hakkında bilgi için Apple Yardım'a bakın.

Not: Macintosh'ta, çoğu Fireworks kullanıcıya özel yapılandırma dosyası farklı bir klasörde saklanır, kullanıcıya özel Uygulama Desteği klasörünüzdde. Fireworks 9 Tercihler dosyası bir istisnadır.

Fireworks uygulamasını yeniden yükleme hakkında

Fireworks uygulamasını yüklediğinizde veya yeniden yüklediğinizde, kullanıcıya özel yapılandırma dosyalarınız çoğu sistemde dokunulmadan kalır. Varsayılan ayarları kullanarak Fireworks uygulamasını yeniden yüklemek isterseniz, uygulamayı yeniden yüklemekten önce kullanıcıya özel yapılandırma dosyalarınızı elle silmelisiniz.

Not: Kullanıcıya özel yapılandırma dosyalarınız, kullanıcıya özel Uygulama Verisi (Windows) veya Uygulama Desteği (Macintosh) klasörünüzde bulunur. Bu klasörü bulma hakkında bilgi için, bkz. “Kullanıcı yapılandırma dosyaları hakkında”, sayfa 366.

Kaldırma işlemi sırasında, tercihler ve kullanıcıya özel yapılandırma dosyalarını kaldırmak isteyip istemediğiniz sorulacaktır. Kaldırmayı seçerseniz, bu dosyalar sistemdeki tüm kullanıcılar için kaldırılacaktır.

Paket içeriklerini görüntüleme (sadece Macintosh)

Macintosh'ta, Fireworks uygulama programı paketi olarak adlandırılan bir formata yüklenir. Bu, uygulamaların bağımsız bir pakete yüklenmesine olanak sağlayan bir Apple özelliğidir.

Uygulama paketi, Fireworks uygulama dosyasının, Fireworks uygulamasıyla birlikte gelen tüm varsayılan yapılandırma dosyalarıyla birlikte saklandığı yerdir. Varsayılan değer paket içeriği gizlenir.

Paketi açtıktan sonra, birtakım dosya ve klasörler farkedebilirsiniz.

Fireworks uygulama programı paketinin içeriğini göstermek veya gizlemek için:

- 1 Sabit diskinizde Fireworks uygulamasını yüklediğiniz konuma gelin.
- 2 Fireworks CS3 simgesini Control tuşunu basılı tutup tıklatın ve bağlam menüsünden Show Package Contents'i seçin.

Paket içeriğini görüntüleyen yeni bir pencere açılır.

Dizin

Numaralar

24 bit renk 278

32 bit renk 278

A

ACT dosya formatı, renk örnekleri 134

ACT dosyası, dışa aktarma 139

açıklaştırma

bitmap alanları 68

görüntüler 70

açılır menüler 238

açıklama 238

dışa aktarma 247

düzenleme 246

gelişmiş özellikler 244

görünümü tasarlama 242

konumu ayarlama 245

menü metni girme 239, 240

Açılır Menüyi Ayarla davranışı 218

açma

animasyonlar olarak çoklu dosyalar 260

animasyonlu GIF'ler 18, 259

belgeler 17

birden çok belge görünümü 35

diğer uygulamalarda oluşturulmuş grafikler 17

PSD dosyaları 18

son kullanılan dosyalar 17

WBMP dosyaları 18

Adobe Bridge 342

Adobe Bridge Home 7

Adobe Design Center 7

Adobe Fireworks

sistem gereksinimleri 1

Adobe Fireworks uygulamasında iş akışı 13

Adobe Fireworks uygulamasını kaldırma 367

Adobe Fireworks uygulamasını yapılandırma 361

Adobe Fireworks uygulamasını yeniden yükleme 367

Adobe Flex Builder 343

Adobe GoLive 300

Adobe Video Workshop 5

Adobe XMP 342

Adobe Yardım 3

Akıllı Çokgen aracı 91

Alanı Dışa Aktarma aracı 292

alfa, görüntüleri dönüştürme 84

alt (alternatif) metin 221

düğmelere veya örneklerle atama 237

alt gölgeler 157

Alt Seçim aracı

ile maskeleri seçme 181

yolları otomatik birleştirme 104

Alta Gönder komutu 61

altı çizili metin 118

ana sayfalar

bağlama 164

katmanları kaldırma 164

normal sayfaya dönüştürme 164

oluşturma 164

ana sayfalara bağlama 164

anahatlar 142

Ayrıca bkz. konturlar

animasyon 248

açma 259

birden çok dosyadan oluşturma 260

birden çok kareyi görüntüleme 256

çok kareli düzenleme 256

dışa aktarma 259

döngü 258

dönüş 251

düzenleme 314

en iyileştirme 258

geçerli kare ve bitişik kareleri görüntüleme 256

kaldırma 251

kare gecikmesini ayarlama 252

kareler 250

kareler ekleme 254

kareleri açma ve kapama 253

kareleri adlandırma 253

kareleri silme 254

kareleri yeniden sıralama 254

kareleri yönetme 252

katman paylaşmasını devre dışı bırakma 255

katmanları kareler boyunca paylaşma 254

nesneleri başka bir kareye taşıma 254

opaklık 251

oynatma 257

ölçekleme 251

önizleme 257

özel kare görüntüleme 256

özelliikle 250

saydamlık 258

soğan zarı 256

sonraki kareyi görüntüleme 256

taşıma 250

tüm kareleri görüntüleme 256

animasyonları tekrarlama 257

ara doldurma

nesneler 257

özellikler 256

tanımlı 256

araç çubukları

gösterme ve gizleme 32

kilidi açma 32

sabitleme 32

serbest bırakma 32

araçlar

Alt Seçim 104, 181

araç grubu açılır menüleri 27

Araçlar panelindeki Renkler bölümü 132

Bulanıklaştırma 68

Çokgen Kement 46

Damlalık 67

Deformasyon 59

Dönüştür 56

Eğrilt 58

Fırça 66

İşaretçi 43, 46

Kement 46

Keskinleştirme 68

Kırmızı Göz Kaldırma 69, 71

kontur rengini değiştirme 143

Kurşun Kalem 65

Lastik Damga 68
 Leke 68
 Metin 114
 Oval Seçim Çerçevesi 46
 Ölçek 57
 Renk Değiştir 69, 72
 seçenekleri değiştirme 26
 Seçim Çerçevesi 46
 Sihirli Değnek 46
 Silgi 67
 Soldurma 68
 Yakınlaştırma 33
 Yakma 69
 Araçlar paneli 26
 arama 344
Ayrıca bkz. bulma ve değiştirme
 aşağı örnekleme 37
 Aşağıda düğme durumu 230
 Aşağıdayken Üzerinde düğme durumu 230
 aşamalı JPEG'ler 286
 ayarlama
 damlalık kullanarak tonal aralık 78
 renk tonu veya doygunluk 80
 ayrıklı rollover'lar 216
 bir dilime uygulama 217
 oluşturma 216
 sıcak noktalar ekleme 227

B

bağlı URL'ler girme 204
 bağlam menüleri 39
 Bağlayıcı Çizgi aracı 91
 Basit Rollover davranışı 218
 basit rolloverlar 215
 oluşturma 218
 Basitleştir komutu 110
 Baskıla komutu 110
 Başlangıç sayfası 26
 Başlat ve Düzenle tercihleri 316
 Başlatma seçenekleri 362
 belge sekmeleri 33
 belgeler
 açma 17
 birden çok görünüm 35
 geçiş yapma 33
 görünümleri döşeme 35
 kaydetme 23
 son kullanılan 17

varsayılan mod 88
 yeni oluşturma 16
 belgeleri e-posta eklentileri olarak gönderme 301
 belgeleri kaydetme 23, 24
 belgelerin farklı platformlardaki önizlemesi 35
 beni oku dosyası 2
 Bıçak aracı 108
 bileşik yollar 108, 109
 bileşim 187
 Bilgi paneli 29
 bir belgede gezinme 32
 bir nesnenin alfa kanalı, seçme 50
 Bir renk örneği grubu olarak Windows sistemi renkleri 134
 bitmap grafikleri 15
 bitmap maskeleri 171, 172
 mevcut bir nesneyi kullanma 175, 177
 oluşturma 177
 bitmap modu 13
 araçlarla uygulama 26
 geçiş yapma 63
 bitmap'ler
 bulanıklaştırma ve keskinleştirme 82
 parlaklık ve kontrastı ayarlama 79
 renk tonu ve doygunluğu ayarlama 80
 renk ve ton ayarlama 74
 rötuşlama 68
 silme 67
 bitmap'leri silme 67
 BMP dosya formatı 276
 BMP, kaydetme 24
 boşluk ekleyiciler 224
 Boyuta En İyileştir sihirbazı 271
 Böl komutu 108
 Bridge Home 7
 Bridge, Adobe 342
 Bul paneli 29
 Bul ve Değiştir paneli 345, 346
 Bul ve Değiştir sırasında yedekleme 346
 Bulanıklaştırmaya filtresi 82
 bulanıklaştırma 82
 bitmap alanları 68
 görüntüler 70
 Bulanıklaştırma aracı 68
 bulma ve değiştirme 345

arama için kaynak seçme 345
 birden çok dosya 346
 fontlar 346
 kullanımlar 344
 metin 346
 renkler 347
 toplu işlenen dosyalar 352
 URL'ler 347
 web uyumlu olmayan renkler 347

C

Canlı Filtreler
 Dolgu Rengi 190
 düğmelerde 232
 düzenleme 159
 etkinleştirme veya devre dışı bırakma 155
 kaldırma 159
 nesnelere uygulama 155
 oluşturma 160
 Photoshop eklentileri 158
 uygulama 160
 yeniden adlandırma 160
 yeniden sıralama 159
 cep telefonu grafikleri 18
 cep telefonu grafikleri. *Bkz. WBMP dosyaları*
 cetveller 39
 CMY renk modeli 136
 CSS katmanları, dışa aktarma 297

Ç

çalışma ortamı 25
 çalıştırma
 kaydedilen komutlar 357
 makrolar 357
 çift doğrusal enterpolasyon ölçekleme yöntemi 361
 çift kübik enterpolasyon ölçekleme yöntemi 361
 çizgiler 88
Ayrıca bkz. konturlar
 çizim
 nesneleri deforme etme 59
 çizim alanı. *Bkz. tuval*
 çizme 91
 bağlayıcı çizgiler 91
 bir nokta seçme 103
 bitişik parçaları bükme 103
 bitişik parçaları değiştirme 103

- çizgiler 88
 çokgenler 89, 91
 dikdörtgenler 88
 düz yolları kıvrımlıya dönüştürme 102
 eğimli dikdörtgenler 91
 elipsler 88
 L Şekiller 91
 oklar 91
 oluklu dikdörtgenler 91
 pasta grafikler 91
 simitler 91
 spiraller 91
 yıldızlar 89
 yolları bölme 108
 yuvarlak köşeli dikdörtgenler 89, 91
 çoğaltma
 seçilen nesneler 55
 çokgenler 89, 91
- D**
 Daha Fazla Bulanıklaştırma filtresi 82
 Daha Fazla Keskinleştirme filtresi 85
 Damlalık aracı 67, 135
 damlalık işaretçisi 137, 141, 142, 146
 Daralt komutu 52
 davranışlar 219
 Açılır Menüü Ayarla 218
 Basit Rollover 218
 Davranışlar paneli 218
 Dreamweaver 214
 Durum Çubuğunun Metnini Ayarla 218
 Gezinme Çubuğu Aşağıda 218
 Gezinme Çubuğu Görüntüsünü Ayarla 218
 Gezinme Çubuğu Üzerinde 218
 Gezinme Çubuğunu Geri Yükle 218
 Görüntüyü Takas Et 218
 Davranışlar paneli 29, 218
 Deformasyon aracı 59
 degrade dolgular 66
 ayarlama 150
 Degradeyi Düzenle iletişim kutusu 149
 döndürme 150
 dönüştürme 150
 düzenleme 148
 görüntüleri saydamlığa dönüştürme 84
 özel kaydetme 151
 renk geçişini ayarlama 149
 renkleri değiştirme 149
 renkleri kaldırma 149
 taşımaya 150
 uygulama 148
 yeni renk ekleme 149
 Degradeyi Düzenle iletişim kutusu 149
 deneme programları 8
 desen dolguları
 ayarlama 150
 döndürme 150
 dönüştürme 150
 taşımaya 150
 uygulama 147
 Design Center 7
 dış aktarma 288
 Adobe Fireworks dosyalarını Dreamweaver uygulamasına 334
 animasyonlar 258, 290
 animasyonlu GIF'ler 259
 bir alan 292
 CSS katmanları 297
 çoklu dosyalar olarak kareler 291
 çoklu dosyalar olarak katmanlar 291
 dilimler 220, 289
 Director uygulamasına 330
 dosyaları Photoshop için özelleştirme 339
 Dreamweaver uygulamasına 309
 Flash uygulamasına 317, 322
 FreeHand uygulamasına 326
 görüntü dosyaları olarak sayfalar 165
 görüntüler 288
 HTML 292
 HTML'ye sayfalar 165
 Illustrator uygulamasına 326
 Photoshop uygulamasına 338, 339
 semboller 203
 sıcak noktalar 226
 sonuçlar 293
 stilller 193
 toplu işlem ayarları 351
 UTF-8 299
 varsayılan konum 288
 WBMP dosyalarına 276
 XHTML 298
 Dış Aktarma Önizleme 270
 alanı kaydırma 270
 en iyileştirme 269
 en iyileştirme ayarlarını karşılaştırma 271
 en iyileştirmeyi önizleme 270
 önizleme 269
 yakınlaştırma 270
 diğer uygulamalardan nesne kopyalayıp yapıştırma 20
 diğer uygulamalarla tümleştirme 303
 dikdörtgenler 88
 yuvarlanmış köşeler 93
 dilim kılavuzları
 görüntüleme 212
 kaldırma 213
 renk değiştirme 212
 dilimleme
 etkileşim için 209
 tanım 208
 dilimler 14
 boşluk ekleyici kullanma 223
 çokgen 210
 dış aktarma 289
 dilim kaplamayı gösterme veya gizleme 276
 Dreamweaver uygulamasından Adobe Fireworks tablo dilimlerini düzenleme 311
 güncelleme 290
 iç içe tablolar kullanma 223
 metin 209
 oluşturma 209
 otomatik adlandırma 222
 renk değiştirme 212
 üstüste binen 213
 yeniden boyutlandırma 213
 dilimleri güncelleme 290
 dilimleri otomatik adlandırma 222
 varsayılan adlandırma kuralını değiştirme 223
 Diller tercihleri 364
 Director
 Adobe Fireworks dosyalarını yerleştirme 330
 dış aktarma 330
 kalıplar 332
 doku
 dolgulara ekleme 152

- konturlara ekleme 151
 Dolgu Rengi kutusu 66
 Dolgu Tutamaçlarını Göster tercihi 362
 dolgular
 ayarlama 150
 bulma ve değiştirme 347
 degrade uygulama 66, 148
 degradeyi dönüştürme 150
 degradeyi düzenleme 148
 degradeyi kaydetme 151
 desen uygulama 147
 deseni dönüştürme 150
 doku ekleme 152
 döndürme 150
 düz düzenleme 147
 düz uygulama 147
 geçiş yumuşatma veya kenar yumuşatma 150
 kenarları değiştirme 150
 kontur ve dolgu renklerini takas etme 133
 konturlar üzerinde çizme 145
 özel degradeyi kaydetme 151
 renkli dolguları uygulama 80
 saydamlık yanılması 139
 taşımaya 150
 temel çizim araçları için renk değiştirme 146
 varsayılan renge sıfırlama 133
 web renk taklidi dolgusu 138
 dolgular olarak görüntüler. *Bkz.* İçine Yapıştır komutu
 Dolu Noktaları Göster tercihi 362
 dosya adları, toplu işlemde değiştirme 353
 dosya boyutu
 boyutu düşürmek için kaydı ayarlama 282
 kaliteyi düşürme 284
 dosya formatları
 BMP 276
 GIF 276
 JPEG 276
 PNG 276
 TIFF 276
 Dosya Yönetimi düğmesi 302, 316
 Dosya Yönetimi menüsü 302, 316
 dosyalar, kilidi açma 302, 316
 doygunluk, ayarlama 74
 döndürme
 dönüş eksenini yeniden konumlandırma 58
 nesneler 58
 sınırlama 58
 dönüştürme
 degrade dolgular 150
 desen dolguları 150
 metin 127
 nesneler 56
 nümerik olarak 59
 sürükleyerek 57
 dönüştürme araçları
 Deformasyon 59
 Eğrilt 58
 Ölçek 57
 dönüşü sınırlama 58
 Dreamweaver
 Adobe Fireworks görüntülerini düzenleme 310
 Adobe Fireworks uygulamasını varsayılan görüntü düzenleyici yapma 314
 davranışlar 214, 312
 dışa aktarma 300, 309
 dosyalar 304
 kitaplıklar 309
 yer tutucular 305
 Dreamweaver ve Adobe Fireworks tümleştirmesi
 Adobe Fireworks animasyonlarını düzenleme 314
 Adobe Fireworks görüntülerini başlatma ve düzenleme 310
 Adobe Fireworks görüntülerini başlatma ve en iyileştirme 313
 Adobe Fireworks HTML'yi güncelleme 308
 Adobe Fireworks tablolarını başlatma ve düzenleme 311
 Başlat ve Düzenle tercihleri 316
 Görüntüyü Adobe Fireworks'te En İyileştir komutu 313
 harici düzenleyici tercihi 315
 Tasarım Notları 315
 Dreamweaver ve Adobe Fireworks tümleştirmesi için Tasarım Notları 315
 Durum Çubuğunun Metnini Ayarla davranışı 218
 düğme durumları
 Aşağıda 230, 231
 Aşağıdayken Üzerinde 230, 231
 Üzerinde 230, 231
 Yukarıda 230
 Düğme Düzenleyici 230
 Düğme Düzenleyicide
 semboller oluşturma 195
 sembolleri düzenleme 201
 düğme sembolleri
 belgeye ekleme yapmak 233
 düzenleme 234
 düğmeler
 Canlı Filtreler 232
 Düğme Düzenleyici 229
 etkin alan 235
 genel bakış 229
 gezinme çubukları 238
 hedef ayarlama 236
 oluşturma 229
 tanımlı 230
 düz dolgular
 doku ekleme 152
 uygulama 147
 düz parçalar, düzenleme 100
 düzenleme
 açılır menüler 246
 animasyon sembolleri 250
 bitmap nesneleri 65
 Canlı Filtreler 159
 davranışlar 219
 degrade dolgular 148
 düz dolgular 147
 Geçmiş panelindeki eylemler 359
 görüntüler 65
 pikseller 46
 sayfalar 163
 seçilen nesneler 55
 stiller 193
 tek katman 169
 yollar 105
 Düzgünleştir komutu 52
E
 efektler
 bulma ve değiştirme 347
 Canlı Filtreler 154
 düzenleme 159
 eklentiler 158
 ışımaya 157
 kaldırma 159
 varsayılan değerleri ayarlama 161

Eğimli Dikdörtgen aracı 91

eğimli kenarlar 156

eğri noktaları 99

Eğritme aracı 58

ekleme

Adobe Fireworks görüntülerini
Dreamweaver
uygulamasına 304

Adobe Fireworks HTML'yi
Dreamweaver
uygulamasına 307

kareler 253

sayfalar 163

stiller 192

eklentiler 6, 338

Adobe Store içindeki 8

elips 88

e-lisanslar 1

En Alta Gönder komutu 61

En İyileştir paneli 28

en iyileştirme 269

animasyonlar 258

Dışa Aktarma Sihirbazı'nı
kullanarak 269

Dreamweaver uygulamasından
Adobe Fireworks
görüntüleri 313

temeller 268

en iyileştirme ayarları

başka bir kullanıcı ile paylaşma 288

hazır ayar 221, 274

hazır ayar ayarları silme 288

iki veya dört ayarı
karşılaştırma 275

JPEG 284

kaydetme 274, 287

toplu işlemden değiştirme 351

yeniden kullanma 274, 287

En Öne Getir komutu 61

en yakın komşu enterpolasyonu
ölçekleme yöntemi 362

enterpolasyon (ölçekleme) 361

e-posta 301

EPS dosyaları, Adobe Fireworks
uygulamasında açma 18

erişilebilirlik

Yardım 4

etkileşim 14

etkileşimli düğme özellikleri 235

Extension Manager 356

eylemleri tekrarlama 41

F

fare olayları 219

Fare Vurgusu tercihi 362

Fırça aracı 66, 97

Fırça Boyutunda Boyama İmleçleri
tercihi 362

fırçalar

ayarları kaydetme 146

kontur seçenekleri 144

ucu ayarlama 145

filtreler

Bulanıklaştırma 82

Daha Fazla Bulanıklaştırma 82

Daha Fazla Keskinleştirme 85

Gauss Bulanıklığı 82

Hareket Bulanıklığı 83

Kenarları Bul 84

Keskinleştirme 85

Keskinliği Azaltma Maskesi 85

Parazit Ekle 86

Parlaklık/Kontrast 79

Photoshop eklentileri 158

Radyal Bulanıklık 83

Ters Çevir 81

Ton/Doygunluk 80

Yakınlaştırma
Bulanıklaştırması 83

Filtreler Ekle açılır menüsü 154

Fireworks 341

Fireworks. Bkz. Adobe Fireworks

Flash

Adobe Fireworks PNG'yi içe
aktarma 317

dışa aktarma 317, 322

Flash SWF filmleri 360

Flex tümleştirmesi 343

font yükleme 2

fontlar

bulma ve değiştirme 346

kayıpları telafi etme 129

stiller 118

yazı puntoları 118

FreeHand

Adobe Fireworks grafiklerini
yerleştirme 325

dışa aktarma 326

G

Gauss Bulanıklığı filtresi 82

geçerli dosyalar, tanımlı 349

geçiş yumuşatma 68

geçiş yumuşatılmış kenarlar
oluşturma 150

piksel seçimleri 51

Geçiş Yumuşatma komutu 68

Geçmiş paneli 29, 41

adımları tekrarlama 358

adımların sayısını değiştirme 357

ile eylemleri düzenleme 359

tüm adımları temizleme 357

Geçmiş panelini kullanarak
yineleme 357

Genişlet komutu 51

genişletme

katmanlar 168

konturlar 111

geri alma 41

Geçmiş panelini kullanarak 357

geri alma adımlarının sayısını
ayarlama 361

gez (gezinme) çubukları

Aşağıda durumu 218

Geri Yükle davranışı 218

oluşturma 238

Üzerinde durumu 218

Gezinme Çubuğu Görüntüsünü
Ayarla 218

gezinme kısayolları 4

GIF dosya formatı

renk örnekleri 134

renk paleti seçme 277

seçme 276

GIF, kaydetme 24

gizleme

araç çubukları 32

katmanlar 169

katmanlardaki nesneler 169

kenarlar 45

paneller 30

GoLive 300, 341

gölgeler 75, 157

Görüntü Düzenleme paneli 29, 65

görüntü eşlemeleri 224

dışa aktarma 227

oluşturma 224

görüntü modları, arasında geçiş
yapma 35

görüntü takası rollover'ları

ayrık rollover'lar oluşturma 216

tek bir dilimli 215

görüntü takası, harici dosyalar için 219

görüntüler

boyama 65

dışa aktarma 288

Görüntü Düzenleme paneli 65

kaydetme 288

pikselleri seçme 46

seçme 46

görüntüleri renklendirme 80

Görüntüyü Adobe Fireworks'te En İyileştir komutu 313

Görüntüyü Takas Et davranışı 218

görünüm modları 34

gösterme

araç çubukları 32

cetveller 40

kenarlar 45

paneller 30

grafikleri dışa aktarma 14

grafikleri en iyileştirme 14

grafikleri tarama 284

Gri Tonlama renk modeli 136

güncellemeler 8

H

haleler, kaldırma 286

Hareket Bulanıklığı filtresi 83

harf aralığı 120

harf aralığı. *Bkz.* harf aralığı

harici dosyalar, takas görüntüsüne dönüştürme 219

harici düzenleyici tercihi 315

Harici Uygulamadan Düzenlerken tercihi 363

Harici Uygulamadan En İyileştirirken tercihi 363

Hızlı Dışa Aktarma açılır menüsü 301

Hızlı Dışa Aktarma düğmesi 32, 300

Histogram 75

Hizala paneli 29

HomeSite

Adobe Fireworks görüntülerini yerleştirme 333

Adobe Fireworks HTML'yi yerleştirme 334

HSB renk modeli 136

HTML 293

Adobe Fireworks uygulamasından Dreamweaver uygulamasına ekleme 307

Adobe Fireworks uygulamasından Dreamweaver uygulamasına kopyalayıp yapıştırma 295

Ayar 299

dışa aktarma 292, 294

Dreamweaver uygulamasına yerleştirilen Adobe Fireworks HTML'yi güncelleme 308

düzenleyicilerle çalışma 341

eski sürümü değiştirme 297

Roundtrip 310

HTML, tabloları açma 19

HTML'yi Güncelle komutu 297, 308

HTML'yi yapıştırma 296

hücre kenarlığı özellikleri 244

I

Illustrator

dışa aktarma 326

dosyaları Adobe Fireworks uygulamasına içe aktarma 340

ışma efektleri 157

ızgara

gösterme/gizleme 41

hücre boyutunu değiştirme 41

nesneleri bitleştirme 41

varsayılan rengi değiştirme 41

i

iç içe tablolar 224

içe aktarma

dijital kameradan 22

Photoshop dosyaları 336

Photoshop içe aktarma tercihleri 363

PNG dosyaları 21

semboller 203

stiller 193

İçine Yapıştır komutu 175

İlaveler 6

indirilebilir dosyalar

güncellemeler, eklentiler ve deneme programları 8

indirilebilir yazılım dosyaları 8

İşaretçi aracı 43, 46

italik metin 118

J

JPEG dosyaları

aşamalı 286

en iyileştirme ayarları 284

JPEG formatını seçme 276

JPEG Kenarlarını Keskinleştir komutu 285

seçili alanları düzenleme 285

Seçmeli JPEG sıkıştırması 284

JPEG, kaydetme 24

K

kabartma 156

kaldırma

ana sayfa katmanları 164

bir yolun kısımları 109

efektler 159

Kalem aracı 98

düz parçalar 99

ile noktalar ekleme 104

ile noktaları silme 104

kıvrımlı parçalar 99

yola devam etme 104

Kalem Önizlemesini Göster tercihi 362

kalın metin 118

karakter aralığı. *Bkz.* harf aralığı

kare gecikmesi

animasyonlar 252

kare gecikmesi, varsayılan ayar 18

kareler

açma ve kapama 253

animasyon için katmanları paylaşma 254

animasyondaki adlar 253

çok kareli düzenleme 256

dışa aktarma 291

ekleme 254

gecikmeyi ayarlama 252

geçerli ve bitişliği görüntüleme 256

katman paylaşmasını devre dışı bırakma 255

nesneleri başka bir kareye taşıma 254

özel görüntüleme 256

silme 254

soğan zarı 256

soğan zarını kapatma 256

sonrakini görüntüleme 256

tümünü görüntüleme 256

- yeniden sıralama 254
- yönetme 252
- Kareler paneli 28, 252
- kareleri yerleştirme 254
- karışım
 - karışım modunu ayarlama 189
 - nesneler 256
 - uygulama 189
 - üstüste binen nesnelerin renkleri 187
- karışım modları 187
 - Açıklaştır 187
 - Canlı Işık 187
 - Çarp 187
 - Doğrusal Işık 188
 - Doğrusal Soldurma 187
 - Doğrusal Yakma 187
 - Doygunluk 188
 - Ekran 187
 - Fark 188
 - Koyulaştır 187
 - Pin Işığı 188
 - Renk 188
 - Renk Parlaklığı 188
 - Renk Tonu 188
 - Sert Karışım 188
 - Sil 188
 - Ters Çevir 188
 - Ton 188
- katman etkileri, Photoshop 158
- katmanlar
 - adlandırma 168
 - ana sayfalardan kaldırma 164
 - animasyon için kareler boyunca paylaşma 254
 - çoğaltma 167
 - dışa aktarma 291
 - düzenleme 168
 - ekleme ve kaldırma 167
 - etkinleştirme 166
 - genişletme ve daraltma 168
 - görüntüleme 168
 - kareler boyunca paylaşmayı devre dışı bırakma 255
 - kilitleme 169
 - paylaşma 170
 - taşıma 168
- Katmanlar paneli 28, 166
- dilimleri adlandırma 222
- dilimleri görüntüleme 211
- katmanları daraltma 168
- katmanları kilitleme 169
- katmanları paylaşma 170
- kaydetme 288
 - animasyonlar 290
 - görüntüler 288
- kaydırma 34
- kenar yumuşatma
 - haleleri kaldırma 286
 - hedef arka plan rengi 286
- kenarlar 150
 - metin kenarlarını düzgünleştirme 123
- kenarlar
 - eğimli 156
 - gösterme ve gizleme 45
- Kenarları Bul filtresi 84
- Kenarları Gizle'yi Kapat tercihi 362
- Kenarlık komutu 52
- Kesin İmleçler tercihi 362
- Kesiştir komutu 109
- keskinleştirme 85
 - bitmap alanları 68
 - görüntüler 70
- Keskinleştirme aracı 68
- Keskinleştirme filtresi 85
- Keskinliği Azaltma Maskesi filtresi 85
- kılavuzlar 40
 - kilitleme 40
 - nesneleri bitleştirme 40
- Kırmızı Göz Kaldırma aracı 69, 71
- Kırp komutu 110
- Kırparken Nesneleri Sil tercihi 362
- kırpma
 - belgeler 38
 - tuval 38
- kısayol kümeleri 365
 - Ayrıca bkz. klavye kısayolları
- kıvrımlı parçalar, düzenleme 100
- kilitli dosyalar 302, 316
- Kitaplık paneli 195
 - düğme sembolleri ekleme 233
- klavye kısayolları 364
 - geçerli küme için başvuru sayfası 365
 - geçerli kümeyi değiştirme 364
 - ikinci kısayollar 364
 - özel kısayol kümeleri 364
 - özel kısayol kümelerini silme 365
- UTF-8 kodlamalı başvuru sayfaları 365
- klonlama
 - bitmap alanları 68
 - görüntüler 69
 - nesneler 56
- komut dosyaları, düzenleme 359
- komut dosyası oluşturma 358
 - Flash SWF dosyaları 358
 - komut dosyalarını düzenleme 359
- komutlar
 - Adobe Fireworks komutlarını yeniden adlandırma veya silme 359
 - düzenleme 359
 - kaydetme 42
 - oluşturma 357
 - özeli silme 359
 - özeli yeniden adlandırma 359
 - toplu işleme 353
- Komutlar menüsü 357
 - kaydedilmiş komutları yönetme 359
- kontrast 79
- Kontur Rengi kutusu 142
- konturlar 142
 - ayarları kaydetme 146
 - bulma ve değiştirme 347
 - çizim araçlarının rengini değiştirme 143
 - doku ekleme 151
 - dolgular 142
 - duyarlılığı ayarlama 145
 - düzenleme 142
 - kenarları 142
 - kontur ve dolgu renklerini takas etme 133
 - ortalamayı değiştirme 145
 - özel oluşturma 144
 - seçme 142
 - üzerinde dolgu çizme 145
 - varsayılan renge sıfırlama 133
 - yeniden yönlendirme 145
- Konturu Düzenle iletişim kutusu 144
- Konturu Genişlet komutu 111
- kopyalama
 - bir katmandaki tüm seçili nesneler 168
 - bitmap'ler 55
 - HTML 295
 - kareler 254

nesne nitelikleri 194
 nesneler 55
 pikseller 46
 kopyalama ve yapıştırma
 Adobe Fireworks HTML 295
 sembol örnekleri 203
 koyulaştırma
 bitmap alanları 69
 görüntüler 70
 köşe noktaları 99
 kullanıcı klasörü 366
 kullanıcı yapılandırma dosyaları 366
 Kurşun Kalem aracı 65
 küçük resimler
 ile maskeleri seçme 181
 Katmanlar panelinde 166

L

L Şekil aracı 91
 Lastik Damga aracı 68
 Leke aracı 68
 lekeleme
 bitmap alanları 68
 görüntüler 70
 LiveDocs 3

M

makrolar 358
 maskeler 171
 bitmap 172
 boş oluşturma 178
 değiştirme 183, 186
 devre dışı bırakma 186
 etkinleştirme 186
 maske olarak metin 176
 maske oluşturmak için nesneleri
 grupta 180
 maskelenmiş bir seçime nesneler
 ekleme 186
 maskelenmiş nesnelerle taşıma 181
 mevcut bir nesneyi kullanma 175,
 177
 silme 186
 vektör 171
 Menüli Tam Ekran modu 34
 metin
 biçimlendirme 117
 bulma ve değiştirme 346
 dilimler 209
 genel bakış 114

girinti yapma 122
 girme 114
 hizalama 122
 karakter genişliğini ayarlama 124
 Metin Düzenleyici 131
 nitelikler, kaydetme 125
 paragraf aralığı 123
 renk 118
 yazım denetimi 129
 yönlendirme 121
 yönü 121
 Metin aracı 114
 metin blokları
 adlandırma 115
 otomatik boyutlama 116
 sabit genişlik 116
 taşıma 116
 yeniden boyutlandırma 116

metin stilleri

alt çizgi 118
 dolgular 124
 efektler 124
 italik 118
 kalın 118
 konturlar 124

metin yolları

bir yola eklenmiş metni
 düzenleme 126
 metni bir yol üzerine
 yerleştirme: 126
 metni yola dönüştürme 127
 metnin başlangıç noktasını
 taşıma 127
 yola metin ekleme 125
 yoldan ayırma 126
 yolun şeklini değiştirme 126
 metni girintili yapma 122
 metni içe aktar 128
 ASCII metni 129
 Photoshop dosyaları 128, 337
 RTF dosyaları 128

modlar

bitmap girme 13
 vektör 88
 vektör girme 13
 mutlak URL'ler girme 204
 MXML dışı aktarma 343

N

nesneler

alfa kanalı seçme 50
 animasyona dönüştürme 250
 bir efekti kaldırma 159
 birleştirme 170
 bitmap'ler oluşturma 64
 deforme etme 59
 eğme 58
 eğiltme 58
 grubunu çözme 60
 grupta 60
 seçileni taşıma 55
 seçme 43
 yığınlama 61
 nesneler, yapıştırılanı yerleştirme 20
 nesneleri çevirme 58
 nesneleri deforme etme 59
 nesneleri eğme 58
 nesneleri eğiltme 58
 nesneleri grupta 60
 nesneleri hizalama 61
 nesneleri yığınlama 61
 nesnelerin grubunu çözme 60
 nesneye dayalı grafikler 15
 nokta tutamaçları 100
 görüntüleme 103
 noktalar
 bitişik parçaları bükme 103
 bitişik parçaları değiştirme 103
 dönüştürme 101
 düzü kıvrımlıya dönüştürme 102
 ekleme 104
 seçme 103
 silme 104
 taşıma 103
 noktalar çizme 98
 noktaları azaltma 110
 Nümerik Dönüştürme komutu 59

O

Ok aracı 91
 Oluklu Dikdörtgen aracı 91
 oluşturma
 ana sayfalar 164
 slayt gösterileri 262
 zengin grafik sembolleri 198
 Onaltılı renk modeli 136
 opaklık, ayarlama 189, 282
 Ayrıca bkz. saydamlık
 Oranları Korum seçeneği 18

orta nokta ve dönüş eksenini 58
 orta tonlar 75
 Otomatik Şekil Özellikleri 29
 Otomatik Şekiller 90, 91, 92, 96, 97
 oynatma
 animasyonlar 257

Ö

öğeleri değiştirme 344
 Ölçek aracı 57
 ölçekleme
 enterpolasyon seçenekleri 361
 grafikler 352
 nesneler 57
 Öne Getir komutu 61
 önizleme
 bir tarayıcıdaki belgeler 301
 Dışa Aktarma Önizleme ile 269
 en iyileştirme ayarları 274, 275
 konturlar 144
 özel renk içeren pikseller 280
 Önizleme düğmesi 274
 Önizleme Simgeleri Ekle tercihi 362
 örnek düzeyi özellikleri 234
 örnekler
 ara doldurma 256
 belgeye yerleştirme 195
 düzenleme 201
 tanımlı 194
 Örneklerin Arasını Doldur
 komutu 256
 Özel Karakterler paneli 29
 özel kısayol kümeleri *Bkz.* klavye
 kısayolları
 Özellik denetçisi 27, 45
 daraltma 28
 genişletme 27
 ile maskeleme 184
 küçültme 28
 metinle çalışma 114
 sabitleme 27
 seçim bilgisi 44
 serbest bırakma 27
 özellikler, Özellik denetçisinde
 görüntüleme 27
 özellikler, yeni 8

P

paket içeriği, görüntüleme 367
 paneller 28

Araçlar 26
 Bilgi 29
 Bul 29
 Bul ve Değiştir 345, 346
 Davranışlar 29, 218
 düzenleme 29
 En İyileştir 28
 Geçmiş 29, 41
 gizleme 30, 31
 Görüntü Düzenleme 29
 Hizala 29
 Kareler 28, 252
 Katman 166
 Katmanlar 28
 Kitaplık 195
 Otomatik Şekil Özellikleri 29
 Özel Karakterler 29
 özel mizanpajları açma 32
 özel mizanpajları kaydetme 31
 panel grubunda sabitleme 30
 panel grubundan serbest
 bırakma 30
 Renk Örnekleri 29, 133
 sabitleme 30
 Sayfalar 28
 Seçenekler menüsü 31
 Sembol Komut Dosyası Oluştur 29
 Sembol Özellikleri 29
 serbest bırakma 29
 Stiller 29, 192
 SWF filmlerini kullanma 360
 Şekiller 29
 taşıma 29
 URL 29, 204
 varsayılan konumları geri
 yükleme 30
 Panellerdeki Seçenekler menüsü 31
 Panelleri Gizle komutu 30
 panelleri panel grubundan serbest
 bırakma 30
 panelleri sabitleme 30
 panel grubunda 30
 paragraf aralığı 123
 Parazit Ekleme filtresi 86
 parçalar, dönüştürme 101
 parlaklık 79
 Parlaklık/Kontrast filtresi 79
 Pasta aracı 91
 pasta grafik 91
 perspektif yanılması 59

Photoshop
 desenler 363
 dışa aktarma 338
 dokular 363
 dosyaları Adobe Fireworks
 uygulamasına içe aktarma 336
 dosyaları dışa aktarma için
 özelleştirme 339
 eklentiler 338, 363
 eklentileri kurma 158
 eklentileri uygulama 158
 gruplanmış katmanlar 171
 içe aktarma tercihleri 363
 katman efektleri uygulama 158
 katman maskeleri 179
 Photoshop Acquire kurulum
 eklentileri 22
 Photoshop eklentilerini kurma 158
 Photoshop ve Adobe Fireworks
 PSD dosyalarını Adobe Fireworks
 uygulamasına içe aktarma 336
 PSD dosyalarını Adobe Fireworks
 uygulamasından dışa
 aktarma 339
 PICT dosya formatı 276
 pikseller 15
 benzer renkleri seçme 48
 bir seçim çerçevesi kenarlığını
 düzgünleştirme 52
 bir seçim çerçevesinin etrafındaki
 alanı seçme 52
 boyama 65
 çok kenarlı alan seçme 47
 damlalık kullanarak tonal aralığı
 ayarlar 78
 geçiş yumuşatma 68
 kesme 46
 klonlama 69
 kopyalama 46
 seçim kenarlığını daraltma 52
 seçim kenarlığını genişletme 51
 seçme 46
 serbest biçimli alan seçme 47
 taşıma 46
 tonal aralık 75
 PNG dosya formatı
 renk paleti seçme 277
 saydamlık 323
 seçme 276
 PSD dosyaları 18

- Adobe Fireworks uygulamasından açma 18
- R**
- Radyal Bulanıklık filtresi 83
- raster görüntüler 63
- renk
- açılır pencere 141
 - ayarlama 74
 - bir renk örneğini değiştirme 135
 - bulma ve değiştirme 347
 - Damlalık aracını kullanarak seçme 142
 - değerleri ters çevirme 81
 - değiştirme 66
 - degrade dolgular 148
 - dolgular 80
 - konturu değiştirme 143
 - kullanılmayanı kaldırma 278
 - örnekleme 67, 142
 - özel renk örneklerini kaydetme 135
 - renk çubuğundan alma 137
 - renk değerlerini görüntüleme 138
 - renk derinliğini seçme 278
 - Renk Karıştırıcısında oluşturma 137
 - renk modelleri 136
 - renk örneği grubu seçme 134
 - Renk Örnekleri panelinden silme 135
 - Renk Örnekleri panelinden uygulama 133
 - sistem renk seçici ile oluşturma 137
 - tercihleri ayarlama 361
 - varsayılan değere sıfırlama 133
 - web uyumlu olmayı bulma ve değiştirme 347
 - web uyumu ile renk taklidi 138
- renk çubuğu 133, 136
- ile bir renk seçme 137
 - renk modelleri arasında değiştirme 137
- Renk değiştir aracı 69, 72
- renk düzeltme
- damlalığı kullanma 78
 - Düzeyler 74
 - Eğriler 77
 - parlaklık ve kontrast 79
- renk karışımı 141
- Renk Karıştırıcısı 29, 136
- görüntüleme 137
 - içinde kontur ve dolgu renklerini takas etme 133
 - içinde renkleri karıştırma 136
 - içinde varsayılan renklere sıfırlama 133
 - ile renkler oluşturma 137
- renk modelleri
- CMY 136
 - Gri Tonlama 136
 - HSB 136
 - Onaltılı 136
 - RGB 136
- renk örneği grubu, özel seçme 134
- Renk Örnekleri paneli 29, 133
- bir rengi değiştirme 135
 - bir renk silme 135
 - özel kaydetme 135
 - renk örnekleri ekleme 134
 - Windows sistemi renkleri 134
- renk örnekleri, özel seçme 134
- Renk Paleti paneli 139
- renk paletleri
- Bağdaşık 277
 - Birörnek 277
 - düzenleme 281
 - en iyileştirme 281
 - geçerli renk örneklerine ekleme 134
 - görüntüleme 279
 - Gri Tonlama 277
 - içe aktarma 278
 - kaydetme 281
 - Özel 277
 - renkleri kilitleme 280
 - renklerin sayısını ayarlama 278
 - Sistem (Macintosh) 277
 - Sistem (Windows) 277
 - Siyah ve Beyaz 277
 - Tam 277
 - Web 216 277
 - WebUyumlu Bağdaşık 277
- renk paletleri, takas etme 140
- renk paletlerini takas et 140
- renk seçici, sistem 137
- renk tablosu 279
- birden çok nitelikle renk örneği 279
 - düzenlenmiş renk örneği 279
- güncelleme 280
- kilitli renk örneği 279
- renkler seçme 280
- saydam renk örneği 279
- web uyumlu renk örneği 279
- renk taklidi 279
- web uyumlu renklerle 138
- renk tonu, ayarlama 74, 80
- renkleri karıştırma 141
- Renkli Dolgu Canlı Filtresi 190
- RGB renk modeli 136
- rollover'lar 14
- basit 218
 - Basit Rollover davranışı 218
 - düğmelere dönüştürme 232
 - etkin alan 235
 - gezinme çubukları 238
 - görüntü takası 215
 - oluşturma 229
 - sıradışı şekilli 210
 - tanımlı 214
- S**
- satır aralığı 120
- Ayrıca bkz. satır aralığı*
- saydam alanlar 282
- saydamlık 189, 282
- animasyon 258
 - görüntüleri degrade saydamlığa dönüştürme 84
 - PNG dosyalarında 323
 - renk seçme 283
 - renkleri ekleme veya kaldırma 283
 - yanılsama 139
 - Ayrıca bkz. opaklık*
- sayfalar
- ana 164
 - arasında bağlar oluşturma 205
 - arasında geçiş yapma 163
 - çoğaltma 163
 - düzenleme 163
 - ekleme ve kaldırma 163
 - görüntü dosyaları olarak dışa aktarma 165
 - HTML'ye dışa aktarma 165
- Sayfalar paneli 28
- seçim çerçeveleri 46
- ayarlama 49
 - başka bir nesneye aktarma 52

- daraltma 51
düzgünleştirme 52
etrafındaki alanı seçme 52
genişletme 51
kaldırma 49
kaydetme ve geri yükleme 53
kesişme yoluyla pikseller seçme 50
seçimi kaldırma 49
silme 54
taşımaya 49
Seçim Çerçevesine Dönüştürürken Yolları Sil tercihi 362
Seçimi Düzleştir komutu 64
Seçimi Gizle komutu 178
Seçimi Göster komutu 178
Seçimi Kaldır komutu 49
seçme
alfa alanı 50
benzer renkler 48
bir nesnenin seçimini kaldırma 45
bir piksel seçiminden eksiltme yapma 49, 50
bir piksel seçimine ekleme yapma 49, 50
bir piksel seçimini ters çevirme 51
Bir piksel seçiminin geçişini yumuşatma 51
bir seçim çerçevesi kenarlığını daraltma 52
bir seçim çerçevesi kenarlığını düzgünleştirme 52
bir seçim çerçevesini kaldırma 49
bir seçim çerçevesinin etrafındaki alan 52
bitmap'lerin üst üste binen alanları 51
çok kenarlı piksel alanı 47
ek nesneler 45
görüntüler 46
gruplanmış nesneler 60
kenarların geçişini yumuşatma 68
noktalar 103
piksel alanları 47
pikseller 46
seçim çerçevesi kenarlığını genişletme 51
seçimi iptal etme 56
serbest biçimli piksel alanı 47
yüzen piksel seçimi 54
Seçme Mesafesi tercihi 362
Seçmeli JPEG sıkıştırması 284
düğme kalitesini koru 285
kaplama rengi 285
metin kalitesi koru 285
Seçmeli Kaliteyi Etkinleştir 285
Seçmeli Kalite düğmesi 285
sembol kitaplığı 195
Sembol Komut Dosyası Oluştur paneli 29
Sembol Özellikleri paneli 29
Sembol Dönüştür iletişim kutusu 195
semboller
9 dilimli ölçeklemeyi kullanma 197
ara doldurma 256
bir bağı koparma 202
çoğaltma 196
değiştirme 196
dışa aktarma 203
düzenleme 196, 201
grafikleri düzenleme 251
içe aktarma 203
oluşturma 195
örnekleri belgeye yerleştirme 195
örnekleri yerleştirme 195
silme 196
takas etme 196
tanımlı 194
zengin grafik 198
zengin grafik sembolleri olarak kaydetme 199
sembollerini yeniden adlandırma 196
serbest biçim yollar 97
sıcak noktalar 14
dilimlerin üstünde 228
düzensiz 226
oluşturma 224, 225
sürükle ve bırak rollover'larını uygulama 227
şekli düzenleme 226
URL'ler atama 220
sıcak noktaları ve dilimleri Göster/Gizle 212
sıkıştırma
ayarlar 282
dosya türü seçme 276
kenarları bulanıklaştırma 285
seçmeli 285
ve en iyileştirme 273
sınırlar 142
Silgi aracı 67
silme
Canlı Filtreler 159
eğriler üzerindeki noktalar 78
kareler 254
katmanlar 167
maskeler 186
noktalar 104
renk örnekleri 135
sayfalar 163
seçilen nesneler 56
stiller 193
simge görüntüleri. *Bkz.* küçük resimler
Simit aracı 91
sistem gereksinimleri 1
sistem renk seçici 137
slayt gösterileri, oluşturma 262
slayt gösterisi özellikleri 263
soğan zarı
çok kareli düzenleme 256
Düğme Düzenleyici 229
geçerli kare ve bitişik kareleri görüntüleme 256
kapatma 256
özel görüntüleme 256
sonraki kareyi görüntüleme 256
tanımlı 256
tüm kareleri görüntüleme 256
Soldurma aracı 68
Spiral aracı 91
Standart Ekran modu 34
stiller
dışa aktarma 193
düzenleme 193
ekleme 192
içe aktarma 193
mevcut stiller üzerine dayandırma 193
önizleme simgelerini büyütme 194
silme 193
tanımlı 191
uygulama 192
varsayılan değerlere sıfırlama 194
yeni 192
Stiller paneli 29, 192
sürükle ve bırak davranışları
mavi çizgi 215
silme 217, 218
tanım 215
sürükleme ve bırakma 20

Sürüklenirken Önizleme tercihi 362
SWF filmleri 360

Ş

şekiller 15
Şekiller paneli 29

T

taban çizgisi kayması 124
tercihler 361
 ayarlama 361
 Başlat ve Düzenle 316
 başlat ve düzenle seçenekleri 362
 Başlatma seçenekleri 362
 Daha hızlı ancak kesinliği daha az
 yeniden örnekleme
 seçenekleri 362
 Diller sekmesi 364
 dosyanın konumu 366
 düzenleme seçenekleri 362
 enterpolasyon seçenekleri 361
 Geri Alma Adımları 361
 İçe Aktar 337
 içe aktarma seçenekleri 363
 klasör seçenekleri 363
 renk varsayılanları 361
 varsayılan 363
 varsayılanları geri yükleme 363
Ters Çevir filtresi 81
TIFF dosya formatı, seçme 276
TIFF, kaydetme 24
ton, ayarlama 74
Ton/Doygunluk filtresi 80
Tonal aralığı ayarlamak için Düzeyler
 özellikleri 74
Tonal aralığı ayarlamak için
 Otomatik Düzeyler özelliği 74
tonal aralık 74
 Düzeyler ile ayarlama 74
 Eğriler ile ayarlama 77
Topla komutu 108
Toplu İşlem iletişim kutusu 348
toplu işleme 348
 Bul ve Değiştir 352
 dışa aktarma ayarları 351
 dosya adları 353
 dosyaları kaydetme 350
 dosyaları yedekleme 354
 en iyileştirme ayarları 351
 grafikleri ölçekleme 352

komut dosyaları olarak
 kaydetme 355
komutlar 353
toplu komut dosyaları 355
 çalıştırma 355
 sürükleme ve bırakma 355
tutamaçlar, dönüştür 57
tuval 36
 çözünürlüğü değiştirme 36
 döndürme 38
 kesme 38
 özellikleri değiştirme 36
Tuvale Sığdır 38
tuvali kaydırma 34
 Ayrıca bkz. kaydırma
tuvali kesme 38
tüm nesnelerin seçimini
 kaldırmak 45
Tümünü Gizle komutu 178
Tümünü Göster komutu 178

U

URL kitaplığı 204
 kullanılmış URL'leri ekleme 206
 mutlak veya bağlı URL'ler
 girme 204
 oluşturma 205
 URL'ler ekleme 206
URL paneli 29, 204
URL'ler
 bir web nesnesine atama 206
 bulma ve değiştirme 347
 düğmelere veya örneklere
 atama 236
 hedef seçeneklerini belirleme 221
UTF-8 kodlaması 299, 365
uygulama programı paketi 367

Ü

üstüste binen dilimler 213
Üzerinde düğme durumu 230

V

varsayılan tercihler 363
vektör grafikleri 15
vektör maskeleri 171
 bitmap maskesine
 dönüştürme 186
mevcut bir nesneyi kullanma 175,
 177

oluşturma 174
vektör modu 13
 geçiş yapma 63
 içine çizme 88
vektör nesneleri, yeniden
 şekillendirme 105
vektör nesnelerini yeniden
 şekillendirme 106
Video Workshop 5
vurgular 75

W

WAP grafikleri 18
WBMP dosyaları 18
 Adobe Fireworks uygulamasından
 açma 18
 dışa aktarma 276
 kaydetme 24
Web Katmanı 171
web uyumlu renkler 139, 281

X

XHTML 298

Y

yakınlaştırma 32
 belirli bir alanı 34
 hazır ayarlı artış aralığını
 kullanarak 33
Yakınlaştırma aracı 33
Yakınlaştırma Bulanıklaştırması
 filtresi 83
Yakma aracı 69
yansıtma. Bkz. nesneleri çevirme
yapılandırma dosyaları 366
 ana 366
 konumu 366
 tüm kullanıcılar için 366
 tüm kullanıcılar için
 özelleştirme 366
Yapışma Mesafesi tercihi 362
yapıştırılan görüntüler 21
Yardım 3
Yardım'daki klavye kısayolları 4
yazı tipleri. Bkz. fontlar
yazılım
 etkinleştirme 1
 kayıt 1
yazılımın etkinleştirilmesi 1
yazılımın kaydı 1

yazım denetimi 129
 Yazım Denetimi komutu 129
 yeni belge, Pano boyutuyla eşleşen 16
 yeni özellikler 8
 yeniden örnekleme 21
 aşağı örnekleme 37
 bitmap nesneleri 37
 hız 362
 tanımlı 37
 vektör nesneleri 37
 yukarı yeniden örnekleme 37
 Yıldız aracı 91
 yıldızlar 89, 91
 Yol paneli 111
 yollar 108
 bir nokta seçme 103
 bitişik parçaları bükme 103
 bitişik parçaları değiştirme 103
 bölme 108
 çekme 106
 düzü kıvrımlıya dönüştürme 102
 itme 106
 kırpma 110
 kontur dokusu ekleme 151
 kontur ve dolgu renklerini takas etme 133
 konturları düzenleme 142
 kopyalama ve yapıştırma 328
 özel konturlar oluşturma 144
 şekli değiştirme 103
 varsayılan renklere sıfırlama 133
 yolları basitleştirme 110
 yolları birleştirme 104, 108
 yolları daraltma 111
 yolları dönüştürme 109
 yolları düzenleme 111
 yolları kesme 108
 yolları yeniden çizme 107
 Yolu Daralt/Genişlet komutu 111
 Yolu Yeniden Çiz aracı 107
 Yukarıda düğme durumu 230
 yumuşak enterpolasyon ölçekleme yöntemi 361
 Yuvarlak Köşeli Dikdörtgen aracı 91, 93
 yuvarlak köşeli dikdörtgenler 89
 yüzen piksel seçimleri
 oluşturma 54
 taşıma 54

Z

zengin grafik sembolleri 198
 görüntüleme 198
 oluşturma 198
 zengin grafik sembolleri
 görüntüleme 198